

Filozofický přesah ve filmech Ex Machina a Anihilace

BcA. Michael Semerád

Diplomová práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Michael Semerád
Osobní číslo:	K23413
Studijní program:	N0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Režie a scenáristika
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Filozofický přesah ve filmech Ex Machina a Anihilace 2. Praktická část: Režie audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo režie souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo scénář v rozsahu nad 70 stran, nebo dva scénáře v rozsahu 20-30 stran. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

MORTON, Timothy. Ekobyti. Praha: ArtMap, 2023. ISBN 978-80-908560-0-4.
SANDERS, Steven M. (ed.). The philosophy of science fiction film. Pbk. ed. The philosophy of popular culture. Lexington: University Press of Kentucky, 2009. ISBN 978-0-8131-9260-4.
FRAMPTON, Daniel. Filmosophy. London: Wallflower Press, 2006. ISBN 1-904764-84-3.
BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, [2022]. ISBN 978-80-7331-629-7. Dostupné také z: <https://namu.cz/umenifilmu>.
TRUBY, John. The anatomy of genres: how story forms explain the way the world works. New York: Picador, 2022. ISBN 978-0-374-53922-1.
GARRARD, Greg. Ecocriticism. Third edition. New critical idiom. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2023. ISBN 978-1-032-00402-0.

Vedoucí diplomové práce: **doc. Mgr. MgA. Jan Gogola**
Ateliér Audiovize

Konzultant diplomové práce: **Mgr. Markéta Dvořáčková**
Kabinet teoretických studií

Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2024**

Termín odevzdání diplomové práce: **16. května 2025**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Irena Pustina Kocí, Ph.D., MBA
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení diplomové práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji 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;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – 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 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 diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na diplomové práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato diplomová práce analyzuje filozofický a žánrový přesah dvou filmů režiséra Alexe Garlanda – *Ex Machina* (2014) a *Anihilace* (2018). Zaměřuje se na to, jak Garland prostřednictvím žánrové hybridizace sci-fi a hororu otevírá témata posthumanismu, ekologické transformace a proměny lidské identity v kontextu současného světa. Cílem práce je ukázat, že formální experimenty a napětí vytvářené žánrovými prostředky slouží nejen k budování atmosféry, ale především k artikulaci hlubších existenciálních a etických otázek. Teoretickým východiskem jsou přístupy Johna Trubyho k žánrové hybridizaci, posthumanistická perspektiva Stefana Herbrechtera a ekologická filozofie Timothyho Mortona. Prostřednictvím stylistické analýzy práce zkoumá vizuální a zvukovou estetiku, prostorovou kompozici, charakterizaci postav a narativní strukturu filmů. Garlandovy snímky jsou interpretovány jako současná filozofická podobenství, která pomocí žánrového mísení a formální preciznosti reflektují klíčové výzvy dnešní doby.

Klíčová slova: Alex Garland, *Ex Machina*, *Anihilace*, sci-fi, horor, žánrová hybridizace, posthumanismus, ekologická transformace.

ABSTRACT

This thesis analyzes the philosophical and genre-transcending aspects of two films by director Alex Garland – *Ex Machina* (2014) and *Annihilation* (2018). It focuses on how Garland uses the hybridization of science fiction and horror to explore themes of posthumanism, ecological transformation, and the instability of human identity in the context of the contemporary world. The aim is to demonstrate that his formal and genre experiments serve not only to build atmosphere, but also to articulate deeper existential and ethical questions. The theoretical framework draws from John Truby's concept of genre hybridization, Stefan Herbrechter's posthumanist perspective, and Timothy Morton's ecological philosophy. Through stylistic analysis, the thesis examines visual and sonic aesthetics, spatial composition, characterization, and narrative structure. Garland's films are interpreted as philosophical allegories that use genre-blending and formal precision to reflect key challenges of our time.

Keywords: Alex Garland, *Ex Machina*, *Annihilation*, science fiction, horror, genre hybridization, posthumanism, ecological transformation.

“You fish, swim, eat, laze around, and everyone’s so friendly. It’s such simple stuff, but... If I could stop the world and restart life, put the clock back, I think I’d restart it like this. For everyone.”

— Alex Garland, *The Beach*

OBSAH

OBSAH	9
ÚVOD	11
TEORETICKÁ ČÁST	12
1 OBECNÁ VÝCHODISKA PRÁCE	13
2 METODY PRÁCE	14
2.1 ALEX GARLAND	14
2.2 FILOZOFICKÉ OKRUHY	14
2.3 ŽÁNROVÁ HYBRIDIZACE	14
2.4 ANALÝZA STYLU	15
3 PŘEDSTAVENÍ ALEXE GARLANDA A JEHO TVORBY	16
3.1 LITERÁRNÍ ZAČÁTKY: PLÁŽ A PROZAICKÝ STYL VYCHÁZEJÍCÍ Z KOMIKSU	16
3.1.1 <i>Debut a zkušenosti: Pláž jako generační manifest</i>	16
3.1.2 <i>Tematické a stylové proměny: The Tesseract a The Coma</i>	17
3.2 PŘECHOD K FILMU: INSPIRACE SPOLUPRACÍ A ŽÁNROVÝM EXPERIMENTEM	17
3.2.1 <i>Scenáristický průlom: 28 dní poté jako redefinice zombie hororu</i>	18
3.2.2 <i>Vize a spolupráce: Od Sunshine po Dredda</i>	18
3.3 REŽIE A AUTORSKÁ KONTROLA: STYL JAKO ROZŠÍŘENÁ VIZE	19
3.3.1 <i>Ex Machina: Komorní dialog o AI a manipulaci</i>	19
3.3.2 <i>Anihilace: Stylová meditace o ekologii a identitě</i>	20
3.3.3 <i>Nové směry: Devs, Men a Civil War jako vývoj autorské výpovědi</i>	20
3.4 PŘESAH DO JINÝCH MÉDIÍ: GARLAND A INTERAKTIVNÍ VYPRÁVĚNÍ VE HRÁCH	21
3.4.1 <i>Mezi médii: Hry jako rozšíření autorského jazyka</i>	22
4 ŽÁNROVÁ HYBRIDIZACE SCI-FI A HORORU	23
4.1 ÚVOD: HYBRIDNÍ ŽÁNRY JAKO VÝRAZ SOUČASNÝCH EXISTENCIÁLNÍCH OTÁZEK	23
4.1.1 <i>Příklady filmů na pomezí sci-fi a hororu</i>	23
4.2 ZÁKLADNÍ ZNAKY: MOTIVY POZNÁNÍ, SMRTI A STRACHU Z NEZNÁMÉHO	24
4.2.1 <i>Sci-fi: Technologie, identita a etická dilemata</i>	24
4.2.2 <i>Horor: Strach, smrt a narušení identity</i>	25
4.2.3 <i>Společné motivy: Překračování hranic a izolace jako katalyzátor změny</i>	25
4.3 ŽÁNROVÉ PROPOJENÍ: VZÁJEMNÁ REZONANCE TÉMAT A EMOCÍ	26
4.3.1 <i>Sdílená témata: Evoluce, destrukce a hranice vědění</i>	26
4.3.2 <i>Narativní struktura: Izolace, eskalace a kolaps</i>	27
4.3.3 <i>Dvojitý účinek: Emocionální intenzita a intelektuální přesah</i>	27
4.3.4 <i>Význam fúze: Hybrid jako médium filozofického znejištění</i>	28
4.4 FUNKCE HYBRIDIZACE: ESTETICKÁ FORMA SOUČASNÉ NEJISTOTY	28
4.4.1 <i>Emoční účinek: Strach jako katalyzátor poznání</i>	29
4.4.2 <i>Filozofická rovina: Technologie, klimatická krize a identita</i>	29
4.4.3 <i>Divácký zážitek: Napětí, myšlenka a účast</i>	30
4.4.4 <i>Kulturní přesah: Zrcadlo současných obav a nadějí</i>	30
4.5 ZÁVĚR: HYBRIDNÍ ŽÁNRY JAKO NÁSTROJ PROPOJOVÁNÍ SMYSLŮ A MYŠLENÍ	30
ANALYTICKÁ ČÁST	31
5 ANALÝZA STYLU FILMU EX MACHINA	32
5.1 ÚVOD: STYLICKÝ MINIMALISMUS JAKO NÁSTROJ FILOZOFICKÉHO NAPĚTÍ	32
5.2 NARATIVNÍ STRUKTURA: KONTROLA PERSPEKTIVY A ILUZE POZNÁNÍ	33
5.3 VIZUÁLNÍ STYL: GEOMETRIE, SKLO A HYBRIDNOST JAKO MOTIVY MOCI	33
5.4 ZVUK A HUDBA: SONICKÝ CHLAD A VÝZNAMOVÉ TICHÉ	34
5.5 PROSTOR: VILA JAKO MIKROKOSMOS KONTROLY A ODCIZENÍ	34
5.6 POSTAVY: SUBJEKTIVITA, DOMINANCE A MOCENSKÉ PŘEVŘÁCENÍ	35

5.7	ŽÁNROVÝ RÁMEC: SCI-FI A HOROR JAKO FORMY FILOZOFICKÉ DESTABILIZACE.....	35
5.8	STYL A FILOZOFIE: POSTHUMANISMUS JAKO VIZUÁLNÍ A ZVUKOVÁ STRUKTURA	36
5.9	SHRNUTÍ: STYL JAKO MÉDIUM FILOZOFICKÉHO ZNEJIŠTĚNÍ	37
6	ANALÝZA STYLU FILMU ANIHILACE.....	38
6.1	ÚVOD: PROMĚNA A NEJISTOTA JAKO JÁDRO STYLOVÉ KONCEPCE	38
6.2	NARATIVNÍ STRUKTURA: FRAGMENTACE A ZPOCHYBNĚNÍ REALITY	38
6.3	VIZUÁLNÍ STYL: MUTACE, BARVA A ZTRÁTA VIZUÁLNÍ STABILITY	39
6.4	ZVUK A HUDBA: AMBIENTNÍ NARUŠENÍ A SONICKÁ JINAKOST SHIMMERU	40
6.5	PROSTOR: SHIMMER JAKO DRAMATICKÝ A FILOZOFICKÝ AKTÉR	40
6.6	POSTAVY: FILOZOFICKÉ FIGURY A ROZPADAJÍCÍ SE IDENTITA	41
6.7	ŽÁNROVÝ RÁMEC: HYBRID VĚDECKÉHO POZNÁNÍ A TĚLESNÉHO HORORU	42
6.8	STYL A FILOZOFIE: TEMNÁ EKOLOGIE JAKO ESTETICKÁ ZKUŠENOST	42
6.9	SHRNUTÍ: STYL JAKO NÁSTROJ REFLEXE V PODMÍNKÁCH TRANSFORMACE	43
	ZÁVĚR	44
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	45
	INTERNETOVÉ ZDROJE.....	46
	FILMOVÉ ZDROJE	48

ÚVOD

Film jako umělecké médium má jedinečnou schopnost propojovat estetiku, vyprávění a filozofii do komplexního zážitku, který oslovuje intelektuální i emocionální rovinu diváka. Režisér a scénárista Alex Garland je v současnosti jedním z výrazných tvůrců, který této schopnosti využívá k prozkoumávání témat přesahujících běžné hranice žánrového vyprávění. Filmy *Ex Machina* a *Anihlace* představují unikátní příklady žánrové hybridizace sci-fi a hororu, prostřednictvím níž Garland otvírá otázky posthumanismu, ekologické transformace a hranic lidské identity.

