

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

DRAMATICKÁ UMĚNÍ

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ SCÉNOGRAFIE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Výtvarná koncepce filmu “1984“ podle knihy George Orwella.
Antiutopie a totalita v české a světové kinematografii.**

Ing. arch. Sofie Othmanová

Vedoucí práce: Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová

Oponent práce: MgA. Henrich Boráros

Datum obhajoby: 7. 9. 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

DEPARTMENT OF STAGE DESIGN

STAGE DESIGN - FILM AND TELEVISION

MASTER DEGREE WORK

**An Artistic Approach to the Film “1984“ Based on the Novel by
George Orwell.**

Dystopia and Totalism in the Czech and World Cinematography.

Ing. arch. Sofie Othmanová

Supervisor: Ing. arch. Mgr. Radmila Iblová

Opponent: MgA. Henrich Boráros

Final exam date: 7. 9. 2017

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2017

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma:

**Výtvarná koncepce filmu “1984“ podle knihy George Orwella.
Antiutopie a totalita v české a světové kinematografii.**

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

UPOZORNĚNÍ

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

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá tématem antiutopie a totality v české a světové kinematografii a dále zpracovává návrh výtvarné koncepce filmu *Devatenáct set osmdesát čtyři* podle knihy George Orwella. Teoretická část této práce se zabývá definicí vztahu mezi antiutopií a totalitou, jejich charakteristickými prvky a jak se projevují ve filmu. Tento fenomén je z hlediska výtvarného řešení podrobněji rozebírán v rozborech vybraných filmů. Druhá část této práce pak řeší samotný návrh výtvarné koncepce filmu. Koncepce je zpracována od urbánního celku po jednotlivé exteriérové a interiérové dekorace a návrhu jejich realizace.

Abstract

The topic of this diploma thesis is the antiutopia and totalism in the Czech and world cinematography and it elaborates the proposal of an artistic approach to the film *Nineteen Eighty-Four* based on the novel by George Orwell. The theoretical part of this thesis deals with the definition of the relationship between antiutopia and totalitarianism, their characteristic features and how they manifest themselves in the cinema. This phenomenon is discussed in more detail in the following analysis of selected films in terms of their visual and production values. The second part of this thesis looks into the artistic approach to the film. The concept elaborates an urban design as well as individual exterior and interior sets and proposal of their designing.

Tímto děkuji Ing. arch. Mgr. Radmile Ibové za trpělivé vedení mé diplomové práce.

Dále děkuji celé komisi nebo tomu, kdo u přijímacích zkoušek v roce 2014 rozhodl, že jsem mohla na této škole studovat a dostat se tak k tomuto skvělému oboru.



OBSAH

Úvod	8
1. Teoretická část	9
1. 1. Antiutopie a totalita	9
1. 2. Antiutopie jako fenomén ve filmu	13
1. 3. Antiutopie v příkladech české a světové kinematografie	14
1. 3. 1. Chronologický seznam filmů	14
1. 3. 2. Příklady filmů	15
1. 2. 3. Charakteristika antiutopických filmů	30
1. 4. Rozbory výtvarné koncepce vybraných filmů	35
1. 4. 1. Hunger Games	35
1. 4. 2. Children of Men	43
1. 4. 3. Amerika	49
1. 4. 4. Blade Runner	57
1. 4. 5. Bílá nemoc	65
1. 5. Závěr	70
2. Výtvarná koncepce filmu 1984	71
2. 1. Orwellovský svět	71
2. 2. Děj	73
2. 3. Koncept výtvarného řešení	76
2. 4. Návrh výtvarného řešení	80
2. 5. Popis prostředí a návrh jejich realizace	111
2. 6. Půdorysy	125
3. Seznam příloh	132
3. 1. Příloha 1 - Scénosled	133
3. 2. Příloha 2 - Moodboardy k výtvarnému řešení	137
3. 3. Příloha 3 - Reference k výtvarnému řešení	143
4. Seznam použitých pramenů a literatury	149

ÚVOD

Pro svou diplomovou práci jsem si vybrala zpracování výtvarné koncepce pro film *Devatenáct set osmdesát čtyři* dle románu George Orwella. Toto téma jsem si určila proto, že jeho nadčasovost a mnohvrstevnatost mi přijde fascinující a zároveň je to příběh děsivý tím, jak je stále aktuální.

Dystopická společnost umožňuje vytvořit nový dystopický svět se specifickou architekturou a vzevřením, nicméně jsem chtěla poukázat hlavně na aktuálnost celého příběhu - orwellovský svět sofistických telestěn, neustálého sledování a nenávistné propagandy vyvolává otázku, zda už v takovém světě nežijeme; jak se tyto aspekty projevují na tom, jak náš současný svět vypadá, resp. zda-li by se totalitní režim na vzhledu současnosti vůbec nějak projevil.

Rozhodla jsem se proto zasadit příběh do blízké budoucnosti a najít výrazové prostředky pro určení hranice mezi tím, jak svět vypadá dnes a jak by vypadal s o něco lepšími technologickými prostředky sloužícími účelům totalitního režimu.

Teoretická část této práce se zabývá antiutopií a totalitou v české a světové kinematografii. Pro začátek je třeba si tyto pojmy definovat a zjistit, jak společně ovlivňují prostředí, v nichž panují. Dále jsem v chronologickém průřezu antiutopických filmů 20. a 21. století definovala společné charakteristiky antiutopických společností ve filmu a také jsem se snažila odhalit základní výtvarně výrazové prostředky pro vyjádření dystopického světa. Poté jsem pokračovala podrobnějším rozбором vybraných filmů z hlediska výtvarné koncepce a ze závěrů těchto rozborů jsem se inspirovala pro vlastní tvorbu.

1. TEORETICKÁ ČÁST

1. 1. ANTIUTOPIE A TOTALITA

Jak definovat antiutopii? Nejjednodušeji tak, že jde o opak utopie. Utopickou společnost představil již Platón ve svém díle *Ústava*^[1] a pojem utopie také popisuje Thomas More ve své stejnojmenné knize^[2]. Samotné slovo utopie vychází z řeckých slov *topos* („místo“, ale také „myšlenkové schéma“) a výrazů *eu* (dobro) či *ou* (ne). Výsledkem je tedy dobré místo, ale také místo, které neexistuje. Utopie označuje dokonalou, ideální společnost a tato představa většinou slouží jako kritika stávajících poměrů a představuje nové ideální zřízení, kterým se může soudobý režim inspirovat. Avšak ideálu je těžké dosáhnout, a proto se často stane, že se utopický koncept zvrátí v koncept anti-utopický. Na počátku bývá vidina ideálně fungující společnosti, která sleduje vyšší cíl (stabilizace společnosti, zajištění zdrojů, dobytí vesmíru, dobytí světa, náprava světa po katastrofě, stabilizace po revoluci, apod.), ale ten bývá těžké naplnit a také ne každý o jeho naplnění stojí. Kde se tedy nachází hranice mezi utopií a antiutopií?

Negativní utopií je anti-utopie, nebo také dystopie. Na rozdíl od utopie je to tedy „ideálně špatná“ společnost. Tuto myšlenku o dvou protikladných pólech ideální společnosti rozvedl ve své teorii demokracie Giovanni Sartori^[3]. Ten definuje totalitarismus a demokracii jako dvě ideální státní zřízení, jimž se lze v praxi pouze přiblížit. Přirovnává utopii - jako dokonalou a bezchybnou společnost (a v realitě neexistující) - k režimu, který bychom dnes označili jako demokracii. Naopak anti-

1 Platón: *Ústava* [online]. Přeložil František Novotný. Třetí, opravené vydání, Praha: OIKOYMENH, 2001

<http://socrates.c.sweb.cz/Semin%C3%A1%C5%99e/Filosofick%C3%BD%20semin%C3%A1%C5%99/K%20%C4%8Detb%C4%9B/1207%20Platon-%C3%9Astava.pdf>

2 Thomas More: *Utopie* [online]. Přeložil Bohumil Ryba. Edice Prameny, Praha: Mladá fronta, 1978

http://www.vzdelavaci-institut.info/?q=system/files/Utopie-Thomas_More.pdf

3 Giovanni Sartori: *The Theory of Democracy Revisited* [online]. Druhé vydání, New Jersey: Chatham House Publishers, Inc., 1987

<https://www.questia.com/library/4518113/the-theory-of-democracy-revisited>

utopie, jako špatná v realitě neexistující společnost, je ideálním typem totalitárního režimu.

Jaké jsou tedy znaky antiutopie jakožto ideálního totalitárního zřízení? Kniha autorů C. J. Friedricha a Z. K. Brzezińskiego *Totalitarian Dictatorship and Authocracy*^[4] představuje definici totalitárních systémů, která vychází z totalitarismu jako moderního fenoménu: „Totalitární diktatura může být předběžně charakterizována jako autokracie založená na moderních technologiích a masové legitimizaci“^[5].

Friedrich s Brzezińskim na počátku své práce uvádějí šest základních znaků totalitarismu. Na tyto jednotlivé znaky by se však nemělo nahlížet jako na izolované prvky, aby nedocházelo ke zjednodušování – jak autoři uvádějí, tyto znaky jsou navzájem propletené a vzájemně se ovlivňují. Tento systém znaků nazývají organickým a jsou jimi:

„1. Propracovaná **ideologie**, jež se skládá z oficiální doktríny zahrnující všechny nepostradatelné aspekty lidské existence, které každý, kdo žije v této společnosti, musí alespoň pasivně zastávat. Tato ideologie je příznačně zaměřena směrem k dokonalému nejvyššímu stavu lidstva. Obsahuje chiliastický^[6] nárok založený na radikálním odmítnutí existující společnosti.

2. **Jedna masová strana vedená typicky jedním mužem**, „diktátorem“. Strana se skládá z relativně malého podílu celkové populace (do deseti procent). Jádro strany je vášnivě a slepě oddáno ideologii a je připraveno jakkoliv vypomoci straně v její snaze o celkové přijetí. Tato strana je hierarchicky a oligarchicky organizována a je typicky nadřazena či kompletně provázána s vládní byrokracií.

4 Carl Joachim Friedrich, Zbigniew K. Brzezinski: *Totalitarian Dictatorship and Authocracy* [online]. Druhé vydání, Cambridge: Harvard University Press, 1956

<http://www.book-me.net/read/totalitarian-dictatorship-autocracy.pdf>

5 Tamtéž, str. 4

6 Tzn. nárok na tisíciletou říši království nebeského na zemi, která s sebou přináší mír a blahobyt

3. **Systém teroru**, fyzický či psychický, realizovaný pomocí stranické kontroly a kontroly tajné policie. Lídr tímto terorem cílí na podporu strany, ale i na její dohled. Teror je charakteristicky směřován nejenom proti zřejmým „nepřátelům“ režimu, ale i proti více či méně nahodile vybraným třídám obyvatelstva. Teror tajné policie, či stranicky namířený sociální tlak, systematicky využívá moderní vědy a hlavně vědecké psychologie.

4. Technicky podmíněný^[7], téměř úplný **monopol strany a vlády na kontrolu všech prostředků masové komunikace** – tisku, rádia a filmu.

5. Podobně technicky podmíněný, téměř úplný **monopol** na efektivní využití všech zbraní a armády.

6. **Centrálně kontrolovaná a řízená veškerá ekonomika** skrze byrokratickou koordinaci dříve nezávislých podnikových subjektů, typicky zahrnující většinu ostatních sdružení a skupinových aktivit.^[8]

Obecně lze tedy říci, že totalitarismy vznikají z radikální, nestabilní situace, avšak dokáží tuto situaci obrátit ve svůj prospěch a dát tak hybnou sílu svému režimu. Hlavním cílem totalitarismů je vznik nových politických institucí, resp. destrukce (či omezení) institucí a organizací spojených s minulým režimem. Omezování minulosti se týká i snahy o vymýcení staré kultury, která je považována za něco, co ohrožuje existenci nových pořádků a je s nimi neslučitelná. To je také spojeno s neustálým potlačováním opozice vůči režimu, přičemž nový režim mívá natolik velké kapacity, že dokáže opozici značně omezit, či dokonce zcela eliminovat.

Pro totalitarismus je význačný silný vůdcovský princip, který je zosobněn samotným vůdcem či skupinou vůdců. Vůdce je často nejvyšším a jediným politickým

7 Tzn., že tento prvek je podmíněn moderními technologiemi (využívá je). Totalitarismus musí být založen na moderních technologiích, aby tento prvek mohl splňovat.

8 Carl Joachim Friedrich, Zbigniew K. Brzezinski: *Totalitarian Dictatorship and Autocracy* [online]. Druhé vydání, Cambridge: Harvard University Press, 1956, str. 22

<http://www.book-me.net/read/totalitarian-dictatorship-autocracy.pdf>

představitelem ve společnosti. Je zcela mimo ostatní hierarchii a pro normální obyvatelstvo bývá nedotknutelný. Vůdce je zároveň hlavním představitelem jediné oficiální ideologie a ta je základem legitimacy režimu. Někdy na sebe bere podobu politického náboženství, v těchto případech je vůdce roven Bohu.

Ideologie zahrnuje a řídí všechny aspekty lidské existence. Snaží se přetvářet lidskou přirozenost, potlačovat individualismus a dosáhnout tak masové společnosti, protože masy jsou lépe kontrolovatelné vládnoucí mocí. Po ovládnutí mas je totalitární systém schopen omezovat roli církve i rodiny a kontrolovat sexualitu svých občanů. Používá k tomu nejen metody restrikce a penalizace, ale i zvýhodňování poslušných.

Vláda má kromě monopolu na bezpečnostní (represivní) složky další nástroje pro kontrolu mas, těmito nástroji jsou především byrokratický aparát a tajná policie. Tajná policie je jednou z hlavních nositelek teroru ve společnosti a ten může být jak fyzický, tak psychický.

Jazykem ideologie je propaganda a v totalitarismu je všudypřítomná. Využívá se různých nástrojů propagandy (mluvené slovo, symboly) a technik propagandy (repetice, zjednodušení, personifikace politiky). Efektivita propagandy je podmíněna využíváním moderních technologií a prostředků masové komunikace. Typické je, že omezeně vykládá skutečnost a snaží se prosazovat „pravdivější“ realitu.

Některé ze zmíněných prvků se mohou vyskytovat i v jiných než totalitárních systémech, avšak totalitární systémy se vyznačují jejich vzájemnou interakcí.

1. 2. ANTIUTOPIE JAKO FENOMÉN VE FILMU

Je zřejmé, že antiutopie zažívá v kinematografii (zejména té světové) boom, zvláště od roku 2012. Společně s katastrofickými filmy, sci-fi a fantasy filmy tak tvoří nový populární proud velkofilmů.

Zdá se, že příběhy zasazené v antiutopickém světě dávají možnost vzniknout novým hrdinům, se kterými je snadné se v dnešní době identifikovat. Ať už jde o příběh Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) z trilogie Hunger Games, pro mladé diváky oblíbená revoltující postava, nebo příběh protagonistky Mae (Emma Watson) z filmu The Circle, která žije svůj život online pod dozorem kohokoliv, kdo ji chce sledovat. V populárních antiutopiích posledních let je patrná významná role digitálního světa, čímž se celkově téma přibližuje životu současných mladých lidí a ti jsou právě nejpočetnější cílovou skupinou, jimž jde filmový průmysl na ruku.

Myslím si, že postupné naplňování představ George Orwella o Velkém bratrovi, který nás sleduje, z dystopického žánru dělá stále aktuálnější téma, které nutí filmové tvůrce ho zpracovat. Ostatně zpracování literárních předloh, které děsí nejen svou nadčasovostí, dala vzniknout většině dystopických filmů. Původně tato literární díla však většinou vznikala, aby upozornila na hrozbu totalitárních režimů, a proto se dřívější antiutopické filmy zaměřovaly spíše na politický rozměr věci.

Ať už je hlavním tématem filmu totalita nebo digitalizace, v obou případech jde o kontrolu mas a šíření dezinformací a toto téma je aktuální v každé době a také si i v každé době vysloužilo své filmové zpracování.

1. 3. ANTIUTOPIE V PŘÍKLADECH ČESKÉ A SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFIE

V této kapitole se budu zabývat charakteristickými prvky, které mají antiutopické filmy společné. Tyto prvky jsem hledala ve dystopických filmech z každé dekády 20. a 21. století. Na začátek uvádím seznam filmů chronologicky řazených dle doby vzniku. Dále bude pokračovat přehled jejich tvůrců, stručné obsahy a na závěr shrnutí daných charakteristických prvků. Filmy uvádím v originálním názvu.

1. 3. 1. Chronologický seznam filmů

- I. Metropolis, 1927
- II. Lost Horizon, 1936
- III. Bílá nemoc, 1937 - viz rozbor
- IV. Vynález zkázy, 1958
- V. Fahrenheit 451, 1966
- VI. THX 1138, 1971
- VII. Brave New World, 1980
- VIII. Blade Runner, 1982 - viz rozbor
- IX. Nineteen Eighty-Four, 1984
- X. Brazil, 1985
- XI. Amerika, 1994 - viz rozbor
- XII. Gattaca, 1997
- XIII. Children of Men, 2006 - viz rozbor
- XIV. Never Let Me Go, 2010
- XV. Hunger Games, 2012 (2013, 2014, 2015) - viz rozbor
- XVI. Snowpiercer, 2013
- XVII. The Giver, 2014
- XVIII. Mad Max: Fury Road, 2015
- XIX. The Circle, 2017
- XX. The Handmaid's Tale, 2017

1. 3. 2. Příklady filmů

I. METROPOLIS

Německo, 1927, 153 min

Režie: Fritz Lang

Scénář: Thea von Harbou, Fritz Lang

Předloha: Thea von Harbou

Kamera: Karl Freund

Art director: Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht

OBSAH

„Děj filmu se odvíjí v roce 2026, v městě-státě ohromných rozměrů zvaném Metropolis. Společnost je rozdělena do dvou protikladných skupin: jednou je na povrchu žijící elitní skupina bohatých a vědců, druhou kasta dělníků, kteří žijí pod městem a pracují bez přestávky, umožňující tak udržet způsob života těch nahoře. Presidentem města je Johhan „Joh“ Fredersen (Alfred Abel). Charismatická a usmiřující postava jménem Maria se bere za práva dělníků. Nepodněcuje však k revoltě, ale naléhá na dělníky, aby hledali východisko mírové a měli trpělivost a naději v příchod „Prostředníka“, který spojí obě poloviny společnosti. Syn Fredersenův, Freder (Gustav Fröhlich) pozná Marii a je jí okouzlen. Sleduje ji bez jejího vědomí, pronikne do podzemního světa dělníků a vidí na vlastní oči bídné podmínky, v dělníci žijí a pracují, stejně jako naprosté opovržení bohatých, kteří dávají přednost strojům před dělníky a před pomocí těm, kteří v nich utrpěli úrazy. Zhnusen tím, co vidí, Freder se rozhodne připojit k Marii.“^[9]

9 Metropolis in *Wikipedie: otevřená encyklopedie* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 2001. Stránka byla naposledy editována 10. 9. 2016 v 10:01.

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Metropolis>

II. LOST HORIZON

USA, 1937, 97 min

Režie: Frank Capra

Scénář: Robert Riskin

Předloha: James Hilton

Kamera: Joseph Walker

Art director: Stephen Goosson

Set decorator: Babs Johnstone

OBSAH

„Skupina Evropanů se při útěku z válkou ohrožené Indie dostává za záhadných okolností do Tibetu. Zde stráví delší čas v před civilizací ukryté lamaserii Shangri Lah, kde, narozdíl od okolního světa vládne mír, harmonie a dokonalost. Toto mysteriózní, duchovnem protkané prostředí působí na charaktery návštěvníků spolu s faktem, že jejich příchod a pobyt nejsou zcela dobrovolné. Každý z nich se s rozporem, zda vyměnit nový život v pozemském ráji za nejistotu a utrpením vykoupenou svobodu, vyrovnává po svém.”^[10]

10 Lost Horizon in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/1284-ztraceny-obzor/prehled/>

IV. VYNÁLEZ ZKÁZY

Československo, 1958, 81 min

Režie: Karel Zeman

Scénář: František Hrubín

Předloha: Jules Verne

Kamera: Jiří Tarantík

Scénografie: František Mádl

OBSAH

„Geniální vynálezce, profesor Roch, je na pokraji objevu látky, která může ve špatných rukou zničit svět. A právě takové ruce má hrabě Artigas, tajemný a temný dobrodruh, který ve své ponorce brázdí světová moře, potápí lodi a bohatství, kterého se tak zmocní, je mu nástrojem k ovládnutí světa. Artigas unese profesora Rocha ze sanatoria a nutí ho, aby v jeho sídle v kráteru sopky Back Cup vynález dokončil. Shodou okolností Artigas unese i profesorova asistenta, inženýra Harta, který je i vypravěčem příběhu, a který se všemožně pokouší profesora osvobodit a zamezit zkáze. Hart nakonec vyšle jícnem sopky balón s poselstvím k lidstvu, jež se díky tomu spojí a jehož válečné flotily v hodině dvanácté zkáze zamezí.“^[11]

11 Vynález zkázy in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/10125-vynalez-zkazy/prehled/#>

V. FAHRENHEIT 451

Francie / Velká Británie, 1966, 112 min

Režie: François Truffaut

Scénář: François Truffaut, Jean-Louis Richard

Předloha: Ray Bradbury

Kamera: Nicolas Roeg

Production designer: Syd Cain

Art director: Syd Cain

OBSAH

„Snímek 451 stupňů Fahrenheita vykresluje svět budoucnosti, v němž represivní vláda kontroluje veřejné mínění tím, že zakazuje literaturu. Zavedený řád pomáhá udržovat skupina dohlížitelů, takzvaných hasičů, jež provádí nezbytné pálení knih. Příběh se soustřeďuje na Guye Montaga, hasiče, který pochybuje nejen o své funkci, ale také o etice utlačované a despotické společnosti, v níž žije. Guy je fascinován světem knih a brzy se zamiluje do mladé členky undergroundového proliterárního hnutí i do literatury samotné.”^[12]

12 451° Fahrenheita in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/9083-451-fahrenheita/prehled/>

VI. THX 1138

USA, 1971, 86 min

Režie: George Lucas

Scénář: George Lucas, Walter Murch

Kamera: Albert Kihn, David Myers

Art director: Michael D. Haller

OBSAH

„Děj filmu se odehrává ve 25. století, kde lidé žijí pod povrchem země v podzemním městě. [...] Panuje snaha, aby všichni byli stejní, čehož projevem je, že všichni nosí stejné bílé oděvy, hlavu mají hladce vyholenou a místo jmen mají číselné označení doprovázené písmennou předponou. [...] Hlavní postavou je THX 1138, který pracuje jako dělník při údržbě a stavbě robotických strážců fungujících jako policisté. [...] Jeho spolubydlící, LUH 3417 (žena), z nějakého důvodu (který není vysvětlen) přestane brát povinná sedativa a pozná, jak ubíjející a chudý je život v jejich společnosti. Protože se najednou cítí osamocena, nikam nepatřící, snaží se od vlivu sedativ osvobodit i THX 1138 a proto mu tajně zaměňuje sedativa za povzbuzující látky. [...] V krátké době pochopí, že k němu LUH 3417 něco cítí a že k ní cítí něco i on sám. „Dopustí se“ i pohlavního styku, ačkoli taková sexuální aktivita je nezákonná.”^[13] Následně sledujeme zatčení obou protagonistů a útěk THX 1138, který se po mnoha peripetiích dostává až na zemský povrch.

