

# Vývoj žánru mockbuster v americké kinematografii

BcA. Samuel Ondruško

---

Diplomová práce  
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

# ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	BcA. Samuel Ondruško
Osobní číslo:	K22374
Studijní program:	N0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Střihová skladba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Vývoj žánru mockbuster v americké kinematografii 2. Praktická část: Střihová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

# Zásady pro vypracování

## 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální "Zadání DP/BP" včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované "Zadání DP/BP" se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

## 2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Stříhová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Stříhová skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním) stříhového charakteru úzce související s teoretickou částí práce. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2, 3).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a–h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o diplomové práci studenta".

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené "Bakalářská / Magisterská práce" uložte:

1) Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2) Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3) Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace 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 češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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

**Seznam doporučené literatury:**

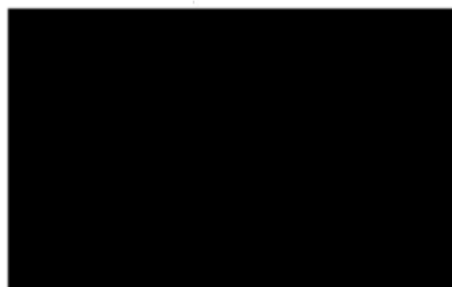
- BAREFOOT, Guy, 2017. *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press. ISBN 978-0-231-18037-5.
- BORDWELL, David a Kristin THOMPSON, 2011. *Umění filmu*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze. ISBN 978-80-7331-217-6.
- ALTMAN, Rick, 2006. *Film/Genre*. Reprint. London: Bloomsbury Publishing. ISBN 0-85170-717-3.
- POTTS, Rolf, 2007. The New B Movie. *The New York Times Magazine*. ISSN 0028-7822.
- VILLAREAL, Eugenio, 2009-2010. Mockbusters, "Rip-Offs," and Tie-ins: Musings on the Free Use of Ideas on Film and Television from a Justice Philosophy Perspective. *Ateneo Law Journal*. (54), 850-878. ISSN 0519-2676.
- PINO, Camilo Diaz, 2017. Flows in Reflux: Video Brinquedo and the BRICS "Mockbuster" as a Glitch in Mediatic Hegemony. *Television & New Media*. 18(8), 1-18. ISSN 15274764.

Vedoucí teoretické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**  
Ateliér Audiovize

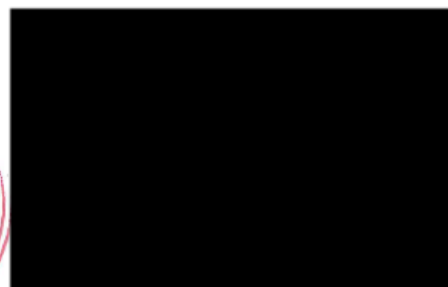
Vedoucí praktické části: **doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.**  
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2023**

Termín odevzdání diplomové práce: **17. května 2024**



**Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.**  
děkan



**MgA. Irena Kocí, Ph.D.**  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### 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;
- podle § 60 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 odst. 2 a 3 mohu užit 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;
- pokud je výstupem bakalářské/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 bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 16.5.2024.....

Jméno a příjmení studenta: Samuel Ondruško.....



podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Diplomová práca pojednáva o žánri mockbuster v Amerike. V teoretickej časti je popísaný princíp fungovania tohto žánru a jeho historický vývoj v Amerike. Analytická časť definuje prvky žánru mockbuster na základe rozboru vybranej batérie filmov. Výsledkom danej analýzy je tabuľka spoločných menovateľov a odchýlok prvkov žánru mockbuster. Súčasťou práce je aj projektová časť v podobe prípravy kreatívneho workshopu o tomto žánri.

Kľúčová slová: mockbuster, žáner

## **ABSTRACT**

Master's thesis discusses the mockbuster genre in America. The theoretical part describes the principle of this genre and its historical development in America. The analytical part defines the elements of the mockbuster genre based on analysis of a selected battery of movies. The result of the analysis is a chart of common characteristics and deviations of the elements of the mockbuster genre. The thesis also includes a project part in the form of preparation of a creative workshop about this genre.

Keywords: mockbuster, genre

Svoju vďaku chcem vyjadriť Jirřimu Flřiglovi za jeho priamu konřtruktřvnu kritiku v zařiatkoch tvorby tejto práce, ktorá ma donřtila detailnejšie analyzovať danú problematiku a hľadať zdroje d'alřích informáciř dokladajřcich moje tvrdenia.

Nesmierne si vřřim odpovedř na moje otřzky, ktoré mi poskytol Paul Bales. Informácie od řloveka pōsobiaceho priamo v odvetvř, ktorému sa tãto práce venuje vřrazne povřřili řroveň jej objektivity.

V neposlednom rade sa chcem veľmi poďakovať svojmu vedřcemu práce doc. MgA. Liborovi Nemeřkalovi, Ph.D. za sprãvne smerovanie práce, prřnosné konzultácie, trpezlivosť a tvrdř ruku.

Prohlašuji, ře odevzdanã verze bakalãřskė/diplomovė práce a verze elektronickã nahranã do IS/STAG jsou totořnė.

## OBSAH

<b>1</b>	<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I</b>	<b>TEORETICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>11</b>
<b>2</b>	<b>DEFINÍCIA ŽÁNRU MOCKBUSTER</b> .....	<b>12</b>
2.1	PRINCÍPY ŽÁNRU MOCKBUSTER .....	12
2.2	CIELE ŽÁNRU MOCKBUSTER .....	14
2.3	DIVÁCKA PERCEPCIA ŽÁNRU MOCKBUSTER.....	15
2.4	DIFERENCIÁCIA MOCKBUSTERU OD BÉČKOVÉHO FILMU .....	17
<b>3</b>	<b>OBDOBIA VÝVOJA ŽÁNRU MOCKBUSTER V AMERIKE</b> .....	<b>18</b>
3.1	NÁSTUP TELEVÍZIE .....	18
3.2	ÉRA BLOCKBUSTEROV .....	19
3.3	PLNE ROZVINUTÝ TRH S DOMÁCIM VIDEOM .....	19
3.4	NÁSTUP INTERNETU .....	20
<b>4</b>	<b>METODIKA</b> .....	<b>22</b>
<b>II</b>	<b>ANALYTICKÁ ČASŤ</b> .....	<b>23</b>
<b>5</b>	<b>ANALÝZA AMERICKÝCH FILMOV ŽÁNRU MOCKBUSTER</b> .....	<b>24</b>
5.1	HRANÉ MOCKBUSTERY .....	24
5.2	ANIMOVANÉ MOCKBUSTERY .....	26
5.3	SPOLOČNÉ PRVKY MOCKBUSTEROV.....	28
<b>6</b>	<b>SPOLOČNÉ MENOVA TELE A ODCHÝLK Y</b> .....	<b>32</b>
<b>III</b>	<b>PROJEKTOVÁ ČASŤ</b> .....	<b>33</b>
<b>7</b>	<b>WORKSHOP O ŽÁNRI MOCKBUSTER</b> .....	<b>34</b>
7.1	TEORETICKÁ PREDNÁŠKA O ŽÁNRI MOCKBUSTER.....	34
7.2	PRAKTICKÉ ZADANIE .....	35
7.3	ANALÝZA PRÁC .....	35
	<b>ZÁVER</b> .....	<b>36</b>
	<b>ZOZNAM POUŽITÝCH LITERÁRNYCH ZDROJOV</b> .....	<b>37</b>
	<b>ZOZNAM POUŽITÝCH ONLINE ZDROJOV</b> .....	<b>38</b>
	<b>ZOZNAM ELEKTRONICKEJ OSOBNEJ KOMUNIKÁCIE</b> .....	<b>39</b>
	<b>ZOZNAM OBRÁZKOV</b> .....	<b>40</b>
	<b>ZOZNAM TABULIEK</b> .....	<b>41</b>
	<b>ZOZNAM PRÍLOH</b> .....	<b>42</b>



# 1 ÚVOD

V roku 2014 v Inštitúte Maxa Plancka pre Empirickú Estetiku vo Frankfurte uskutočnil filmový vedec Keyvan Sarkosh prieskum zameraný na skupinu ľudí označujúcich sa ako diváci trash filmov. Jeho cieľom bolo zistiť z akého dôvodu ľudia aktívne vyhľadávajú „zlé filmy“. Zdalo by sa totiž, že úmyselné sledovanie zlých a znepokojujúcich filmov, ktoré si človek zároveň užíva, znie ako paradox. Vzorka ľudí, ktorá sa zúčastnila tohto prieskumu definovala ako ich hlavný dôvod sledovania trash filmov zábavu spojenú s ironickou perspektívou. Fanúšikovia lacných filmov ich neberú príliš vážne, ale považujú ich primárne za zdroj ich vlastného pobavenia. Táto štúdia navyše ukázala, že väčšina nadšených fanúšikov trash filmov sú vášnivými obľúbencami kinematografie. „*Pre takýchto divákov sa trash filmy javia ako zaujímavá a vítaná odchýlka od hlavného prúdu.*“<sup>1</sup>, hovorí sám Sarkosh. Hovoríme o vysoko vzdelanom publiku, s úprimným záujmom o široké spektrum umenia a médií, ktoré prekračuje hranice tradičných konvencií o populárnej kultúre.<sup>2</sup>

Guy Barefoot vo svojej knihe *Trash Cinema* píše, že zlé filmy sú neúmyselne zábavné.<sup>3</sup> Na druhej strane Paul Bales, prevádzkový riaditeľ produkcie *The Asylum* naopak nepopiera, že ich filmy vznikajú s cieľom pobaviť diváka práve svojou nižšou produkčnou hodnotou.<sup>4</sup> Či už je efekt pobavenia u týchto filmov dosiahnutý zámerne alebo neúmyselne, určitej skupine divákov poskytuje ich sledovanie radosť. A keďže jedným z hlavných cieľov tvorby filmov je vytvorenie diváckeho zážitku, zastávam názor, že trash cinema je plnohodnotnou súčasťou staršej i súčasnej kinematografie.

Cieľom tejto práce je okrem rozšírenia povedomia o žánri mockbuster tento žáner i definovať, popísať jeho historický vývoj v americkej kinematografii, a prostredníctvom analýzy filmov spadajúcich pod tento žáner identifikovať jeho charakteristické prvky. Výskum je koncipovaný so zreteľom na vývoj tohto žánru, v snahe odpovedať na otázku, aký mali technologické a iné zmeny vplyv na jeho postupnú premenu.