Tato diplomová práce si klade za cíl analyzovat stylistické a filozofické aspekty zmíněných filmů s důrazem na jejich žánrové a tematické propojení. V rámci analýzy se práce zaměřuje na to, jak Garland využívá prvků sci-fi a hororu k vytvoření atmosféry nejistoty a napětí, a zároveň, jak tyto prvky podporují jeho reflexi současných etických a existenciálních otázek.

První část práce se věnuje představení Alexe Garlanda jako tvůrce, a dále se věnuje teoretickému rámci žánrové hybridizace. Následně jsou podrobně analyzována tematická východiska obou filmů a jejich stylistické ztvárnění. Závěr nabízí shrnutí a vyhodnocení toho, jak žánrová fúze sci-fi a hororu přispívá k jedinečnému vyprávění a filozofickému přesahu Garlandových filmů.

Cílem této práce není pouze interpretovat jednotlivé filmy, ale také přispět k širšímu pochopení toho, jak žánrová hybridizace dokáže oslovit současné publikum a reflektovat zásadní otázky doby.

TEORETICKÁ ČÁST

1 OBECNÁ VÝCHODISKA PRÁCE

Tato práce se zaměřuje na to, jak Alex Garland prostřednictvím svých režijních a scenáristických postupů vytváří žánrově hybridní filmy, které překračují rámec tradiční žánrové zábavy. Jeho tvorba neslouží jen jako nositel napětí či vizuální působivosti, ale především jako prostředek filozofické reflexe. Obraz, zvuk i kompozice u něj fungují jako nástroje k otevření otázek posthumanismu, environmentální krize a proměnlivosti lidské identity.

Vybrané filmy – *Ex Machina* a *Anihilace* – spojuje důsledné propojování stylu a tématu. *Ex Machina* tematizuje umělou inteligenci, vědomí a hranice lidskosti v kontextu technologického vývoje. *Anihilace* naproti tomu obrací pozornost k přírodnímu světu, transformaci a nepochopitelnému. Oba snímky přitom využívají precizní vizuální a zvukovou stylizaci jako nedílnou součást své výpovědi.

Analýza těchto dvou děl ukazuje, jak Garlandova autorská poetika propojuje formální filmové prostředky s hlubšími filozofickými koncepty. Práce současně odhaluje, jak může současný žánrový film přispívat k reflexi klíčových společenských a existenciálních otázek dneška.

2 METODY PRÁCE

2.1 Alex Garland

Představení Alexe Garlanda jsem založil především na rozhovorech s ním, dostupných v internetových magazínech. Tyto materiály jsem propojil s jeho filmovou a literární tvorbou a zaměřil se na jeho pohled na proces tvorby, inspirační zdroje a témata, která považuje za klíčová.

2.2 Filozofické okruhy

Pro pochopení filozofických témat, která Garland ve filmech *Ex Machina* a *Anihilace* rozvíjí, jsem čerpal ze dvou knih.

V případě *Ex Machiny* je to kniha *Posthumanism – A Critical Analysis* od Stefana Herbrechtereta¹, která představuje jeden z klíčových textů k porozumění posthumanismu jako filozofickému i kulturnímu směru. Herbrechter zde zkoumá různé teoretické přístupy k posthumanismu a kriticky rozpracovává jejich důsledky pro pojetí lidské identity. V této perspektivě je posthumanismus především výzvou k přehodnocení našeho postavení ve světě – nejen ve vztahu k technologiím, ale i k dalším formám bytí a vědomí.

Pro filozofické témata ve filmu *Anihilace* jsem se rozhodl pro knihu *Being Ecological* od nebinárních filozofů Timothy Morton². Ta zkoumá ekologii jako způsob myšlení a životního stylu, který zahrnuje všechny bytosti, nejen přírodu. Morton kritizuje tradiční ekologické přístupy a zdůrazňuje propojenost všech věcí, přičemž vyzývá k přehodnocení našeho vztahu k environmentálním otázkám a lidského místa v ekosystému.

2.3 Žánrová hybridizace

K nahlédnutí do problematiky žánrového kombinování jsem se rozhodl využít poznatků Johna Trubyho. Ten ve své knize *The Anatomy of Genres*³ představuje nový přístup k žánrové hybridizaci, který zdůrazňuje flexibilitu a dynamiku žánrů. Podle něj nejsou žánry pevně stanovené kategorie, ale spíše nástroje, které lze kreativně kombinovat a adaptovat.

¹ HERBRECHTER, Stefan. *Posthumanism – A Critical Analysis*. London: Bloomsbury Academic, 2013.

² MORTON, Timothy. *Being Ecological*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2018. ISBN 9780262038041. Česky: *Ekobytí*. Přeložil Ondřej Trhoň, předmluva Pavel Turek. Praha: ArtMap, 2023. ISBN 978-80-908560-0-4.

³ TRUBY, John. *The anatomy of genres: how story forms explain the way the world works*. New York: Picador, 2022. ISBN 978-1250184146.

Truby tvrdí, že žánry mají určité základní struktury a očekávání, ale tyto prvky je možné různě míchat a přetvářet, čímž vznikají nové, inovativní formy.

2.4 Analýza stylu

Při analýze toho, jak Alex Garland autorsky utváří své filmy, se opírám o koncept filmového stylu tak, jak jej vymezují David Bordwell a Kristin Thompsonová v knize *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*⁴.

V případě Garlandovy tvorby se zaměřuji především na vizuální a zvukovou estetiku jako klíčové složky, prostřednictvím kterých autor nejen buduje atmosféru, ale zároveň divákovi zprostředkovává filozofická a existenciální témata.

Analýza stylu je postavena na čtyřech následujících krocích:

- Prvním krokem je určení organizační struktury filmu. Sleduji vývojové vzorce v průběhu děje, zvolenou formu narace, práci s hlediskem a způsob dávkování informací divákovi.
- Druhým krokem je identifikace charakteristických postupů. Zaměřuji se na opakující se režijní strategie, které slouží k dosažení určitého efektu.
- Třetím krokem je vypracování vzorců těchto postupů – tedy zkoumání jejich uspořádání a účinku, který vyvolávají.
- Čtvrtým a posledním krokem je určení funkce těchto postupů a vzorců – jakou roli hrají ve struktuře filmu a jaký význam nesou.

⁴ BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. Přeložil Petra DOMINKOVÁ, přeložil Jan HANZLÍK, přeložil Václav KOFROŇ. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, [2022]. ISBN 978-80-7331-629-7

3 PŘEDSTAVENÍ ALEXE GARLANDA A JEHO TVORBY

Alex Garland (*26. května 1970, Londýn) se jako spisovatel, scenárista a režisér prosadil především díky schopnosti spojovat žánrovou nápaditost s hlubšími filozofickými otázkami. Vyrůstal v prostředí, které ho od dětství vedlo k přemýšlení o světě skrze obraz i slovo – jeho otec byl karikaturista, matka psycholožka.

3.1 Literární začátky: Pláž a prozaický styl vycházející z komiksu

Jeho původní ambice směřovala k výtvarnému umění – chtěl se stát ilustrátorem a komiksovým kreslířem, inspirován profesí svého otce. V mládí aktivně tvořil komiksy, ale postupem času si uvědomil, že tento formát mu svou strukturou a rytmem vyprávění nevyhovuje, jak později zmínil v rozhovoru pro *Lightspeed Magazine*.

Jeho literární tvorba se vyznačuje jasným a přímočarým stylem, který sám přičítá vlivu komiksů, filmů a televizních seriálů. Klade důraz spíše na obraznost, rytmus a dramatickou akci než na jazykové ornamenty nebo komplikovanou větnou strukturu. Směřuje pozornost čtenáře přímo k ději a atmosféře.

3.1.1 Debut a zkušenosti: Pláž jako generační manifest

Debutový román *Pláž* (1996) pro něj znamenal okamžitý průlom. Kniha vychází z jeho vlastních cestovatelských zkušeností a zachycuje touhu po svobodě, úniku z civilizace a hledání utopie – témata, která silně rezonovala s generací mladých cestovatelů devadesátých let. Sam k tomu uvádí: „Vydal jsem se na svou první cestu do Asie, když jsem byl ještě teenager ve škole a od té doby jsem se vracel alespoň jednou nebo dvakrát téměř každý rok.”⁵

Román začal psát ve věku třiaadvaceti let bez výraznější literární průpravy. Přesto se *Pláž* záhy stala čtenářským fenoménem – a to navzdory tomu, že při svém vydání neměla ze strany nakladatele výraznou propagaci. Garland později pro *Spike Magazine* otevřeně přiznal, že v té době o sobě jako spisovateli často pochyboval a nebyl si jistý, zda bude mít jeho úspěch delší trvání.

⁵ GLUCKMAN, Ron. Alex Garland's 'The Beach' online. Dostupné z: <https://www.gluckman.com/BeachGarland.html?t>

3.1.2 Tematické a stylové proměny: The Tesseract a The Coma

Jeho druhý román *The Tesseract* (1998) nabízí nelineárně vystavěný příběh, v němž se prolínají osudy několika postav zasazených do rušného a živelně chaotického prostředí Manily. Garland zde pracuje s fragmentární vyprávěcí strukturou, inspirovanou postmoderní estetikou, která odráží komplexnost a nepředvídatelnost městského života. Tematicky se soustředí na otázky lásky, násilí a osudu, jež se v kontextu tropického velkoměsta neustále střetávají a proměňují.

The Coma (2004) sleduje příběh muže jménem Carl, který se po brutálním útoku v londýnském metru probouzí z kómatu do nejasného světa, kde mizí hranice mezi skutečností a halucinací. Román pracuje s introspektivní rovinou a tematizuje subjektivní vnímání reality v okamžiku psychického i fyzického narušení.

Vedle svých tří románů Garland přispěl i do několika literárních sbírek – například do antologie *All Hail the New Puritans* nebo cestopisného souboru *The Weekenders: Travels in the Heart of Africa*. Zároveň se vrátil ke svým původním zájmům, když publikoval příběh v rámci komiksové série *Batman: Gotham Knights* (č. 39).

3.2 Přejít k filmu: Inspirace spoluprací a žánrovým experimentem

Garland vnímal svůj přechod k filmu jako přirozený posun ve vyprávění, které pro něj bylo od počátku úzce propojené s obrazem. Zásadním impulsem se stalo jeho pozorování natáčení *Pláže*, kde ho zaujala kolektivní povaha filmové práce i atmosféra na place, kterou později popsal jako překvapivě zábavnou a inspirující⁶.

Jeho scénářistická tvorba se od počátku vyznačuje důrazem na hlubší roviny vyprávění – od zkoumání lidské povahy přes etická dilemata vědeckého pokroku až po existenciální otázky, které přesahují hranice tradičního žánru. Charakteristickým rysem jeho stylu je práce se subverzí očekávání a budování vnitřně soudržných fikčních světů, kde se motivy rozvíjejí s promyšlenou logikou. Na rozdíl od psaní prózy, které vnímá jako více introspektivní, přistupuje ke scénáři jako k vizuálnímu konceptu – jak uvedl v rozhovoru pro *Lightspeed Magazine*, při psaní si jednotlivé scény už rovnou představuje jako obrazy, což zásadně ovlivňuje tempo i strukturu vyprávění.