13 THX 1138 in *Wikipedie: otevřená encyklopedie* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 2001. Stránka byla naposledy editována 10. 9. 2016 v 10:01.

https://cs.wikipedia.org/wiki/THX_1138

VII. BRAVE NEW WORLD

USA, 1980, 180 min (televizní film)

Režie: Burt Brinckerhoff

Scénář: Doran William Cannon

Předloha: Aldous Huxley

Kamera: Harry L. Wolf

Art director: Tom H. John

Set decorator: Mary Ann Biddle

OBSAH

„Ve společnosti budoucnosti založené na radosti bez morálních hodnot, je láska zakázaná a příležitostný sex velmi podporovaný. Každý je udržován šťastný pomocí legální drogy nazývané “soma”. Lidé jsou označováni a klonováni na dopravních pásech, aby mohli být rozděleni podle požadavků do pěti sociálních vrstev - od rozhodujících A, zvaných alfy, až po roboty.”^[14]

S touto společností je konfrontován mladý John, který žije v primitivním prostředí „divochů”, kde se vzdělává četbou Shakespeara. Ukáže se, že John je synem vedoucího klonovacího zařízení, a z Johna se nechtěně stane celebrita. Poté co se zamiluje do Leniny a ale jeho staromódní touha není opětovaná, John žádá, aby mohl žít v izolaci a pracovat jako strážce majáku.

14 Brave New World in in ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/35515-brave-new-world/prehled/>

IX. NINETEEN EIGHTY-FOUR

Velká Británie, 1984, 113 min

Režie: Michael Radford

Scénář: Michael Radford

Předloha: George Orwell

Kamera: Roger Deakins

Production designer: Allan Cameron

Art director: Martin Hebert, Grant Hicks

OBSAH

„Pro adaptaci patrně nejslavnějšího antiutopického románu všech dob, Orwellova 1984, se ve stejném roce, jaký stojí v názvu knihy, rozhodl režisér Michael Radford. Pod jeho velením se John Hurt obléká do kůže Winstona Smithe, který věří, že i v totalitní Oceánii je možno uniknout pohledu Velkého bratra a nabýt ztracené svobody...“^[15]

Podrobněji viz kapitola 3. 2.

15 Nineteen Eighty-Four in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/13487-1984/prehled/>

X. BRAZIL

Velká Británie, 1985, 131 min

Režie: Terry Gilliam

Scénář: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

Kamera: Roger Pratt

Production designer: Norman Garwood

Art director: John Beard, Keith Pain

Set decorator: Maggie Gray

OBSAH

„Příběh se odehrává v blízké budoucnosti v zemi s přebujelým úřednickým aparátem a tajnými službami. Informační služba ví o každém hnutí, zásahová jednotka provede zatčení a odsouzenec sváže do svěrací kazajky a odveze k výslechům. Tajná policie je pak mučí psychicky - formuláři, znevýhodněnými úrokovými sazbami, a také fyzicky. Hrdinou filmu je Sam, šikovný, i když trochu zbrklý úředníček, jehož matka, jak se později dozvídá, je milenkou šéfa informací, a je tudíž vybaven slušnou protekcí. Při vyřizování přeplatku jednoho chybného zásahu se zamiluje do Jill, přímočaré řidičky nákladáku a dívky ze svých snů, která je svědkem pomýleného zatýkání, čímž se stává nepohodlnou. [...] Jill je neustále v pohybu a Sam, aby jí znovu našel, přijímá povýšení do oddělení informací. [...] Společný vztah je poznamenán Samovým strachem ze systému, naopak přístup Jill je důvěřivý, přímý. Výsledkem Samovy snahy o utajení a ochránění Jill je, že se stále více zamotávají do problémů a nakonec jim při milování, které by mohlo být happy endem, do bytu vtrhne zásahová jednotka a oba zatkne. Jill při zatýkání umírá a Sam je mučen. [...] poslední záběr je na dva mučitele (Samovy dřívější spolupracovníky), jak konstatují nad svázaným Samem jeho úplný únik do říše snů. [...]”^[16]

16 Brazil in *Wikipedie: otevřená encyklopedie* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 2001. Stránka byla naposledy editována 3. 8. 2017 v 02:28.

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Brazil>

XII. GATTACA

USA, 1997, 106 min

Režie: Andrew Niccol

Scénář: Andrew Niccol

Kamera: Sławomir Idziak

Production designer: Jan Roelfs

Art director: Sarah Knowles

Set decorator: Nancy Nye

OBSAH

Hlavním hrdinou je „Vincent [...] jeden z posledních lidí, který se narodil z lásky svých rodičů, a tudíž mimo dohled genetických inženýrů. Nedokonalý Vincent (tzv. In-Valid) je „odsouzen“ k práci uklízeče ve velkém centru pro pěstování dokonalých lidí Gattaca, ačkoliv sám tolik touží stát se kosmickým navigátorem. Nakonec volí cestu podvodu.^[17] Dostane šanci použít falešnou genetickou identitu a vystavuje se tak mnoha komplikacím a i velkému nebezpečí odhalení.

17 Gattaca in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/11993-gattaca/prehled/>

XIV. NEVER LET ME GO

Velká Británie / USA, 2010, 100 min

Režie: Mark Romanek

Scénář: Alex Garland

Předloha: Kazuo Ishiguro

Kamera: Adam Kimmel

Production designer: Mark Digby

Art director: Paul Cripps

Set decorator: Michelle Day

OBSAH

„V blízké budoucnosti pracuje jednatřicetiletá Britka Kathy H. jako pečovatelka dárců orgánů. Její práce je těžká, vyčerpávající a depresivní, neboť většina lidí, s kterými v sanatoriu přijde do styku, po nějaké době umírá. Když se mezi pacienty a umírajícími začnou objevovat i její bývalí spolužáci a známí, ponoří se Kathy do nostalgických vzpomínek na své dětství, na své dva nejlepší přátele Ruth a Tommyho, ale především na své neobvyklé dospívání na záhadami opředené internátní škole Hailsham. Kathy se probírá vzpomínkami na zvláštní posedlost školou umění, na učitele štítící se svých žáků, na podivné poznámky o poslání dětí i na šok, který Kathy pocítila, když jí toto poslání bylo vyjeveno. Nyní již Kathy nemá co ztratit, neb kruh jejího života se právě uzavírá.”^[18]

18 Never Let Me Go in ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/255017-neopoustej-me/prehled/>

XVI. SNOWPIERCER

USA / Jižní Korea / Francie / Česko, 2013, 126 min

Režie: Joon-ho Bong

Scénář: Joon-ho Bong, Kelly Masterson

Předloha: Jacques Lob, Benjamin Legrand, Jean-Marc Rochette
(Le Transperceneige, komiks)

Kamera: Kyeong-pyo Hong

Production designer: Ondrej Nekvasil

Art director: Stefan Kovacik

Set decorator: Beatrice Brentnerova

OBSAH

„Příběh je zasazený do chladné postapokalyptické budoucnosti roku 2031. Po neúspěšném pokusu o zvrácení globálního oteplování nastala nová doba ledová. Z planety Země se stala sněhová koule a hrstka přeživších lidí se nachází v přeplněném vlaku jménem Snowpiercer, který poháněn speciálním motorem cestuje po celém světě. Za těchto ztížených podmínek je založena nová sociální třídní struktura. Ti nejchudší jsou nuceni žít v zadní části vlaku, a čím více se přibližujeme k té přední, tím lepší nacházíme podmínky pro život. Kdosi až na konci vlaku však s tímto postavením není plně spokojený a proto vypukne vzpoura.“^[19]

19 Snowpiercer in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/306829-ledova-archa/prehled/>

XVII. THE GIVER

USA, 2014, 97 min

Režie: Phillip Noyce

Scénář: Robert B. Weide, Michael Mitnick

Předloha: Lois Lowry (kniha)

Kamera: Ross Emery

Production designer: Ed Verreaux

Art director: Christopher R. DeMuri, Shira Hockman, Catherine Palmer

Set decorator: Andrew McCarthy

OBSAH

„Jonas (Brenton Thwaites) vyrůstá v idylickém světě, kde existuje pouze štěstí. Lidé neznají utrpení, války, násilí, strach ani bolest. Základem světa je jednotvárnost: stejné domovy, stejné oblečení, stejné rodiny. Na okraji společenství žije jediný držitel a strážce všech pravdivých vzpomínek lidstva – Dárce (Jeff Bridges). Jeho prostřednictvím Jonas získává to, co nikdo jiný nesmí vědět – pravdu o skutečném životě a zkušenosti předchozích generací. Jonas začíná chápat, že jeho společenství žije v iluzi dostatku a bezpečí za cenu naprosté absence citů a možnosti volby. Lidé necítí emoce, lásku, vášeň, přátelství, nevnímají barvy. Pocit harmonie je vytvářen uměle. Jonas objevuje nejtemnější stránku utopického světa. Všichni ve společenství jsou pomocí každodenních injekcí zbavováni veškerých špatných vzpomínek a zážitků. Jejich svět je podvod, denně placený smrtí nepohodlných lidí, ve prospěch řízené existence. Tváří v tvář této skutečnosti, Jonas již nedokáže žít jako dřív. Čelí obtížnému rozhodnutí nejen o jeho vlastním životě, ale o budoucnosti celého světa.“^[20]

20 The Giver in ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/238053-darce/prehled/>

XVIII. MAD MAX: FURY ROAD

Austrálie / USA, 2015, 120 min

Režie: George Miller

Scénář: George Miller, Nick Lathouris, Brendan McCarthy

Kamera: John Seale

Production designer: Colin Gibson

Art director: Richard Hobbs, Shira Hockman, Jacinta Leong, Janni Van Staden

Set decorator: Nicki Gardiner, Katie Sharrock, Lisa Thompson

OBSAH

„Děj se odehrává v apokalyptickou zničenou Austrálii a sleduje příběh tuláka Maxe, který při svém útěku před šíleným Immortanem „císařem“ Joem narazí na další uprchlíky v podobě skupiny krásných žen, kterým s útekem pomáhá elitní bojovnice a rebelka Furiosa (Charlize Theron). Joe je ponížen únikem svého harému, povolává k sobě všechny své vojenské síly a začíná pronásledování – brutální válka, ve které se rozhodne, kdo přežije a stane se největším bojovníkem v poušti.“^[21]

21 Šílený Max: Zběsilá cesta in *Wikipedie: otevřená encyklopedie* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 2001. Stránka byla naposledy editována 22. 2. 2017 v 22:00.

https://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%A0%C3%ADlen%C3%BD_Max:_Zb%C4%9Bsil%C3%A1_cesta

XIX. THE CIRCLE

USA / Spojené arabské emiráty, 2017, 110 min

Režie: James Ponsoldt

Scénář: James Ponsoldt, Dave Eggers

Předloha: Dave Eggers (kniha)

Kamera: Matthew Libatique

Production designer: Gerald Sullivan

Art director: Sarah M. Pott, Sebastian Schroder

Set decorator: Rosemary Brandenburg

OBSAH

„Svět bez hladu. Svět bez válek. Svět bez nemocí. Neomezené možnosti. V úchvatné a největší high-tech společnosti The Circle neexistuje problém, který by nebylo možné vyřešit. Její technologie mají moc doslova změnit svět. Právě sem, do zaměstnání snů, nastupuje mladá a ambiciózní dívka Mae (Emma Watson). [...] Šéf a zakladatel (Tom Hanks) společnosti je vizionář, který vybudoval v Circle ráj na Zemi a který touží po dokonalém světě. Jeho receptem na pokrok a na šťastné a spokojené lidstvo je svět bez tajemství, naprostá otevřenost a transparentnost všech lidí, sdílení a sledování. [...] Mae je obklopená vymoženostmi supermoderní společnosti. Ohromena ideály a vzájemností se na návrh samotného šéfa Circle zapojí do experimentu, který by štěstí a pokrok v Circle mohl rozšířit do celého světa.“^[22]

22 The Circle in ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/54325-the-circle/prehled/>

XX. THE HANDMAID'S TALE

USA, 2017 (TV seriál)

Režie: Reed Morano, Mike Barker

Scénář: Ilene Chaiken, Leila Gerstein

Předloha: Margaret Atwood (kniha)

Kamera: Colin Watkinson

Production designer: Julie Berghoff, Andrew M. Stearn, Mark White

Art director: Evan Webber, Nicolas Lepage, J. Ryan Halpenny

Set decorator: Christina Kuhnigk, Sophie Neudorfer

OBSAH

„[...] Příběh služebnice vypráví o životě v dystopickém Gileádu, totalitní společnosti na půdě někdejších Spojených států. Republika Gileád, která se potýká s ekologickými katastrofami a ztrátou lidské plodnosti, je ovládána zvráceným fundamentalistickým režimem, který militantně volá po “návratu k tradičním hodnotám”. Jako jedna z mála žen, které jsou ještě plodné, je Offred služebnicí v rodině Velitele. Ženy z této kasty jsou nuceny k sexuálnímu otroctví v rámci posledního zoufalého pokusu znovu zalidnit svět. V této děsivé společnosti musí Offred obezřetně manévrovat mezi Veliteli, jejich krutými Manželkami, hospodyněmi Martami i ostatními Služebnicemi – z nichž všech kdokoli může být špiónem Gileádu – a to s jediným cílem: přežít a najít dceru, která jí byla odebrána.”^[23]

23 The Handmaid's Tale in ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/481213-pribeh-sluzebnice/prehled/#>

1. 3. 3. Charakteristika antiutopických filmů

Záporná role politických představitelů

Jak z podstaty věci vyplývá, hlavním společným prvkem dystopických filmů je záporná role politických představitelů. Nikdo od začátku nepochybuje, kdo je „ten špatný“ a komu fandit. A nejde jen o nejasný pocit, že by vaše práva mohla být ohrožena danými vládci, ale jasné vyobrazení neotřesitelné pravdy, že celý váš život je diktován skupinou lidí, kteří zdánlivě mají vaše zájmy na srdci - ať už je jedná o soukromý život, intimní vztahy nebo určení vašeho úhlavního nepřítele.

Filmy: Brave New World, Brazil, série Hunger Games, Fahrenheit 451, Gattaca, The Giver, The Handmaid's Tale, Nineteen Eighty-Four, THX 1138, Bílá nemoc

Individualita je nepřítel

Individuální úspěchy a ambice jsou systémově odstraněny z velkého počtu dystopických prostředí. Životy lidí jsou často předurčené systémem a je nebezpečné přemýšlet vlastním mozkiem a mít své vlastní nápady - buď vás to zabije, nebo se stanete hlavním hrdinou, který položí systém na lopatky.

Filmy: THX 1138, The Giver, Brave New World, Nineteen Eighty-Four, The Circle

Láska a plození dětí jsou špatné nebo zcela zakázané

Co by mohlo být více zvláštní a jedinečné, než se zamilovat? To je důvod, proč je to často v dystopickém světě zakázáno. Láska činí lidi nepředvídatelnými, hloupými a v pevné společnosti není prostor pro takové věci. V některých filmech se však hrdinové přeci jen dostanou do intimních situací, ale většinou bez toho, aby to vzbuzovalo velké emoce. Stejně tak děti jsou předurčeny pro výchovu systémem, nikoliv pro vytváření rodinných vazeb.

Filmy: Never Let Me Go, Nineteen Eighty-Four, The Handmaid's Tale, The Giver, Gattaca, THX 1138

Rodinná jednotka je mrtvá

Logickým důvodem pro absenci lásky je snaha o celkové rozdělení rodinné jednotky. Ačkoli to může být biologický problém - jako je typ, který najdeme v *Children*

of Men - častěji jsou rodiny násilně rozdělovány. Filmy *The Giver* nebo *The Handmaid's Tale* představují společnosti, které se spoléhají na náhradníky nebo porodní přepínače - dítě nemá biologické rodiče a patří společnosti/systému.

Filmy: The Giver, Children of Men, THX 1138, The Handmaid's Tale

Děti jsou naší budoucností

Přestože mít dítě je většinou v dystopickém filmu špatný nápad, bývá i tak často klíčem k vidině šťastnějších zítřků. A děti jsou opravdu budoucností, i když tato budoucnost je strašná - ve filmu *Children of Men* naprosto jasně a logicky zaznívá, že bez toho, aby se rodily děti, populace vymře. A bývají to také děti, které díky přirozené zvědavosti a houževnatosti jsou schopny prolomit okovy systému.

Filmy: The Giver, Children of Men, Fahrenheit 451, série Hunger Games, Never Let Me Go, Snowpiercer, Mad Max

Nedostatek přírodních zdrojů

Filmové antiutopie mají tendenci zobrazovat jeden ze dvou extrémů - buď prezentací civilizací postavených na zachování zdrojů nebo společností, které jich mají drahně málo. Druhá varianta se vyskytuje častěji, provděpodobně proto, že mít příliš málo zdrojů je nejhorší noční můrou každého.

Filmy: Snowpiercer, Children of Men, Mad Max

Rozpad města

Ve filmech zobrazujících bídost těch, kteří žijí mimo systém nebo na jeho samém konci, se obydlí těchto lidí sestává ze zbytků původních staveb nebo staveb zastaralých. Systém, na rozdíl od svých center moci, neinvestuje do veřejného prostoru a ten se tak stává obrazem anarchie. „Nesystémový“ prostor a stavby jsou v zásadě nefunkční z hlediska fungování města a málokdy zde existuje byť základní infrastruktura.

Filmy: Children of Men, Brazil, Nineteen Eighty-Four, série Hunger Games

Město budoucnosti a nové možnosti dopravy

Města budoucnosti bývají inspirována průmyslovou, popřípadě digitální

revolucí. Přetechnizování světa, kdy činnost člověka je pomalu nahrazována strojem a tyto stroje člověka dozorují. Technický pokrok bývá nejvíce patrný na způsobech transportu - doprava je víceúrovňová, vertikální, nebo i bez řidiče.

Filmy: Metropolis, Brazil, THX 1138, Gattaca, Brave New World, Blade Runner

Monumentální architektura vládních sídel

Skrz monumentální architekturu může vládnoucí strana demonstrovat svoji sílu a platí zde, že čím větší, tím lepší. Sídla moci většinou vycházejí z přísně symetrického uspořádání a dogmat antické architektury, především jde však o inspiraci neoklasicismem 30. let 20. století.

Filmy: série Hunger Games, Metropolis, Brazil, Gattaca, The Handmaid's Tale, bílá nemoc, Amerika, Nineteen Eighty-Four

Retro a návrat k archetypům

Dystopie odehrávající se v nám dobře známém prostředí, které si asociujeme s víceméně pozitivní minulostí, má o to děsivější účinek na diváka. Z výtvarného hlediska máloco naznačuje, že je něco jinak nebo špatně. To je nám postupně odhalováno v příběhu. Archetypální architektura bývá taktéž využívána k vytvoření kontrastu k futuristické složce filmu a tímto napomáhá demonstraci totalitárního uspořádání.

Filmy: Never Let Me Go, The Handmaid's Tale, série Hunger Games

Fádní a sterilní prostředí

Odcizení a sterilita je často prvotní dojem, zvláště v kontrolovanějších dystopických prostředích, která se vyznačují pořádkem a jednotností. Odměřené úpravy životního prostředí, čisté laboratoře a elegantní roboti, kteří ladí s univerzálním šedo-běžovým šatníkem celé společnosti.

Filmy: THX 1138, Gattaca, The Giver, Brave New World

Převládající barva je béžová, šedá, bílá nebo černá (a jejich kombinace)

Většina dystopií z blízké budoucnosti je většinou bezbarvá a udržuje věci čisté a zaměnitelné. Oblečení bývá z pravidla nelichotivé a v některých z výše zmíněných barev. Není divu, že ve filmu *The Giver* je zásadní, co se stane poté, když člověk náhle

poprvé vidí barvu (samozřejmě je to červená).