---

<sup>1</sup> Max Planck Gesellschaft. 2016, *For the love of trash films*. In: [www.mpg.de](http://www.mpg.de) [online]. [cit. 2023-11-7]. Dostupné z: <https://www.mpg.de/10675056/trash-film-audience>.

<sup>2</sup> BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press, s. 88. ISBN 978-0-231-18037-5.

<sup>3</sup> BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press,, s. 86. ISBN 978-0-231-18037-5.

<sup>4</sup> *What It Takes To Make A Hollywood Mockbuster (HBO)*. In: Youtube [online]. 24.5.2019. Dostupné z: <https://youtu.be/svRHb9ayVd8?si=mpNW45IWuEYfsOeh>. Kanál užívateľa VICE News.

Dôvodom pre zameranie sa na výhradne americký mockbuster v tejto práci je v prvom rade fakt, že mockbuster v tejto krajine vznikol. Sústredím sa na históriu tohto žánru v Spojených štátoch amerických je teda možné sledovať jeho vývoj od počiatkov jeho vzniku. Bližšia špecifikácia a vymedzenie skúmaného územia mockbusteru pri voľbe témy práce bolo ovplyvnené aj nedostatkom textových zdrojov o tejto problematike. Riešením bola možnosť čerpať z rozhovorov amerických tvorcov v angličtine, teda v jazyku, ktorému rozumiem a dokážem ho samostatne preložiť do jazyku tejto práce.

Teoretická časť práce sa venuje definícii žánru mockbuster. Popisuje princípy jeho fungovania na filmovom trhu, vzťah s divákom a ciele, ktoré sa snaží dosiahnuť. V rámci tohto úseku vyvracia niektoré mylné tvrdenia o jeho podstate a diváckom úsudku. Ďalej je v tejto časti kategorizovaný samotný vývoj tohto žánru do historických etáp. Jednotlivé obdobia sú vymedzené technologickými zmenami a zmenami vo vývoji kinematografie, ktoré mali priamy vplyv na premenu to žánru mockbuster.

Analytická časť práce sa zaoberá prvkami žánru mockbuster, a to u filmov hraných i animovaných. Tieto prvky sú determinované na základe rozboru filmov tohto žánru, s ohľadom na mieru frekvencie ich výskytu naprieč týmito filmami. Následne je vytvorený súbor spoločných menovateľov a odchylok formou tabuľky, ktorá poskytuje celkový prehľad o informáciách vyplývajúcich z danej analýzy.

Projektová časť práce predstavuje snahu o predanie získaných poznatkov ďalším nadšencom filmu – študentom filmového oboru. Popisuje priebeh fiktívnej udalosti, v rámci ktorej študenti absolvujú teoretickú prednášku o žánri mockbuster vyplývajúcu z teoretickej časti tejto práce, a následne budú vyzvaní k vytvoreniu krátko audiovizuálneho diela v tomto žánri. Táto udalosť je koncipovaná tak, aby jej výsledok poskytoval odpoveď na otázku, či by boli študenti po teoretickej prednáške schopní aplikovať novonadobudnuté informácie o mockbusteri tak, aby nimi vytvorené filmy disponovali prvkami tohto žánru, ktoré táto práca definuje.

# **I. TEORETICKÁ ČASŤ**

## 2 DEFINÍCIA ŽÁNRU MOCKBUSTER

Etymológia slova mockbuster vyplýva zo spojenia anglického slova „mock“, teda zosmiešňovanie<sup>5</sup> so slovom blockbuster, teda mimoriadne úspešný film.<sup>6</sup> Za vznik samotného pojmu mockbuster sa podpísal americký denník The New York Post.<sup>7</sup> Keďže však s týmto pojmom neprišli samotní tvorcovia takýchto filmov, tak radšej uprednostňujú názvy *drafting titles* alebo *tie-ins* – ten bežne poznáme vo význame príbuzných produktov filmov, ako sú ku príkladu hračky či knihy, ktorých predaj podporuje publicitu a marketingovú stratégiu daných filmov. Tvorcovia mockbusterov však tento menej hanlivý pojem s obľubou využívajú pre pomenovanie tohto žánru, keďže tieto filmy sami považujú iba za príbuzný produkt.<sup>8</sup>

Žáner mockbuster možno zaradiť do jednej z podkategórií skupiny filmov trash cinema. Bližšie špecifikovať ho môžeme nasledovne: „*Mockbustersy sú teda definované ako nízkorozpočtové filmy, ktoré sa svojím názvom, dejom a/alebo marketingovými materiálmi podobajú väčším štúdiovým produkciam.*“<sup>9</sup> Napriek tomu, že historické korene tohto fenoménu siahajú až do 50. rokov 20. storočia, ostáva mockbuster i v súčasnosti naďalej stále pomerne nepreskúmanou témou. I tak je však možné v tomto žánri nájsť spoločné menovatele, ktoré pomáhajú mockbuster identifikovať.

### 2.1 Princípy žánru mockbuster

Mockbuster je obdobný produkt iného filmu, ktorý sa snaží za krátky čas a s využitím výrazne nižšieho kapitálu vyťažiť z popularity a marketingovej úspešnosti filmov, ktoré priamo či nepriamo kopíruje. Základnou premisou pre charakterizáciu mockbusteru teda je, že disponuje istou podobnosťou s filmom, z ktorého čerpá.<sup>10</sup> Nie je teda náhodou, že i dátum

---

<sup>5</sup> DUJNIČ, Marián. 1996, *Moderný anglicko-slovenský slovník*. Bratislava: Gardenia Publishers, s. 453. ISBN 80-85662-23-X.

<sup>6</sup> <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/blockbuster> (preklad vlastný)

<sup>7</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALESOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

<sup>8</sup> POTTS, Rolf. 2007, The New B Movie. *The New York Times* [online]. [cit. 2023-12-10]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>

<sup>9</sup> VILLAREAL, Eugenio. 2009-2010, Mockbusters, "Rip-Offs," and Tie-ins: Musings on the Free Use of Ideas on Film and Television from a Justice Philosophy Perspective. *Ateneo Law Journal*. (54), 850-878. ISSN 0519-2676.

<sup>10</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALESOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

premiér týchto filmov býva v blízkom časovom horizonte od premiér ich menovcov.<sup>11</sup> Podľa prevádzkového riaditeľa produkcie The Asylum Paula Balesa, je správne načasovanie vydania mockbusteru kľúčové pre jeho úspech. Tieto filmy musia byť vydané v rovnaký čas, alebo tesne pred tým ako ich štúdiové verzie.<sup>12</sup> To im umožňuje sa bez väčšej námahy ocitnúť v kruhu záujmu.

Významnú úlohu pri dosahovaní úspechu mockbusteru zastáva jeho názov. Tvorcovia mockbusterov sa snažia čo najviac priblížiť názvom originálnych štúdiových titulov.<sup>13</sup> David M. Latt sa o zavádzajúcich názvoch filmov jeho produkcie The Asylum vyjadril takto: „Nesnažím sa nikoho oklamať... Snažím sa len o to, aby moje filmy mali sledovanosť. Iní ľudia vytvárajú priame väzby na filmy stále; len sú v tom nenápadnejší.“<sup>14</sup>

Úspech mockbusterov je spravidla závislý na úspechu ich väčších bratov (blockbusterov). Napríklad kasový neúspech filmu *Happy Feet Two* znamenal problém pre film *Tappy Toes*, rovnako ako to bolo v prípade osudov filmu *Battleship* a jeho dopadu na *American Warships*.<sup>15</sup> V závodných športoch ako napríklad cyklistika či preteky automobilov existuje pojem tzv. "slipstreaming", teda kĺzavý prúd. V prípade produkcie mockbusterov je však omnoho častejšie používaným výrazom „drafting“. V praxi to znamená, že sa objekt pohybuje v tesnej blízkosti za iným väčším objektom, aby využil prúdenie vzduchu vedúceho objektu, a tým eliminoval celkový účinok odporu vetra.<sup>16</sup> Tento koncept prenesený do tvorby filmov funguje tak, že mockbuster využíva štúdiami vybudované povedomie a nimi investované peniaze do marketingu k vyvolaniu záujmu verejnosti.<sup>17</sup>

---

<sup>11</sup> BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press, s. 89. ISBN 978-0-231-18037-5.

<sup>12</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALEMOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

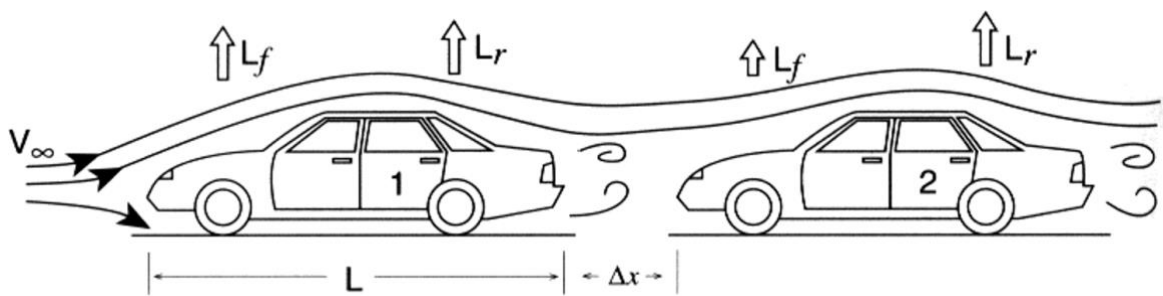
<sup>13</sup> Tamtiež

<sup>14</sup> Cit. BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press, s. 89. ISBN 978-0-231-18037-5. (preklad vlastný)

<sup>15</sup> FRITZ, Ben. 2012, Low-budget knockoff movies benefit from Hollywood blockbusters, *Los Angeles Times*. [online]. Dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-jun-24-la-fi-ct-knock-offs-20120624-story.html>

<sup>16</sup> *The History of the Mockbuster*. In: Youtube [online]. 28.3.2017. Dostupné z: [https://youtu.be/PpJc\\_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ](https://youtu.be/PpJc_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ). Kanál užívateľa Filmmaker IQ.

<sup>17</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALEMOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].