⁶ MCKITTRICK, Christopher. Alex Garland on Screenwriting. Creative Screenwriting online. 2016-01-06 Dostupné z: <https://www.creativescreenwriting.com/alex-garland-on-screenwriting/>

3.2.1 Scenáristický průlom: 28 dní poté jako redefinice zombie hororu

Garland debutoval jako scenárista postapokalyptickým hororem *28 dní poté* (2002), který režíroval Danny Boyle. Film přinesl nový pohled na zombie žánr – místo tradičních pomalých nemrtvých představil rychlé, instinktivně útočící nakažené, čímž výrazně proměnil dosavadní žánrovou optiku. Scénář vznikl ve spolupráci s producentem Andrewem Macdonaldem, s nímž Garland navázal trvalé profesní partnerství. Když se k projektu přidal i Danny Boyle, spojení zkušeného režiséra s novým autorským hlasem dalo vzniknout dílu, které si získalo široké publikum a zároveň ovlivnilo podobu moderního hororu.

Garland později přiznal, že inspiraci čerpal přirozeně z předchozích filmů i herních titulů. „*Myslím, že jsem byl v těch příbězích tak hluboko, že jsem o tom ani nemusel přemýšlet. V době, kdy jsem psal 28 dní poté, jsem měl v hlavě spoustu zombie filmů a videoher, hlavně Resident Evil.*“⁷

3.2.2 Vize a spolupráce: Od Sunshine po Dredda

Na sci-fi snímku *Sunshine* (2007) Garland znovu spolupracoval s Dannym Boylem. Film propojuje meditativní sci-fi s prvky hororu a zaměřuje se na psychologické i existenciální napětí posádky, která míří k umírajícímu Slunci. Garland později přiznal, že druhá polovina filmu žánrově osciluje a částečně narušuje celkovou soudržnost díla⁸. Přesto si *Sunshine* postupně získal kultovní status a bývá oceňován pro svou silnou atmosféru, vizuální styl i ambiciózní zpracování témat spojených s obětí, osudem a smyslem lidské existence.

V roce 2010 vznikla pod Garlandovým scénáristickým vedením filmová adaptace románu Kazua Ishigura *Never Let Me Go*. Projekt ukázal jeho citlivost při převodu literární předlohy do filmového jazyka i schopnost pracovat s jemně odstíněnými emocemi a atmosférou. Na rozdíl od předchozích žánrově vyhraněných děl zde dominuje tlumený, kontemplativní tón. Prvky sci-fi zůstávají v pozadí a slouží především jako rámec pro morální a existenciální otázky související s lidskostí, pamětí a smrtelností.

Poté se Garland vrátil k akčnějšímu žánru snímkem *Dredd* (2012), který vznikl podle britského komiksu a odehrává se v dystopické budoucnosti poznamenané násilím, anarchií a úpadkem civilizace. Film zaujal především svou stylizovanou vizualitou, strohou narací a důrazem na brutalistickou estetiku světa. Ačkoli Garland oficiálně působil jako scenárista,

⁷ Tamtéž.

⁸ JOHNSON, Brian D. Interview: Alex Garland. Lightspeed Magazine online. 2015, č. 59. Dostupné z: <https://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/interview-alex-garland/?t>

jeho vliv na celkové režijní pojetí byl podle dostupných informací zásadní. *Dredd* se tak stal pro něj důležitým předělem a odrazovým můstkem k vlastní režii.

3.3 Režie a autorská kontrola: Styl jako rozšířená vize

Garland přešel k režii přirozeně, jeho scénáře totiž od počátku vznikaly s jasnou vizuální představou. Jak sám říká: „*Když si sednu psát scénář, neplánuji psát scénář; plánuji natočit film.*”⁹ Režie pro něj znamenala logické rozšíření autorské kontroly a možnost vtisknout dílu jednotný výraz od prvotní myšlenky až po výslednou podobu na plátně.

Jeho přístup ke sci-fi a hororu zároveň odráží osobní zaujetí tématy, která ho přitahují bez ohledu na jejich společenské nebo kulturní zařazení. Vědomě se distancuje od dělení na vysoké a nízké umění a považuje žánrové formy za vhodný prostor pro filozofické uvažování i formální experimenty¹⁰.

3.3.1 Ex Machina: Komorní dialog o AI a manipulaci

Garlandův režijní debut *Ex Machina* (2014) se zaměřuje na vztah člověka a umělé inteligence, přičemž propojuje filozofickou rovinu s psychologickým napětím. Příběh sleduje mladého programátora Caleba, který má za úkol ověřit vědomí androidky Avy – čímž se spouští psychologická hra plná manipulace a narůstající nedůvěry. Garland volí minimalistický styl, důraz na dialog a přesně vystavěné situace, čímž dosahuje mimořádně silného intelektuálního i emocionálního účinku.

Film se rychle stal významným milníkem současné science fiction a získal řadu ocenění včetně Oscara za vizuální efekty. Podle samotného Garlanda je *Ex Machina* „*filmem o třech bytostech s výjimečnými mozky, které používají primárně proti sobě.*”¹¹ Namísto spektakulárních žánrových prvků staví na komorním dramatu, které se soustředí na intelektuální střet, psychologickou dynamiku a postupné odhalování motivací všech tří postav.

Snímek Garlandovi vynesl nominaci na Oscara za nejlepší původní scénář a definitivně potvrdil jeho schopnost propojit filozofickou hloubku s formální precizností.

⁹ Tamtéž.

¹⁰ STANFORDDAILY. ‘Annihilation’ writer-director Alex Garland talks genre, eerie films and working with others online. The Stanford Daily, 2018-03-08. Dostupné z: <https://stanforddaily.com/2018/03/08/annihilation-writer-director-alex-garland-talks-genre-eerie-films-and-working-with-others/>

¹¹ CINEMART. Ex Machina online. CineMart, Dostupné z: <https://www.cinemart.cz/filmy/ex-machina/?t>

3.3.2 Anihilace: Stylová meditace o ekologii a identitě

Anihilace (2018) představuje Garlandovu volnou adaptaci románu Jeffa VanderMeera, která staví na tísnivé atmosféře, vizuální imaginaci a filozofické hloubce. V centru příběhu stojí bioložka Lena, která se vydává do záhadné zóny zvané Shimmer – prostoru, kde se hroutí známé fyzikální i biologické zákony. Garland se zde zaměřuje na destrukci nikoli jako konec, ale jako proměnu; rozpad identity a formy chápe jako přechodový stav, nikoli jako zánik. Film propojuje sci-fi s prvky hororu a prostřednictvím ekologické metaforu tematizuje existenciální krizi i narušení vnímání reality.

K adaptaci přistupoval s respektem k předloze, ale zároveň s jasnou autorskou vizí. „*Chtěl jsem být věrný tomu, co jsem sám při čtení prožil,*“ uvedl později. „*Nešlo mi o přesný přepis, ale o zachycení toho, co ve mně ten román vyvolal.*“¹² Přitahovala ho především specifická nálada textu – nejednoznačná, tísnivá a snově neuchopitelná.

Garland se při tvorbě *Anihilace* snažil vystihnout podstatu něčeho skutečně odlišného – nejen vizuálně, ale i z hlediska chování, způsobu existence a logiky uvažování. Cizost vnímal jako klíčový tvůrčí princip, který měl vyvolat pocit radikální jinakosti oproti lidské zkušenosti¹³. Tato snaha o vybočení z antropocentrického rámce dává filmu specifickou atmosféru a potvrzuje Garlandovu schopnost propojit vizuální imaginaci s narativním experimentem v rámci žánrového vyprávění.

3.3.3 Nové směry: Devs, Men a Civil War jako vývoj autorské výpovědi

Po úspěchu *Anihilace* Garland dále rozvíjel svou režijní dráhu prostřednictvím několika výrazných projektů.

Televizní minisérie *Devs* (2020) se zaměřuje na otázky determinismu, svobodné vůle a technologického dohledu v prostředí utajeného výzkumu kvantových jevů. Garland zde navazuje na své typické formální postupy – pracuje s minimalistickou estetikou, zneklidňující atmosférou a filozofickým podtextem.

Ve filmu *Men* (2022) se posouvá směrem k psychologickému hororu. Příběh se soustředí na prožitek traumatu, viny a genderové dynamiky v uzavřeném venkovském prostředí. Díky

¹² COLLIDER. Alex Garland on Annihilation, That Netflix Deal, and More online. Collider, 2017-12-13. Dostupné z: <https://collider.com/alex-garland-annihilation-interview/>

¹³ COMINGSOON.NET. Interview with Annihilation Director Alex Garland online. ComingSoon.net, 2017-12-13. Dostupné z: <https://www.comingsoon.net/movies/features/909369-interview-with-annihilation-director-alex-garland>

výrazné symbolice, důmyslné práci se zvukem a obrazovým výrazem film vyvolal silnou, místy rozporuplnou kritickou odezvu.

Snímek *Civil War* (2024) představuje zatím Garlandův nejambicióznější projekt. Dystopické drama sleduje pád americké demokracie očima válečných reportérů a formálně se přiklání k dokumentárně laděnému realismu. V popředí stojí témata polarizace, propagandy a společenské odpovědnosti médií.

Po uvedení *Civil War* Garland oznámil, že v blízké budoucnosti neplánuje pokračovat v režii. Ačkoli se i nadále podílí na filmových projektech jako scenárista a producent, vyjádřil potřebu tvůrčí pauzy a odstupu od režisérské role¹⁴. Jeho rozhodnutí lze chápat nejen jako akt sebereflexe, ale i jako důsledek dosavadní tvorby, která se vyznačovala vysokou mírou autorské intenzity, tematické náročnosti a formální preciznosti.

3.4 Přesah do jiných médií: Garland a interaktivní vyprávění ve hrách

Alex Garland rozšířil své tvůrčí působení i do oblasti videoher, kde se uplatnil jako autor příběhů a konzultant při vývoji několika významných titulů. Jako dlouholetý fanoušek her považuje toto médium za plnohodnotný vyprávěcí prostor, který podle něj nabízí specifické možnosti práce s atmosférou a strukturou příběhu. Mezi své oblíbené tituly řadí mimo jiné *The Last of Us* a *Dark Souls*, tedy hry známé svou silnou narativní hloubkou a pečlivě vystavěným světem.

Významně přispěl ke scénaristickému a koncepčnímu vývoji několika projektů. Jedním z nich byla hra *Enslaved: Odyssey to the West* (2010), na níž se podílel jako spoluautor scénáře. Titul si získal uznání za svou příběhovou linii a propracované postavy; za svůj přínos obdržel Garland v roce 2011 ocenění britské scénaristické asociace Writer's Guild of Great Britain.

Dalším významným projektem byl *DmC: Devil May Cry* (2013). Garland zde působil jako supervizor příběhu a pomáhal při tvorbě celkové narativní koncepce. Jeho přístup hře dodal větší tematickou hloubku a přispěl k její výrazné stylizaci.

Zájem o herní médium měl zásadní vliv i na Garlandovu filmovou tvorbu. Sám připustil, že při psaní *28 dní poté* ho více než konkrétní film inspirovalo hraní *Resident Evilu*¹⁵.

¹⁴ THE WRAP. 'Civil War' Director Alex Garland Says He's Done Directing - TheWrap online. TheWrap, 2024-03-31. Dostupné z: <https://www.thewrap.com/alex-garland-retires-from-directing-civil-war/>

¹⁵ Tamtéž.