Filmy: The Giver, THX 1138, Gattaca

Prostředí plné kovu a špíny

Samozřejmě pokud všechno v dystopickém filmu není čisté, uklizené a sterilní, je to strašně špinavé, ošuntělé a hrubé. A pokud postavy nedostanou kostým s upnutým béžovým stojáčkem nebo ostře řezanými obleky, jsou v potrhaných hadrech nebo kostýmech s aplikovanými kovovými prvky.

Filmy: Brazil, Snowpiercer, Blade Runner, Metropolis, Mad Max

Nelichotivé kostýmy

Pokud svět skončil, je logické předpokládat, že většina výrobců oděvů na planetě také prošla krizí. V antiutopické společnosti, plné jiných starostí (jako třeba pálení knih, nebo hledání potravy), se většinou oblečení postav skládá z toho, co kdo kde našel. Nebo naopak společnost vzkvétá pod silným vůdcem, který všem obstaral nelichotivý stejnokroj. Vše je tedy buď rovnoměrně nudné a uniformní nebo příliš militaristické a kovové.

Filmy: Snowpiercer, Brave New World, THX 1138, série Hunger Games, The Handmaid's Tale, Nineteen Eighty-Four

1. 4. ROZBORY VÝTVARNÝCH KONCEPCÍ VYBRANÝCH FILMŮ

V následujících podkapitolách se budu věnovat rozborům filmů, které mi byly inspirací a kde oceňuji přístup k výtvarnému řešení, ať už ve smyslu vyobrazení totalitární společnosti nebo samotného praktického řešení dekorací. Rozbory jsem řadila chronologicky dle doby jejich uvedení od nejnovějšího po nejstarší.

Struktura samotných rozborů bude dělena následovně:

- tvůrci
- stručný obsah
- výtvarná koncepce a hlavní prostředí
- zhodnocení
- obrazová příloha

1. 4. 1. *Hunger Games*

USA, 2013, 146 min

Režie: Gary Ross

Scénář: Gary Ross, Suzanne Collins, Billy Ray

Předloha: Suzanne Collins

Kamera: Tom Stern

Production designer: Philip Messina

Art director: John Collins, Robert Fechtman, Paul Richards

Set decorator: Larry Dias

Obsah

„Filmová adaptace stejnojmenné třídílné knižní série americké spisovatelky Suzanne Collinové pojednává o blízké budoucnosti, kdy po vleklé válce vzniká na území Severní Ameriky stát zvaný Panem (z latinského “panem et circenses” - chléb a hry). Tento stát, rozdělený na bohatý Kapitol a 12 chudých krajů, pořádá každý

rok Hunger Games - zvrácenou televizní reality show, kdy je z každého kraje vybrán jeden chlapec a dívka mezi 12 a 18 lety, kteří zde mezi sebou bojují na život a na smrt, jako trest za předchozí vzpouru již neexistujícího Třináctého kraje proti Kapitolu. Hlavními hrdiny příběhu jsou Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) a Peeta Mellark (Josh Hutcherson), kteří byli vybráni z 12. kraje, a kterým se oproti všem očekáváním podaří společně zvítězit.”^[24]

Výtvarná koncepce a hlavní prostředí

V prvním díle trilogie Hunger Games je nám představen svět, který je rozdělen do dvanácti Distriktů s hlavním krajem Kapitolem. Každý z nich má svá specifika a production designer Messina tak pečlivě vytvořil škálu od brutalistního a antickou architekturou inspirovaného Kapitolu po chudý hornický Distrikt 12, odkud pochází hlavní hrdinové. Messina uvedl, že chtěl vytvořit “retro-futuristický” vzhled a umístit Ameriku v období recese do vzdálené budoucnosti s přidáním špičkové technologie. Na celé trilogii jsou nejzajímavější právě tyto kontrasty mezi prostředími.

„Na začátku jsem si byl velmi dobře vědom toho, že děláme film, který je zasazený do prostředí, které z části vypadá jako z období recese a z části jako sci-fi. Bylo to velice lákavé, protože jsem si nemohl vzpomenout na žádný jiný film, kde by bylo toto propojení. Občas jsem měl pocit, jako bych pracoval na nějakém dobovém filmu, a někdy jsem se cítil, jako bych pracoval na science fiction. To bylo na celém nejzábavnější, protože se nikdy nenudíte a skáčete od jednoho k druhému.”^[25]

Film začíná obrazy z Distriktu 12. Je zde patrná inspirace farmářským prostředím z období americké recese ve třicátých letech minulého století. Pro toto prostředí je

24 The Hunger Games in ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/291670-hunger-games/prehled/#>

25 Production design of “The Hunger Games” – interview with Philip Messina in *Pushing Pixels* [online], KIRILL GROUCHNIKOV, 2007-2017, přeloženo autorkou této práce

<http://www.pushing-pixels.org/2016/04/25/production-design-of-the-hunger-games-interview-with-philip-messina.html>, publikováno 25 .4. 2016

charakteristická šedo-modrá paleta barev, chudé dřevěné chatrče a prašné mlatové cesty. Tyto scény byly natočeny v reálných lokacích Henry River v Severní Karolíně, v opuštěném městečku z dvacátých let 20. století. Následná scéna tzv. Žní, kdy dochází k výběru soutěžících Hunger Games, byla také natočena na lokaci před čističkou surové bavlny v Shelby v Severní Karolíně. Zde poprvé díky kostýmům vidíme náznak toho, co přijde. Fádni bavlněné oděvy dětí 12. distriktu ostře kontrastují s pestrobarevným až agrasivním kostýmkm vyslankyně z Kapitolu.

Plně je tento rozdíl mezi světy patrný v okamžiku, kdy dorazíme do Kapitolu. Všichni lidé jsou v jasně zbarvených kostýmech s bizarními účesy, což skvěle ukazuje, o jak povrchí a dekadentní společnost se zde jedná. Inšpirací pro dekoraci Kapitolu byla neoklasicistní architektura 30. let minulého století, kdy k tomuto stylu inklinovaly téměř všechny evropské totalitní režimy. Celkové pohledy na město byly vytvořeny digitálně a scény s nástupem soutěžících v chariotech byly točeny na lokacích v Severní Karolíně.

Další zajímavou dekorací je kontrolní místnost - centrum, ze kterého se hra ovládá. Kruhová místnost je naplněná futuristickou technologií, která umožňuje ovlivňovat prostředí hry, počasí i čas. V této souvislosti vidíme i tzv. Cornucopii - místo, kde hra začíná a soutěžící mají možnost si zde vybrat své zbraně. Tato dekorace vypadá nejvíce futuristicky a odpovídá tomu, že tvůrci her pracují s nejvyvinutější technologií tohoto světa. Stavba připomíná styl architektky Zahy Hadid - různě bortící se plochy, vycházející pravděpodobně z nějakých výpočtů. Také tvarem připomínala jakousi past na krysy a ve filmu tak vlastně i funguje - toto místo je pro soutěžící zdrojem zbraní, munice i jídla, ale zároveň bylo obklopeno nástrahami a většina účastníků zde zemřela.

Celým filmem se také prolíná motiv lesa. Les jako prvek se objevuje v obou hlavních prostředích. V Distriktu 12 je to původní příroda, kde se hlavní hrdinka cítí bezpečně a uniká sem od okolního světa, v Kapitolu je les uměle vytvořeným prostředím, ve kterém se odehrává samotná reality show.

Zhodnocení

Tento film jsem si vybrala proto, že se jedná o velkofilm, který společně s dalšími svými díly, zpopularizoval téma antiutopie a zároveň jako jeden z mála velkofilmů vůbec představuje hlavní hrdinku ženu. Myslím si, že právě tato skutečnost, ve spojení s dystopickou tematikou v níž dominuje otázka třídní nerovnosti, zaujala mnohem širší spektrum diváků, než na které série Hunger Games původně cílila.

Co se vyobrazení tohoto světa týče jsem však přesvědčená, že architekt mohl být radikálnější v demonstraci rozdílů mezi Distrikty a inspirace nacistickou architekturou a obdobím recese v USA mi přijde vcelku konzervativní.

Obrazová příloha

Concept design Joanny Bush



Distrikt 12



Kapitol



Kapitol



Kontrolní místnost hry



Cornucopia



1. 4. 2. *Children of Men*

USA / Velká Británie, 2006, 109 min

Režie: Alfonso Cuarón

Scénář: Alfonso Cuarón, David Arata, Mark Fergus, Hawk Ostby, T. J. Sexton

Předloha: P. D. James (povídka)

Kamera: Emmanuel Lubezki

Production designer: Jim Clay, Geoffrey Kirkland

Art director: Ray Chan, Paul Inglis, Mike Stallion

Set decorator: Jennifer Williams

Obsah

„Planeta Země, rok 2027. Už devatenáct let se nenarodilo jediné dítě. Svět podléhá beznaději a anarchii a po čím dál zoufalejších pokusech o nalezení a odstranění příčiny neplodnosti lidstva už jen čeká na zázrak. [...] Díky totalitnímu zřízení dokáže jediná Velká Británie odolávat všeobjímajícímu chaosu. Platí za to sice strašnou cenu - občanská práva jsou velmi okleštěna a občasně pokusy o odpor brutálně potlačovány, ale Theovi (Clive Owen), londýnskému byrokratovi, který už jen pasivně čeká na svůj konec, je to úplně jedno. Ovšem jen do chvíle, než se s pytlem na hlavě ocitne v kufru dodávky a posléze stane tváří v tvář své bývalé lásce Julian (Julianne Moore), která stojí v čele jedné z mnoha odbojových skupin a má pro Thea speciální úkol - zajistit pro jednu z jejích spolubojovnic tranzitní víza a dostat ji bezpečně ze země. Během cesty, jejímž cílem je azyl pod záštitou organizace Human Project, Theo zjišťuje, že jeho chráněnka Kee není obyčejná uprchlice. Naopak - je to člověk, kvůli kterému by byla spousta lidí ochotná vraždit. Je totiž v osmém měsíci těhotenství a představuje kýžený zázrak, na který lidstvo už devatenáct let čeká. Na útěku před anarchisty, kteří by ji rádi zlikvidovali kvůli zachování stávajícího bezvýchodného stavu, a reprezentanty režimu, již by ji rádi zneužili ke svým politickým cílům, se Theo a Kee stávají velmi nejistou, nicméně jedinou nadějí naší civilizace.”^[26]

26 *Children of Men* in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/42954-potomci-lidi/prehled/>

Výtvarná koncepce a hlavní prostředí

Dystopický thriller Alfonsa Cuaróna je zářným příkladem antiutopického filmu zasazeného do blízké budoucnosti. Je známý dlouhými záběry a střihem, který vás dostane přímo do nich a promyšlená práce s hand-held kamerou zase umožňuje blízké pozorování zdevastovaného prostředí, ve kterém se nerodí děti. To vše napomáhá výtvarné složce vyobrazit tu správnou atmosféru.

Když hlavní postava Theo Faron (Clive Owen) v úvodní scéně vchází do kávérny ve Fleet Street, tak kavárna působí velmi současně. Přestože je vše o něco více špinavé a “ošuntělé”, není jasné, do jaké míry tento svět upadl do zkázy. Hrůzám této budoucnosti porozumíme až poté, co exploduje bomba a dozvídáme se více o celé situaci. Následující obrazy zástupů uprchlíků v klecích, kteří žádají armádu, aby je nechali projít, jsou šokující a nejsou tak daleko od dnešních událostí.

Záměrem zde bylo ukázat svět budoucnosti, ale spíše “anti-Blade-runnerovským” způsobem - tedy vycházet z referencí přítomnosti než vytvářením zcela nového světa budoucnosti. Snahou o co nejširší užití současně ikonografie tak film nepůsobí futuristicky, spíše naopak. Toto spojení s naší realitou je pro příběh mnohem relevantnější, než užití velkých vizuálních efektů.

Pro film byly vybrány pozoruhodné lokace z okolí Londýna, které se hodí i do roku 2027. Například prvním setkání Thea s bývalou manželkou Julian (Julianne Moore) se odehrává v historické námořní budově Chatham Historic Dock se střechou ve tvaru trupu. Tímto se scéna stává mnohem monumentálnější právě díky ohromujícímu pozadí. V celém filmu je více scén, kde lokace a její přirozený vzhled plynule zapadnou do příběhu. Tento princip, kdy “praktické umístění” je víc než vizuální efekty, podporuje pocit nadčasovosti a aktuálnosti zároveň.

Ačkoli se svět stal neútešným místem, existuje skupina vládních úředníků a dalších bohatých lidí, kteří stále žijí na vysoké noze. Když Theo jde navštívit svého bratrance Nigela (Danny Huston), je to ohromující kontrast vůči hrubému světu venku.

Nigel provozuje tzv. Ark of the Arts, kde jsou umístěna slavná umělecká díla od Picassa, Banksyho a dalších, dokonce zde vidíme sochu Davida, která je vyztužena kovovou tyčí poté, co byla zjevně poškozena. Tato umělecká díla byla přinesena do mohutné struktury, kde sídlí důležitý vládní ministr. Pro exteriér tohoto prostředí byla použita lokace nepoužívané elektrárny v Battersea, zatímco vstupní hala se točila v reálném prostředí galerie Tate Modern. Je zřejmé, že Nigel žije daleko od vnějších hrůz a zavřel se v této velkolepé budově, stejně jako se Londýn izoloval od zoufalých uprchlíků na svých hranicích.

Závěrečná scéna filmu zavede Thea a těhotnou Kee (Clare-Hope Ashitey) do uprchlického tábora Bexhill. Pak vypukne peklo, nastane boj o přežití a záchranu jejího novorozeného dítěte. Zde je patrná skvělá spolupráce kameramana a architekta. Způsob natáčení prostředí, ve kterém se hrůzy odehrávají dávají tušit, že stát se může cokoli - rozbité budovy a nedostatek barvy zde jen podtrhávají tuto nepříjemnou atmosféru.

Dalším zajímavým prvkem je technologie. Ve filmu existují různé modely vozů ve srovnání s tím, co bylo reálně k dispozici v roce 2006, ale rozhodně nevypadají pokročilejší. Kromě obrazovek televizí, počítačů, nebo reklamních banerů nedošlo k žádnému novému vývoji a v budoucnosti přetrvávají převládající popová kultura a design. Důležité je také to, že komunikace se zastavila, jako kdyby byl kontakt mezi lidmi přerušeny. A to způsobem, který má důsledky jak pro samotné drama, tak i pro vznik dystopie.

Zhodnocení

Tento film jsem si pro svůj rozbor vybrala proto, že i přes 11 let od uvedení je stále aktuální. Zároveň mi přišel inspirativní svou střídmostí prací s vizuálními efekty, která v tomto případě nesloužila pro vytváření megalomanských futuristických setů a místo toho je zde skvěle pracováno s lokacemi.

Jako zásadní podíl na vizuálním působení filmu zde hodnotím kameru, která

strídá nepřetržité dlouhé záběry a nepokojný až dokumentární pohyb, čímž skvěle vykresluje filmovou mise-en-scénu. Celková estetika filmu tak hraje s napětím mezi popředím a pozadím, aby odhalila nelichotivé pravdy o životě v reálném světě (v rámci současného kapitalismu).

Obrazová příloha a přehled lokací

Pracoviště Thea Farona



Royal Horticultural Halls -
Lawrence Hall

Greycoat Street, Londýn

Theova cesta do práce



The Dorset Estate

Bethnal Green, Londýn

Setkání s Julian



Chatham Historic Dock -
Number 3

Chatham, Kent

Sídlo Nigela



Battersea power station

Battersea, Londýn

ateliérová stavba mostu

Longcross Studios, Surrey



Tate Modern - Turbine Hall

Bankside, Londýn



ateliérová stavba - dekorace
v návaznosti na vstup z Tate
Modern

Ulice Londýna



Cheshire Street

Shoreditch, Londýn

Uprchlícký tábor Brexhill



Bruneval Barracks
Montgomery Lines,
Aldershot, Hampshire



Calderwood Street
Woolwich, Londýn



Royal Connaught Park (former
school)
Bushey, Hertfordshire



RAF Upper Heyford
Upper Heyford, Oxfordshire

1. 4. 3. Amerika

Česká republika, 1994, 90 min

Režie: Vladimír Michálek

Scénář: Martin Duba, Vladimír Michálek

Předloha: Franz Kafka

Kamera: Martin Duba

Scénograf: Jindřich Götz

Výtvarník: Jaroslav Róna

Obsah

„Postmodernistická vize nedokončeného románu Franze Kafky *Nezvěstný*. Do Ameriky počátku 20. století, země velkých vzletů i velkých pádů, přijíždí mladý Čech Karel Rossman. Strýc Jakob, který je zde považován za nejbohatšího muže, jej přijme jako vlastního syna pod podmínkou Karlovy absolutní podřízenosti. V tvrdých poměrech, tolik vzdálených idylické Evropě, však mladý muž neobstojí, a je proto strýcem tvrdě a nečekaně zavržen. Amerika mu tak nastaví svoji druhou tvář - stává se z něj vyděděnec bez budoucnosti. Východisko z krušné situace hrdina nalezne s pomocí věčně opilého námořního topiče v cestě do vzdálené Oklahomy po boku hodné servírky Terezy.”^[27]

Výtvarná koncepce a hlavní prostředí

Film začíná obrazy z Prahy, kde se přes exteriéry dostáváme do bytu rodiny Karla Rossmana a dozvídáme se o jeho plánované cestě za oceán. Byt, respektive obývací pokoj, je jednoduchou stavbou v ateliéru dekorovanou v teplých hnědých barvách a je to na dlouhou dobu jedno z posledních vlídných míst, které vidíme.

27 Amerika in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/6677-amerika/prehled/>

Následuje cesta lodí, kdy při příjezdu vidíme kulisy velkoměsta v zapadajícím slunci a celá scéna působí velmi nadějně. Po příjmu u imigračního úředníka se tedy již dostáváme na půdu Ameriky a dochází k úplné změně atmosféry. Barva filmu se mění ve studeně modrou, je tma a poprvé vidíme sídlo strýce Jakoba. Scéna příjezdu k sídlu byla natočena jako kamerový trik s dokreslovačkou, kdy auto reálně vjíždí do letenského tunelu.

Když se dostáváme do interiéru sídla, jedná se již o lokaci, a to Vítkovský památník. Pro interiérové scény ze sídla strýce Jakoba je typické, že se jedná o monumentální rozlehlé prostory, většinou s kamenným obložením a dalšími okázalými prvky. Tyto výtvarné prostředky dodávají příběhu atmosféru chladu a odtažitosti cizího prostředí. Zajímavé také je, že záběry jsou buď v širokých centrálně komponovaných celcích nebo úzké záběry na obličeje, které s těmi širokými kontrastují napětím a emocemi.

Větší celky pohledů na město nebo Jakobova ohromného industriálního bohatství jsou řešeny tzv. dokreslovačkou a nesou se v duchu utopie a magalomanství. Malované kulisy Jaroslava Róny jsou neskutečně působivé, a přestože by se v dnešní době mohly zdát primitivní a úsměvné, ve filmu fungovaly a naopak podtrhly vzezření popisovaných let a kafkovskou atmosféru.

Scény odehrávající se v ulicích města byly natáčeny v reálných lokacích, dozařizeny místopisnými nebo dobovými rekvizitami. Většinou zde kamera pracuje s bližšími záběry, aby nedocházelo k prozrazení místa. Tyto záběry mají nádech industriální Británie z počátku 20. století a také je patrná jistá "vlhkost" a špína města mimo Jakobovo sídlo. Karel se zde poprvé setkává s odvrácenou tváří Ameriky a poznává chudobu mimo zlatou klec. Dekorace a barevnost těchto prostředí je laděna do šedých a zemitých tónů.

Odvrácenou stranu Ameriky také vidíme v příbytku zkrachovalce Topiče. Jeho malý špinavý hausbót je odrazem jeho vlastního neúspěchu na cestě ke splnění amerického snu. Dekorace také působí lehce nostalgicky, Topič má po zdech

vyvěšené obrázky přístavů a žen, které tam zřejmě potkal. Kromě vzpomínek na lepší dny Topičovi už nic nezbyvá.

Zaujala mě dekorace bytu Terezy, servírky, do které se Karel zamiluje. Byt má bílé cihlové zdi a oproti bytu Karlovy rodiny v Praze působí velmi moderně, přestože Tereza má obdobný typ nábytku. I z tohoto je patrné, že se nacházíme v jiném světě.

Film končí šťastným koncem, kdy se Karel s Terezou vydávají na cestu do Oklahomy. Tato jízda krajinou velmi silně kontrastuje s předešlými “umělými” prostředními a svou přirozeností tak dává naději, že vše dobře dopadne.

Zhodnocení

Amerika je film a země plná protikladů. Film je o zásadním životním rozhodnutí, volbou mezi chudou svobodou mezi lidmi anebo bohatým otroctvím samoty a přesně takové jsou i jeho dekorace. Z filmu jako takového jsem vcelku rozpačitá, myslím si, že pokusit se o adaptaci Kafky není jednoduchý úkol a kromě sympatické odvahy režiséra je podmanivá vizuální stránka věci jediná, co mi na filmu přijde k jednoznačnému ocenění. Přestože zvolená výtvarná koncepce řešila především nedostatek finančních prostředků, působí v tomto případě věrohodně a skoro až novátorsky, ač používá starých triků. Z celkové atmosféry číší temnota a existencialismus, a to je ta pravá “kafkovská” nálada, o kterou režisér jistě usiloval.