Obr. 1. Slipstreaming, Tony Schaefer, *Follow Large Vehicles (At a Safe Distance)*

## 2.2 Ciele žánru mockbuster

Pri prvom kontakte diváka s filmom tak bizarným ako je práve mockbuster sa človeku môže v hlave vynoriť otázka „Prečo?“. Aká je motivácia pre tvorbu takéhoto filmu? Napríklad spoločnosť The Asylum má v jej cieľoch jasno: „*Mockbustery sú spravidla ziskové, naozaj veríme, že fanúšikovia žánrových filmov sa nemôžu nabažiť toho, čo ich zaujíma (...), a myslím si, že ľudia ktorí pozerajú naše filmy sa pri nich bavia.*“<sup>18</sup> Ekonomický model tejto spoločnosti funguje na dvoch základných pravidlách: rozpočet filmu je limitovaný jeho pravdepodobnou finančnou návratnosťou, a točia sa len také filmy, o ktoré je na trhu záujem. Vedenie The Asylum s rozpočtom nehazarduje, nakoľko si tieto filmy financujú sami. To akým spôsobom sa rozhodnú do ich filmov investovať peniaze je podmienené jednoduchým vzťahom ponuky a dopytu. Filmy spoločnosti The Asylum teda napĺňajú potreby či záujem trhu a súčasne generujú zisk. Z tohto pohľadu sa teda jedná o funkčný obchodný model s jasným cieľom.

Súčasný trash filmy sa pohybujú medzi odlišnými pólmi. Na jednej strane je to priemysel s kalkulovanou snahou osloviť konkrétny trh. Neskrývane zdôrazňuje absurditu vo filmoch, ktoré sú určené pre pobavenie. Na druhom konci škály ide o zámerné zavádzanie diváka. Filmy závislé od úsilia a úspechu iných filmov.<sup>19</sup> Divákov žánru mockbuster možno rozdeliť do troch skupín. Tou prvou sú tí, ktorí videli originálny blockbuster a túžia po podobnom obsahu bez ohľadu na jeho kvalitu. Do ďalšej skupiny divákov spadajú žánroví nadšenci, v ktorých záujem vyvolávajú práve nízkorozpočtové dobrodružné a vedecko-fantastické filmy. Poslednou skupinou divákov žánru mockbuster sú tí, ktorí si film

<sup>18</sup> Cit. BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALEM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia]. (preklad vlastný)

<sup>19</sup> BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press, s. 90. ISBN 978-0-231-18037-5.

zapožičajú v domnení, že sa jedná o odlišný film. Títo ľudia sa cítia byť podvedení a svoju zlosť si zvyknú vybíjať na internete vo forme opovržlivých recenzií.<sup>20</sup> Animátor Darrell Van Citters, predtým pracovník štúdia Disney a Warner Bros, ale takisto spoluzakladateľ mockbusterovej produkcie s názvom Renegade Animation o tejto poslednej skupine ľudí tvrdí, že cieľom nie je ich podviesť, ale ponúknuť im alternatívy.<sup>21</sup>

Podľa môjho názoru je teda zrejmé, že hlavnou funkciou mockbusteru je najmä poskytovanie formy zábavy ľuďom, ktorí o takéto filmy majú záujem – či už sa jedná o fanúšikov určitých skupín filmov s podobnými námetmi, alebo o ľudí, ktorí v takýchto filmoch nachádzajú neškodné pobavenie. V druhom rade sa z môjho pohľadu jedná o pracovné odvetvie tvoriace zisk a poskytujúce zamestnanie ľuďom podieľajúcich sa na tvorbe týchto filmov.

### 2.3 Divácka percepcia žánru mockbuster

S príchodom internetu začali internetové portály ako IMDb či Wikipedia poskytovať celkom jednoduchý návod na to ako rozpoznať skutočný film od ich lacných kópií. Preto predpokladať, že i v súčasnosti si diváci stále nechceme zakúpiť nepravú verziu filmu, o ktorý pôvodne mali záujem, je v skutku cynické. V očiach väčšiny divákov však mockbuster stále pôsobí ako dielo, ktoré vykráda iné filmy a zámerne zavádza diváka.

K tomuto fenoménu „zmätenej babičky“ sa v rozhovore s Blast-o-rama vyjadril režisér filmu *Atlantic Rim* (a rady ďalších) od spoločnosti The Asylum, Jarden Cohn. Ten tvrdí, že sa jedná o vykonštruovaný mýtus, ktorý vznikol zo závidy spoločností, ktoré v danom odvetví strácajú peniaze a potrebujú obetného baránka.<sup>22</sup> Filmový teoretik, dramaturg a vedúci pražského kina Aero Jiří Flígl podporuje presvedčenie, že sa jedná o mýtus, ktorý pramení zo zbožného priania fanúšikov, nie však tvorcov, keďže financovanie filmov týmto spôsobom skrátka nie je možné.<sup>23</sup> Podľa jeho názoru „*tento*

---

<sup>20</sup> POTTS, Rolf. 2007, The New B Movie. *The New York Times* [online]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>

<sup>21</sup> BARCO, Mandalit del. 2012, The Straight-To-DVD World Of 'Mockbusters'. *National Public Radio* [online]. Dostupné z: <https://www.npr.org/2012/09/10/160885513/the-straight-to-dvd-world-of-mockbusters>

<sup>22</sup> DAY, Marty. 2013, Anatomy of a Mockbuster: An Interview With ATLANTIC RIM's Jared Cohn. *Blast-o-rama* [online]. Dostupné z: <https://www.blast-o-rama.com/2013/05/16/anatomy-of-a-mockbuster-an-interview-with-atlantic-rims-jared-cohn/>

<sup>23</sup> FLÍGL, Jiří. Prosba o konzultácie v rámci diplomovej práce [elektronická pošta]. Message to: [ondrusko.edit@gmail.com](mailto:ondrusko.edit@gmail.com). 14.9.2023 14:04. [elektronická osobná komunikácia].

„žánr“ žije čiste z nadšených fanoušků, přinejmenším ve své moderní podobě v novém tisíciletí, kdy se vůbec mockbuster jako fenomén i termín objevují, ukotvují a příznačně také mytizují.“<sup>24</sup> Tomu, že sa jedná o nepravú teóriu naznačuje aj fakt, že v dobách kedy sa filmy zapožičiavali vo videopožičovniach, či už hovoríme o požičovniach videokaziet alebo DVD, bolo možné tento tovar v prípade nespokojnosti jednoducho vrátiť. Preto je vysoko nepravdepodobné, že obchodný model tvorcov mockbusterov v minulosti spoliehal na oklamanie zákazníka, keďže takýto spôsob predaja z realistického hľadiska skrátka nie je udržateľný.<sup>25</sup>

Výkonný riaditeľ spoločnosti The Asylum David Rimawi vraví, že ich spoločnosť nestojí za vytvorením tejto stratégie. Odvoláva sa na režiséra Rogera Cormana, či dnes už neexistujúcu spoločnosť American International Pictures, ktorí tento biznis model používali už dávno pred vznikom The Asylum. Vraví, že Hollywood pracuje s mockbustrami už desaťročia, a ako príklad uvádza dvojice filmov ako *Armageddon* a *Deep Impact*, *Dante's Peak* a *Volcano*, či *Olympus Has Fallen* a *White House Down*.<sup>26</sup> Jeho slovami „je to tradícia stará ako samotný priemysel, a kto môže The Asylum zazlievať, že tento postup využíva?“<sup>27</sup>

I keď sa tvorcovia mockbusterov netaja spôsobom výroby ich filmov, princíp využívania slipstreamingu / draftingu vo filmovom priemysle zatiaľ širokej verejnosti nie je známy. Hlavný problém z môjho pohľadu spočíva najmä v zarytých fanúšikoch pôvodných filmov, ktorých koncept bol v očiach týchto fanúšikov vytvorením ich mockbusterov vykradnutý. To či existuje legálna obhajoba tvorby takýchto diel už pre nich skrátka nie je smerodajné. Títo fanúšikovia teda majú vykonštruovanú predstavu o tom, čo mockbuster je, ktorá je však postavená na nepodložených informáciách. Pokiaľ sa túto ich mienku rozhodnú ďalej šíriť, či už osobne alebo na internete, frustrácia z existencie žánru mockbuster bude prirodzene rásť. Za hlavný dôvod väčšinovej nenávisti voči mockbusteru preto považujem predpojatosť fanúšikov a ich nedostatočné povedomie o tejto problematike.

---

<sup>24</sup> Cit. FLÍGL, Jiří. Prošba o konzultácie v rámci diplomovej práce [elektronická pošta]. Message to: ondrusko.edit@gmail.com. 14.9.2023 14:04. [elektronická osobná komunikácia]. [cit. 2024-09-01]

<sup>25</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALEM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

<sup>26</sup> COCHRANE, Glenn. 2023, STACK chats with The Asylum's CEO and mockbuster magnate David Rimawi. *JB Hi-Fi* [online]. Dostupné z: <https://www.jbhifi.com.au/blogs/movies-tv-show/stack-chats-with-the-asylums-ceo-and-mockbuster-magnate-david-rimawi>

<sup>27</sup> Cit. Tamtiež [cit. 2023-12-11] (preklad vlastný)



## 2.4 Diferenciácia mockbusteru od béčkového filmu

V 30tych a 40tych rokoch 20. storočia bolo obvyklé, že v kinách boli premietané 2 filmy za cenu jedného – takzvaný „double feature“. Popri „áčkovému“ filmu, ktorý si diváci skutočne chceli pozrieť nakupovali kiná i „béčkové“ filmy, aby naplnili časový rozvrh premietania. Veľké štúdiá sa tohto postupu chytili, a vzniklo pravidlo blokovej rezervácie. To znamená, že k tomu aby si menšie kiná mohli kúpiť exkluzívny „áčkový“ film veľkých štúdií, museli si prikúpiť aj súbor menších „béčkových“ filmov, pochopiteľne za poplatok. „Béčkové“ filmy onedlho tvorili až 50% výstupov produkcií Majors ako Warner Brothers či 20th Century Fox. Výsledkom toho bolo, že 75% filmov Zlatej éry Hollywoodu tvorili „béčkové“ filmy.<sup>28</sup>

Od druhej polovice 70tych rokov, sa roztrhlo vrece s filmami, ktoré inšpiráciu k svojim príbehom čerpali z populárnych titulov blockbusterových noviniek. Avšak zatiaľ čo časť z nich sa za svoju kvalitu rozhodne hanbiť nemusela, spracovanie ostatných takýchto filmov bolo v skutku chabé. Pozoruhodným zistením je, že výška rozpočtu nebola vždy jednotným determinantom pre rozdelenie filmov do týchto dvoch táborov. Príkladom je film *Piranha* (1978), ktorý s približne trinásťnásobne menším rozpočtom v porovnaní s *Jaws* dokázal vytvoriť solídny snímok s technickým i dramaturgickým prevedením odpovedajúcim vtedajšej Hollywoodskej tvorbe. Naproti tomu *Mac & Me* (1988), ktorého rozpočet činil 13 miliónov (o 2,5 milióna viac než Spielbergov *E.T. the Extra-Terrestrial*), pôsobí ako nevydarená reklamná kampaň na americké produkty Coca-Cola, McDonald's či Skittles. Ak ale rozpočet filmu nemusí byť nutne vždy v priamom pomere s kvalitou týchto filmov, ako potom môžeme odlíšiť béčkový film od mockbusteru?