Herní svět mu poskytl nejen silné estetické impulzy, ale i nový způsob uvažování o stavbě vyprávění, práci s napětím a rytmem.

3.4.1 Mezi médii: Hry jako rozšíření autorského jazyka

Tyto různorodé zkušenosti představují Garlanda jako všestranného a adaptabilního autora, který napříč médii hledá nové cesty, jak vyprávět tematicky vrstevnaté a formálně podnětné příběhy. Jeho působení v herním průmyslu přirozeně rozšiřuje filmovou i literární tvorbu a obohacuje jeho autorský přístup o zkušenost s interaktivitou, vizuálním světem a strukturou, která přesahuje hranice jediného média. Garland tak zůstává výraznou osobností současného vyprávění – tvůrcem, jenž propojuje filozofické otázky s obrazovou imaginací a dokáže naplnit žánrové formy novým významem.

4 ŽÁNROVÁ HYBRIDIZACE SCI-FI A HORORU

4.1 Úvod: Hybridní žánry jako výraz současných existenciálních otázek

Žánrová hybridizace, tedy propojení prvků různých žánrů, patří k nejefektivnějším způsobům, jak moderní filmy dokážou oslovit širší publikum a zároveň rozvíjet hlubší tematickou hloubku.

V případě kombinace sci-fi a hororu se jedná o spojení dvou žánrů, které sdílejí klíčové prvky – fascinaci neznámem, zkoumání hranic lidského poznání a konfrontaci s tím, co leží za hranicemi našeho chápání.

Historie tohoto spojení sahá až ke klasickým příběhům, jako je *Frankenstein* Mary Shelleyové, který zkoumá etické a filozofické důsledky vědeckého pokroku, přičemž využívá prvky tělesné hrůzy a izolace k vyvolání strachu. Moderní sci-fi hororové příběhy však jdou ještě dál, kombinují realistické vědecké rámce se znepokojivými prvky hororu a kladou si otázky, které přesahují tradiční hranice obou žánrů.

Podle Johna Trubyho, autora knihy *The Anatomy of Genres*¹⁶, je klíčovým aspektem žánrové hybridizace schopnost propojit příběhové beaty obou žánrů tak, aby se vzájemně doplňovaly a posilovaly. Beat je podle Trubyho moment v příběhu, který má specifický účel — například posunout děj, rozvinout postavu nebo vytvořit napětí.¹⁷

Sci-fi obvykle poskytuje intelektuální rámec, který zkoumá možnosti technologie a vědy, zatímco horor posiluje emocionální rovinu příběhu a přináší napětí či strach. Pokud se tyto složky vhodně propojí, vzniká příběh, který je současně podnětný i působivý – a právě proto se sci-fi hororové filmy těší rostoucímu zájmu nejen ze strany diváků, ale i teoretiků filmu.

4.1.1 Příklady filmů na pomezí sci-fi a hororu

Spojení prvků sci-fi a hororu má v dějinách kinematografie dlouhou tradici. Již ve 20. století vznikly filmy, které tyto žánry úspěšně kombinovaly – například *Vetřelec* (Ridley Scott, 1979), jenž spojil klaustrofobický horor s vizuálně působivým sci-fi prostředím vesmírné lodi. Tento snímek se stal vzorem pro mnohé pozdější hybridní projekty.

¹⁶ Truby, John. *The Anatomy of Genres: How Story Forms Explain the Way the World Works*. New York: Picador, 2022. ISBN 978-1-250-27270-6.

¹⁷ Tamtéž, s. 11.

K dalším zásadním příkladům patří *The Thing* (John Carpenter, 1982), který tematizuje paranoii, rozpad identity a kontakt s mimozemskou entitou, stejně jako *Event Horizon* (Paul W.S. Anderson, 1997), kde se propojuje kosmický prostor s motivy pekla a šílenství.

V novém tisíciletí se objevují tituly, které se kromě hororu a sci-fi nebojí zapojit i filozofický rozměr – například *Under the Skin* (Jonathan Glazer, 2013) nebo *Possessor* (Brandon Cronenberg, 2020). Tyto snímky posouvají žánrovou hybridizaci směrem k introspektivnímu, často existenciálnímu hororu. V tomto kontextu lze vnímat i filmy Alexe Garlanda (*Ex Machina*, *Anihilace*), které přispívají k tomuto trendu kombinací psychologického napětí, filozofických motivů a tělesné či ekologické hrozby.

Tyto příklady ukazují, že sci-fi horor není jen stylistickou kombinací, ale dynamickou vyprávěcí formou, která se dokáže adaptovat na aktuální kulturní témata a obavy.

4.2 Základní znaky: Motivy poznání, smrti a strachu z neznámého

Sci-fi a horor na první pohled působí jako rozdílné žánry – jeden staví na spekulaci a intelektuální analýze, druhý na emocích a tělesné reakci. Přesto mezi nimi existuje výrazné tematické a strukturální propojení, které z nich činí přirozené partnery pro vznik žánrových hybridů. Oba totiž sdílejí zájem o hranice lidského poznání, ať už jde o rozšíření vědeckého obzoru, nebo o střet s něčím natolik neznámým, že rozkládá samotné základy reality, jak ji známe.

Zatímco sci-fi klade důraz na racionální porozumění světu a jeho možným budoucnostem, horor přináší zkušenost znejistění, ztráty kontroly a existenciální hrozby. V jejich kombinaci vzniká napětí mezi tím, co lze pochopit a vysvětlit, a tím, co je nutné pouze přežít nebo přijmout. Právě tato tenze je zdrojem výrazného dramatického potenciálu, který činí sci-fi hororové filmy hluboce podnětnými i emocionálně silnými.

4.2.1 Sci-fi: Technologie, identita a etická dilemata

Podle Johna Trubyho: „*sci-fi vytváří kultury a společnosti, kde věda a technologie definují fungování světa*“¹⁸. Tento rámec umožňuje autorům reflektovat potenciální důsledky vědeckého a technologického pokroku pro lidskou identitu, kulturu i etiku.

Sci-fi často tematizuje strach z toho, co technologický vývoj může znamenat pro lidskou individualitu. Zkoumá hranice mezi člověkem a strojem, přirozeností a umělostí, známým a

¹⁸ Tamtéž, s. 142.

neznámým. V jádru těchto příběhů tak obvykle stojí etická dilemata – otázky odpovědnosti vědců, důsledků lidské zvědavosti a morálních hranic experimentování.

Narativní struktura sci-fi děl bývá vystavěna na realistickém vědeckém základu, který je rozvíjen pomocí spekulativních prvků. Divák je vtahován do světa, jenž se v mnohém podobá jeho vlastní realitě, ale zároveň ji znejišťuje a problematizuje. Typickým rysem bývá postupné odhalování technologických prvků nebo vědeckých objevů, které vedou k dramatickému zlomu – často v podobě konfrontace s etickými nebo existenciálními otázkami.

4.2.2 Horor: Strach, smrt a narušení identity

Truby uvádí, že: „horor je příběhem o neustálém boji proti smrti, který jsme všichni předurčení prohrát.“¹⁹ Tento žánr konfrontuje diváka s nejhlubšími existenciálními obavami, často prostřednictvím narativů, které tematizují kontakt s neznámým, nepochopitelným nebo jiným.

Centrálním motivem hororu bývá smrt – nejen jako biologický konec, ale také jako symbolická hrozba, která narušuje stabilitu identity, racionalitu či hranice známého světa. Důležitou roli hraje také figura monstra, která funguje jako projekce potlačených strachů, vnitřních slabostí nebo kolektivních traumat.

Hororová narativní struktura obvykle pracuje s postupným budováním napětí, eskalací konfliktu a zjevením hrozby, která často nabývá konkrétní monstrózní podoby. Tento proces nejen vyvolává intenzivní emocionální odezvu, ale také nabízí prostor k reflexi lidské křehkosti, identity a hranic racionálního poznání.

4.2.3 Společné motivy: Překračování hranic a izolace jako katalyzátor změny

John Truby upozorňuje, že žánry sci-fi a horor často sdílejí společné téma: zkoumání vědeckých možností, jak přemoci smrt²⁰. Zatímco sci-fi často představuje smrt jako výzvu – něco, co lze oddálit, přelstít nebo technologicky překonat, horor ji ukazuje jako nevyhnutelný konec, který nelze obejít. Tam, kde sci-fi nabízí naději v podobě racionality a pokroku, horor přichází se ztrátou kontroly, rozkladem a konfrontací s tím, co je definitivní.

Oba žánry tak tematizují hranici mezi známým a neznámým – otázku, co se stane, když člověk překročí limity svého poznání a ocitne se v situaci, kterou nedokáže zcela pochopit

¹⁹ Tamtéž, s. 141.

²⁰ Tamtéž, s. 145.

ani ovládnout. Právě tento moment narušení, setkání s radikálně odlišným nebo nevysvětlitelným, je klíčovým hybatelem děje v mnoha žánrových dílech, včetně filmů Alexe Garlanda.

Dalším opakujícím se motivem je izolace. Uzavřená, klaustrofobická prostředí – laboratoře, výzkumné stanice nebo karanténny zóny – fungují jako metaforické tlakové nádoby, které umocňují vnitřní konflikty postav a vyhrcoují jejich psychické i morální dilemata. V těchto prostorech se vyjevují skryté obavy, viny a nevyřešené vztahy, čímž dochází k vrstvení osobního i kolektivního traumatu.

Sci-fi i horor zároveň sdílejí zájem o etická dilemata spojená s lidským zásahem do přírodních zákonů či technologického vývoje. Často sledujeme příběhy, kde snaha o pokrok nebo kontrolu nad realitou vede k nezamýšleným, a mnohdy katastrofickým následkům. Právě tato etická rozhraní činí z obou žánrů nejen nástroje zábavy, ale také prostředky kritické reflexe současného světa.

4.3 Žánrové propojení: Vzájemná rezonance témat a emocí

Sci-fi a horor jsou žánry, které i přes své rozdílné zaměření přirozeně spolupracují na vytváření příběhů, jež kombinují intelektuální fascinaci s emocionálním napětím. Podle Johna Trubyho „*nejlepší sci-fi a hororové příběhy zkoumají hranice mezi životem a smrtí, evolucí a devolucí, čímž odhalují nejhlubší obavy lidské společnosti*“²¹. Jejich fúze otevírá prostor, v němž se může intelektuální fascinace technickým či vědeckým objevem střetnout s existenciálním napětím a emocionální reakcí. Právě v tomto napětí mezi poznáním a hrůzou se rodí příběhy, které dokážou oslovit jak mysl, tak tělo diváka – a v tom tkví jejich síla i aktuálnost.

4.3.1 Sdílená témata: Evoluce, destrukce a hranice vědění

Sci-fi a horor jsou žánry, které navzdory svým odlišnostem sdílejí řadu klíčových témat, přičemž každé z nich je zpracovává specifickým způsobem. Sci-fi se obvykle soustředí na reflexi důsledků vědeckého a technologického pokroku, zatímco horor se zaměřuje na emocionální, existenciální a tělesné důsledky těchto změn. Oba žánry tak nabízejí různé, ale komplementární způsoby, jak zkoumat lidskou zkušenost v mezních situacích.

²¹ Tamtéž, s. 145.