Obrazová příloha

Byt rodiny Karla Rossmana, Praha



Připlutí do Ameriky - model a malovaná kulisa



Příjem imigračním úředníkem



Sídlo strýce Jakoba, exteriér - dokreslovačka a malovaná kulisa



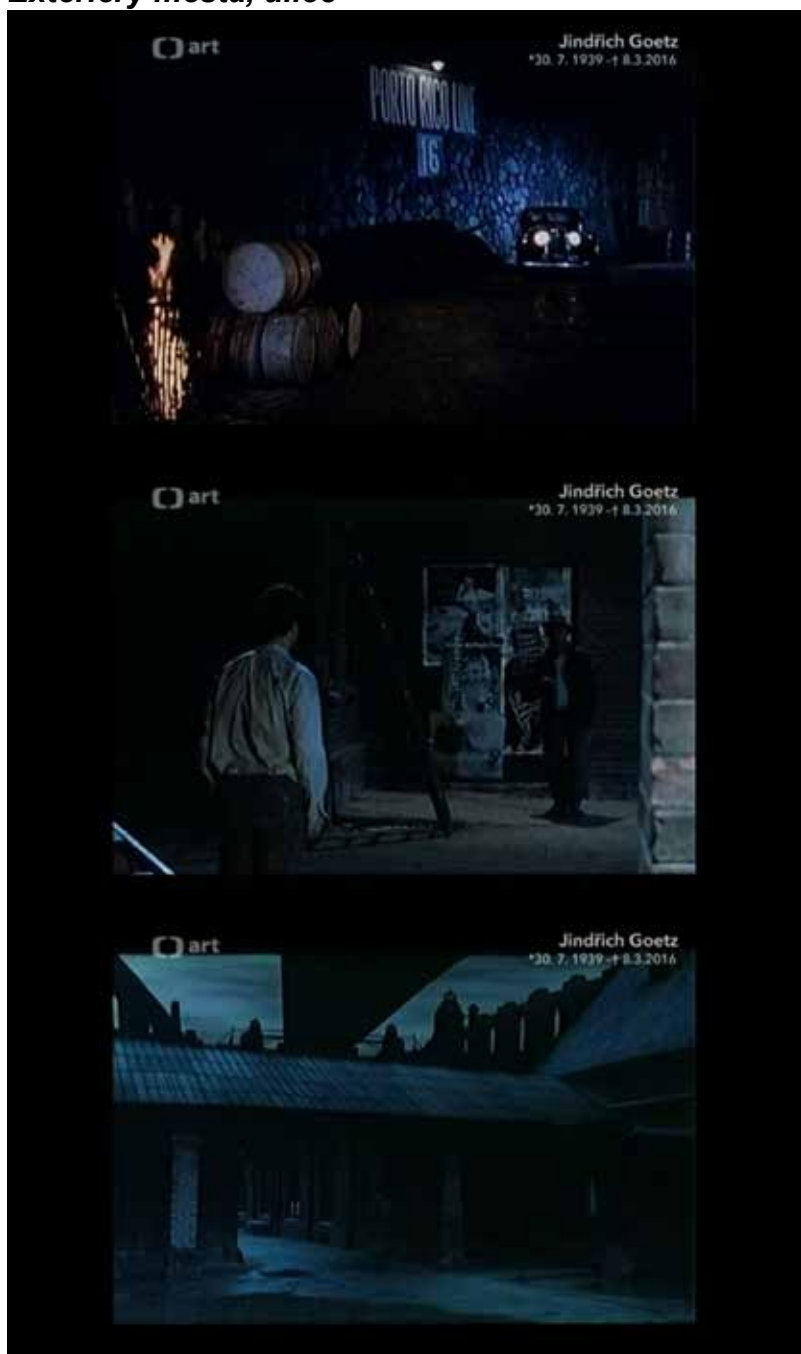
Sídlo strýce Jakoba, interiér - lokace Vítkovský památník



Exteriéry města, celky - dokreslovačka/ malovaná kulisa



Exteriéry města, ulice



Jakobova továrna



Hospoda



Byt Terezy



Cesta do Oklahomy



1. 4. 4. Blade Runner

USA / Hong Kong, 1982

Režie: Ridley Scott

Scénář: Hampton Fancher, David Peoples

Předloha: Philip K. Dick

Kamera: Jordan Cronenweth

Production designer: Lawrence G. Paull

Art director: David L. Snyder

Set decorator: Linda DeScenna, Leslie Frankenheimer, Tom Roysden

Obsah

„Počátkem 21. století dosáhla společnost Tyrell ve výzkumu robotů fáze Nexus. Její výrobky byly téměř identické s lidmi, nelišily se ani inteligencí. Lidé používali replikanty při nebezpečných výpravách nebo jako otroky při kolonizaci jiných planet. Po krvavé vzpouře replikantů v jedné z mimozemských kolonií byl robotům pod trestem smrti zakázán pobyt na Zemi. Na plnění tohoto nařízení dohlížely speciální jednotky Blade Runner, pověřené vyhledáváním a likvidací replikantů, kteří zákaz poruší.“^[28]

Výtvarná koncepce a hlavní prostředí

Výtvarná koncepce tohoto filmu vycházela z kreseb a ilustrací futuristy Syda Meada, jenž byl původně najat na vytvoření konceptů aut a dalších dopravních prostředků, nicméně jeho kresby zaujaly Ridleyho Scotta natolik, že u filmu zůstal dále jako concept artist a zpracoval tak i návrhy na celkový vizuál města, v němž se příběh odehrává.

28 Blade Runner in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/8268-blade-runner/prehled/>

Vzhledem k nedostatečnému rozpočtu si musel L. G. Paull poradit se zapeklitou situací, jak tento svět vytvořit s minimálními prostředky. Rozhodl se proto „zrecyklovat“ již stávající dekoraci New Yorku ve studiích Burbank z roku 1929. Přidáním industriálních a neonových prvků do této dekorace tak vytvořil nadčasový dojem a splnil tak režijní požadavky. Tyto dodané prvky se následně staly pro město charakteristické - světelné reklamy, neony, různé světelné zdroje, pára unikající z potrubí a vzduchotechniky, špinavý industriální a přelidněný prostor.

Pro spoustu scén ukazujících větší celky města byly použity modely různých velikostí. Tyto modely byly velmi precizní s veškerou patinou. Model pro celkový pohled na Los Angeles byl vyroben z mosazi, na kterou je možné vyleptat ruční kresbu a zároveň dobře reaguje na světelné zdroje a umožňuje zachycení odrazu světla. Model byl tedy prosvícen několika zdroji, které simulovaly rozsvícená okna a pouliční osvětlení. Dále byl do modelu vháněn kouř, aby simuloval vzdušnou perspektivu tak, že se budovy na horizontu ztrácely. Celému způsobu natáčení napomáhal fakt, že se veškerý děj odehrává po setmění.

Pyramida Tyrellovy korporace byla také vytvořena jako model z plexiskla s detailní kresbou, která umožňovala snímání z blízka. V místě oken nebyla aplikovaná barva a při umístění světelného zdroje do pyramidy okna svítila a oživila tak celou fasádu. Další modely byly použity pro bližší průlet kamery při natáčení triků s létajícími auty nebo se světelnou reklamou. Exteriérové akce s herci se odehrávaly v reálné dekoraci, popřípadě s užitím dokreslovačky.

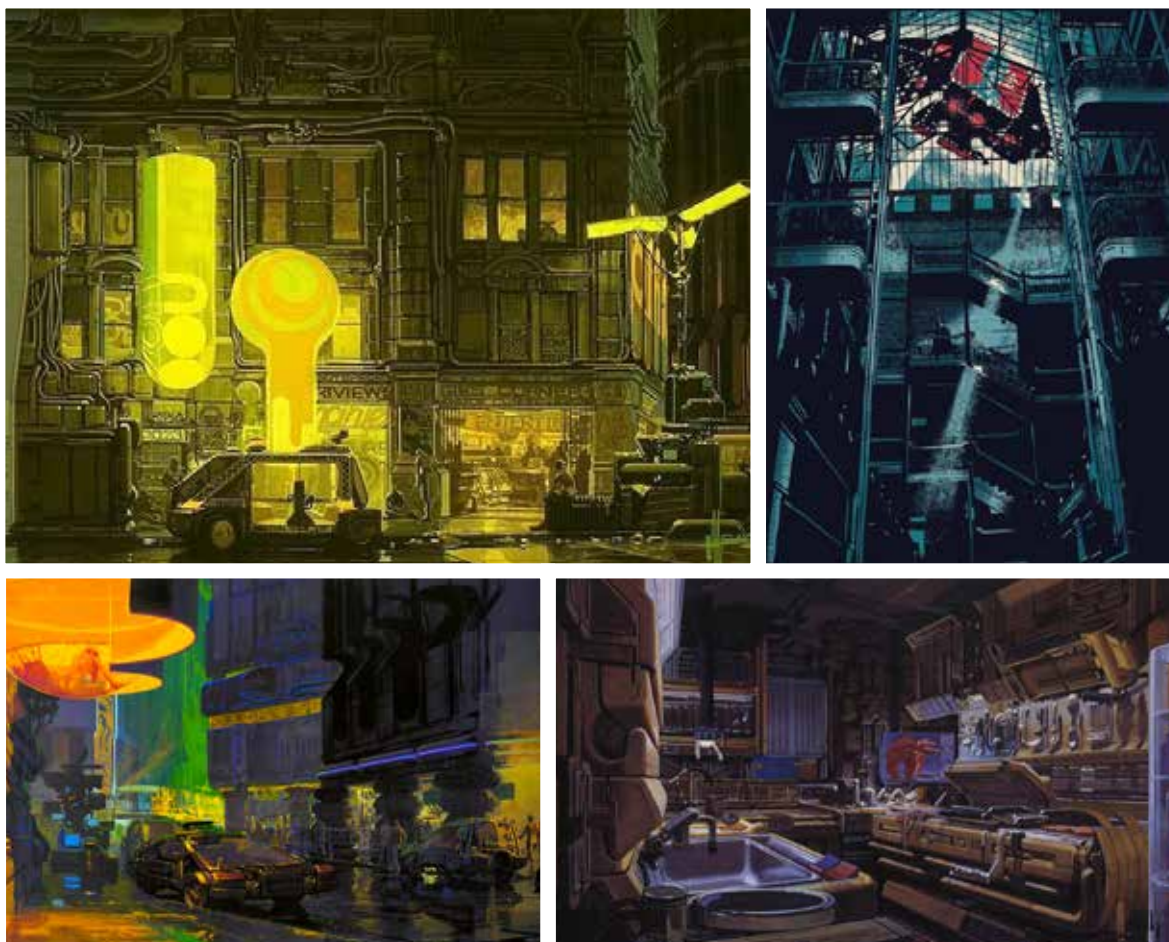
Interiéry byly buď stavbou v ateliéru a nebo v reálných lokacích. Z reálných lokací bych zmínila Bradbury Building, oblíbené místo filmařů, které L. G. Paull dokázal využít jako nikdo jiný. Ve spolupráci s kameramanem a osvětlovači místo hodně ztmavili a opět použitím kouře, špíny a dodáním jistého vlhkého vzhledu vytvořili zcela jedinečnou atmosféru. Stejně tak v případě slavného Ennis House od architekta Franka Lloyd Wrighta. Doplněním správnými prvky, futuristickými rekvizitami a detaily jako je číslo bytu na dveřích 9732 vzniká dojem, že se jedná o velký bytový dům s architekturou budoucnosti.

Zhodnocení

Tento film jsem si pro svůj rozbor vybrala proto, že ho považuji za milník ve způsobu vytvoření nového světa budoucnosti. L. G. Paull ve spolupráci s vizuálními efekty dokázal vytvořit ohromující atmosféru přelidněného města plného futuristických dopravních prostředků. Tento film se ne nadarmo stal kultovní záležitostí a troufám si říct, že výtvarná složka na tom má lví podíl. Zároveň je zřejmé, že tento film by nebylo možné vytvořit bez geniální práce celého týmu vizuálních efektů, zvláště v analogové době jejího vzniku.

Obrazová příloha

Concept design Syda Meada



Los Angeles

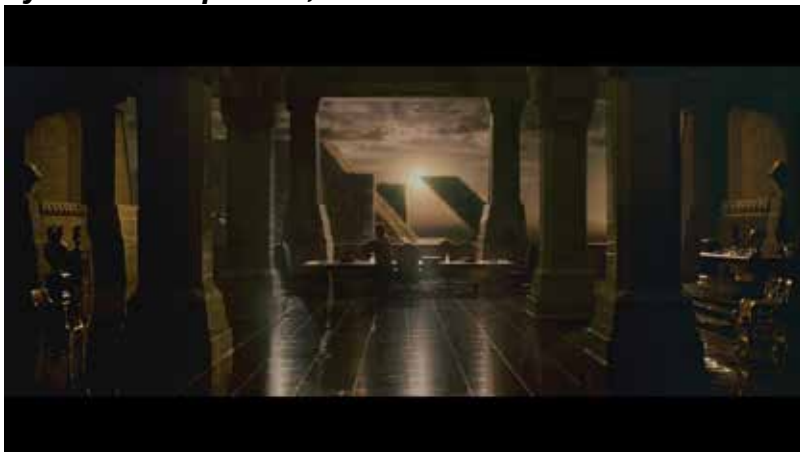
Celkový pohled na město byl vytvořen díky modelu.



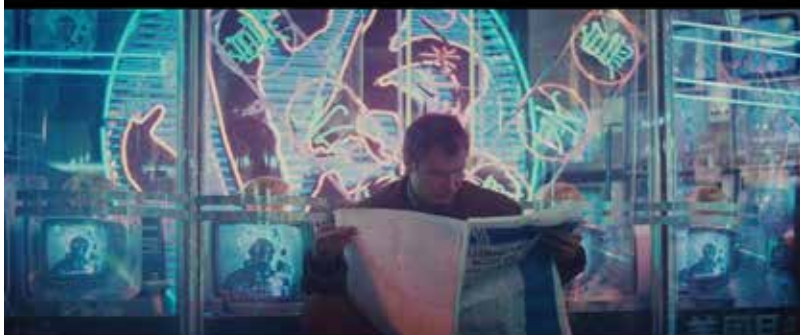
Tyrellova korporace, exteriér - záběr na exteriér budovy byl vytvořen díky modelu



Tyrellova korporace, interiér - natáčení v ateliéru s dokreslovaným pozadím



Los Angeles exteriéry - natáčení v ateliéru



Byt Ricka Deckarta, Ennis House - reálná lokace.



Bradbury Building - reálná lokace.



Atmosfera filmu



1. 4. 5. *Bílá nemoc*

Československo, 1937, 106 min

Režie: Hugo Haas

Scénář: Hugo Haas, Karel Čapek

Předloha: Karel Čapek

Kamera: Oto Heller

Scénografie: Štěpán Kopecký

Obsah

„Do jakési země, jejíž národ je plamennými projevy diktátora právě úspěšně přesvědčován o své nadřazenosti a oprávněnosti vojenské expanze, se rozšířil bacil silně destruktivní formy malomocenství. Je nazýván morbus Tshengi nebo lidově „bílá nemoc“. Jediný, kdo proti němu vyvinul účinný lék, je lékař chudých jménem Galén. Odmítá však tajemství svého medikamentu prozradit, dokud mocní maří lidské životy válkami.“^[29]

Výtvarná koncepce a hlavní prostředí

Filmová adaptace divadelní hry *Bílá nemoc* patřila k nejvýznamnějším filmům třicátých let a to nejen díky úspěchu divadelní hry u obecnstva, ale především svým varováním před nebezpečím moci diktátora a ohrožením lidských práv a svobod. Zfilmování se ujal Hugo Haas, který si aktuálnost tohoto nebezpečí uvědomoval a tímto filmem se představil jako všestranný filmař - k filmu napsal scénář a zároveň si zahrál hlavní roli doktora Galéna. Film je až na pozměněný závěr věrným záznamem divadelní inscenace.

29 *Bílá nemoc* in *ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze* [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/film/4039-bila-nemoc/prehled/#>

Film je natočen převážně v ateliérových dekoracích a střídá se zde relativně omezený počet prostředí, a to klinika, Sigeliova pracovna, Maršálova pracovna, prostor před Maršálovým palácem, byt rodiny úředníka a Galénova ordinace s čekárnou.

Nemocniční chodby a pracovna profesora Sigelia působí velmi moderně a sterilně - tmavá lesklá podlaha, bílé stěny a velké bílé prosklené dveře v porovnání s ostatními dekoracemi působí jako z jiného světa. Na chodbách kliniky se vždy míjí jen pár postav a tím je vytvořena iluze rozlehlosti prostoru. Pracovna profesora Sigelia je rovněž prostorná a podtrhují to také obrovské vstupní dveře a dominující obraz na zdi, kde je vyobrazen Maršál, což značí tak Sigeliovu oddanost k Maršálovi. Pokoje, v nichž leží pacienti s bílou nemocí, jsou zařízeny velice stroze a účelně, kromě samotných postelí se stojany s chorobopisem zde vidíme jen kříž na zdi a celková strohost zde ani tak nepůsobí moderně jako ponuře.

Dekorace bytu úředníka je klasickým vyobrazením středostavovské rodiny. Obývací pokoj, v němž je shromážděna celá rodina, je zařízen útulně, na stěnách jsou tapety, hojné užití textilií a obrazů, včetně Maršálovy podobizny.

Prostředí Maršálovy pracovny je rozlehlé v neoklasicitním stylu, což podtrhuje diktátorovu "velikost". Podlaha má na sobě přísný černobílý geometrický vzor dlažby a ze stropu visí ohromný křišťálový lustr. Ve scéně, kdy k němu přichází baron Krüg, vidíme velký sál, na jehož konci na zvýšených stupních je velký bohatě zdobený stůl. Z tohoto rozlehlého prostředí je cítit přepych. Stejně "velkolepě" má působit exteriér Maršálova paláce. Celá fasáda s balkónem, ze kterého Maršál promlouvá k lidem, je přísně symetrická s naddimenzovanými okny a sloupy. Tento řád zvláště vyniká v kontrastu s chaotickým shromážděním lidu.

Celým filmem se prolína motiv kontrastu mezi černou a bílou. Přestože jde o černobílý film, je zřejmé, že černá a bílá barva zde mají jisté vypovídající hodnoty. Kontrasty černé a bílé můžeme pozorovat hlavně v nemocničním prostředí. Prostory nemocnice jsou zahaleny do chladné bílé, jako bychom se nacházeli ve světě bez emocí, kde se za bílými stěnami skrývá smrt. Kontrastu je zde využíváno i při svícení,

kde na velké bílé plochy je vrhán stín, který pomáhá stěny chodeb vizuálně dělit a dodává jim texturu.

Tato symbolika je patrná i v kostýmech. U oblečení doktora Galéna si můžeme všimnout, že když přichází prvně za profesorem Sigeliem na kliniku, má tmavý oblek, zatímco dvorní rada i jeho podřízení jsou v bílých pláštích. Naopak když je Galén ve své ordinaci, je oblečen do bílého pláště, kdežto všichni jeho pacienti jsou v tmavých oděvech. Tyto kontrasty jsou zřejmě zdůrazněním osamocení Galéna v zoufalém boji. To samé je patrné i u postavy Maršála, u kterého se rovněž střídá bílá a černá uniforma. Když se přichází podívat na kliniku, on i všichni vojáci mají tmavé uniformy, zatímco personál kliniky je v bílém. Naproti tomu, když k němu přichází na návštěvu baron Krüg, je oblečen do bílé uniformy a baron je naopak v černém. Také ve scéně, kde rozmlouvá se svojí dcerou, má tmavou uniformu, kdežto ona má bílé šaty.

Zhodnocení

V mnoha snímcích je vylíčení boje dobra a zla pojato nereálně, navině a černobíle, ale k tomuto příběhu to patří a výtvarná složka zde zcela slouží tomuto účelu. Bílé nemocniční zdi a lékaři v dokonale bílých pláštích v kontrastu k černým nablýskaným vojenským holínkám v detailu na geometrických černobílých dlaždicích se vzory blízkými hákovým křížům vypovídají za vše. Mezi se nachází šedý zmanipulovaný dav provolávající slávu Maršálovi, který jim slibuje více životního prostoru. I po osmdesáti letech od uvedení jde o stylově čisté a svébytné dílo, po filmařské stránce skvěle řemeslně odvedené s mrazivou atmosférou a jasným nadčasovým poselstvím.

Obrazová příloha

Klinika



Sigeliova pracovna



Byt úředníka



Maršálova pracovna



Před Maršálovým palácem



Ordinace doktora Galéna



1. 5. ZÁVĚR

Cílem teoretické práce bylo nalézt charakteristické prvky antiutopických filmů a poté zjistit, jak se projevují ve výtvarné složce filmu. K hlubší analýze této otázky měly posloužit rozборы výtvarných koncepcí vybraných pěti filmů ze světové i české kinematografie. Tento výběr by měl reprezentovat nejrůznější přístupy výtvarného řešení v celé jeho komplexnosti, čili i v návaznosti na práci s lokací, na užití vizuálních efektů, atd.

Dystopické světy samy o sobě vytvářejí velkou potřebu imaginace. Ve filmu je pak třeba hledat konkrétní definice a tvarosloví. Definovat je třeba, zda se děj odehrává na pozadí daného prostředí, nebo jestli prostředí přímo ovlivňuje tento děj. Hledání tvarosloví dystopických prostředí je možné několika způsoby. Buď se jedná o obraz reality (a v těchto případech je zásadní práce s lokací), nebo jsou vytvářena nová nelokalizovatelná prostředí, a to dvojnásobem - za prvé se jedná o prostředí z budoucnosti, nebo za druhé o obraz jakési paralelní reality. Přístupů k vytváření antiutopických světů je mnoho a jsou velmi různorodé a často tak nesou silný rukopis svého autora, což bývá právě na dystopických filmech jednou z nejzajímavějších věcí.

2. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU 1984

2. 1. ORWELLOVSKÝ SVĚT 1984

George Orwell ve své knize Devatenáct set osmdesát čtyři (vydána 1949, česky 1991) představuje totalitární svět roku 1984. Svět té doby je tvořen třemi superstáty: Oceánií, Eurasií a Eastasií. Děj se odehrává v Londýně, hlavním městě Územní oblasti jedna, třetí nejlidnatější provincii Oceánie. Oceánie a další dvě supervelmoci jsou v neustálém válečném konfliktu. Oceánii vládne velmi tvrdá diktatura Strany, v jejímž čele stojí Velký Bratr, postava, která se těší ohromnému kultu osobnosti, avšak jejíž identita je nejasná.

Politické zřízení stojí na ideologii anglického socialismu, Angsocu, myšlení lidí formuje vládou vytvořený jazyk - newspeak. Veškeré oblasti života občanů řídí pomocí všudypřítomného sledovacího stému a odposlechů. Hlavním mocenským nástrojem Strany je ideopolicie, nejtěžším zločinem, jaký může občan spáchat, je smýšlet v rozporu se stranickou ideologií - ideozločin.

Strana stát řídí prostřednictvím čtyř ministerstev. Ministerstvo pravdy, jehož hlavní činností je přepisování historických záznamů a úprava fotografií tak, aby odpovídaly neustále se měnící státní verzi historie. Ministerstvo se řídí heslem „Kdo ovládá minulost, ovládá budoucnost: kdo ovládá přítomnost, ovládá minulost“. Ministerstvo míru naplňuje hlavní cíl, čímž je vést „udržovací“ válku. V budově Ministerstva lásky jsou cely a mučírny pro politické vězně. Ministerstvo hojnosti, které má na starosti ekonomiku státu, šíří hlad a nedostatek.

Obyvatelé Oceánie jsou jasně segregováni. Členové Vnitřní strany tvoří malé procento vládnoucích, privilegovaných obyvatel žijících v luxusu. Střední vrstvu tvoří členové Vnější strany. Ti souzní se stranickou ideologií a pracují pro stát. Strana je neustále sleduje, vymývá jim mozky a manipuluje jimi. Většinu obyvatel tvoří proletariát. Proléti jsou považováni za méněcenné, žijí ve zcela nuzných podmínkách, ale relativní svobodě, protože nejsou sledováni.

Úředním jazykem Oceánie je Ministerstvem pravdy uměle vytvořený newspeak, který nahrazuje angličtinu, oldspeak. Záměrem je jazyk zjednodušit a okleštit tak, aby myšlenky, které nejsou v souladu se stranickou ideologií, ani nešlo vyjádřit. Každé nové vydání slovníku newspeaku obsahuje méně slov. Tato redukce ovlivňuje schopnost jedince volně myslet. Člověk dokáže přemýšlet a uvažovat pouze o tom, co dokáže slovy pojmenovat. Absence samostatného myšlení je klíčová pro uvěření stranické propagandě. Ústředními hesly státu jsou: „Válka je mír. Svoboda je otroctví. Nevědomost je síla“.

Úhlavním nepřítelem Strany je Emmanuel Goldstein, který v minulosti býval její vůdčí osobností. Poté se ale od ideologie strany odvrátil a za své protistátní aktivity byl odsouzen k smrti. Goldsteinovi se ale podařilo uprchnout a postavil se do čela podzemního hnutí Bratrsvo, o jehož faktické existenci ale panují pochyby. Stranická propaganda využívá postavu zrádce Goldsteina při pravidelných Dvou minutách nenávisti.

2. 2. DĚJ

Román se dělí do tří částí. V první části se seznamujeme s hlavní postavou - soudruhem Winstonem Smithem. Dozvídáme se, že je členem Vnější strany a pracuje na Ministerstvu pravdy. Při popisu jeho každodenního života poznáváme, jak těžké a neutěšené jsou podmínky totalitní společnosti.

Winston na Ministerstvu pravdy pracuje jako redaktor a upravuje stará vydání novin. Občas vzpomíná na své dětství a přemýšlí o zmizení své matky a sestry. Postupně začíná pochybovat o oficiální propagandě a začne pátrat po tom, jaká byla skutečná minulost. Jednoho dne se vydá do prolétské čtvrti a ve vetešnictví si koupí starý sešit.

Žije sám v jednopokojovém bytě a dobře ví, že stejně jako ostatní členové strany je celodenně sledován. Na místě, o kterém se domnívá, že ho kamera nezabírá a kde tedy může uniknout pozornosti, začne do sešitu psát deník. Zaznamenává své pochybnosti o Straně a Velkém Bratrovi. Páchá tím ideozločin, za který mu hrozí trest smrti.

V osamělém Winstonově životě se objevuje mladá žena Julie. Je jí přitahován, ale obává se, že Julie byla nasazena k jeho sledování. Winston si také víc všímá svého nadřízeného O'Briena, člena Vnitřní strany. Winston ho podezírá, že je tajným agentem podzemního hnutí odporu Bratrstvo.

Winstona stále víc láká poznat pravdu a vydá se opět do čtvrti prolétů. V hospodě se vyptává starého muže na život před revolucí, ale zjišťuje, že muž si pamatuje jen střípky a že pravda byla v myslích lidí do značné míry potlačena a nahrazena stranickou ideologií. Cestou zpátky domů prochází kolem vetešnictví, ve kterém koupil zápisník. Vejde opět dovnitř, seznámí se s majitelem, panem Charringtonem, a ten mu ukáže i další věci, které jsou umístěny v místnosti nad obchodem.

Ve druhé části románu žije Winston zcela jiným životem. Zjistí, že Julie ho sledovalo proto, že se jí líbí a že pravděpodobně smýšlejí obdobně o Velkém Bratrovi. Chtějí se začít scházet. To je však krajně nebezpečné. Winston si vzpomene na pokojík nad vetešnictvím, kde nebyla žádná obrazovka, a říká se, že by to bylo ideální místo pro tajné schůzky s Julií. Pokoj si tedy od Charringtona pronajme. Během svého vztahu s Julií si Winston vzpomíná, jak nuzně žila jeho rodina během občanské války, na náhlé zmizení své sestry a matky, na nešťastné manželství se svou bývalou ženou Katherine.

Jednoho dne pozve O'Brien Winstona k sobě domů. Winston s sebou na návštěvu vezme Julii. Otevřeně vyprávějí o svém vztahu a nijak se netají názory na Stranu a Velkého Bratra. O'Brien na oplátku potvrzuje Winstonovu domněnku, že je členem Bratrstva. Hovoří také o úhlavním nepříteli Strany, Emmanuelovi Goldsteinovi, o jeho knize, která popisuje, jakým způsobem je Oceánie řízena, pravdu o Straně, koncept udržovací války a pravý význam hlavních sloganů. O'Brien Winstonovi slíbí, že mu jeden výtisk knihy pošle, a svůj slib dodrží.

Po Týdnu nenávisti, kdy se Winston a Julie neměli možnost setkat, se konečně scházejí ve svém tajném útočišti nad vetešnictvím. Winston si nedočkavě čte v Goldsteinově knize, když nastane to, čeho se s Julií tak obávali. Do místnosti vtrhne ideopolicie a odvede je k výslechu na Ministerstvo lásky.

Třetí, závěrečná, část knihy popisuje Winstonovy výslechy a mučení na Ministerstvu lásky. Tam je Winston nejdříve držen v hromadné cele, kde potkává své bývalé kolegy. Zjišťuje, že vetešník Charrington je agentem ideopolicie. Výslechů a mučení elektrošoky se ujímá sám O'Brien, který je nejen prominentním členem Vnitřní strany, ale i významným ideopolicistou.

Winstonovi je zde systematicky upravovaná paměť a O'Brienovým cílem je Winstona znovu integrovat do společnosti. Reintegrace má tři fáze – učení, pochopení a přijetí. Winston se doznává ke všem zločinům, ke kterým by se podle O'Briena doznat měl, svým zločinům proti Straně, ale stále nezradil Julii. Poslední co se tedy

musí změnit je Winstonův vztah k Velkému Bratrovi, kterého musí začít milovat. Je přemístěn do mučící místnosti 101, kde konečně dochází k jeho zlomení.

Poté je Winston pro Stranu již neškodn, protože jeho individualita byla zničena. Je propuštěn na svobodu, místo své práce dostane nepodstatné zaměstnání na několik hodin týdně a jinak popíjí gin v hospodě U Kaštanu a uvědomuje si, že Velkého bratra miluje.

2. 3. KONCEPT

Pro návrh výtvarného řešení bylo zcela stěžejní vytvořit svět, do kterého je tento příběh zasazen. Fakt, že se odehrává v Londýně a je velmi dobře popsán, sváděl k tomu se držet autorovy vize a snažit se ji naplnit. Nicméně jsem se rozhodla pro vytvoření Orwellova světa zcela od počátku a vycházet spíše z toho, jak popisuje společnost, než jak popisuje prostředí, ve kterém tato společnost žije.

Zároveň jsem přesvědčená, že od doby napsání této novely se naše společnost v mnohém přiblížila Orwellově představě, a zatímco v jeho knize popisuje strach z toho, že se někdo dívá, v dnešní společnosti u mnohých panuje obava, že se nikdo nedívá. Digitalizace společnosti, přísun informací a sociálních vazeb online nahrává možnosti jednoduché manipulace a ukazuje se síla dezinformace. Dezinformace je v Orwellově světě naprosto stěžejní a je hybným momentem celého příběhu, protože je to právě Winston, jehož prací je přepisování novin dle potřeb režimu, který se začne tomuto režimu vzpínat. Z těchto důvodů jsem se tedy rozhodla zasadit příběh do blízké budoucnosti.

Další otázkou tedy je, kdo je to Velký Bratr a jak v blízké budoucnosti vypadá. V rámci zachování věrnosti knižní předloze a zároveň pocitu současnosti a blízké budoucnosti, jsem se rozhodla, že Velký Bratr je něco jako velká korporace, která ovládá veškeré veřejné služby, politiku, bezpečnostní složky a internet včetně jeho obsahu. Je to politicko-společenská centrálně řízená platforma ovlivňující každodenní život všech. Velký Bratr proto v mém návrhu nemá tvář a je to pouze logo - značka všeho - na rozdíl od knihy není ztělesněním a představitelem Strany, ale je i samotnou Stranou.

Pro stvárňování města, mi byla inspirací současná podoba syrského Aleppa – zdestruované město, kde stále v současné chvíli dochází k hrůznému ničení nejen města jako urbánní hmoty, ale i jeho kultury. Vzhledem k tomu, že „Nový Londýn“ v knize je popisován jako město po revoluci se zbytky původní zástavby, představovala jsem

si, jak by vypadalo Aleppo po příchodu Velkého Bratra, resp. co se stane s Aleppem po skončení války. Zcela jistě by bylo patrné, co je původní a co je nové. Nové město Velkého Bratra jsem navrhla jako uzavřenou urbánní strukturu, která hrubě vstupuje do původního města a vytváří tak princip města ve městě. Město Velkého Bratra se snaží od původního oddělit a pouze „z výše“ ovládat a dozorovat. Navrhuji tedy, že město Velkého Bratra je vystaveno nad úroveň původního zničeného města. Tento koncept vychází i z původní podoby Aleppa, kde na jediném vyvýšeném místě se nacházelo společensko-politicky nejvýznamnější místo (obr.r_03). Ve středu ruin původního Aleppa tedy vzniká striktně ohraničený celek, jenž je s ostatním světem propojen nadúrovňovou komunikací.

Součástí města Velkého Bratra jsou i rezidenční čtvrti řadových pracovníků a čtvrti tzv. vnistraníků, jakýchsi vysokých manažerů společnosti. Tyto čtvrti se nacházejí mimo samotné centrum města Velkého Bratra, ale jsou s ním spojeny nadúrovňovou komunikací a jsou taktéž vybudovány na vyvýšených plochách. Na původní úrovni se nachází město proletů (viz obr.r_22, 23) - obyčejných lidí, kteří nejsou přímými zaměstnanci Velkého Bratra, žijí tak trochu mimo systém, nicméně nejsou zcela bez dozoru.

Samotné město Velkého Bratra vychází z mnoha architektonických referencí (viz obr.r_05-11). Urbanisticky vychází z geometrie amerických velkoměst s centrálně umístěným Náměstím Vítězství. Centrum města - náměstí s budovami ministerstev - je inspirováno Pařížskou La Défense a architekturou velkoměst východní Asie.

Základní inspirací pro další součást města - Rezidenci Vítězství - byla architektura vycházející z první poloviny 20. století, zvláště z francouzské teorie funkcionalismu o bydlení a jejich aplikace v nedávné minulosti komunistickými režimy v Rusku a Číně (viz obr.r_12-16). Toto bydlení pro řadové zaměstnance má být především účelové a jednoduché, bez vysokých nároků na estetickou stránku věci. Na rozdíl od toho jsou čtvrti Vnistraníků inspirovány současnými trendy v luxusním bydlení a reflektují tak vysoké společenské postavení jejich obyvatel. Jedná se o bytové stavby s loftovými nebo mezonetovými byty s velkým podílem prosklených ploch (viz obr.r_17-21). V této

části města se jako v jediné objevuje zeleň.

Krajina, do které je celek usazen má předobraz v krajině Nového Mexika v USA (viz obr.r_24,25). Pro tento typ krajiny jsem se rozhodla proto, že v sobě spojuje polopouště načervenalé barvy s občasnými stolovými horami a mohutná hustě zalesněná pohoří, což vyhovuje jednak mé představě o krajinném rázu kolem města, které vychází z Aleppa, a zároveň umožňuje respektovat děj v knize (procházení cestou k lesu, mýtina).

Celým návrhem se prolíná motiv kruhu, což má jak symbolický tak praktický význam. Inspirací mi byl princip panoptikonu Jeremyho Benthama^[30]. Jde o architektonický koncept budovy, který umožňuje stálý dohled nad jejími obyvateli. Nejvíce jsem z tohoto konceptu vycházela při návrhu budovy archivního oddělení Ministerstva pravdy, kde Winston pracuje a podzemí Ministerstva lásky, kde je Winston na konci zadržen. Spojují se tak dvě pro Winstona klíčová prostředí a obě by měla vyvolávat pocit, že se není kam schovat. Dále je kruh jako "ideální tvar" použit jako platforma pro jednotlivé části města Velkého Bratra.

Jedním z výrazných prvků v Orwellově románu je tzv. telestěna. Obrazovka, která nejen vysílá obraz, ale i sleduje místo ve kterém se nachází. Její umístění je povinné na všech veřejných i soukromých místech. Ve svém návrhu jsem se rozhodla zrušit její umístění ve veřejném prostoru a nahradit ji reklamními billboardy a bannery ve městě Velkého Bratra a ve městě proletů nahradit telestěny pozorovacími drony.

Záměrně jsem se při návrhu snažila vycházet z co nejrozmanitějších architektonických stylů typických bud' pro svou dobu nebo místo výskytu. Je to snaha o odkaz na multikulturní Londýn, ve kterém se taktéž mísí mnoho kulturních vlivů a také snaha o vytvoření neurčitého prostředí, které jako celek by nemělo být možné

30 „britský právní teoretik, osvícenský filosof a radikální společenský reformátor, zakladatel utilitarismu a kritik lidských práv”

Jeremy Bentham in *Wikipedie: otevřená encyklopedie* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 2001. Stránka byla naposledy editována 30. 3. 2017 ve 12:14.

https://cs.wikipedia.org/wiki/Jeremy_Bentham

identifikovat v čase nebo místě.

Na závěr bych ráda zmínila, že uvedené perspektivy ne vždy představují konkrétní obraz z knihy, ale mají spíše zobrazit prostředí a atmosféru, ve kterém se příběh odehrává.