Guy Barefoot o mockbusteroch tvrdí, že „*Takéto filmy, niekedy uvádzané v kinách v obmedzenom rozsahu ale určené pre televíziu či video, majú aj funkciu súčasných béčkových filmov.*“<sup>29</sup> Nakoľko béčkový film v súčasnosti ešte rozhodne nevyhynul, vyplýva z tohto tvrdenia, že mockbuster nie je s béčkovým filmom len na rovnakej úrovni v hierarchii nadradenosti, ale že je jeho priamou súčasťou. Vývoj mockbusteru teda odpovedá vzájomnej synergii s béčkovým filmom v odvetví nízkorozpočtovej nezávislej produkcie.

---

<sup>28</sup> *The History of the Mockbuster*. In: Youtube [online]. 28.3.2017. Dostupné z: [https://youtu.be/PpJc\\_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ](https://youtu.be/PpJc_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ). Kanál užívateľa Filmmaker IQ.

<sup>29</sup> Cit. BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press, s. 89. ISBN 978-0-231-18037-5. cit. 2023-12-12]. (preklad vlastný)

## 3 OBDOBIA VÝVOJA ŽÁNRU MOCKBUSTER V AMERIKE

### 3.1 Nástup televízie

Technologická novinka v podobe domácej televízie spôsobila v prvých desiatich rokoch svojej existencie pokles predaja lístkov v sieti kín o 50%. Veľké Hollywoodske štúdiá – majors – v boji proti nedostatku divákov reagovali propagovaním vizuálneho zážitku, ktorý nemožno dosiahnuť domácou televíziou: bohaté farby, 3D technológia, širokouhlý formát, priestorový zvuk a podobne... Taktikou malých produkcií – minors – bolo sústredenie sa na senzáciu a „exploitation“ – filmy zaoberajúce sa tabu, či populárnymi témami záujmu. A niekedy mohol byť touto témou záujmu práve populárny a úspešný film.<sup>30</sup>

#### 3.1.1 Prvý mockbuster

Úplné počiatky tohto žánru sú spojené s koncom 50. rokov 20. storočia, a to najmä v žánroch horor a sci-fi, ktoré boli pre danú dobu typickými prvkami nízkorozpočtovej produkcie.<sup>31</sup>

Príkladom takéhoto typu filmu je sci-fi thriller spoločnosti Universal s názvom *Creature from the Black Lagoon* z roku 1954. Jedným z hlavných dôvodov úspechu tohto trháku bol kostým príšery, ktorý vytvoril Jack Kevan, ktorý v tej dobe pracoval pod spoločnosťou Universal. O to viac bol Kevan rozzúrený, keď jeho meno absentovalo v záverečných titulkách filmu. Toto však nebol jediný prípad kedy Universal zanedbávalo zásluhy členov štábu. Rovnako tak i Wayne Berwick, editor dialógov, začal byť podráždený touto neúctou k jeho práci. Preto sa Kevan s Berwickom rozhodli založiť vlastnú spoločnosť s názvom Vavnwick productions. Ich prvým filmom bol knock-off filmu *Creature from the Black Lagoon* s názvom *The Monster of Piedras Blancas* z roku 1959. Keďže Kevan vlastnil formy monštier z jeho predošlých prác, vedel, že dokáže v krátkom čase vytvoriť presvedčivý kostým novej príšery. Tento film si síce nezískal obdiv divákov, avšak jeho význam spočíva v založení nového žánru – mockbuster.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press, s. 89. ISBN 978-0-231-18037-5. cit. 2023-12-12].

<sup>31</sup> Tamtiež

<sup>32</sup> *The Suprisingly Legal World Of Ripoff Blockbuster Movies – Cheddar Explains*. In Youtube [online]. 18.3.2021. Dostupné z: [https://youtu.be/Bzkh\\_NmlyiY?si=2ZinCO0Z1QSnCypV](https://youtu.be/Bzkh_NmlyiY?si=2ZinCO0Z1QSnCypV). Kanál užívateľa Cheddar.

## 3.2 Éra blockbusterov

V období klasického Hollywoodu znamenal pojem blockbuster akúkoľvek veľkolepú vysokorozpočtovú produkciu. V roku 1975 však Steven Spielberg prišiel s novým hitom *Čeluste*, ktorý tento pojem redefinoval. Vznikom tohto filmu sa začína obdobie nového Nového Hollywoodu – historické obdobie, ktoré charakterizuje zmena ekonomických a inštitucionálnych štruktúr a systém naratívnych konvencií.

Prvý blockbuster sa stal centrom inšpirácie mnoho ďalších tvorcov, ktorých cieľom bolo profitovať z populárneho trháku *Čeluste*. Pre predstavu spomeniem napríklad *The Jaws of Death* (1976), *¡Tintorera!* (1977), *Piranha* (1978), *Barracuda* (1978), *Up from the Depths* (1979), či *Great White Death* (1981). Dva roky po uvedení *Čelusti* prichádza George Lucas s prvým dielom série *Hviezdne vojny*, ktorá opäť spustila sériu jeho amerických i zahraničných kópií, ku príkladu *Starcrash* (1979) a *Battle Beyond the Stars* (1980). Nasledoval *Votrelec* od Ridleyho Scotta, či Spielbergov *E.T. – Mimoszemšťan*, ktorých úspech takisto znamenal výskyt ich lacných napodobení, ako *Contamination* (1980) a *Mac and Me* (1988).<sup>33</sup>

Väčšina filmov inšpirovaná blockbustermi tohto obdobia pôsobí dojmom plnohodnotných samostatných filmových počinov. Herecké výkony v týchto filmoch sú kvalitatívne často zrovnateľné s tými vo filmoch veľkých štúdií a to i s výrazne nižším rozpočtom na ich výrobu. Práve preto je v tomto období medzi rozdelením mockbusteru a béčkového filmu pomerne tenká hranica. Ako už ale bolo povedané v predchádzajúcich kapitolách, vývoj mockbusteru prebiehal po boku s béčkovým filmom, a miera ich synergie je v ére blockbusterov ešte stále značne výrazná.

## 3.3 Plne rozvinutý trh s domácim videom

Môžeme konštatovať, že doposiaľ mockbustery prinajhoršom kopírovali nápady ostatných. V 80tych rokoch sa však na trhu objavuje technologická novinka v podobe videokazety. Na konci tohto desaťročia má už trh s videokazetami dvojnásobne väčší príjem než kiná. V 90tych rokoch už môžeme hovoriť o plne rozvinutom trhu s domácim videom. V tomto období začali spoločnosti využívať mockbuster ako prostriedok vykorisťovania marketingových kampaní blockbusterov. Táto etapa ovplyvnila vývoj viacerých amerických

---

<sup>33</sup> *The History of the Mockbuster*. In: Youtube [online]. 28.3.2017. Dostupné z: [https://youtu.be/PpJc\\_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ](https://youtu.be/PpJc_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ). Kanál užívateľa Filmmaker IQ.

filmových spoločností. GoodTimes Entertainment, bola v roku 1984 založená s pôvodným zámerom fungovania ako distribútor verejne dostupných filmov. Avšak v 90tych rokoch sa ich biznis model zmenil a tvorili filmy, ktoré zjavne kopírovali filmy produkcie Disney. Ešte zaujímavejší je však osud produkcie The Asylum, ktorá mala pôvodne produkovať žánr horor. Kvôli praveľkej konkurencii sa im nedarilo preraziť. V roku 2005 The Asylum vytvorili nízkorozpočtový film ako adaptáciu knihy *The War of the Worlds*, ktorý zhodou okolností vyšiel v rovnaký rok ako dnes známa verzia režiséra Stevena Spielberga. Vďaka názvu tohto filmu si od spoločnosti The Asylum objednal maloobchodný reťazec videopožičovní Blockbuster Video jeho 100 000 kópií, čím výrazne prekonal tržbu za všetky predošlé filmy produkcie The Asylum. Zakladatelia spoločnosti sa preto rozhodli prehodnotiť ich biznis model v prospech tvorby mockbusterov.<sup>34</sup>

Ako už bolo popísané v kapitole 1.3, fenomén zmätenej babičky je z najväčšou pravdepodobnosťou mýtus. V dobách videokaziet bola v skutočnosti jednou z najdôležitejších taktík predaja zaujatie diváka prostredníctvom originálneho obalu. Všetky nové videokazety boli totiž spoločne vystavované na regáloch obsahujúcich filmové novinky – medzi nimi aj mockbustery. Mockbuster filmy mali teda rovnakú šancu nájsť si svojho diváka, akú mali tie najväčšie Hollywoodske trháky.<sup>35</sup>

Na rozdiel od hlavného prúdu filmov, ktoré sú určené na distribúciu do kín, prípadne cieľia na filmové festivaly, sa tvorcovia mockbusterov zameriavajú na iné projekčné plochy. Distribučná stratégia tvorcov žánru mockbuster vyplýva z pôvodného pojmu „straight-to-video“, teda vytváranie filmov priamo na kazety, či neskôr „straight-to-DVD“.

### 3.4 Nástup internetu

Remaky filmov mimo Ameriku boli často známe len lokálnemu publiku, čo sa však zmenilo s príchodom internetu. Ten umožnil jednoduchšie šírenie týchto nízkorozpočtových filmov. K dnes známym krajinám produkujúcim mockbustery patrí napríklad India a filmy Bollywoodu, či Turecko, ktoré produkuje remaky mnohých populárnych amerických filmov.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> *The History of the Mockbuster*. In: Youtube [online]. 28.3.2017. Dostupné z: [https://youtu.be/PpJc\\_iHxbOk?si=a4FFgguu327jN6LxZ](https://youtu.be/PpJc_iHxbOk?si=a4FFgguu327jN6LxZ). Kanál užívateľa Filmmaker IQ.

<sup>35</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALESOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

<sup>36</sup> *The History of the Mockbuster*. In: Youtube [online]. 28.3.2017. Dostupné z: [https://youtu.be/PpJc\\_iHxbOk?si=a4FFgguu327jN6LxZ](https://youtu.be/PpJc_iHxbOk?si=a4FFgguu327jN6LxZ). Kanál užívateľa Filmmaker IQ.