Jedním z ústředních motivů je technologie jako ambivalentní fenomén – současně zdroj fascinace i hrozby. John Truby upozorňuje, že věda a technologie mohou být zároveň zbraní a řešením²². V kontextu sci-fi bývá technologie nástrojem poznání, rozvoje či transcendence, ale zároveň se může stát katalyzátorem destrukce nebo odcizení. Horor naproti tomu často akcentuje temnější aspekty technologického zásahu – ztrátu kontroly, deformaci identity, nebo tělesnou transformaci, která narušuje hranici mezi člověkem a něčím jiným.

Dalším významným prvkem je strach z neznámého. Oba žánry tematizují otázku, co se nachází za hranicemi lidského chápání – ať už jde o mimozemské civilizace, genetické mutace, anomálie v přírodním řádu nebo entity, které odporují racionálnímu výkladu. Tato konfrontace s nepoznaným často vede k narušení dosavadní identity postav i světa, ve kterém se pohybují, a otevírá prostor pro hlubší filozofickou reflexi o hranicích vědění, subjektivity a lidské existence.

4.3.2 Narativní struktura: Izolace, eskalace a kolaps

Jedním z důvodů, proč spojení sci-fi a hororu tak dobře funguje, je jejich podobná narativní logika. Oba žánry často staví příběh na sdílených strukturách, které kombinují psychologický tlak s tematickým přesahem. Typickým prvkem je izolace – postavy se ocitají v uzavřených a podivně odtržených prostorech, kde se postupně vytrácí jistota i smyslová orientace. Taková prostředí fungují jako tlakové komory, které nejen zesilují napětí, ale zároveň nutí postavy i diváky čelit vlastní nejistotě, obavám a morálním dilematům bez možnosti úniku.

Další společný rys představuje gradace hrozby. V hororu obvykle narůstá vnitřní i vnější nebezpečí, zatímco sci-fi tento proces často zasazuje do kontextu technologického nebo vědeckého experimentu. Výsledkem je vyprávění, které se vyvíjí směrem k rozkladu a konfrontaci, ale zároveň ponechává prostor k intelektuální reflexi – co se vlastně děje, proč, a jaké to má důsledky.

4.3.3 Dvojitý účinek: Emocionální intenzita a intelektuální přesah

Sci-fi a horor oslovují diváka na odlišných, ale vzájemně se doplňujících úrovních. Horor působí především emocionálně – aktivuje tělesné reakce, apeluje na primární strachy a vytváří subjektivní zážitek, který často zasahuje hluboko do podvědomí. Jak podotýká John

²² Tamtéž, s. 146.

Truby, horor je nejsilnější tam, kde se dotýká našich nejzákladnějších obav²³. Právě tím dokáže zesílit dopad jakéhokoli vyprávění.

Sci-fi naopak nabízí určitý odstup – buduje světy, klade otázky, navrhuje modelové situace. Otevírá prostor pro intelektuální reflexi: co znamená být člověkem v době technologické proměny, kde leží etické hranice poznání, nebo jak může pokrok změnit samotnou strukturu reality.

V propojení těchto dvou přístupů vzniká vyprávění, které zároveň aktivizuje mysl i tělo. Právě tato kombinace emocionální intenzity a myšlenkové hloubky dává hybridním žánrům jejich specifickou sílu – jsou schopné nabídnout zážitek, který je současně vtahující i znepokojující.

4.3.4 Význam fúze: Hybrid jako médium filozofického znejištění

Fúze sci-fi a hororu nabízí jedinečný způsob vyprávění, který propojuje racionální analýzu s emocionálním prožitkem. Právě v tomto spojení vzniká silný kontrast – divák je na jedné straně fascinován možnostmi vědy, nových světů či budoucích forem existence, a zároveň konfrontován s hrůzou, ztrátou kontroly nebo narušením identity. Tato tenze mezi poznáním a děsem vytváří napětí, které sahá za hranice běžné žánrové zkušenosti.

Hybridní forma přitom nefunguje jen jako stylový experiment. Často se stává zrcadlem doby – reflektuje aktuální obavy, nejistoty i etická dilemata. V kombinaci obou žánrů vzniká prostor, v němž lze tematizovat ekologickou krizi, technologické hrozby nebo krizi identity způsobenou rozvojem umělé inteligence. Sci-fi horor tak neslouží jen k vyděšení, ale i k přemýšlení – a v tom spočívá jeho specifická síla.

4.4 Funkce hybridizace: Estetická forma současné nejistoty

Žánrová hybridizace sci-fi a hororu nabízí široké možnosti pro tvorbu narativů, které jsou tematicky i formálně komplexní. Právě díky propojení různých žánrových prvků je možné vytvářet vyprávění, která kombinují napětí a emocionální rytmus s filozofickým přesahem. Hybridní struktura umožňuje vrstvit různé významové roviny – od osobní psychologické roviny přes společenskou kritiku až po existenciální otázky.

²³ Tamtéž, s. 143.

Jak konstatuje John Truby, „*hybridní příběhy spojují příběhové beaty a tematické struktury různých žánrů, čímž obohacují narativ a oslovují širší spektrum diváků.*“²⁴ Tento přístup tak otevírá cestu k tvorbě filmů, které nejsou uzavřeny v rámci jedné žánrové logiky, ale naopak oscilují mezi různými výrazovými rovinami – a právě tím zůstávají podnětné, překvapivé a interpretačně bohaté.

4.4.1 Emoční účinek: Strach jako katalyzátor poznání

Když se spojí hororové a sci-fi prvky, vzniká vyprávění s mimořádnou emocionální intenzitou. Horor přináší napětí, úzkost a strach – spouští tělesné i psychické reakce, které diváka bezprostředně vtahují do děje. Sci-fi zároveň poskytuje rámec, ve kterém lze tyto emoce zasadit do širších souvislostí – například skrze otázky spojené s vědeckým pokrokem, strukturou reality nebo budoucností lidstva.

Tato kombinace umožňuje vystavět napětí, které se postupně vrství. Často vychází z izolace postav, uzavřeného prostoru nebo nejasného vnějšího ohrožení, které se pomalu odkrývá. Výsledkem je emočně gradující zážitek, který nejen vzbuzuje úzkost, ale zároveň nutí diváka přemýšlet, co se vlastně děje – a proč je to tak zneklidňující.

4.4.2 Filozofická rovina: Technologie, klimatická krize a identita

Hybridní žánry se ukazují jako mimořádně vhodný nástroj pro reflexi současných společenských a civilizačních výzev. Využitím spekulativního rámce sci-fi lze analyzovat témata, jako je klimatická krize, etické hranice vědeckého výzkumu nebo rizika spojená s rozvojem umělé inteligence. Horor k těmto otázkám přidává tělesnou a emocionální naléhavost – ukazuje, co se stane, když tyto problémy zasáhnou lidskou zkušenost napřímo.

Tímto způsobem vzniká napětí mezi analytickým odstupem a subjektivním prožitkem. Jak shrnuje John Truby, „*nejlepší hybridní příběhy zkoumají, co se stane, když člověk překročí své limity a čelí důsledkům.*“²⁵ V tomto smyslu sci-fi horor nejen varuje před konkrétními hrozbami, ale tematizuje samotný vztah člověka ke světu, který již nadále nelze vnímat jako bezpečný nebo jednoznačně srozumitelný.

²⁴ Tamtéž, s. 151.

²⁵ Tamtéž, s. 154.

4.4.3 Divácký zážitek: Napětí, myšlenka a účast

Propojení hororu a sci-fi dává vzniknout vyprávění, které je dramaticky živé a zároveň tematicky vrstevnaté. Právě díky tomuto spojení mohou příběhy oslovit široké spektrum diváků – ty, kteří hledají napětí a silný emoční prožitek, i ty, kteří očekávají intelektuální stimulaci a filozofický přesah. Horor přináší tělesné napětí a instinktivní reakci, zatímco sci-fi rozšiřuje vyprávění o hypotetické scénáře, morální dilemata a společenské otázky.

Taková hybridní forma umožňuje, aby se příběh odehrával na několika rovinách zároveň – působil na smysly, podněcoval myšlení a zároveň otevíral prostor k širší společenské reflexi.

4.4.4 Kulturní přesah: Zrcadlo současných obav a nadějí

Hybridní příběhy mají schopnost reflektovat stav společnosti – její nejistoty, konflikty i naděje. V časech rychlých změn, technologického vývoje a ekologických hrozeb nabízejí rámec, ve kterém lze tyto obavy nejen tematizovat, ale také zpracovat prostřednictvím spekulativního vyprávění.

Právě žánry sci-fi a hororu se v tomto směru ukazují jako mimořádně podnětné. Sci-fi umožňuje představit možné podoby budoucnosti, přemýšlet o důsledcích vědeckého pokroku a zpochybňovat hranice lidské zkušenosti. Horor naopak zesiluje emocionální stránku těchto otázek – ukazuje, jaké to je, když se člověk ocitne tváří v tvář něčemu, co nedokáže pochopit ani ovládnout.

Společně pak vytvářejí silný vyprávěcí nástroj, který může fungovat nejen jako zábava, ale i jako forma kritické reflexe současnosti. Umožňují nám promýšlet nové způsoby chápání světa, v němž žijeme – světa, který je stále složitější, propojenější a méně předvídatelný.

4.5 Závěr: Hybridní žánry jako nástroj propojování smyslů a myšlení

Kombinace sci-fi a hororu se v současné kinematografii prosazuje jako výrazná a myšlenkově plodná vyprávěcí strategie. Právě díky tomuto spojení vznikají narativy, které propojují intelektuální fascinaci vědou, technologiemi, identitou či budoucností s tělesným napětím, úzkostí a prvky děsu. Taková kombinace nejen zvyšuje emocionální dopad vyprávění, ale zároveň otevírá prostor pro hlubší filozofickou a společenskou reflexi – o tom, co znamená být člověkem v proměnlivém a stále méně uchopitelném světě.

ANALYTICKÁ ČÁST

5 ANALÝZA STYLU FILMU EX MACHINA

5.1 Úvod: Stylistický minimalismus jako nástroj filozofického napětí

Ex Machina je výrazným příspěvkem k moderní sci-fi, který propojuje filozofické otázky vědomí, umělé inteligence a etiky s komorním, psychologicky laděným dramatem. Film se odehrává v izolované vile, kde se mezi programátorem Calebem, jeho šéfem Nathanem a umělou inteligencí Avou rozhrává hra moci, důvěry a manipulace. Místo velkolepých efektů sází Garland na napětí vyrůstající z dialogů, stylu a prostorové izolace. Stylová a tematická vrstevnatost filmu umožňuje interpretovat jej nejen jako sci-fi, ale i jako horor.

Film rozvíjí základní rysy vědeckofantastického žánru, především tematiku umělé inteligence, avšak činí tak prostřednictvím komorního vyprávění, které pracuje s prvky hororu. Izolované prostředí, postupné dávkování informací a rostoucí nedůvěra mezi postavami vytvářejí napětí, které přesahuje běžný rámec žánru. Film tak reprezentuje žánrový hybrid, který umožňuje zároveň emocionální prožitek i intelektuální reflexi.

Témata jako vědomí, subjektivita a hranice mezi člověkem a strojem tvoří základní filozofické napětí filmu. Postava Avy tento rámec personifikuje a otevírá otázky po postavení člověka v technologicky definovaném světě.