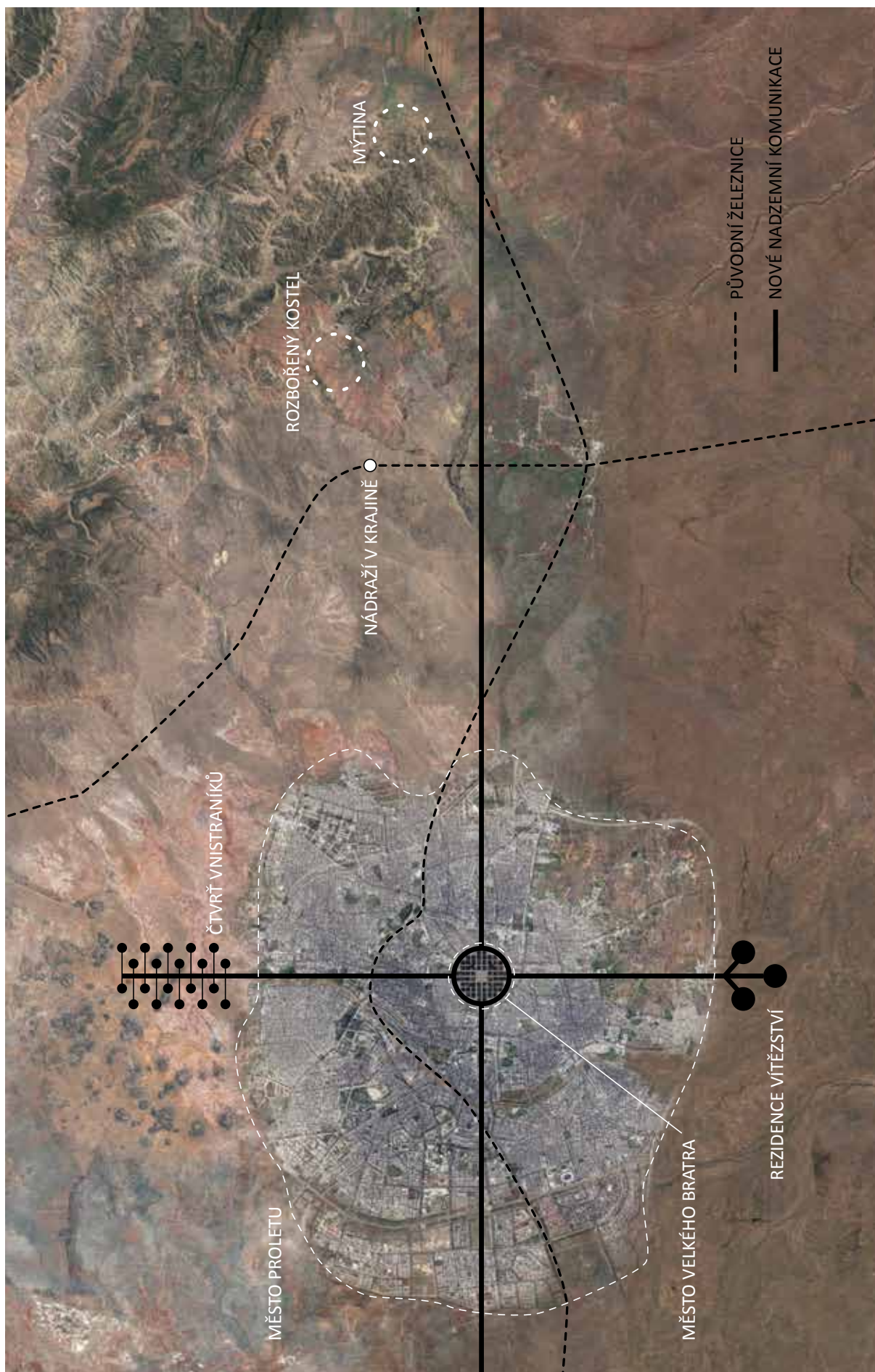
2. 4. NÁVRH VÝTVARNÉHO ŘEŠENÍ

A. MAPA CELKU

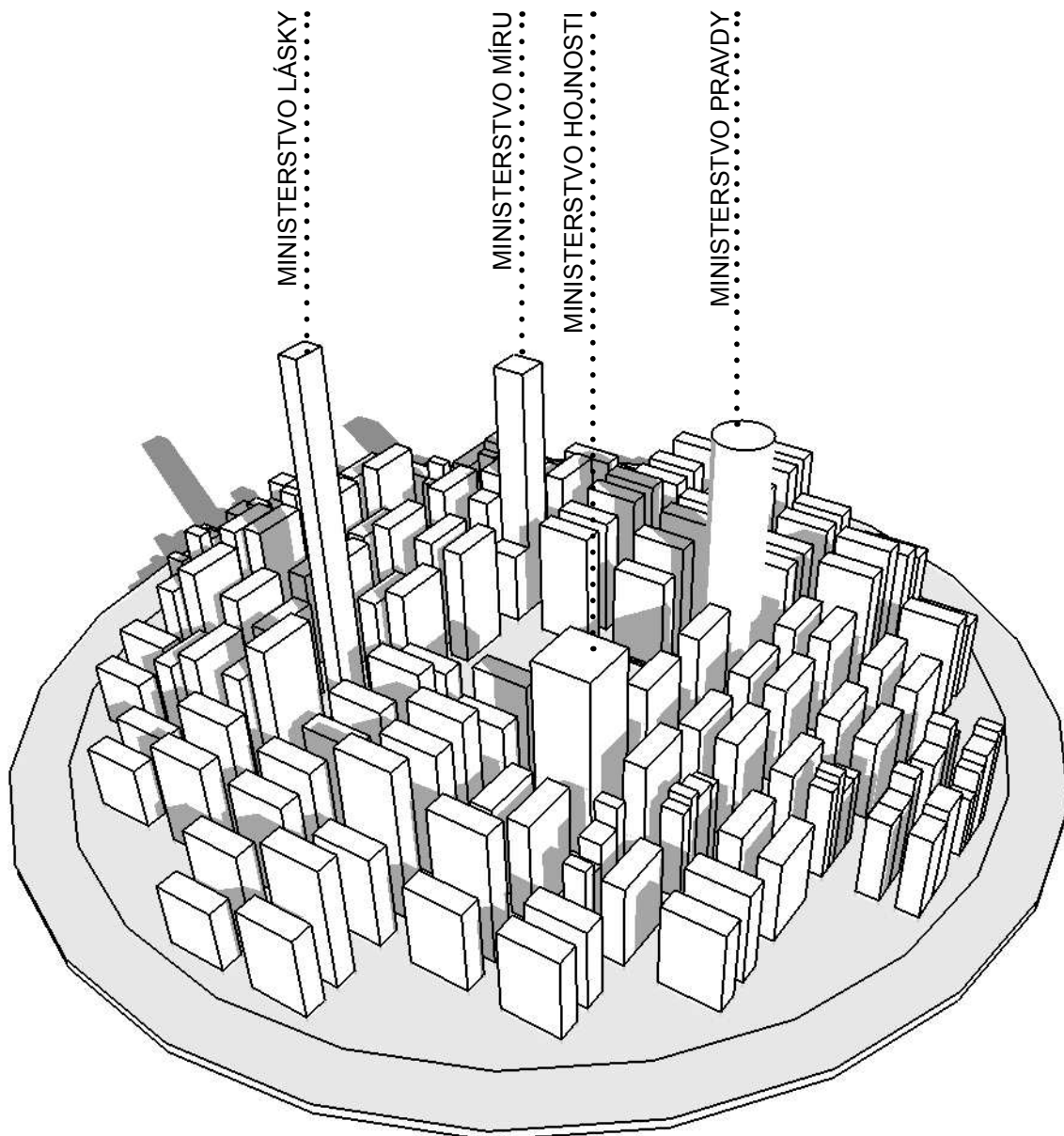
B. MODEL MĚSTA VELKÉHO BRATRA

C. MODEL REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ

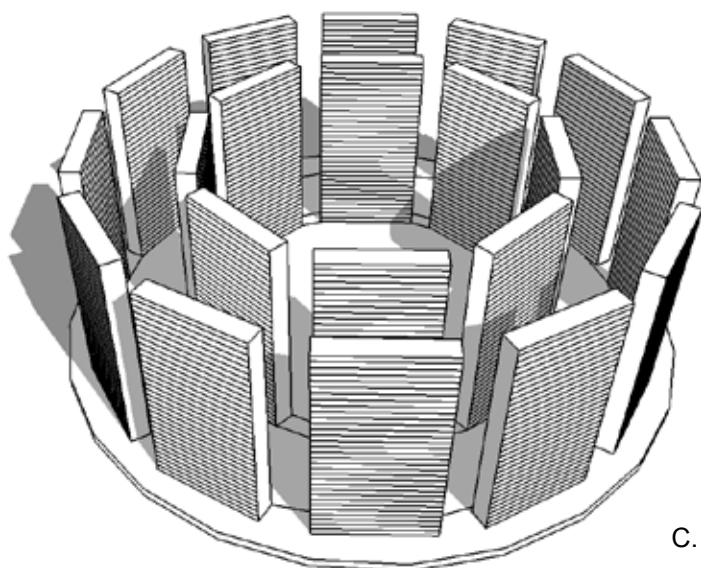
1. EXT. REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ
2. EXT. REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ - VSTUP
3. INT. WINSTONŮV BYT - POHLED Z OKNA
4. INT. WINSTONŮV BYT
5. EXT. PROPOJENÍ MĚST
6. EXT. MINISTERSTVO PRAVDY - VSTUP
7. INT. ARCHIVNÍ ODDĚLENÍ
8. EXT. PROPOJENÍ MĚST - CESTA DOLŮ
9. EXT. CESTA K VETEŠNICTVÍ
10. EXT. VETEŠNICTVÍ
11. INT. VETEŠNICTVÍ
12. INT. CHODBA K POKOJI NAD VETEŠNICTVÍM
13. INT. POKOJ NAD VETEŠNICTVÍM
14. EXT. NÁMĚSTÍ VÍTĚZSTVÍ
15. EXT. VLAKOVÉ NÁSTUPIŠTĚ (MĚSTO VELKÉHO BRATRA)
16. EXT. NÁDRAŽÍ V KRAJINĚ
17. EXT. CESTA KRAJINOU
18. EXT. KOSTEL V KRAJINĚ
19. INT./EXT. ROZBOŘENÁ ZVONICE
20. EXT. MĚSTO VELKÉHO BRATRA - ULICE
21. EXT. LONDÝN - DEMONSTRACE
22. EXT. ČTVRŤ VNISTRANÍKŮ - VSTUP
23. INT. BYT O'BRIENA - PRACOVNA
24. INT. POKOJ NAD VETEŠNICTVÍM - POHLED KAMERY
25. EXT. MINISTERSTVO LÁSKY
26. INT. MINISTERSTVO LÁSKY - CHODBA
27. INT. MINISTERSTVO LÁSKY - MÍSTNOST 101
28. INT. HOSPODA U KAŠTANU