Fyzické nosiče sú v súčasnosti na ústupe, a distribúcia sa presunula prevažne k streamovaniu. Spoločne s tým sa v posledných desaťročiach digitálneho veku významne posunuli i metódy produkcie, a dnes sme svedkami i filmov natočených na mobilný telefón, ktoré nájdú svojho distribútora. Vďaka rozmachu VOD<sup>37</sup> platforiem ako Netflix či Redbox zažíval na začiatku nového desaťročia mockbuster istú chvíľu renesanciu. Sam Toles, viceprezident pre obsah a akvizície spoločnosti Gaiam Entertainment vraví, že migrácia ľudí na tieto nové platformy pre nich bola obrovskou príležitosťou.

Príchod internetu však pre tvorcov mockbusterov priniesli aj isté nevýhody s porovnaním s predošlými spôsobmi distribúcie ich filmov. Paul Bales vraví, že na počiatku VOD platforiem boli filmy radené abecedne. Na základe rôznych štúdií sa zistilo, že Američania boli príliš leniví hľadať filmy začínajúce na písmeno po písmene L. Preto spoločnosť The Asylum zvykla pomenovávať ich filmy počnúc písmenom A, prípadne neskôr číslom. Prekážkou, ktorú internet pre mockbuster spôsobuje dodnes je, že diváci majú na výber z množstva dostupných titulov, a preto je veľmi obtiažne preraziť.<sup>38</sup> Ako hovorí sám Bales, „...čo sa týka bežného filmára, ak sa váš film nenachádza na prvej strane VOD obrazovky, veľa šťastia aby vás našli...“.<sup>39</sup>

Dnešná dostupnosť mockbuster filmov závisí hlavne od zmluvných podmienok VOD či iných internetových platforiem. Ku príkladu Netflix tieto filmy zo svojej knižnice už odstránil, ale na Amazon Prime je stále možné pozrieť si filmy ako *Transmorphers* či *Chop Kick Panda*. Niektoré mockbustery sú taktiež dostupné na platforme YouTube, kam ich nahrávajú jej bežní užívatelia.

---

<sup>37</sup> Z anglického pojmu „video on demand“ definuje systém, ktorý užívateľom televízie či internetu umožňuje vybrať si a sledovať video (typicky film alebo seriál) podľa vlastného výberu, bez predpísaného televízneho programu

<sup>38</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALESOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

<sup>39</sup> Cit. BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALESOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia]. (preklad vlastný)

## 4 METODIKA

K definícii mockbusteru a jeho spôsobu fungovania na filmovom trhu popísaných v prvej kapitole tejto práce som dospel prostredníctvom metódy historického výskumu. Jeho podstatou bolo štúdium literatúry a internetových zdrojov, a vedenie pološtruktúrovaných rozhovorov s odborníkmi v danom obore.

V nasledujúcej analytickej časti sú pomocou formálnej analýzy so zameraním výskumu na žáner skúmané formálne prvky žánru mockbuster. Hlavnou podmienkou pre výber diel do skúmanej batérie filmov bola hlavne ich vzájomná rôznorodosť, a to v niekoľkých smeroch. Aby bolo možné skúmať vývoj žánru, je nutné, aby sa rok výroby zvolených filmov dostatočne obmieňal naprieč vývojom žánru od jeho počiatku po súčasnosť. Rôznorodosť týchto filmov ďalej spočíva v ich forme – skúmané sú filmy hrané i animované, v ich tvorcoch – filmy rôznych produkcií a režisérov, a v ich podžánre z hľadiska príbehu – road movie, rozprávka, superhrdinský film, vedecko-fantastický film, thriller... Sekundárnym faktorom po výbere diel určených k analýze bola ich dostupnosť, nakoľko nie všetky mockbustery sú voľne dostupné. V prípade, že si dielo nebolo možné pozrieť, stiahnuť alebo zakúpiť na internete, zvolil som odlišné dielo tak aby obsahovalo predtým spomenuté aspekty rôznorodosti.

Princípom samotnej analýzy vybraných filmov bolo hľadanie spoločných prvkov vyskytujúcich sa naprieč týmito filmami s cieľom odhaliť faktory determinujúce žáner mockbuster. Jedná sa o prvky technické, produkčné, dramaturgické a štrukturálne.

Metódou projektovej časti práce je výskum umením s možnosťou teoretickej reflexie praktického výskumu. Snahou tejto časti je vytvorenie šablóny pre organizáciu workshopu, ktorý oboznámi jeho účastníkov o žánri mockbuster. Jeho výsledok by mal definovať mieru úspešnosti študentov v porozumení princípov žánru mockbuster na základe analýzy ich prác.

## **II. ANALYTICKÁ ČASŤ**

## 5 ANALÝZA AMERICKÝCH FILMOV ŽÁNRU MOCKBUSTER

Kvalita spracovania týchto jednotlivých filmov je individuálna. Stewart Raffill, režisér a scenárista mockbustera *Mac & Me*, tvrdí, že „...čím komplikovanejšie by ste to urobili, tým väčšiu šancu by ste mali na neúspech, pretože ste si vedomí toho, že máte len istý objem peňazí...“.<sup>40</sup> Robert Hanna, režisér stojaci za snímkom *Life's a Jungle* od spoločnosti Pervalent Entertainment zase zastáva názor, že ich filmy s ohľadom na peniaze do nich investované poskytujú výnimočnú kvalitu.<sup>41</sup> Kvalitu jeho filmov obhajuje nasledovne: „Je to pre malé deti, nie pre ľudí, ktorí budú posudzovať kvalitu srsti v porovnaní s filmom od Pixaru.“<sup>42</sup>

Nie každý americký mockbuster zdieľa charakteristiky s ostatnými filmami tohto žánru. Avšak identifikovaním niektorých z týchto prvkov môžeme relatívne ľahko jednotlivé filmy zaradiť do žánru mockbuster. Jedno prepojenie medzi všetkými takýmito filmami je však zrejmé – výsledné spracovanie filmu po všetkých stránkach sa odvíja od nízkeho rozpočtu a snahy film vytvoriť za čo možno najkratší čas.

### 5.1 Hrané mockbustery

#### 5.1.1 Faktor náhody

V plnohodnotných filmoch je v dramaturgii filmu jasne viditeľný vzťah príčiny a následku. Pri mockbusteri však nie je kauzalita dôležitá, a zobrazovaný dej nemusí mať svoje opodstatnenie. Aká je ku príkladu šanca, že pri objavení školského autobusu obklopeného žralokmi pod mostom vo filme *Sharknado*, má hlavná postava zhodou okolností v aute horolezeckú výbavu, vďaka čomu môže hrdinsky zachrániť deti v ohrození života? Vo filme *Mac & Me* je Coca-Cola zázračným nápojom, ktorý oživuje mimozemšťanov. Po tom čo hrdinovia objavia Macovu rodinu v bani našťastie zhodou okolností majú v aute náhradné plechovky Coca-Coly pre ich oživenie.

---

<sup>40</sup> Cit. *Mac and Me (1988) | Behind the Scenes*. In: Youtube [online]. 27.8.2022 [cit. 2023-11-07]. Dostupné z: <https://youtu.be/BByjT9dyl94?si=kTacla8uWaVq51M3>. Kanál užívateľa DVDXtras. (preklad vlastný)

<sup>41</sup> FRITZ, Ben. 2012, Low-budget knockoff movies benefit from Hollywood blockbusters, *Los Angeles Times*. [online]. Dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-jun-24-la-fi-ct-knock-offs-20120624-story.html>

<sup>42</sup> Cit. Tamtiež [cit. 2023-12-10] (preklad vlastný)



Vývoj príbehu skrátka pôsobí tak, že autori scenáru nedostatok času na jeho vytvorenie kompenzujú tým, že do scenára zakomponujú príbehové prvky tak, aby im tieto prvky vyplnili chýbajúce medzery v dramaturgii. Výsledkom je často náhodný, neopodstatnený, či dokonca nelogický sled udalostí posúvajúcí dej vpred.

### **5.1.2 Nedostatočný herecký výkon**

Pravdepodobne nie je nutné akcentovať, že herecké výkony v mockbusteroch za moc nestoja. Niet sa tomu ani diviť, keďže z hľadiska nízkeho rozpočtu týchto filmov, je finančne výhodnejšie najat' si na obsadenie hereckých rolí nehercov. Film tak však automaticky pôsobí lacnejšie, pretože postavám ich slová a emócie divák neverí, a ich herecký výkon pôsobí vtipne, či trápne.

Chabý výkon hercov je súborom viacerých faktorov. Herci buď nie sú dostatočne uveriteľní alebo naopak až divadelne prehrávajú. Pokiaľ sa v jednom filme stretnú oba tieto typy hercov automaticky vzniká nesúlad v jednote hereckého prednesu čo narúša nerušený estetický zážitok zo sledovania daného filmu. Príkladom je dialóg antagonistu Dr. Wenera von Kantlova, ktorého nemecký akcent a expresívny divadelný prednes je v absolútnom kontraste s podpriemerným hereckým výkonom dvoch informátorov, s ktorými vedie rozhovor na hrade vo filme *The Amazing Bulk*. Táto scéna v divákovi vyvoláva pocit, že zatiaľ čo je jedna postava preafektovaná, ostatné postavy vôbec nepatria do zobrazovaného deja.

### **5.1.3 Využitie techniky kľúčovania obrazu**

Pre hrané mockbustery je typické využitie zeleného (prípadne modrého) plátna. Jeho následné odstránenie v postprodukcii umožňuje postavy zasadiť do akéhokoľvek prostredia či diania. Jedná sa o finančne výhodnú techniku, pomocou ktorej produkcia daných filmov môže ušetriť kapitál na výprave, scénografii, osvetlení, prípadne aj na špeciálnych efektoch.

Film *The Amazing Bulk* je extrémnym príkladom využitia tejto techniky, nakoľko sa v ňom nevyskytuje jediná skutočná lokácia. Všetky priestory a pozadia vo filme tvoria 2D alebo 3D modely a animácie, ktoré síce majú na míle ďaleko od toho aby pôsobili uveriteľne, avšak pre pochopenie prostredí, v ktorých sa jednotlivé scény odohrávajú sú dostačujúce. Jednoznačná práca so zeleným plátnom je zrejmá napríklad i vo filme *Fire Twister*, kde je touto technikou zasadené do obrazu ohnivú tornádo. Jeho prítomnosť v danom časopriestore však nepôsobí uveriteľne, a divák bez problémov rozozná zrejmy filmový trik.