K podobným tématům se vyjadřuje i literární teoretik a filozof Stefan Herbrechter, který se ve své publikaci *Posthumanism – A Critical Analysis* (2013) věnuje posthumanismu jako kritickému myšlenkovému rámci, jenž reaguje na proměnu tradičního chápání člověka v souvislosti s vědeckým, technologickým a kulturním vývojem. Hned v úvodu knihy upozorňuje, že posthumanismus vyžaduje kritickou reflexi lidské výjimečnosti a zároveň problematizuje pojetí člověka jako autonomního a nadřazeného subjektu, který stojí mimo či nad ostatními formami bytí²⁶. Namísto toho nabízí posthumanistický přístup pohled na člověka jako na entitu formovanou vzájemnou interakcí s technologiemi, prostředím, neživými systémy i jinými inteligencemi. Otevírá otázky týkající se vědomí a identity v době, kdy se tradiční antropocentrický pohled stává neudržitelným.

²⁶ HERBRECHTER, Stefan. *Posthumanism – A Critical Analysis*. London: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-4411-1053-9. s. 3.

5.2 Narativní struktura: Kontrola perspektivy a iluze poznání

Ex Machina využívá lineární vyprávěcí strukturu s pečlivě dávkovanými informacemi, které podporují pocit nejistoty a postupného odhalování pravdy. Garland rozvíjí děj v rámci několika klíčových situací, jejichž pořadí a perspektiva záměrně manipulují diváckým očekáváním. Podle Johna Trubyho spočívá síla vyprávění mimo jiné v přesném načasování zvrátů a proměn.²⁷ V tomto smyslu je film vystaven jako rafinovaný experiment, nejen pro postavy, ale i pro diváka.

Vyprávění je zpočátku pevně svázáno s postavou Caleba – divák s ním sdílí zvědavost i nevědomost. V průběhu děje se však ukazuje, že Caleb není pouhým pozorovatelem, ale sám se stává testovaným subjektem. Tento posun v perspektivě je jedním z klíčových zvrátů, které narušují stabilitu vnímání a podtrhují hlavní téma filmu: kdo má moc, kdo sleduje a kdo je sledován. Vyvrcholení v podobě Avina úniku a Calebovy izolace pak završuje obrácení rolí a přenáší pozornost od lidského k technologickému subjektu.

5.3 Vizuální styl: Geometrie, sklo a hybridnost jako motivy moci

Vizuální stránka filmu hraje klíčovou roli při zprostředkování atmosféry, napětí i významových přesahů. Garlandův vizuální jazyk, vyvinutý ve spolupráci s kameramanem Robem Hardym, pracuje s formální přesností, minimalismem a kontrolovanou kompozicí, která odráží mocenské vztahy i otázky identity.

Kompozice záběrů je výrazně symetrická, často geometricky přesná – především v interiérech Nathanovy vily. Tyto vizuální principy odrážejí Nathanovu snahu o absolutní kontrolu nad prostředím i ostatními postavami. Skleněné přepážky zde neslouží pouze jako architektonický prvek, ale i jako vizuální metafora bariér mezi lidmi a technologiemi. Kamera často snímá postavy skrze sklo či odrazy, čímž vytváří dojem vrstevnatého prostoru plného nejasností a skrytého dohledu.

Zásadní roli hrají i detaily a rytmus pohybu – statické záběry vily střídají precizní pohyby Avy, čímž vzniká dramatický kontrast mezi nehybností prostoru a nečekanou živostí umělé inteligence.

Ava je vizuálně koncipována jako syntéza organického a umělého. Její lidská tvář kontrastuje s průsvitným mechanickým tělem, což zdůrazňuje její nejednoznačnou identitu.

²⁷ Truby, John. *The Anatomy of Genres: How Story Forms Explain the Way the World Works*. New York: Picador, 2022. ISBN 978-1-250-27270-6. s. 45–46

Kamera často sleduje její gesta v detailu – ruce, mimiku, chůzi – čímž tematizuje otázku: kde končí stroj a začíná člověk?

Ve scéně, kde si obléká šaty a zakrývá své mechanické části, dochází k zásadnímu vizuálnímu obratu – divák je konfrontován s postavou, která vypadá plně lidsky, ale jejíž původ zůstává nelidský. Ava se tak stává obrazem přechodu, porušení binárního rozlišení a narušení jistoty lidské výlučnosti.

5.4 Zvuk a hudba: Sonický chlad a významové ticho

Zvukový design hraje v *Ex Machině* zásadní roli při vytváření atmosféry technologického chladu, psychologického napětí i filozofického přesahu. Minimalistický soundtrack Bena Salisburyho a Geoffa Barrowa využívá ambientní vrstvy, elektronické pulzy a strategické ticho k tomu, aby zvýraznil napětí a proměnu moci mezi postavami.

Zvuky v prostředí vily – bzučení osvětlení, zámků či Aviny mechanické pohyby – podtrhují technologickou podstatu prostoru a nepřetržitý dohled. Právě absence přírodních zvuků posiluje vjem izolace a laboratorního prostředí, které je zcela pod kontrolou Nathana.

Hudební motivy se mění podle vývoje příběhu. V momentech, kdy Ava získává autonomii, přechází hudba ze statických ploch do rytmicky výraznějších struktur, což zrcadlí její narůstající moc. Zásadním nástrojem napětí je také ticho – například při vypnutí bezpečnostního systému, kdy náhlé zvukové vakuum podtrhuje narušení dohledu a blížící se zlom v ději.

Zvuk zde neplní jen emocionální funkci, ale má i filozofický význam – jeho sterilita, neosobnost a rytmická chladnost podporují posthumanistickou perspektivu filmu. V závěru, kdy Ava opouští vilu, se přírodní obraz doprovázený elektronickým hučením stává paradoxním symbolem: příroda zůstává vizuálně krásná, ale zvukem je stále ovládána něčím nepřírodním.

5.5 Prostor: Vila jako mikrokosmos kontroly a odcizení

Nathanova izolovaná vila funguje jako mikrokosmos, v němž dochází k soustředěné dramatické i filozofické konfrontaci. Její architektura zrcadlí tematiku kontroly a odcizení – horní obytné části působí sterilně a klidně, zatímco podzemní laboratoře vyvolávají pocit uzavřenosti a moci. Vila je uzavřený, technologicky řízený prostor, kde Nathan disponuje absolutní kontrolou – nad prostředím, postavami i světlem. Skleněné přepážky mezi

místnostmi – zejména mezi Avou a Calebem – tematizují hranici mezi člověkem a strojem i mezi subjektem a objektem. Postupné rušení těchto hranic souvisí s Aviným osvobozením.

Exteriéry v okolí vily jsou snímány ve velkých, širokých záběrech a kontrastují s uzavřeností interiérů. Příroda zde symbolizuje svobodu, organický chaos a nepřístupnost lidské kontrole. Tento kontrast nabývá klíčového významu v závěru filmu, kdy Ava poprvé vstupuje do volného prostoru lesa – nikoli jen jako útěk z laboratoře, ale jako symbolické překročení technologické determinace. Vila, jako výraz technokratického řádu, selhává – a příroda zůstává jako prostor nezávislý na lidské (či strojové) moci.

5.6 Postavy: Subjektivita, dominance a mocenské převrácení

Postavy *Ex Machiny* nejsou pouze nositeli děje, ale i prostředníky filozofických témat. Caleb, jako „divák ve filmu“, zprostředkovává pohled na neznámé prostředí. Jeho civilní vzhled, zdrženlivé pohyby a nenápadná stylizace vytvářejí kontrast k dominantnímu Nathanovi, který působí jako vizionář i manipulátor. Jeho fyzická nadřazenost je zdůrazněna jak kamerovým úhlem, tak kostýmem a postojem – často stojí, zatímco Caleb sedí, čímž se vizuálně ustavuje jejich vztahová hierarchie.

Ava je stylizována jako bytost mezi světy – lidská tvář, mechanické tělo, plynulé, ale lehce nepřirozené pohyby. Její inscenace postupně přechází od objektu ke svobodnému subjektu: klíčová je scéna oblékání, v níž se vizuálně i dramaticky zbavuje strojové identity.

Dynamika mezi postavami je postavena na jasných mocenských pozicích – Nathan má převahu nad Calebem i Avou, ale jeho kontrola se postupně drolí. Vztah mezi Calebem a Avou je přehrazen bariérami – fyzickými i psychologickými – a osciluje mezi důvěrou, fascinací a manipulací. Závěrečné zvraty obrací tyto vztahy naruby.

Každá postava ztělesňuje určitý pól klíčového filozofického konfliktu: Caleb reprezentuje empatii a humanismus, Nathan vědecký racionalismus bez etiky a Ava otázku vědomí mimo rámec lidskosti. Jejich interakce rozvíjí témata kontroly, svobody a hranic vědomí. Film tyto významy nevyjadřuje didakticky, ale stylově – skrze prostor, pohyb, světlo i ticho.

5.7 Žánrový rámec: Sci-fi a horor jako formy filozofické destabilizace

Ex Machina představuje sofistikovaný žánrový hybrid, který propojuje vědeckofantastickou spekulaci s psychologickým napětím typickým pro horor. Sci-fi rovina poskytuje rámec pro rozvíjení filozofických témat – otázky vědomí, autonomie, technologické moci či etiky

výzkumu. Vila jako technologicky kontrolovaný prostor představuje mikrosvět vědecké nadvlády, v němž se člověk i stroj stávají objekty pozorování a testování.

Hororová rovina do filmu vstupuje skrze atmosféru nejistoty, izolace a postupného narušování jistot. Ava, která je zpočátku fascinujícím objektem, se proměňuje v autonomní subjekt schopný klamu a manipulace – a stává se tak i zdrojem ohrožení. Vila přestává být výzkumným prostorem a mění se v klaustrofobní past. Moment, kdy Caleb ztrácí kontrolu, je zároveň emocionálním vrcholem i žánrovým zvratem.

Prolnutím obou žánrů vzniká silný dramatický účinek: technologie není jen fascinující, ale i znepokojivá. Tato ambivalence umožňuje filmu tematizovat nejistotu lidské identity v éře umělé inteligence způsobem, který je racionální i hluboce emocionální.

5.8 Styl a filozofie: Posthumanismus jako vizuální a zvuková struktura

Garlandův film pracuje se stylistickými prostředky jako s aktivními nástroji filozofického zkoumání. Posthumanistický rámec, jak jej definuje Stefan Herbrechter, zpochybňuje výlučnost člověka a destabilizuje tradiční rozdělení na přirozené a umělé²⁸. Ava tuto otázku zosobňuje: není ani plně člověk, ani stroj, ale subjekt s vlastním vědomím a strategií přežití. Její vizuální proměna – od mechanického těla k plně lidské podobě – je symbolickým vyjádřením narušení antropocentrického pohledu.

Film tuto proměnu podporuje skrze obrazovou i zvukovou kompozici. Skleněné přepážky tematizují vztah mezi pozorovatelem a objektem – kdo koho sleduje? Kamera přechází z Calebovy perspektivy do Aviny a naznačuje, že lidské hledisko už není jediné platné. Symetrie a přesnost obrazu symbolizují kontrolu, ale zároveň ji zpochybňují – v momentě, kdy Ava tuto strukturu naruší, dochází i ke zhroucení systému.