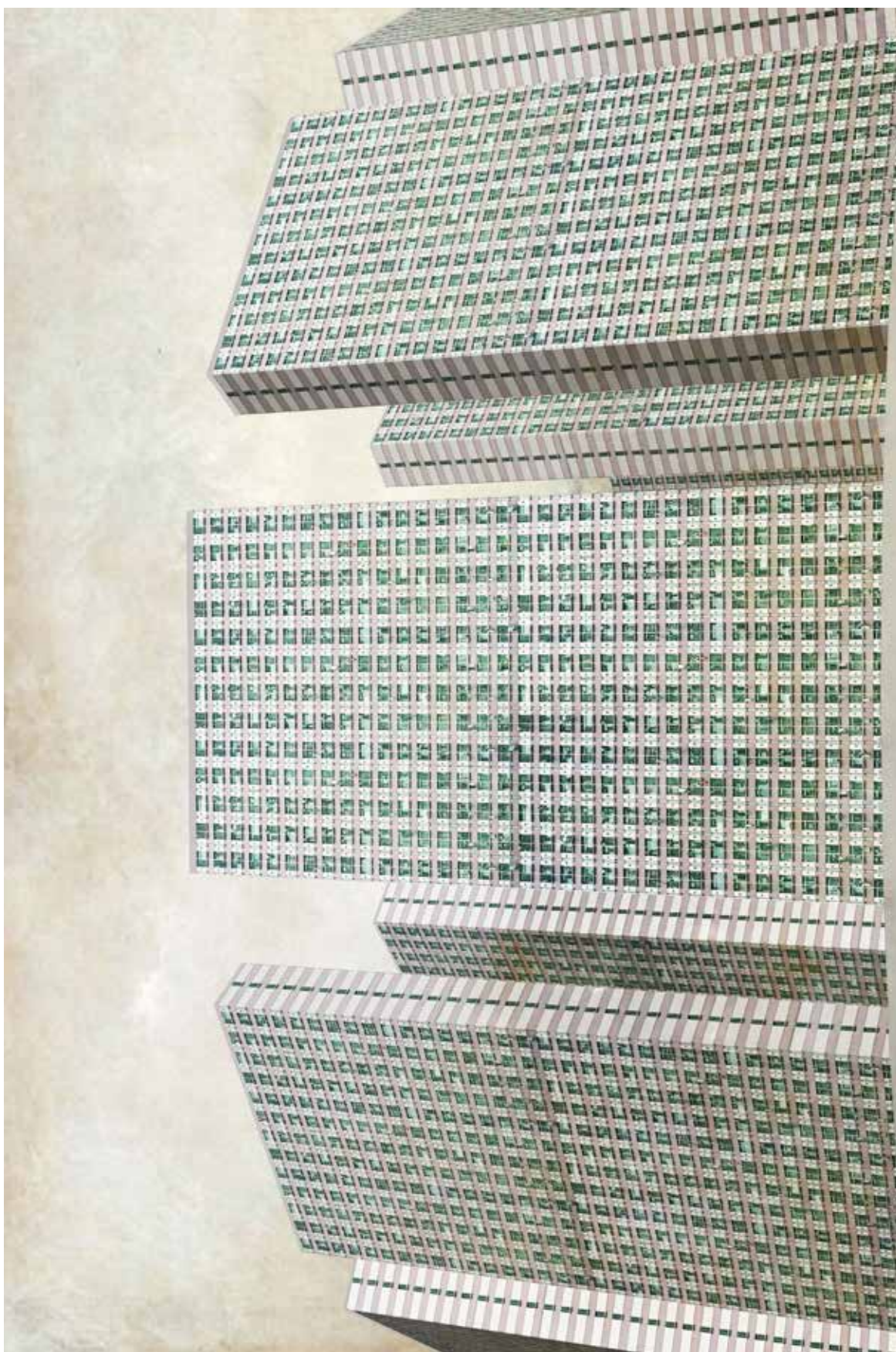
A. MAPA CELKU



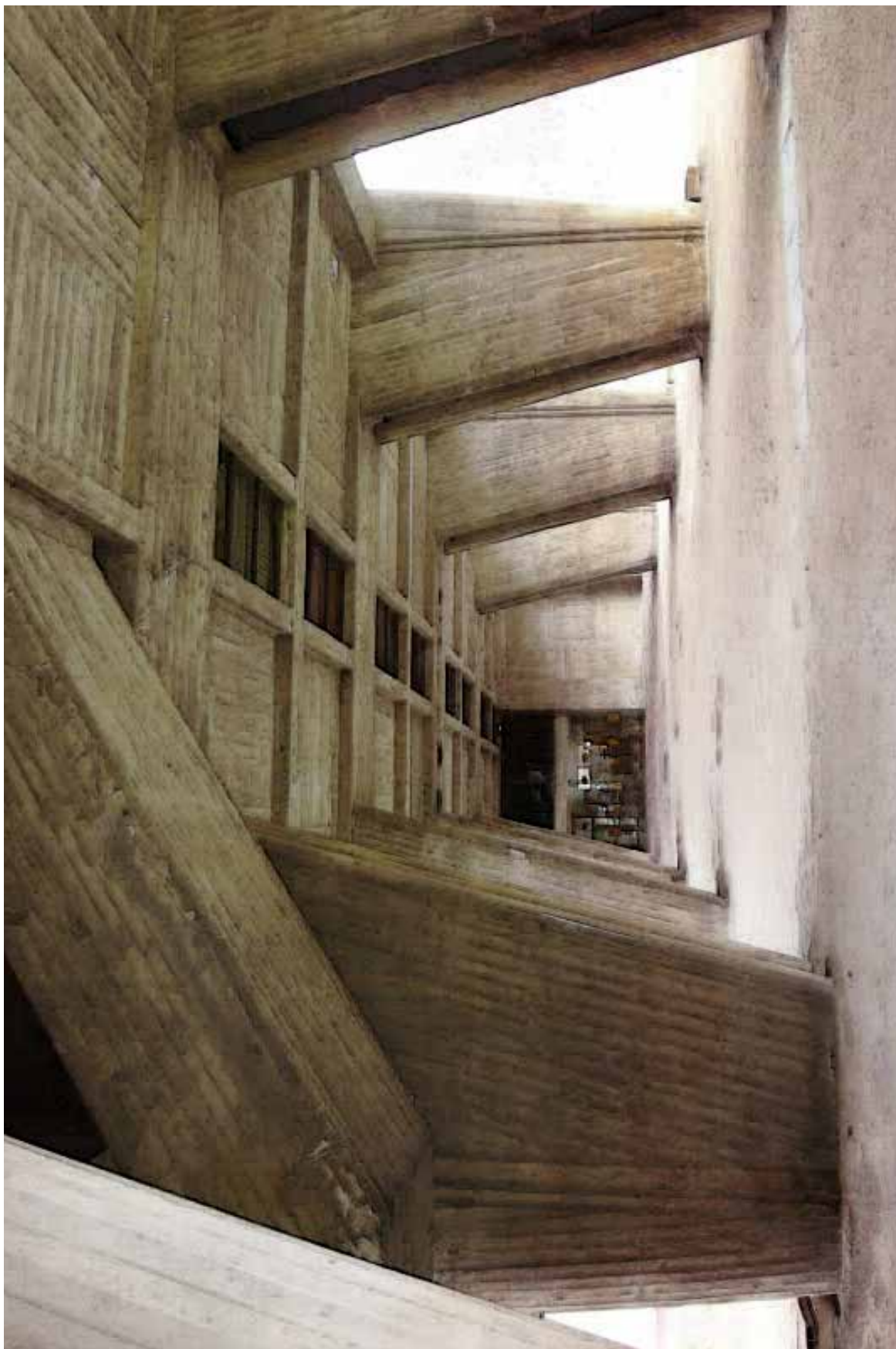
B. MODEL MĚSTA VELKÉHO BRATRA



C. MODEL REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ



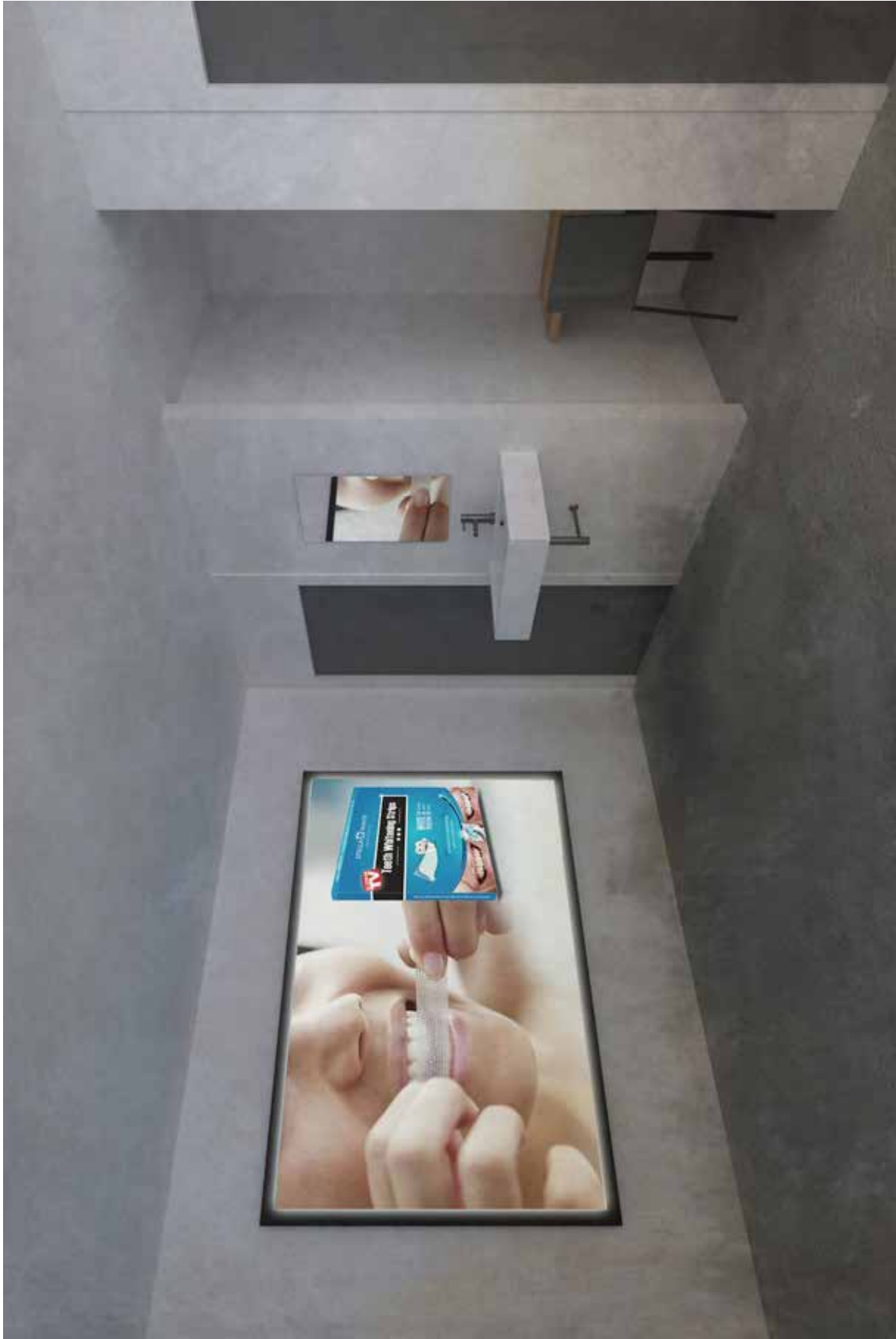
1. EXT. REZIDENCE VÍTEZSTVÍ



2. EXT. REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ - VSTUP



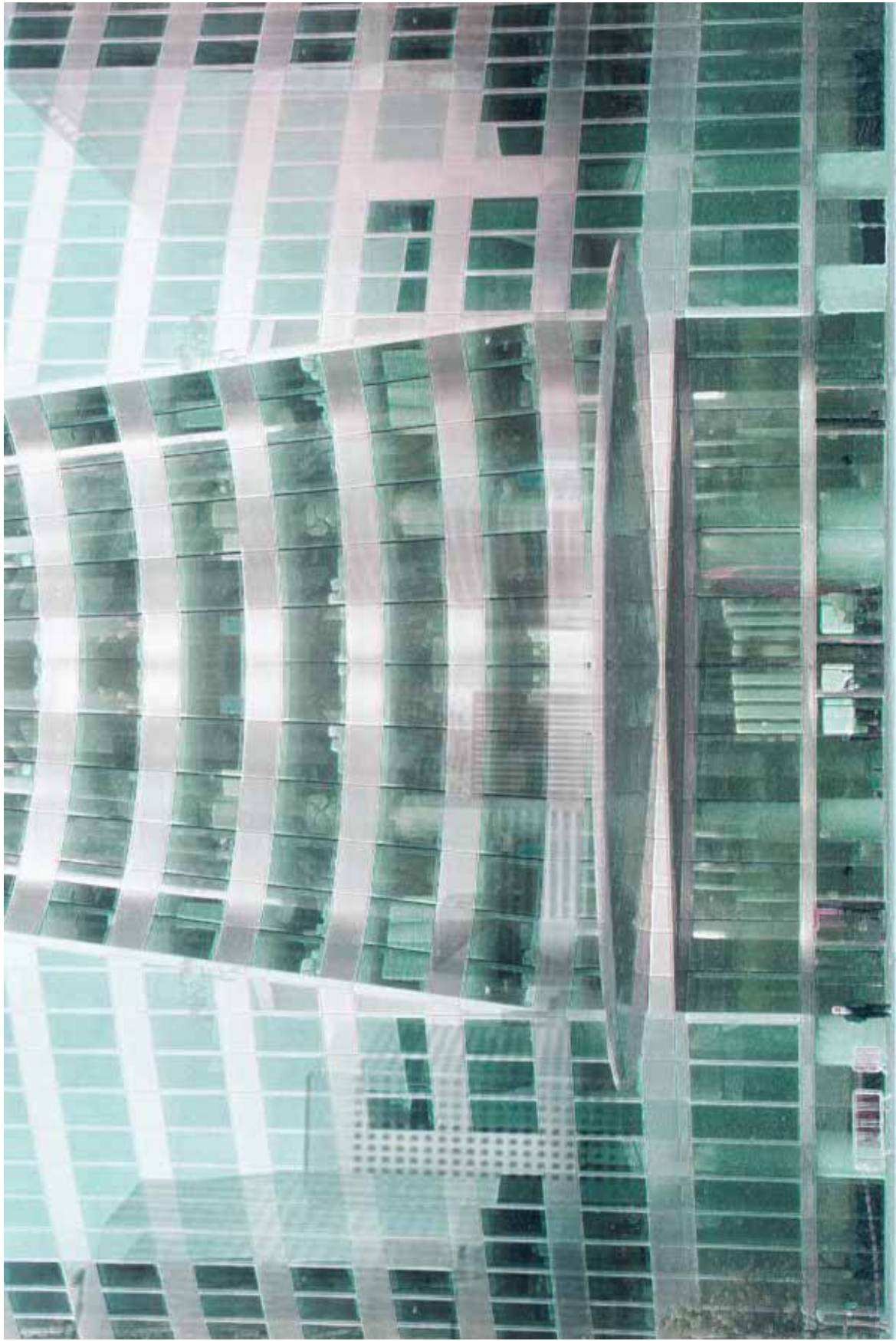
3. INT. WINSTONŮV BYT - POHLED Z OKNA



4. INT. WINSTONŮV BYT



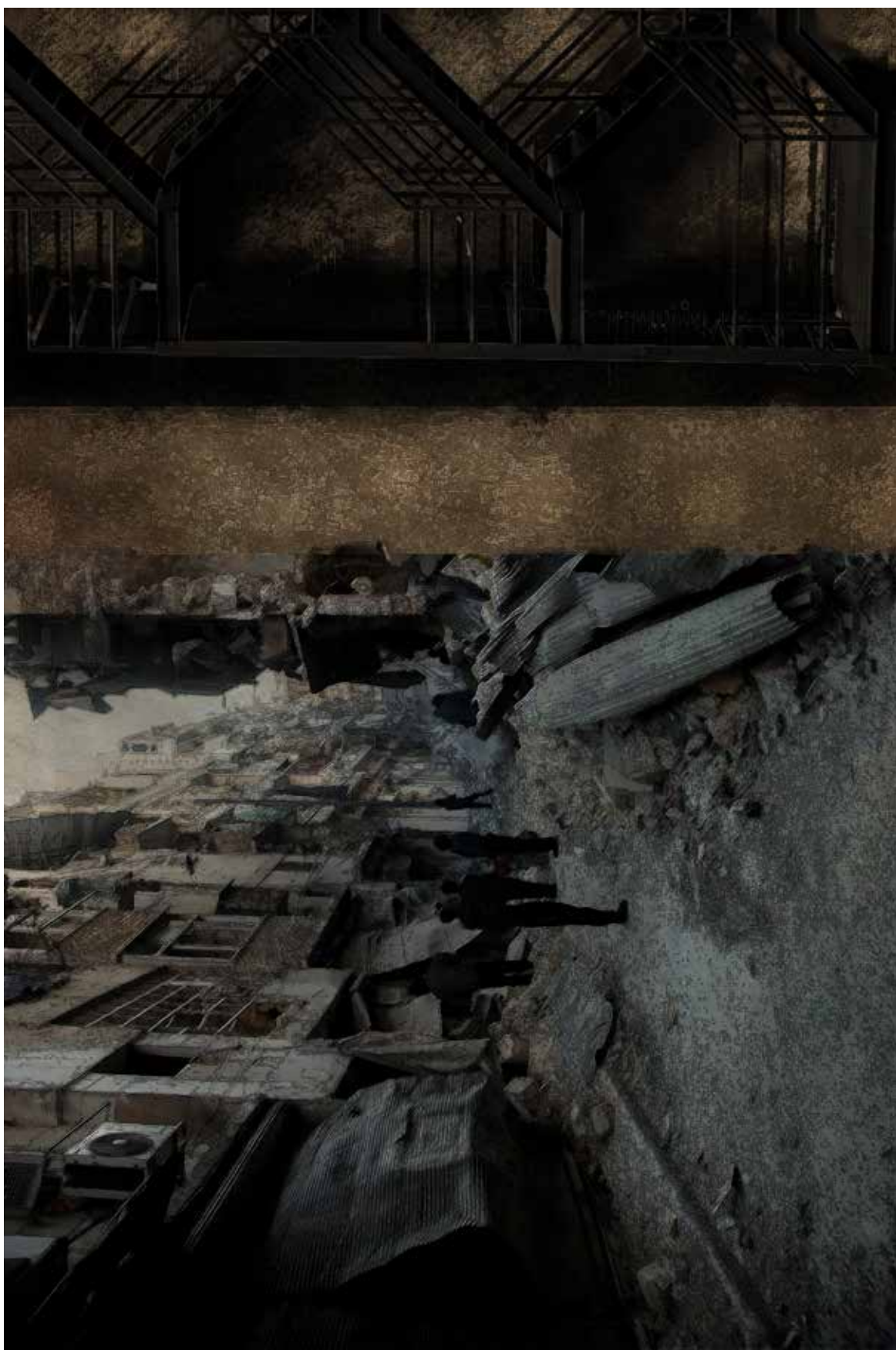
5. EXT. PROPOJENÍ MĚST



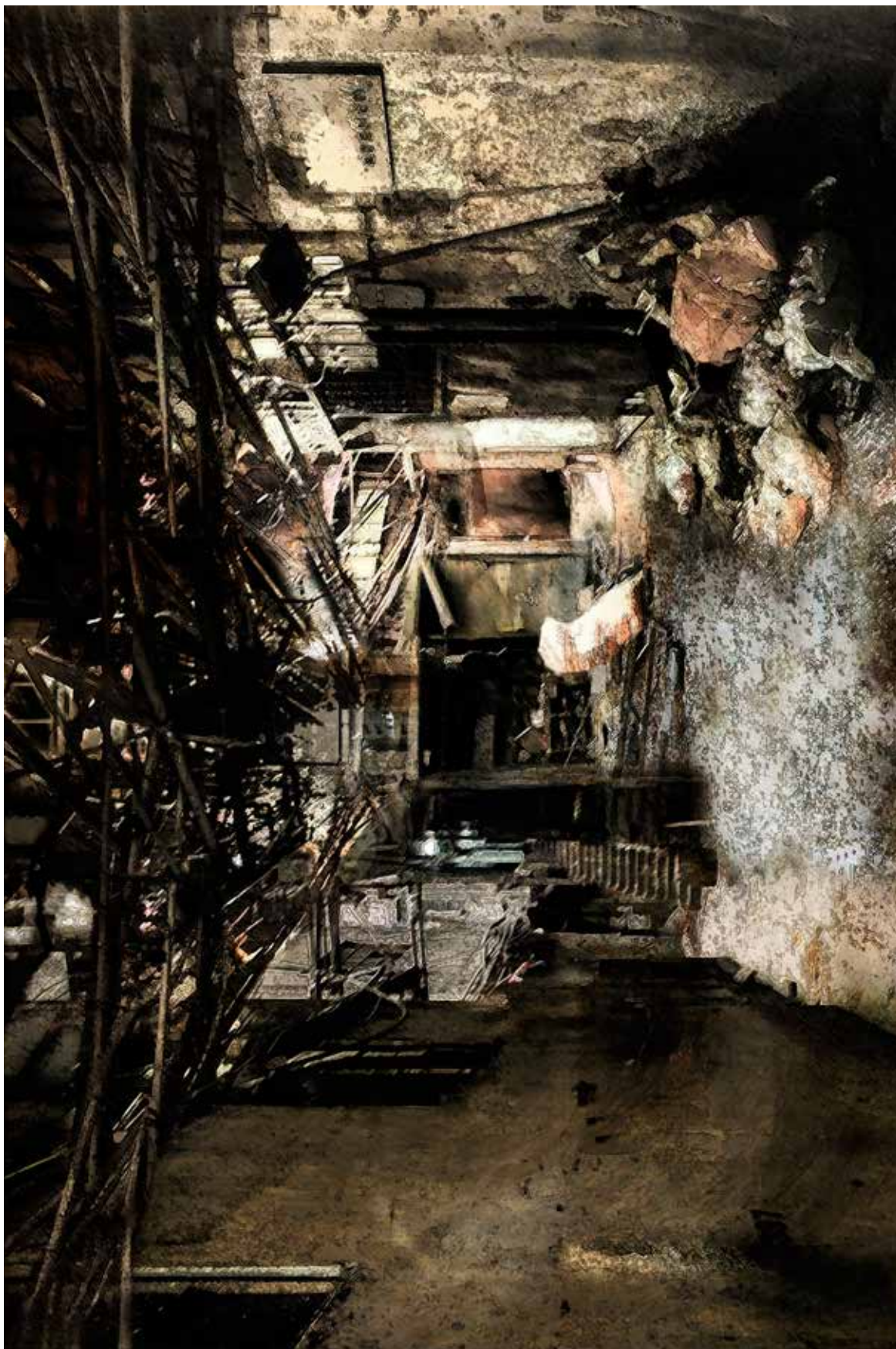
6. EXT. MINISTERSTVO PRAVDY - VSTUP



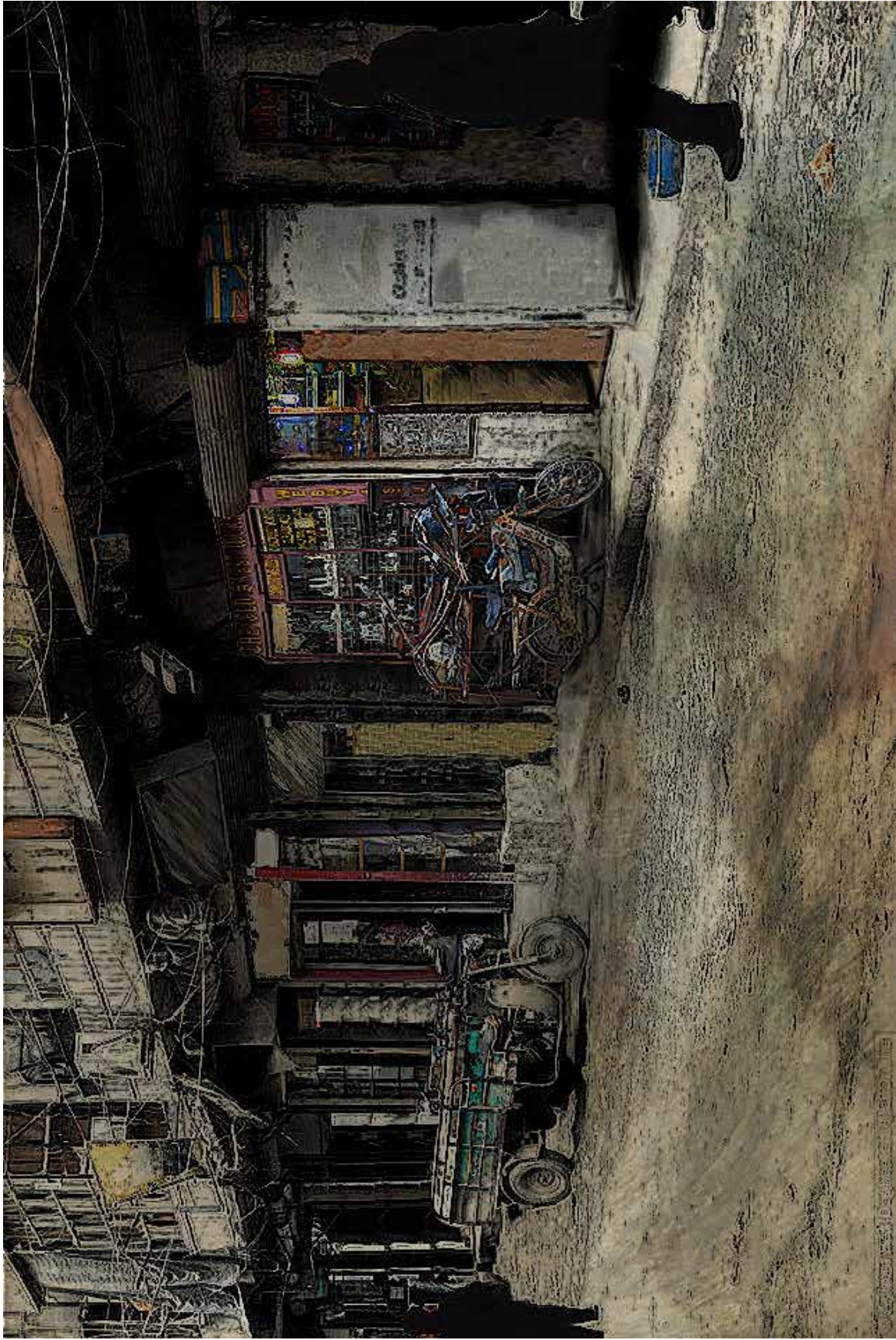
7. INT. ARCHIVNÍ ODDĚLENÍ



8. EXT. PROPOJENÍ MĚST - SCHODY V PILÍŘI



9. EXT. CESTA MĚSTEM PROLETŮ



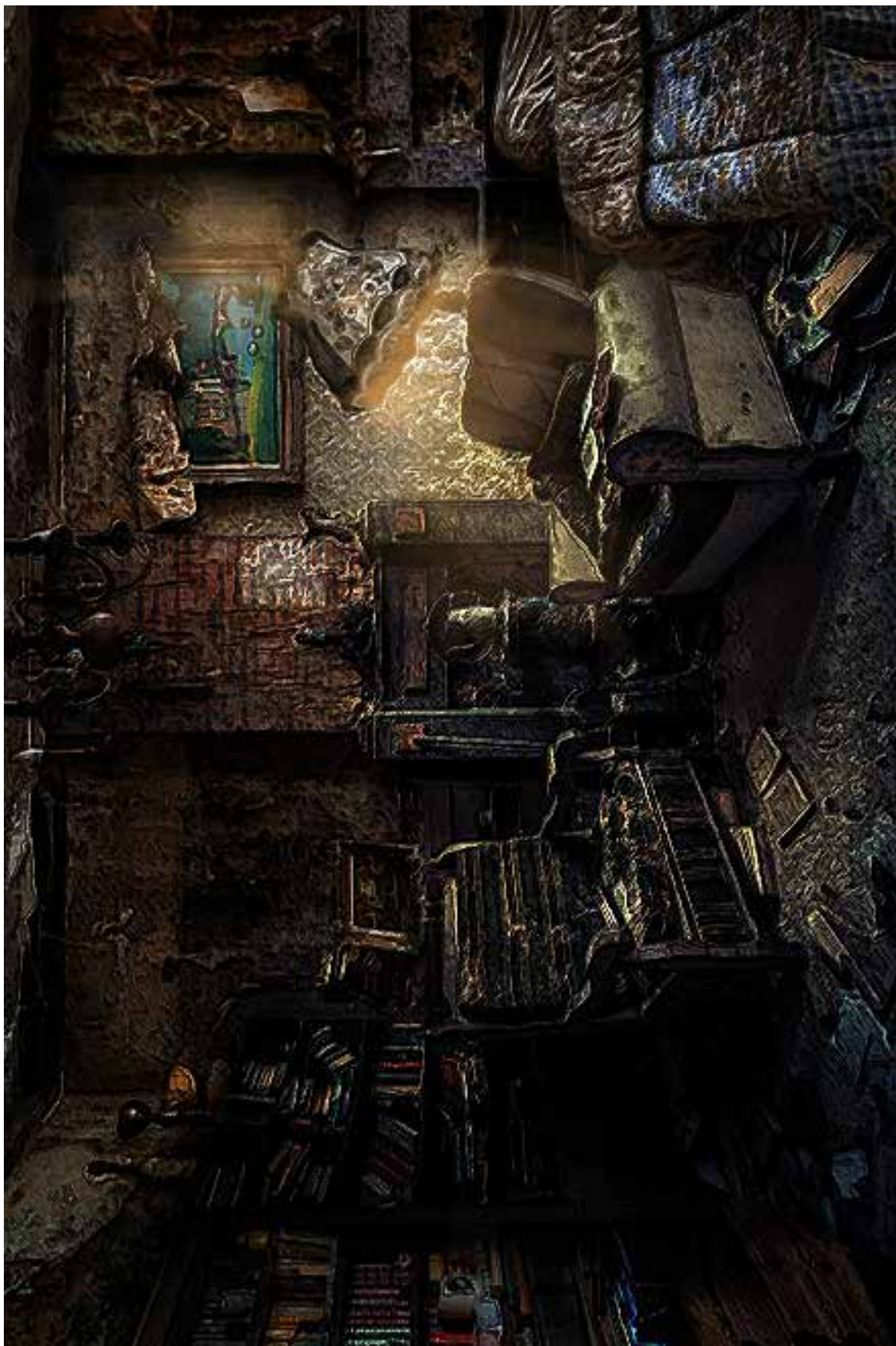
10. EXT. VETEŠNICTVÍ



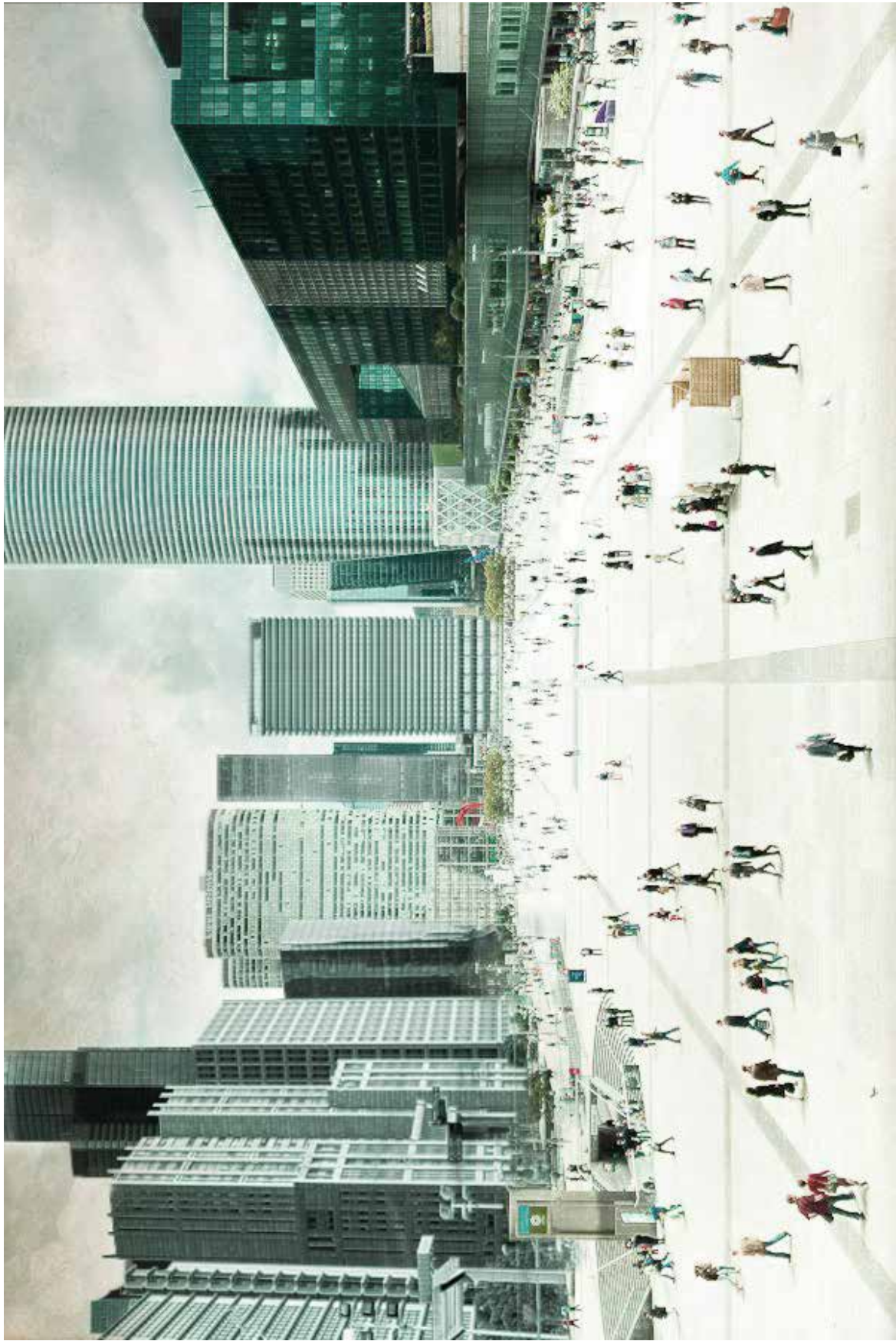
11. INT. VETEŠNICTVÍ



12. INT. CHODBA K POKOJI NAD VETEŠNICTVÍM



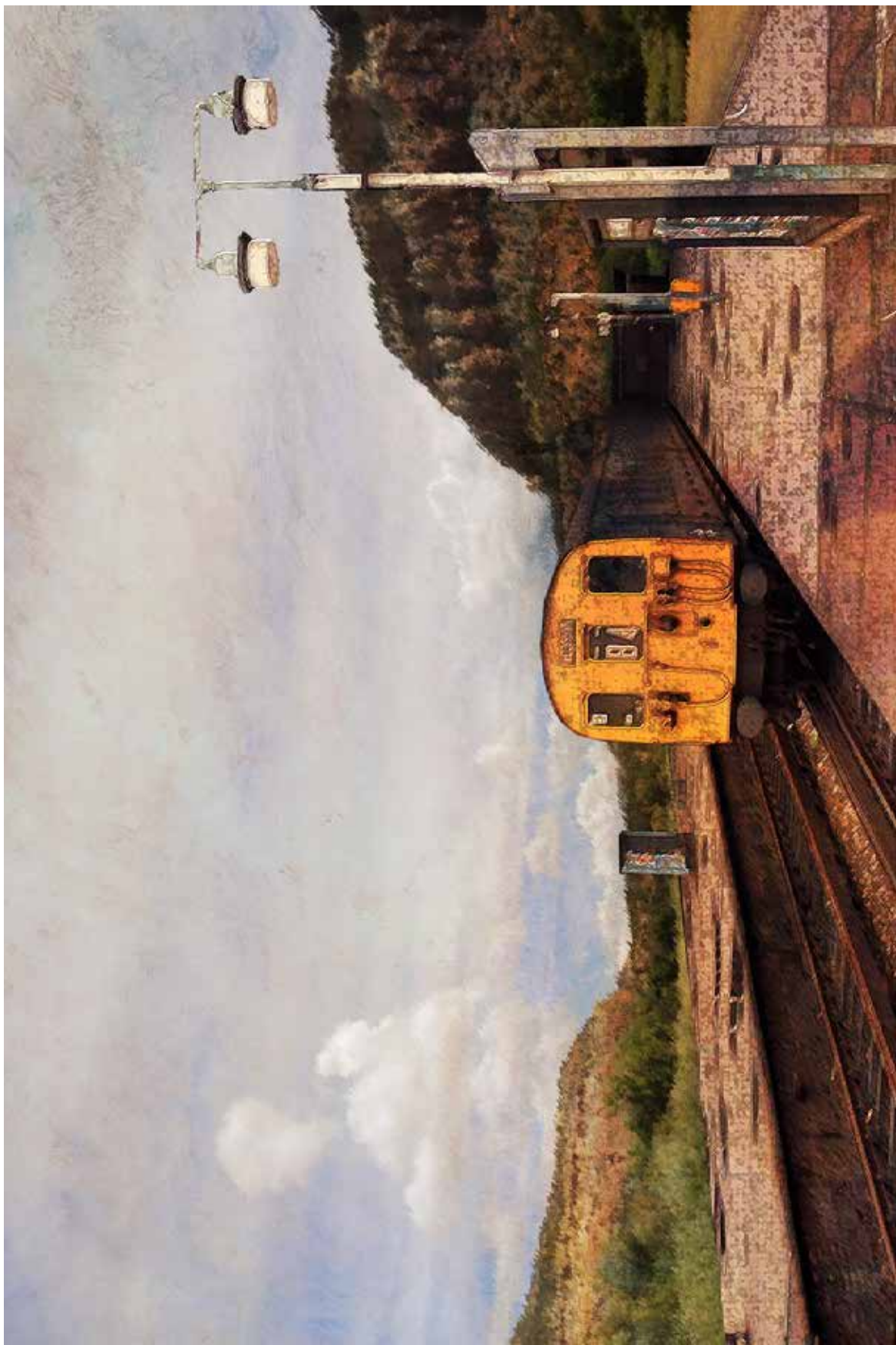
13. INT. POKOJ NAD VETEŠNICTVÍM



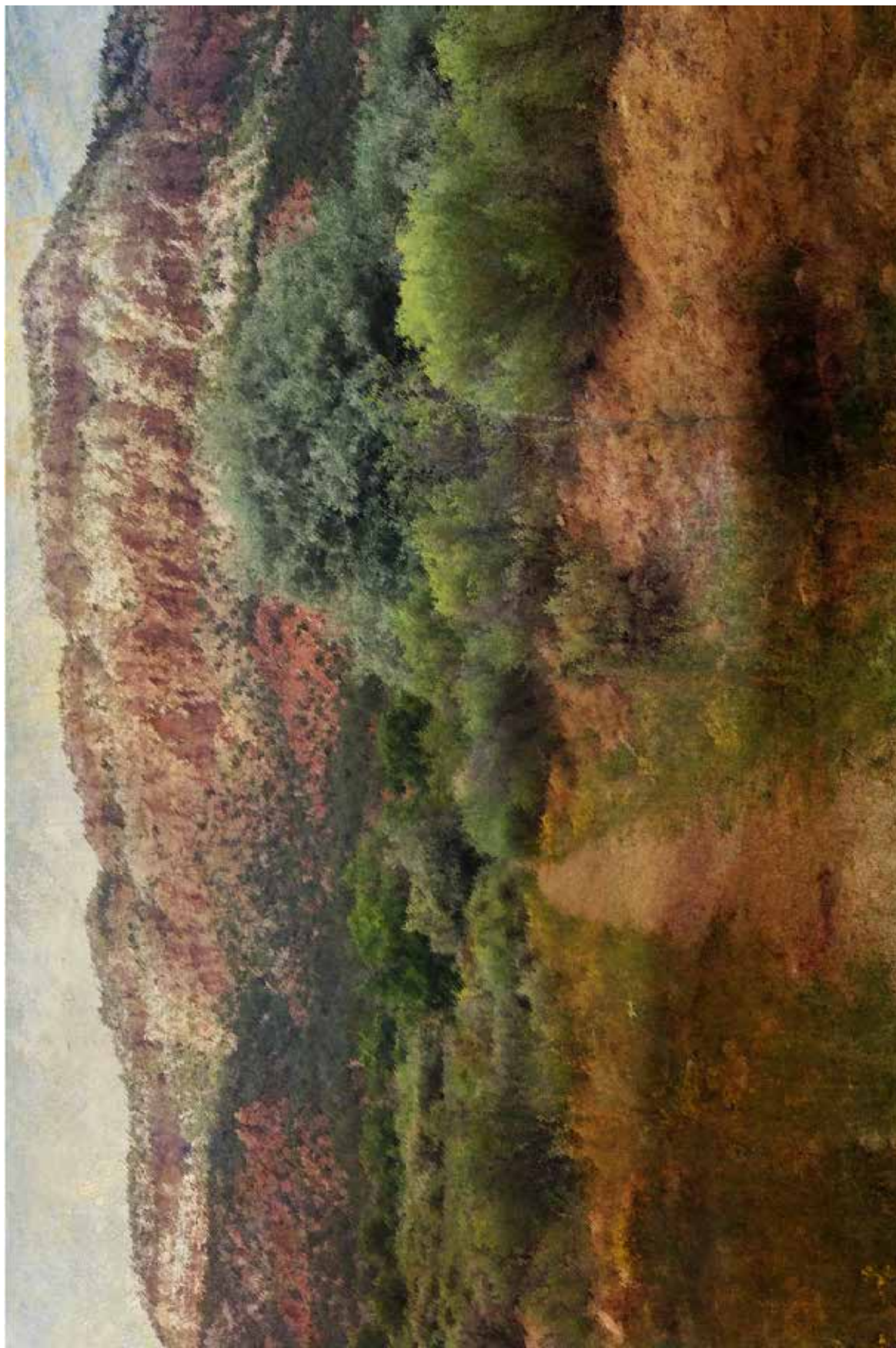
14. EXT. NÁMĚSTÍ VÍTĚZSTVÍ



15. EXT. VLAKOVÉ NÁSTUPIŠTĚ (MĚSTO VELKÉHO BRATRA)



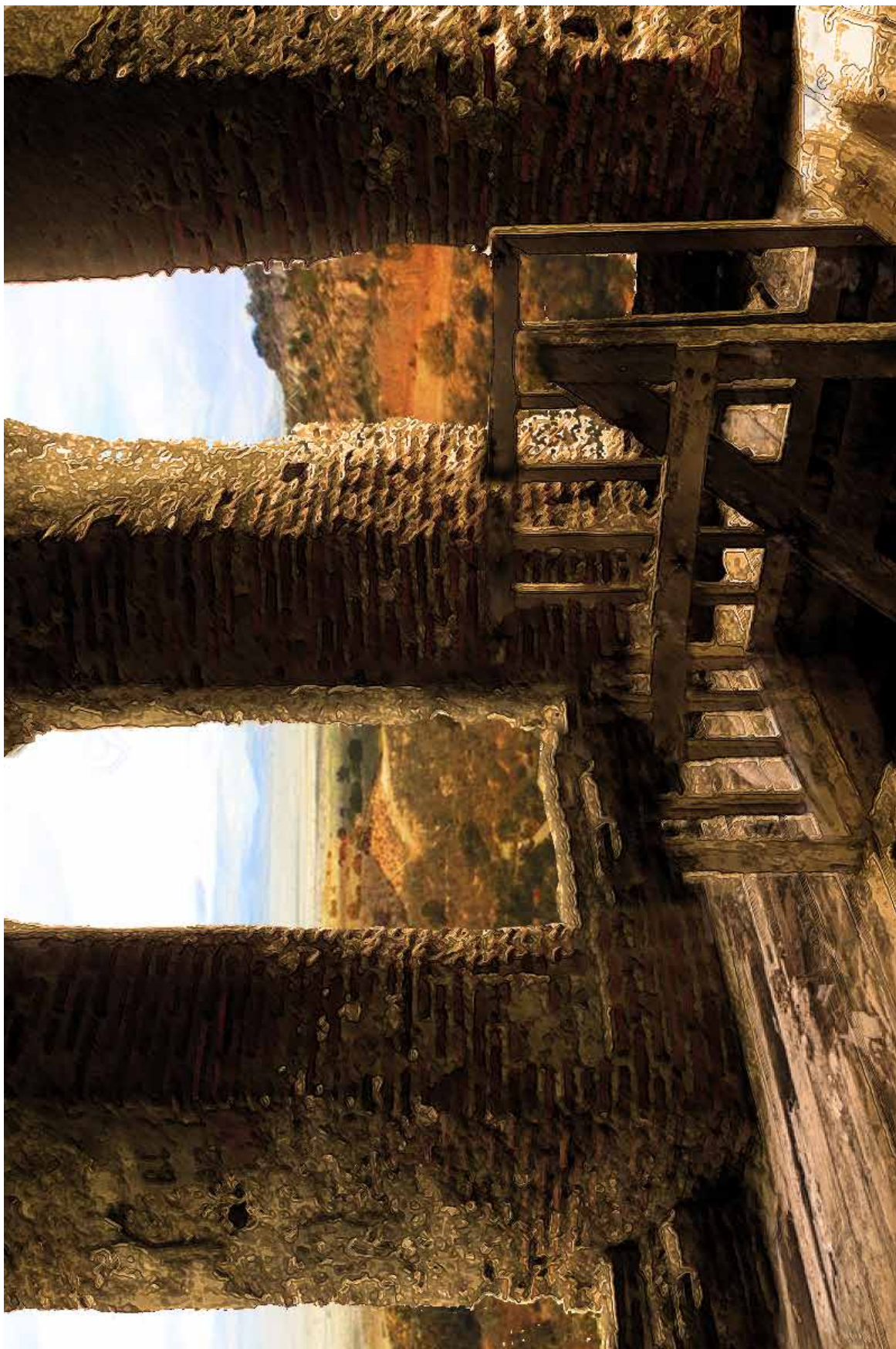
16. EXT. NÁDRAŽÍ V KRAJINĚ



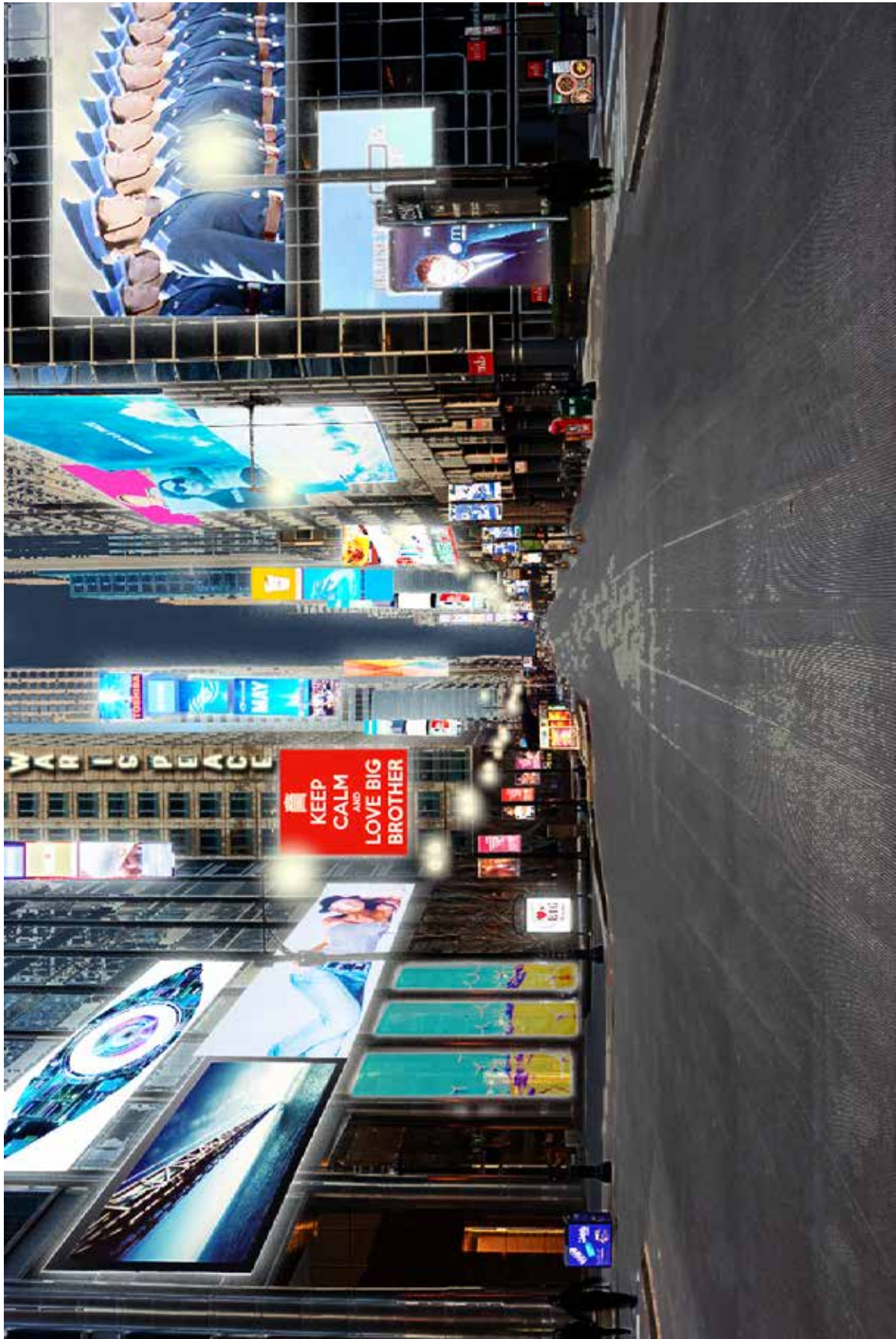
17. EXT. CESTA KRAJINO