Obr. 2. Využitie techniky kľúčovania obrazu [*The Amazing Bulk*, 2012]

## 5.2 Animované mockbustery

V rámci svojho výskumu a žánrovej analýzy som si napozeral množstvo mockbusterov – okrem iného aj filmy animované. Jedná sa o filmy ako napríklad *A Car's Life*, *Ratatoing* alebo *Aladdin*<sup>43</sup>. Z vlastného pozorovania môžem poznamenať, že za hlavnú motiváciu stojacou za výrobou tohoto druhu mockbusteru považujem rýchly ekonomický zisk. Stratégia týchto animovaných napodobení sa riadi mottom „za málo peňazí veľa muziky“. Ich cieľom je čo najjednoduchším a často umelým spôsobom predĺžiť stopáž filmu na „obstojnú“ dĺžku, nehľadiac na negatívne následky na výsledok filmu vyplývajúce z týchto rozhodnutí.

### 5.2.1 Polovičná stopáž oproti originálnemu filmu

Ako som už naznačil, animované mockbustery sa snažia stopáž ich filmov rôznymi spôsobmi naťahovať. Je však zaujímavé, že v porovnaní so svojimi úspešnejšími verziami sú tieto kópie väčšinou v pomere približne o polovicu kratšie. Príbeh *Aladdin* sa vrátane úvodných a záverečných titulkov v prevedení GoodTimes Entertainment odohráva na stopáži približne 48 minút, zatiaľ čo Disney ho prerozprávali v čase 1 hodiny a 26 minút. Po zaokrúhlení sa teda pozeráme na polovične kratší film. Štruktúra príbehu pritom pôsobí akoby bol pôvodný koncept filmu, z ktorého tento mockbuster čerpá komprimovaný do výrazne jednoduchšej a kratšej podoby.

Dôvodom nižšej stopáže animovaných mockbusterov je i ich primitívna dejová linka. Príbeh týchto filmov sa dá jednoducho zhrnúť v pár vetách, nakoľko obsahujú jednoduchú zápletku a základný konflikt. Takáto prílišná jednoduchosť však uberať na filmovom zážitku

---

<sup>43</sup> V tomto prípade text hovorí o filme vyrobenom produkciou GoodTimes Entertainment, nie o filme produkcie Disney.

diváka, pretože dej automaticky robí predvídateľným. Pokiaľ divák vopred očakáva ďalší vývoj príbehu, a tento jeho predpoklad bude následne naplnený, film pre neho prestáva byť pútavým.

### 5.2.2 Recyklácia filmového materiálu

Ako jednoduchšie natiahnúť stopáž filmu, než použitím rovnakých záberov, ktoré sa už vo filme objavujú? Táto technika je pre animované mockbustery žiaľ typická. Zjavným problémom, ktorý však jej použitím automaticky nastáva je prílišná repetitívnosť scén, i keď sa môže jednať o takzvanú „vatu“, teda výplň medzi zábermi či scénami. Mám na mysli napríklad zábery zobrazujúce premiestňovanie postáv medzi lokáciami, či zábery vyjadrujúce rutinu. Tieto zábery môžu byť pri ich opätovnom použití inak zostrihané, prípadne je rovnaká akcia zobrazená z odlišného uhla, avšak i menej pozorný divák si ľahko všimne, že sa jedná o ich recykláciu.

Ako príklad uvediem scénu z filmu *A Car's Life*, v ktorej sa Sparky a Speedy rozhodnú vydať do pustatín. Úvodný príchod na lokáciu je zbytočne natáhaný a už tam si môžeme všimnúť opakujúci sa vzorec v práci s použitými zábermi. Po príchode na miesto však neubehnú ani 2 minúty filmu, a postavy sa rozhodnú spolu podniknúť preteky, kde opäť môžeme sledovať takmer totožnú montáž jazdiacich áut.

### 5.2.3 Pomalé tempo

To čo si zaručene všimne každý divák animovaného mockbusteru je jeho priveľmi rozvláchny dej. Scéna filmu, ktorej význam vzhľadom k jeho celku divák pochopí behom chvíľky je zbytočne natáhaná prázdny dialógom a pomalým vývojom príbehu. Nie je však podmienkou, že scény majú nevyhnutne i pomalý rytmus. Mockbuster stále chápe koncept montáže, akčného strihu či niekedy až agresívnej práce kamery. Ale je to práve celkové tempo filmu, ktoré vyvoláva dojem nudného a pomalého rozprávania príbehu.

Animovaný film *Izzie's Way Home* by sa dal celý odrozprávať na polovičnej stopáži akú film má. Avšak záverečná scéna akčného súboja s vodným hadom je po strihovej stránke zvládnutá viac než obstojne. Sú tu použité rýchle priblíženia kamery k subjektu a výrazné kamerové pohyby, objavuje sa krížová montáž akcentujúca vzťah medzi antagonistom a protagonistom, strih graduje a zároveň spomaľuje v momenty väčšieho napätia.

#### 5.2.4 Prvoplánová práca so zvukovou zložkou

Zvukové efekty v animovaných mockbusteroch zvyknú pôsobiť akoby boli stiahnuté z lacnej a hojne využívanej zvukovej banky. Je očividné, že nebolo investované dostatočné úsilie do hľadania alternatív jednotlivých zvukových efektov. Často sa preto vo zvukovej dramaturgii mockbusterov vyskytujú klišé. Ku príkladu vo filme od The Asylum *Izzie's way home*, mockbusteru filmu *Finding Nemo* od Pixaru je jedným z jednoznačných klišé, ktoré sa v tomto filme vyskytujú použitie zvuku vyplašeného šteňaťa pri akcentácii strachu po ústupe nepriateľa – perutýna. Na uveriteľnosť týchto použitých zvukov sa samozrejme neberie ohľad. Navyiac nie je nezvyčajná ani duplikácia týchto zvukových efektov.

### 5.3 Spoločné prvky mockbusterov

#### 5.3.1 Nekvalitné technické prevedenie

Či už sa jedná o mockbustre hrané alebo animované, v porovnaní s filmami, ktoré vykrádajú, je ich kvalita technického spracovania na podstatne nižšej úrovni. Film *Metal Man*, predtým tiež známy ako *Iron Hero*, je toho dôkazom po stránke kamery, zvuku, strihu i ďalších hľadísk ako napríklad scénografia či kostými. I s prihliadnutím na rok výroby tohto filmu – 2008 – pôsobí jeho kamerový výkon odfláknuto. Časté ignorovanie základných pravidiel kompozície, prepálené svetlé body obrazu, takmer nulová práca s hĺbkou ostrosti, či neustále využívanie tej istej ohniskovej vzdialenosti objektívu sú len niektoré z faktorov prispievajúcich k nevkusnému vizuálu tohto filmu. U zvuku je zase zreteľná repetícia zvukových efektov, jednoduché postprodukčné zdvihnutie hlasitosti, ktoré bezprostredne znižuje kvalitu audiozáznamu, ale i markantnejšie prešľapy, ako napríklad ponechanie režisérových komentárov k vedeniu hercov vo finálnom mixe. Strihová skladba tu zase ignoruje krivku zrenia záberov, porušuje strihové pravidlá ako zakázaný strih po ose, často sa strihá prvoplánovo „po replike“, a nadväznosti záberov sú nevyčistené a pôsobia rušivo.

U filmov animovaných si môžeme všimnúť nedostatočné prepracovanie textúr modelov, či ploché výtvarné spracovanie kreslených postáv. Pomerne častým prvkom u mockbusterov kreslených je aj nízka snímková frekvencia, kde je plynulý pohyb postáv upozadený v prospech šetrenia na nižšom počte jednotlivých snímkov, ktoré je treba naanimovať. Ukázkovým príkladom týchto nedostatočných techník je opäť film *Aladdin* od produkcie GoodTimes Entertainment. Ale i mockbustre pracujúce s 3D technikou majú svoje očividné muchy čo sa kvality práce s obrazom týka. Spomením film *Plan Bee*, kópiu

filmu *Bee Movie*, kde sú naopak zreteľné až príliš jednoduché kamerové pohyby – nájazdy, švenky... – a nedostatočne uveriteľné textúry modelov včiel a ďalších predmetov.



Obr. 3. Nekvalitné technické prevedenie [*Plan Bee*, 2007]

### 5.3.2 Amatérska dramaturgia

Pri tvorbe mockbusterov je bežné praktizovanie prvoplánovej práce so scenárom. Hovorím prevažne o hojnom využití kliše či trápnych vtipov. Bohužiaľ sa tu však často stretávame aj s takou prácou, ktorá umelo upravuje obsah scenára tak, aby bola predĺžená stopáž filmu. Pri písaní filmového scenára je treba myslieť na množstvo činiteľov. Jedným z nich je spôsob, akým sa rozhodneme dávkovať informácie rôzneho druhu divákovi. Je nutné nájsť balans medzi jeho zahltením novými podnetmi, a vyvolaním nudy v dôsledku jeho nedostatočnej angažovanosti do príbehu filmu. Aj preto je nevyhnutné, aby boli dialógy vo filmoch do istej miery sofistikované a mali zaujímavú vetnú skladbu. Teda samozrejme ak sa nejedná o odlišný režisérsky zámer, či vykreslenie primitívnejšieho charakteru postavy. Avšak scény v mockbustroch, ktorých posolstvo by sa dalo jednoducho popísať na troch riadkoch literárneho scenára sú zámerne natáhané, a dialógy postáv podliehajú dvojitej dramaturgii, kedy nám ďalšie repliky len znova opakujú už známu informáciu. Ukázkovým príkladom je scéna z filmu *The Amazing Bulk*, kde dcéra Hannah predstavuje svojho milého Hanka jej otcovi, generálovi Darwinovi. Predtým, než sa postavy stretnú, stojí v zábere pred knižnicou generál Darwin sám, a utiera prach z knihy so slovami „*Neznášam prach! Nechcem aby sa hromadil v mojom dome.*“. Následne do záberu vojde Hank s Hannou, ktorá v ruke drží kvety. Po ďalšej plochej replike o prachu generál Darwin vzápätí poznamená „*Prekrásne kvety, kde si ich zohnala, v našej záhrade?*“.