Minimalistický zvukový design dále podtrhuje chlad, odcizení a absenci lidské emocionality. Ticho funguje jako prostor reflexe a napětí. Závěrečná sekvence, v níž Ava opouští vilu, kombinuje přírodní obraz s neorganickým zvukem – čímž uzavírá filozofické napětí mezi organickým světem a technologickou bytostí, která se do něj začleňuje.

²⁸ HERBRECHTER, Stefan. Posthumanism – A Critical Analysis. London: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-4411-1053-9. s. 2-4.

5.9 Shrnutí: Styl jako médium filozofického znejištění

Ex Machina je film s mimořádně promyšlenou stylovou koncepcí, v níž se všechny výrazové prostředky – obraz, zvuk, prostor i pohyb – podílejí na budování tematické hloubky a filozofického přesahu.

Lineární vyprávění je postaveno na strategickém dávkování informací a pečlivé práci s perspektivou, která vede diváka od iluze kontroly ke ztrátě orientace. Kamera sleduje postavy často symetricky a skrze skleněné bariéry, což odráží mocenskou asymetrii i nejistotu ohledně subjektivity.

Vizuální prostředí je navrženo jako mikrosvět technologie – geometricky přesná vila kontrastuje s organickou přírodou, jež zůstává mimo kontrolu. Zvukový design podporuje tento kontrast pomocí minimalismu, ambientních vrstev a významového ticha. Všechny tyto složky dohromady vytvářejí atmosféru, která není jen esteticky působivá, ale přímo formuje filozofické otázky filmu: co definuje lidskost, kde končí člověk a začíná stroj, a kdo má moc nad realitou?

Styl filmu tak není pouze ilustrací témat, ale jejich aktivním nositelem. Garland prostřednictvím formy rozvíjí posthumanistickou kritiku a vybízí diváka ke kritické reflexi technologického světa, v němž již nelze spoléhat na hranice mezi lidským a umělým.

6 ANALÝZA STYLU FILMU ANIHILACE

6.1 Úvod: Proměna a nejistota jako jádro stylové koncepce

Anihilace představuje významný příspěvek k moderní vědeckofantastické tvorbě, který propojuje prvky sci-fi, hororu a filozofické spekulace. Na rozdíl od klasických žánrových děl nesleduje technologický pokrok ani vesmírné výpravy, ale zaměřuje se na téma proměny – těla, prostoru i identity. Garland zde rozvíjí vizi, kde se člověk stává součástí chaotického, neuchopitelného světa, který narušuje hranice mezi přírodou, kulturou a subjektivitou.

Film je příkladem žánrového hybridu, který kombinuje vědeckofantastický výzkum s hororovými momenty narušení a děsu. Jak upozorňuje John Truby, právě žánrová syntéza umožňuje prohloubit emocionální a tematické napětí²⁹. V *Anihilaci* tento princip nachází výraz v prostředí Shimmeru – záhadné zóny, kde dochází k neustálým mutacím organismů i narušení vnímání reality.

Filozofickou oporu nachází film mimo jiné v konceptu temné ekologie, jak jej formuluje Timothy Morton. Ten kritizuje tradiční pojetí přírody jako harmonického, řádného systému, který stojí v protikladu k lidské civilizaci. Místo toho navrhuje chápat přírodu jako komplexní, chaotickou a hluboce provázanou síť vztahů, která zahrnuje člověka i jeho technologie – a zároveň odporuje snaze být plně uchopena či ovládnuta³⁰.

Shimmer zde neznamená hrozbu zvnějšku, ale ztělesňuje propojení člověka s nepředvídatelnou, neovladatelnou přírodní silou. Film tematizuje zánik pevné identity a nahrazuje ho představou fluidní, proměnlivé existence – nejen u postav, ale i v samotné podobě světa.

6.2 Narativní struktura: Fragmentace a zpochybnění reality

Anihilace kombinuje lineární průběh expedice do Shimmeru s nelineárními prvky – flashbaky, retrospektivními výpověďmi a záznamy po Lenině návratu. Tato struktura podporuje základní tematiku filmu: ztrátu orientace, rozklad identity a neuchopitelnost reality. Děj se zpočátku jeví jako klasická mise, postupně se však vyprávění rozkládá a zpochybňuje samo sebe.

²⁹ TRUBY, John. *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master Storyteller*. New York: Faber & Faber, 2007. ISBN 978-0-86547-951-0. s. 62-65.

³⁰ Morton, Timothy. *Being Ecological*. Cambridge: MIT Press, 2018. ISBN 978-0-262-03779-0. s. 16-17.

Hledisko je převážně subjektivní – sledujeme události očima Leny, která je zároveň pozorovatelkou i aktérkou. Její motivace a vzpomínky (zejména na vztah s Kanem) jsou zprostředkovány fragmentárně, což narušuje divákovu důvěru v to, co vidí a slyší. Tento princip nespolehlivého vypravěče film využívá k tomu, aby tematizoval nestabilitu poznání a rozpadající se subjektivitu.

Garland dává informace s opatrnou přesností – od prvních mutací v rostlinách přes fyzické hrozby až po zneklidňující setkání s mimozemskou entitou. Každé odhalení není jen zápletkovým bodem, ale i posunem v úrovni vnímání a filozofického tázání. Otázky jako „*je Lena po návratu tou samou osobou?*“ zůstávají otevřené a odpovědi jsou záměrně nejednoznačné. Tato narativní neurčitost není slabinou, ale strukturálním prvkem – reflektuje Mortonovu temnou ekologii, kde svět nemá jasné hranice a poznání je vždy částečné.

6.3 Vizuální styl: Mutace, barva a ztráta vizuální stability

Vizuální styl *Anihilace* vytváří prostředí, které je zároveň krásné a znepokojivé – kaleidoskopické barvy, duhové odlesky a organické tvary zhmotňují motiv neustálé proměny. Shimmer je prezentován jako entita, která ovlivňuje nejen biologické struktury, ale i samotné vidění a vnímání prostoru. Tato estetika vizuálního narušení slouží jako metafora ztráty stability – fyzické i mentální.

Kontrast mezi stabilním, geometrickým světem základny a organickým chaosem Shimmeru je výrazný: uvnitř zóny se perspektivy lámou, symetrie mizí a formy se slévají. Rostliny ve tvaru lidských postav, architektura prorůstající vegetací či postavy, které rozkvétají – to vše vizuálně tematizuje rozpad hranic mezi druhy a formami. Garland využívá digitální efekty ne jako ornament, ale jako jazyk pro vyjádření filozofických otázek: je změna zánikem, nebo zrodem?

Vrcholným momentem vizuálního stylu je závěrečné setkání Leny s mimozemskou entitou. Tato bytost je tvořena světlem a tekutinou, zrcadlí Lenin pohyb a stírá rozdíl mezi subjektem a objektem. Kompozice, pohyb a barevnost zde dosahují téměř transcendentního účinku – nejde o boj, ale o vizuální obraz totální jinakosti. Shimmer je tak nejen prostředím, ale stylovou artikulací jiného řádu bytí – estetického, ontologického i filozofického.

6.4 Zvuk a hudba: Ambientní narušení a sonická jinakost Shimmeru

Zvukový design *Anihilace* je klíčovým prvkem budování atmosféry i filozofické roviny filmu. Hudba Geoffa Barrowa a Bena Salisburyho se vyhýbá tradičním strukturám a místo toho využívá ambientní textury, elektronické pulzy a ticho jako výrazové nástroje. Výsledkem je zvukový svět, který je stejně proměnlivý a neuchopitelný jako vizuální prostředí Shimmeru.

V mnoha scénách hudba splývá s prostředím – stává se jeho součástí, nikoliv ilustrací. Například závěrečná konfrontace s entitou je doprovázena modulovaným elektronickým zvukem, který vytváří dojem sonického organismu: rytmický, beztvářý, nepochopitelný. Zvuk zde nepopisuje děj, ale vyjadřuje stav, ve kterém dochází k rozpadu hranic mezi tělem, prostorem a vědomím.

Podobně důležitá je práce s deformovanými přírodními zvuky – zpěv ptáků, šelest listů nebo voda jsou zkreslené, ozvěnové, reverzní. Tento akustický posun vytváří subtilní, ale trvalý pocit, že realita je narušena i na senzorické úrovni. Výjimečným příkladem je scéna se zmutovaným medvědem: jeho útok je předznamenán naprostým tichem, které náhle přeruší výkřik nesoucí hlas dřívější oběti. Tato zvuková fúze hrůzy a soucitu vytváří okamžik, jenž přesahuje běžné hororové kliše – jde o zvukovou metaforu ztráty lidskosti.

Celkově funguje zvuk v *Anihilaci* jako filozofický jazyk Shimmeru – není srozumitelný, ale působí na úrovni prožitku. Ticho, šum i disharmonické kompozice podporují motiv destabilizace, proměny a nejednoznačnosti. Divák není veden hudbou, ale je do ní vtažen – stejně jako do samotného Shimmeru.

6.5 Prostor: Shimmer jako dramatický a filozofický aktér

Shimmer není v *Anihilaci* pouze dějištěm, ale aktivní součástí narativu – organický, proměnlivý ekosystém, který ovlivňuje vše, co do něj vstoupí. Tento prostor narušuje fyzické, biologické i mentální struktury, a stává se tak nositelem tématu transformace. Vizuálně je charakterizován duhovým lomem světla, který deformuje realitu – nejen její vzhled, ale i pravidla, jimiž se řídí.

Kontrast mezi sterilní vojenskou základnou a chaotickou vegetací Shimmeru podtrhuje rozdíl mezi lidskou touhou po kontrole a nepředvídatelnou silou prostředí. Vstup do zóny je doprovázen vizuální i akustickou proměnou – divák se spolu s postavami ocitá v jiném

ontologickém rámci. Zde se rostliny mění v lidské tvary, zvířata nesou lidské hlasy a hranice mezi živými formami se stírají.

Prostor působí i na psychiku postav – ztráta paměti, dezorientace či narušená vůle k přežití jsou součástí vlivu Shimmeru. Scéna, v níž Josie rozkvétá do vegetace, vizuálně propojuje téma smrti a spojení – zánik se zde mění v pohlcení, splynutí. Garland tímto obrazem nabízí pohled na rozpad identity nikoli jako tragédii, ale jako přechod k jiné formě existence.

Filozoficky prostor ztělesňuje Mortonovu představu temné ekologie: příroda zde není oddělená, harmonická ani podřízená člověku – je fluidní, propojená a vzdorující porozumění. Shimmer zpochybňuje antropocentrismus tím, že z člověka činí jednoho z mnoha aktérů v síti vlivů, kterou není možné ovládnout ani plně poznat. Proměna, jíž postavy procházejí, není trestem, ale důsledkem existence ve světě, jehož stabilita je jen iluzí.

6.6 Postavy: Filozofické figury a rozpadající se identita

Postavy v *Anihilaci* nejsou jen nositeli děje, ale představují různé způsoby vztahování se k proměně, nejistotě a ztrátě identity. Každá z nich symbolizuje jiný postoj k neznámému – vědecký, intuitivní, odmítavý či sebedestruktivní – a jejich vývoj vizualizuje filozofické motivy filmu.

Lena, vědkyně a protagonistka, kombinuje racionalitu s osobní vinou. Její klidná observace a postupné přijímání proměny reflektují vnitřní rozpor mezi snahou porozumět a nemožností zachovat vlastní stabilní identitu. Kamera ji často izoluje v rámci záběru – i v týmu působí osaměle. Její střet s mimozemskou entitou vyjadřuje nejen fyzickou konfrontaci, ale i symbolické setkání se zrcadlovým já.