Často sa stretneme aj s logickými nezmyslami v príbehoch, takže práca dramaturga pri mockbusteroch očividne nebýva príliš využívaná. Pokiaľ je divák filmu *Metal Man*

oboznámený s faktom, že jeho brnením guľka strelnej zbrane neprenikne, tak z akého dôvodu naňho následne jeho nepriatelia neustále vytáňujú pištole? Presným opakom sú zase situácie, kedy divák nemá poňatia o tom, čo postavy vo filme nútí konať tak ako konajú. Nie je výnimkou, že počas sledovania neodôvodneného konania postáv vo filmoch tohto žánru sa človeku v hlave vynorí otázka „Prečo to do pekla robí?“. Za túto otázku nesie zodpovednosť nejasná motivácia postáv. Žiaľ nie vždy sa nám podarí získať na ňu relevantnú odpoveď. Nevysvetliteľným konaním je ku príkladu prestrelka pred nákupným centrom vo filme *Mac & Me*. Policajti sa spočiatku snažia zlikvidovať strašidelných mimozemšťanov, no po tom, čo sa zdá, že pri nej zahynula hlavná postava chlapca, strážnici dovoľia mimozemšťanom priblížiť sa k jeho telu a zázrakom ho oživiť.

### 5.3.3 Modifikovaný príbeh

V rozhovore pre *The New York Times* spoluzakladateľ spoločnosti *The Asylum* David Michael Latt vyjadril názor, že i keď nepopiera, že jeho diela využívajú publicity ich rovnomenných blockbustero, tak stále disponujú jedinečnými príbehmi.<sup>44</sup> Samotné námety na filmy v Spojených štátoch nepodliehajú právnej ochrane. Právne ošetroená môže byť forma a režisérske stvárnenie onoho námety. Názov filmu je v Amerike chránený patentom až od momentu vzniku filmovej série, teda vytvorením minimálne druhého dielu danej ságy. Produkcie, ktoré tvoria mockbustery nie sú členmi MPAA<sup>45</sup>, takže nepodliehajú ich interným reguláciám. Aby tvorcovia mockbusterov minimalizovali obvinenia z vykorisťovania iných námety, je pochopiteľným krokom, že svoje príbehy zasadia do odlišných časopriestorov, alebo že svoje postavy pomenujú inak, než vo filme, ktorý kopirujú. Výnimkou je, ak sa jedná o príbehy verejne známe a voľne dostupné, pretože tie takisto nepodliehajú právnej ochrane autorstva. Teda napríklad hlavná postava z filmu *Adventures of Aladdin* produkcie *The Asylum* sa bude, samozrejme, volať Aladdin.<sup>46</sup> David

---

<sup>44</sup> POTTS, Rolf. 2007, The New B Movie. *The New York Times* [online]. [cit. 2023-10-01]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>

<sup>45</sup> The Motion Picture Association of America, je nezisková obchodná organizácia sídliaca v USA, ktorá bola založená na ochranu záujmov filmových štúdií.

<sup>46</sup> *The Surprisingly Legal World Of Ripoff Blockbuster Movies – Cheddar Explains*. In Youtube [online]. 18.3.2021. Dostupné z: [https://youtu.be/Bzkh\\_NmlyiY?si=2ZinCO0Z1QSnCypV](https://youtu.be/Bzkh_NmlyiY?si=2ZinCO0Z1QSnCypV). Kanál užívateľa Cheddar.

Latt vraví, že The Asylum nešpehuje ostatné štúdiá. Ich príbehy vytvárajú originálne na základe konceptu.<sup>47</sup>

Eugenio Villareal, odborník na súdne spory a pracovné právo, sa v jednej z jeho publikácií k nasledovnej problematike vyjadril nasledovne: „*Postavy ako „tajní agenti,“ „superhrdinovia,“ a „prieskumníci-dobrodruhovia“ a témy a nápady ako „inter-galaktické cestovanie a hviezdne vojny“ sú judikatúrou považované za „bežný zdroj“.* Tieto produkty ľudskej mysle sú „opakujúce sa situácie, témy a postavy, - ktoré sa v minulosti osvedčili“ a predstavovali zdroj, z ktorého producenti čerpali svoje základné nápady pre filmové a televízne celovečerné filmy.“<sup>48</sup>

Ako z vyššie uvedeného vyplýva, mockbuster má svoje isté špecifiká, ktoré tento žáner charakterizujú. Každopádne i tu môžeme nájsť abnormality, nad ktorými je možné polemizovať. Podľa slov Paula Balesa, on sám žraločie ságy jeho spoločnosti The Asylum ako *Sharknado* a *2-Headed Shark Attack* nepovažuje za mockbustery.<sup>49</sup> Jeden by ale mohol argumentovať, že tieto filmy boli jednoznačne inšpirované svetoznáмым Spielbergovým trhákom *Jaws*. Avšak tento cyklus referencií a odkazov na iné filmy je nekonečný, a ani samotné mockbustery voči nemu nie sú imúnne. Dva roky po pilotnom diele ságy *Sharknado* prišiel americký režisér Mike Mendez s filmom *Lavalantula*, ktorý je jasnou obdobou konceptu filmu *Sharknado*. Pri hľadaní charakteristík žánru mockbuster by sme sa mohli pozastaviť i pri hnutí Blaxploitation či pri indickom filmovom priemysle Bollywood, ktoré sú na prvý pohľad takisto adaptáciou iných známych filmov, a mohli by sme ich považovať za subžáner mockbusteru.<sup>50</sup> Navzdory niektorým spoločným menovateľom mockbusteru teda stále existuje pomerne tenká hranica pri snahe o jeho jednoznačné žánrové vymedzenie.

---

<sup>47</sup> BARCO, Mandalit del. 2012, The Straight-To-DVD World Of 'Mockbusters'. *National Public Radio* [online]. Dostupné z: <https://www.npr.org/2012/09/10/160885513/the-straight-to-dvd-world-of-mockbusters>

<sup>48</sup> Cit. VILLAREAL, Eugenio. 2009-2010, Mockbusters, "Rip-Offs," and Tie-ins: Musings on the Free Use of Ideas on Film and Television from a Justice Philosophy Perspective. *Ateneo Law Journal*. (54), s.861. ISSN 0519-2676. In. NELSON, Vincent, 1995. *The Law of Entertainment and Broadcasting*. 1. London: Sweet & Maxwell, ISBN 0421501502. (preklad vlastný)

<sup>49</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALEMOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

<sup>50</sup> BALES, Paul. 15. 2. 20224. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALEMOM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

## 6 SPOLOČNÉ MENOVA TELE A ODCHÝLKY

Na základe predošlej analýzy, môžeme prvky hraného a animovaného mockbusteru spísať do nasledujúcej tabuľky.

	FAKTOR NÁHODY	NEDOSTATOČNÝ HERECKÝ VÝKON	VYUŽITIE TECHNIKY KLÚČOVANIA OBRAZU	POLOVIČNÁ STOPÁŽ OPROTI ORIGINALNEMU FILMU	RECYKLÁCIA FILMOVÉHO MATERIÁLU	POMALÉ TEMPO	PRVOPLÁNOVÁ PRÁCA SO ZVUKOVOU ZLOŽKOU	NEKVALITNÉ TECHNICKÉ PŘEVEDENIE	AMATÉRSKA DRAMATURGIA	MODIFIKOVANÝ PŘÍBEH
HRANÝ	x	x	x					x	x	x
ANIMOVANÝ				x	x	x	x	x	x	x

Tabuľka 1. Spoločné menovatele a odchýlky skúmaných amerických mockbusterov

Z tejto tabuľky je zrejmé, že výskyt väčšiny z týchto jasne definovateľných prvkov môžeme sledovať až od tretieho obdobia vývoja žánru – plne vyvinutý trh s domácim videom. Ako už bolo predtým spomenuté, všetky tieto nástroje slúžia primárne k ušetreniu rozpočtu daného filmu. Z toho môžeme usúdiť, že niekedy s nástupom 90tych rokov nastáva v procese tvorby hraných mockbusterov zlom, kedy sa produkcia týchto filmov presúva od relatívne serióznej snahy vytvoriť stále kvalitný snímok k túžbe po rýchlom zisku (animované mockbustery sa v Amerike začínajú rozvíjať až približne v 80tych rokoch).

Zo vždy prítomných spoločných prvkov všetkých týchto filmov vyplýva že do súhrnu jednoznačných charakteristík mockbusteru patrí **nekvalitné technické spracovanie** (aspoň v porovnaní s originálnymi filmami, konceptom ktorých boli inšpirované), **amatérska dramaturgia** a **modifikovaný príbeh** (opäť oproti ich väčším menovcom). Za predpokladu výskytu minimálne týchto základných prvkov, môžeme teoreticky každý autorský počin, ktorý sa priamo či nepriamo odkazuje na film iný považovať za mockbuster.



### **III. PROJEKTOVÁ ČASŤ**

## 7 WORKSHOP O ŽÁNRI MOCKBUSTER

Predmetom projektovej časti tejto práce je organizácia udalosti, ktorej sa zúčastnia študenti filmu rôznych špecializácií (strih, kamera, réžia...) so zámerom vytvorenia krátkeho špecifického filmového diela na základe predchádzajúcej prednášky o žánri mockbuster. Hlavným cieľom tohto podujatia je predanie zistených poznatkov z teoretickej a analytickej časti tejto práce ďalším študentom filmového oboru. Hlavnou výskumnou otázkou projektovej časti tejto práce je, či vybraná skupina filmárov dokáže aplikovať novonadobudnuté informácie o žánri mockbuster do tvorby filmového diela tak, aby toto dielo splňovalo kritériá klasifikácie filmov tohto žánru.

### 7.1 Teoretická prednáška o žánri mockbuster

Cieľom prednášky je oboznámiť študentov o pojme mockbuster, a vyvolať v nich záujem o tento žáner. Východným zdrojom informácií pre ústnu prezentáciu prednášky je teoretická časť tejto práce. Prezentácia k teoretickej prednáške workshopu je prílohou tejto práce.

Prednáška začína stručným exkurzom do histórie a vzniku tohto žánru. Siahla až do 30tych až 40tych rokov 20. storočia, kedy kiná fungovali na princípe „double feature“. V historickej časti prednášky je spomenutý i dôležitý míľnik – vznik prvého mockbusteru (1959). V ďalšej časti prednášky nasledujúcej po popise dejín tohto žánru sa prezentácia zameriava na otázku „Čo je mockbuster?“. Táto časť prednášky stanovuje pravdivé definície tohto žánru, a zároveň vyvracia mylné tvrdenia o jeho spôsobe fungovania. Pravdivé definície sú podložené na základe citácií či parafráz výrokov odborníkov na danú problematiku – Jiří Flígl a Paul Bales. Po ujasnení definície žánru mockbusteru prezentácia popisuje princípy fungovania tohto žánru a spôsob akým pôsobí na trhu. Vysvetľuje pojem „drafting“, popisuje základné prvky nevyhnutné k úspechu mockbuster filmov, definuje jeho ciele a skutočný zámer tvorcov týchto filmov, a v neposlednej rade objasňuje dôvod toho, prečo je tvorba filmov v tomto konkrétnom odvetví v súlade so zákonom.

Pred oznámením praktického zadania sú pre inšpiráciu študentom pustené ukážky z filmov žánru mockbuster. Výber ukážok je ľubovoľný, avšak odporúčaním je aby disponovali dostatočnou variabilitou, a to variabilitou formy (hraný, animovaný) a podžánru (thriller, superhrdinský film, road movie...).

## 7.2 Praktické zadanie

Po teórií je na čase podrobiť nové poznatky testu. Toto praktické zadanie simuluje niektoré z podmienok, v ktorých mockbuster filmy vznikajú. Sú nimi: obmedzený čas na vytvorenie filmu, nízky rozpočet a práca s nehercami.

Študenti sa svojvoľne rozdelia do štábov, v ktorých vytvoria krátky hraný či kombinovaný film (s využitím techník vizuálnych efektov ako 3D modely či kľúčovanie zeleného pozadia) alebo trailer čerpajúci u konceptu iného známeho filmu. V týchto štáboch si študenti zvolia i ľudí, ktorí budú v daných filmoch figurovať ako herci. K dispozícii budú mať základnú techniku na nakrúcanie a postprodukcii videa (vlastnú alebo školou poskytnutú), zelené plátno a herecké rekvizity. Súčasťou teoretickej prednášky sú aj rôzne typy mockbusterov (hraný, animovaný, kombinovaný...) spolu s praktickými ukážkami týchto filmov, ktorými sa študenti môžu ale nemusia inšpirovať. Voľba námetu, formy a techniky tvorby je na ich rozhodnutí. Podmienkou však je, aby výsledný film splňoval predpoklady pre jeho zaradenie do žánru mockbuster.

Jednotlivé štáby majú celkom 5 hodín na preprodukčnú fázu a nakrúcanie. Rozvrhnutie dedikovaných časových rozpätí týchto dvoch fáz je na ich vlastnom uvážení. Ukončením časového okna preprodukcie a nakrúcania sa začína postprodukčná fáza, ktorá prebieha do nasledujúceho dňa do 20:00. Do tohto času musia byť odovzdané všetky vytvorené filmy vedúcemu workshopu, a to buď na fyzickom nosiči (externý pevný disk, USB flash disk), alebo formou odkazu na stiahnutie diela, ktorý je odoslaný na určenú emailovú adresu. Po odovzdaní diela nie sú akceptované žiadne ďalšie úpravy jednotlivých diel.

## 7.3 Analýza prác

Vytvorené práce študentov podliehajú analýze, vyplývajúcej z poznatkov teoretickej a analytickej časti tejto práce. Hodnotiacimi kritériami sú najmä informácie uvedené v kapitole 6. tejto práce. S ohľadom na simulované podmienky tvorby, v ktorých tieto práce vznikli v hodnotení nebudú zohľadnené faktory súvisiace s marketingovou kampaňou, distribúciou a dosahom na diváka. Cieľom tejto analýzy je stanoviť, či tieto študentami vytvorené filmy možno zaradiť do žánru mockbuster.

## ZÁVER

Navzdory tomu, že väčšina zdrojov popisuje obchodný model mockbusterových produkcií ako systém založený na zámernom zavádzaní diváka, tvorcovia týchto filmov sa s týmto názorom nestotožňujú. I keď nepopierajú, že pri tvorbe ich filmov využívajú publicitu a marketing filmov populárnejších, svoje filmy nepovažujú za parazitické dielo žijúce z naivity oklamanych zákazníkov. Mockbuster vnímajú ako ďalší produkt, ktorý divákovi ponúkajú ako alternatívu k témam, ktoré ich zaujímajú. To súčasne poskytuje odpoveď na otázku, prečo do týchto filmov ich tvorcovia investujú toľko času, námahy a financií. Z tohto výskumu totiž jasne vyplýva, že spoliehanie sa tvorcov mockbusterov na podvodný spôsob predaja je očividný mýtus. I keď v histórii americkej kinematografie iniciovali veľké štúdiá niekoľko súdnych sporov v snahe zabrániť tvorbe lacnejších kópií ich filmov, žáner mockbusteru i naďalej pretrváva. Jedným z dôvodov toho je, že mu to právny systém dovoľuje, a pokiaľ takéto filmy budú tvoriť zisk, potom je pochopiteľné, že budú vyrábané i naďalej.

Tvorcovia mockbusterov využívajú legálny spôsob tvorby filmov, ktorých námet čerpá z konceptu filmov iných. Dôvodom fungovania tejto praktiky je, že úspech mockbusterov ťaží z marketingovej popularity ich väčších menovcov. Výsledkom je produkt podobného charakteru, ktorý vznikol za podstatne menšej časovej a finančnej investície, a ktorý týmto spôsobom generuje zisk. Mockbuster je teda funkčnou súčasťou v systéme filmového trhu, bez ohľadu na jeho prínos a globálny význam v rámci kinematografie.

Je jasné, že toto odvetvie si vždy nájde svojich odporcov. Neoblomní zástancovia jediného skutočného filmu budú vždy tvrdiť, že akýkoľvek jemu podobný produkt len parazituje na kreativite iného tvorca. Avšak divákovi, ktorí sú schopní vnímať lacnejšie filmy s nadhľadom, môže mockbuster poskytovať zdroj neformálnej zábavy a možnosť odreagovania. Cieľom tejto práce je okrem iného práve tento fakt objasniť potencionálnym divákovi mockbusterov, a daný žáner pozdvihnúť v očiach jeho neprajníkov.

## **ZOZNAM POUŽITÝCH LITERÁRNYCH ZDROJOV**

BAREFOOT, Guy. 2017, *Trash Cinema: The Lure of the Low*. 1. New York: Wallflower Press. ISBN 978-0-231-18037-5.

DUJNIČ, Marián. 1996, *Moderný anglicko-slovenský slovník*. Bratislava: Gardenia Publishers. ISBN 80-85662-23-X.

VILLAREAL, Eugenio. 2009-2010, Mockbusters, "Rip-Offs," and Tie-ins: Musings on the Free Use of Ideas on Film and Television from a Justice Philosophy Perspective. *Ateneo Law Journal*. ISSN 0519-2676.

## ZOZNAM POUŽITÝCH ONLINE ZDROJOV

*Mac and Me (1988) | Behind the Scenes*. In: Youtube [online]. 27.8.2022. Dostupné z: <https://youtu.be/BByjT9dy194?si=kTacla8uWaVq51M3>. Kanál užívateľa DVDXtras.

*The History of the Mockbuster*. In: Youtube [online]. 28.3.2017. Dostupné z: [https://youtu.be/PpJc\\_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ](https://youtu.be/PpJc_iHxbOk?si=a4FFguu327jN6LxZ). Kanál užívateľa Filmmaker IQ.

*The Suprisingly Legal World Of Ripoff Blockbuster Movies – Cheddar Explains*. In Youtube [online]. 18.3.2021. Dostupné z: [https://youtu.be/Bzkh\\_NmIyiY?si=2ZinCO0Z1QSnCypV](https://youtu.be/Bzkh_NmIyiY?si=2ZinCO0Z1QSnCypV). Kanál užívateľa Cheddar.

*What It Takes To Make A Hollywood Mockbuster (HBO)*. In: Youtube [online]. 24.5.2019. Dostupné z: <https://youtu.be/svRHb9ayVd8?si=mpNW45IWuEYfsOeh>. Kanál užívateľa VICE News.

BARCO, Mandalit del. 2012, The Straight-To-DVD World Of 'Mockbusters'. *National Public Radio* [online]. Dostupné z: <https://www.npr.org/2012/09/10/160885513/the-straight-to-dvd-world-of-mockbusters>

COCHRANE, Glenn. 2023, STACK chats with The Asylum's CEO and mockbuster magnate David Rimawi. *JB Hi-Fi* [online]. Dostupné z: <https://www.jbhifi.com.au/blogs/movies-tv-show/stack-chats-with-the-asylums-ceo-and-mockbuster-magnate-david-rimawi>

DAY, Marty. 2013, Anatomy of a Mockbuster: An Interview With ATLANTIC RIM's Jared Cohn. *Blast-o-rama* [online]. Dostupné z: <https://www.blast-o-rama.com/2013/05/16/anatomy-of-a-mockbuster-an-interview-with-atlantic-rims-jared-cohn/>

FRITZ, Ben. 2012, Low-budget knockoff movies benefit from Hollywood blockbusters, *Los Angeles Times*. [online]. Dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-jun-24-la-fi-ct-knock-offs-20120624-story.html>

Max Planck Gesellschaft. 2016, *For the love of trash films*. In: [www.mpg.de](http://www.mpg.de) [online]. Dostupné z: <https://www.mpg.de/10675056/trash-film-audience>.

POTTS, Rolf. 2007, The New B Movie. *The New York Times* [online]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2007/10/07/magazine/07wwln-essay-t.html>

## **ZOZNAM ELEKTRONICKEJ OSOBNEJ KOMUNIKÁCIE**

BALES, Paul. 15. 2. 2024. Interview Samuela Ondruška s Paulom BALESEM, prevádzkovým riaditeľom spoločnosti The Asylum [elektronická osobná komunikácia].

FLÍGL, Jiří. Prosba o konzultácie v rámci diplomovej práce [elektronická pošta]. Message to: ondrusko.edit@gmail.com. 14.9.2023 14:04. [elektronická osobná komunikácia].

## **ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obr. 1. Slipstreaming, Tony Schaefer, Follow Large Vehicles (At a Safe Distance).....	14
Obr. 2. Využitie techniky kľúčovania obrazu [The Amazing Bulk, 2012].....	26
Obr. 3. Nekvalitné technické prevedenie [Plan Bee, 2007].....	29



## **ZOZNAM TABULIEK**

Tabuľka 1. Spoločné menovatele a odchýlky skúmaných amerických mockbusterov.....	32
--	----

## **ZOZNAM PRÍLOH**

prezentácia\_workshop\_mockbuster.pptx. Autor Samuel Ondruško. Slovensko, 2024.

Dostupné z:

<https://docs.google.com/presentation/d/12EzzwTIWfzXZezIxx5b6kLgeNjfmV6Qq/edit?usp=sharing&oid=100598185838335048586&rtpof=true&sd=true>