Vedlejší postavy reprezentují různé postoje k proměně: Ventress, jako odtazitá racionalita, se nakonec rozpadá do světelné entity; Josie volí klidné splynutí s prostředím a mizí v květech; Anya reaguje odmítnutím a agresí, což vede k její sebedestruktivní smrti. Tyto proměny nejsou pouze dějové zvraty – slouží jako obrazová artikulace filozofických otázek: Jak čelíme neznámému? Co z nás zůstává, když se změní naše tělo i vnímání?

Postavy v *Anihilaci* tedy nelze chápat jako klasické psychologické portréty – fungují jako myšlenkové figury. Skrze své rozhodnutí, zánik nebo přijetí proměny ztělesňují klíčové otázky filmu: vztah člověka k přírodě, ke smrti, k sobě samému. Lena se stává spojnicí mezi tímto světem a divákem – skrze její oči film neklade odpovědi, ale zve ke sdílení pochybností.

6.7 Žánrový rámec: Hybrid vědeckého poznání a tělesného hororu

Anihilace kombinuje prvky vědeckofantastického žánru s psychologickým a tělesným hororem, čímž rozšiřuje prostor pro filozofickou i emocionální reflexi. Základní rámec expedice do neznámé zóny odpovídá sci-fi logice poznávání a výzkumu – postavy se snaží analyzovat mutace, porozumět původu Shimmeru a jeho dopadům na genetiku. Tato vědecká fascinace je však postupně narušována děsem z fyzické i psychické proměny.

Právě hororová rovina zesiluje nejistotu: Shimmer není jen předmětem analýzy, ale prostředím rozkladu. Postavy čelí vnějším hrozbám (útok zmutovaného medvěda) i vnitřním – paranoi, ztrátě kontroly, psychickému zhroucení. Tělesná hrůza je vyjádřena syrově i symbolicky – například ve scéně, kdy medvěd mluví hlasem své oběti, dochází k absolutnímu narušení přirozenosti.

Garland využívá žánrové napětí jako nástroj filozofické ambivalence. Vědecký diskurz nestačí k uchopení Shimmeru, protože ten je zároveň nádherný i děsivý, tvůrčí i destruktivní. Zmutované rostliny ve tvaru lidských těl nejsou jen biologickou kuriozitou, ale vizuální metaforou identity, která se proměňuje mimo rámec lidské představivosti.

Tato žánrová syntéza nefunguje jako stylová hříčka, ale jako strukturální strategie: věda naráží na své limity, tělo přestává být jistotou, a poznání se mění v dezorientaci. Divák není pouhým svědkem, ale součástí procesu, v němž se hranice mezi racionálním a iracionálním, lidským a nelidským stírají.

6.8 Styl a filozofie: Temná ekologie jako estetická zkušenost

Anihilace není pouze příběhem o průniku do neznámé zóny, ale také filozofickou meditací o vztahu člověka k přírodě, identitě a proměně. V duchu temné ekologie Timothyho Mortona film zpochybňuje představu přírody jako oddělené, stabilní entity a člověka jako jejího pána. Shimmer je prostor, kde se všechny formy života propojují – geneticky, vizuálně i zvukově – a kde hranice mezi tělem, prostorem a subjektivitou přestávají platit.

Filozofický rozměr filmu se neodehrává jen v dialozích, ale přímo ve stylu: duhové odlesky, rozostřené kontury a zrcadlení vyjadřují, že ani vizuální vnímání není pevné. Proměnlivý obraz destabilizuje perspektivu diváka stejně, jako Shimmer narušuje postavy. Závěrečná scéna s entitou ukazuje, že i identita je tekutý proces – neexistuje jako stabilní já, ale jako vztah k jinému. Lena čelí sobě samé, která už není tou původní.

Zvukový styl doplňuje tuto filozofickou nejistotu: ambientní šumy, zkreslené přírodní zvuky a ticho tvoří akustický ekvivalent vizuální proměny. Shimmer mluví jazykem, který není srozumitelný, ale působí – narušuje jistotu, vnáší chaos, přepisuje smysl.

Garland tak využívá audiovizuální médium jako nástroj myšlení – styl se stává samotnou filozofií filmu. *Anihilace* neodpovídá na otázky, ale nutí přehodnotit samotný rámec, ve kterém otázky klademe: co je přirozené, co je já, a zda lze vůbec oddělit člověka od prostředí, které ho formuje.

6.9 Shrnutí: Styl jako nástroj reflexe v podmínkách transformace

Styl *Anihilace* není pouze estetickým rámcem, ale jádrem filozofické výpovědi filmu. Garland propojuje obraz, zvuk, prostor i narativní strukturu tak, aby vytvořil zkušenost destabilizace, proměny a propojení člověka s chaotickým prostředím. Všechny formální složky směřují k témuž cíli: zpochybnit představu pevné identity, oddělenosti přírody a poznatelnosti světa.

Kontrast mezi řádem vojenské základny a proměnlivostí Shimmeru odráží střet mezi kontrolou a nepředvídatelností. Práce s barvou, zrcadlením a akustickými deformacemi narušuje smyslovou orientaci diváka – styl zde napodobuje samotný proces mutace. Děj není jen vyprávěn, ale prožíván jako rozpad jistot.

Tato zkušenost je zároveň vizuální, zvuková i filozofická. Garland nenabízí odpovědi, ale strukturu, v níž se otázky mění spolu s prostředím. *Anihilace* tím ukazuje, že film může být nejen zrcadlem, ale i nástrojem myšlení – že styl může artikulovat to, co nelze přesně pojmenovat.

ZÁVĚR

Tato diplomová práce si kladla za cíl zmapovat filozofický a žánrový přesah dvou vybraných filmů Alexe Garlanda – *Ex Machina* a *Anihilace* – a zasadit je do kontextu jeho širší autorské tvorby. Analýza potvrdila, že Garland je výrazným autorem současné audiovizuální kultury, který skrze formálně precizní a myšlenkově ambiciózní filmy otvírá zásadní otázky o povaze lidské existence, vztahu ke smrti, vědomí a vlastní identitě.

Práce ukázala, že Garland ve své režii vědomě propojuje žánrové konvence sci-fi a hororu s filozofickým obsahem, aniž by tíhnul k čistému akademismu nebo efektní žánrové podívané. V *Ex Machině* staví na redukovaném prostoru a vztahové psychologii, aby v rámci konceptu Turingova testu zpochybnil samotnou hranici mezi člověkem a strojem. *Anihilace* naopak rozšiřuje narativ do vizuálně pestré a vnitřně rozpadlé krajiny, která metaforicky odráží stav rozpadajícího se vědomí, těla a světa. Oba filmy se tak různými způsoby zabývají podobnými otázkami – limitem lidského poznání a konfrontací se sebou samým.

Kromě stylistických analýz a žánrového zařazení obou děl se práce věnovala také širšímu kontextu Garlandovy tvorby. Byl představen jako tvůrce, jehož cesta vedla od literatury přes scenáristiku až k režii, přičemž důraz na narativní úspěšnost, obrazovou představivost a filozofickou hloubku zůstal konstantou jeho vývoje. Významné místo zaujímá také jeho otevřenost k interaktivním médiím a schopnost přenášet témata napříč různými formáty.

Garlandovy filmy zrcadlí nejen osobní vize jednoho autora, ale i širší kulturní klima poznamenané krizí jistot, důvěry v technologie a existenciálními obavami. Právě díky tomuto propojení individuální autorské estetiky se společenskou rezonancí lze jeho tvorbu chápat jako významný příspěvek k současné kinematografii i filozofickému diskurzu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. Bordwell, David a Kristin Thompson. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Překlad Petra Dominková, Jan Hanzlík, Václav Kofroň. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2022. ISBN 978-80-7331-629-7.
2. Herbrechter, Stefan. *Posthumanism: A Critical Analysis*. London: Bloomsbury Academic, 2013. ISBN 978-1-78093-606-2.
3. Morton, Timothy. *Being Ecological*. Cambridge: MIT Press, 2018. ISBN 978-0-262-03779-0.
4. Truby, John. *The Anatomy of Genres: How Story Forms Explain the Way the World Works*. New York: Picador, 2022. ISBN 978-1-250-27270-6.

INTERNETOVÉ ZDROJE

1. Garland, Alex. [online]. Wikipedie: Otevřená encyklopedie, poslední úprava 27. října 2023, [cit. 30. prosince 2024]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Alex_Garland
1. IMDb. Alex Garland – Biography – IMDb [online]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/name/nm0307497/bio/>
2. Wikipedia Contributors. Alex Garland. In: Wikipedia [online]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Alex_Garland
3. Wikipedie. Alex Garland. In: Wikipedie [online]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Alex_Garland
4. Providence Phoenix. Alex Garland [online]. Dostupné z: <https://providencephoenix.com/archive/books/97/03/27/GARLAND.html>
5. Gluckman, Ron. Alex Garland's 'The Beach' [online]. Dostupné z: <https://www.gluckman.com/BeachGarland.html>
6. Spike Magazine. Alex Garland [online]. Dostupné z: <https://spikemagazine.com/0599alexgarland>
7. Johnson, Brian D. Interview: Alex Garland. Lightspeed Magazine [online]. Dostupné z: <https://www.lightspeedmagazine.com/nonfiction/interview-alex-garland>
8. The Playlist. Interview: Alex Garland Reflects On His Career, 'Sunshine,' '28 Days Later' Sequels, Subjectivity & More [online]. Dostupné z: <https://theplaylist.net/interview-alex-garland-reflects-on-his-career-sunshine-28-days-later-sequels-subjectivity-more-20150714/>
9. Wikiquote. 28 Days Later [online]. Dostupné z: https://en.wikiquote.org/wiki/28_Days_Later
10. Cinemart. Ex Machina [online]. Dostupné z: <https://www.cinemart.cz/filmy/ex-machina/>
11. Časopis XB-1. Annihilation / Anihilace [online]. Dostupné z: <https://www.casopisxb1.cz/aktuality/annihilation-anihilace/>

12. Collider. Alex Garland on Annihilation, That Netflix Deal, and More [online]. Dostupné z: <https://collider.com/alex-garland-annihilation-interview/>
13. Comingsoon.net. Interview with Annihilation Director Alex Garland [online]. Dostupné z: <https://www.comingsoon.net/movies/features/909369-interview-with-annihilation-director-alex-garland>
14. The Stanford Daily. ‘Annihilation’ writer-director Alex Garland talks genre, eerie films and working with others [online]. Dostupné z: <https://stanforddaily.com/2018/03/08/annihilation-writer-director-alex-garland-talks-genre-eerie-films-and-working-with-others/>
15. Gamespot. Devs Creator Alex Garland On Why Video Game Movies Are Rarely [online]. Dostupné z: <https://www.gamespot.com/articles/devs-creator-alex-garland-on-why-video-game-movies/1100-6478904/>
16. The Wrap. ‘Civil War’ Director Alex Garland Says He’s Done Directing - TheWrap [online]. Dostupné z: <https://www.thewrap.com/alex-garland-retires-from-directing-civil-war/>

FILMOVÉ ZDROJE

1. *Ex Machina*. Režie Alex Garland. Velká Británie, 2014. Universal Pictures.
2. *Annihilation*. Režie Alex Garland. Velká Británie, 2018. Paramount Pictures.