18. EXT. KOSTEL V KRAJINĚ



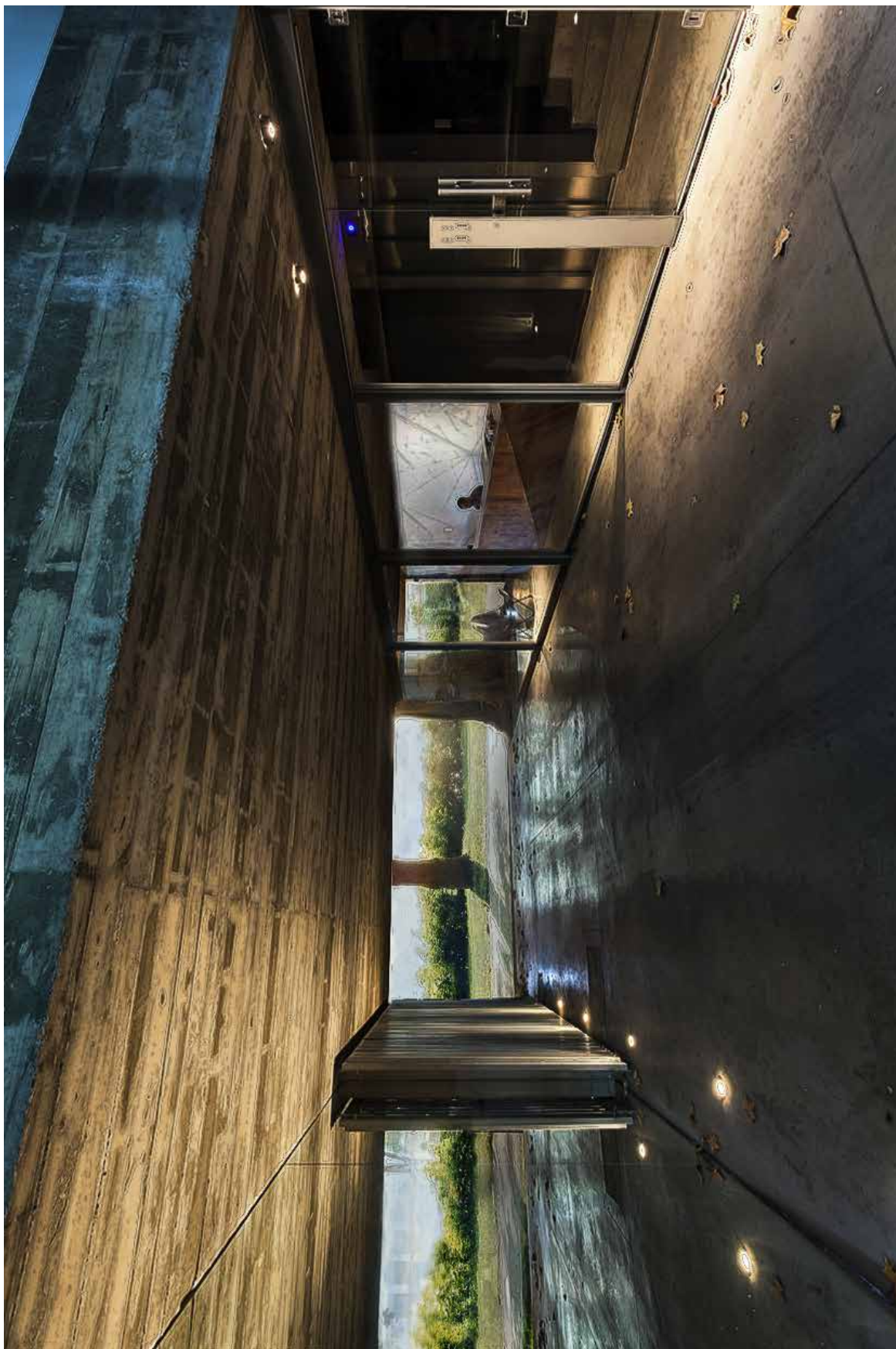
19. INT./EXT. ROZBOŘENÁ ZVONICE



20. EXT. MĚSTO VELKÉHO BRATRA - ULICE



21. EXT. LONDÝN - DEMONSTRACE



22. EXT. ČTVRŤ VNISTRANÍKŮ - VSTUP



23. INT. BYT O'BRIENA - PRACOVNA



24. INT. POKOJ NAD VETEŠNISTVÍM - POHLED KAMERY



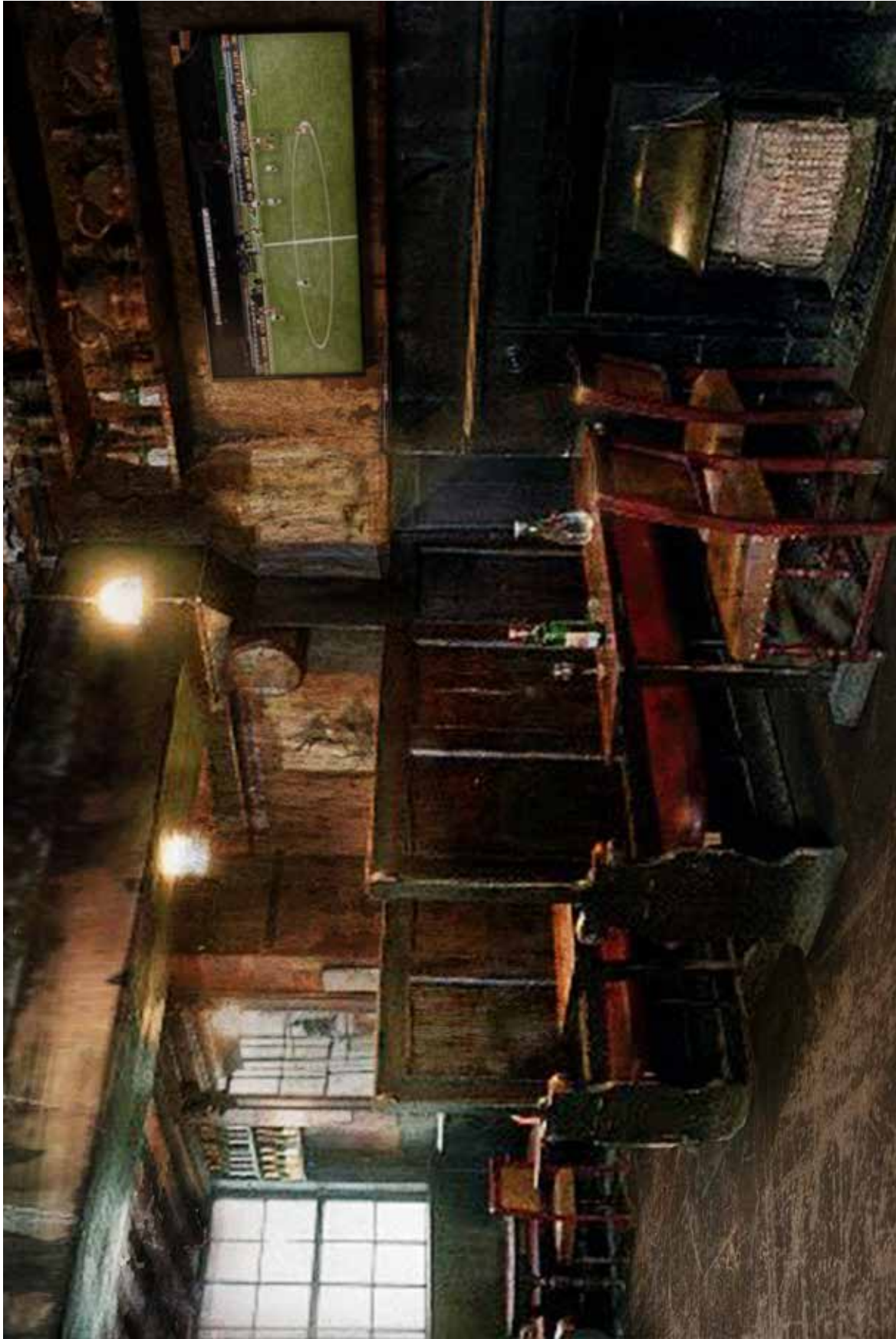
25. EXT. MINISTERSTVO LÁSKY



26. INT. MINISTERSTVO LÁSKY - CHODBA



27. INT. MINISTERSTVO LÁSKY - MÍSTNOST 101



28. INT. HOSPODA U KAŠTANJU

2. 5. POPIS PROSTŘEDÍ A NÁVRH JEJICH REALIZACE*



1. EXT. REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ

Jedná se o tzv. establishing shot - celkový záběr, který uvádí následující scény do kontextu místa, v nichž se děj odehrává. Tento záběr navrhuji vytvořit počítačovou grafikou.



2. EXT. REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ - VSTUP

Záběr na vstup do Winstonova domu v komplexu Rezidence Vítězství. Navrhuji natáčení na vhodné lokaci. Zde použít vstup do Unité d'Habitation v Marseille.

* legenda:

stavba

VFX



3. INT. WINSTONŮV BYT - POHLED Z OKNA

Záběr, který ukazuje vztah mezi městem Velkého Bratra a Rezidencí Vítězství. Tento záběr navrhuji vytvořit v ateliéru se zeleným pozadím za oknem. Půdorys viz kapitola 2.6.



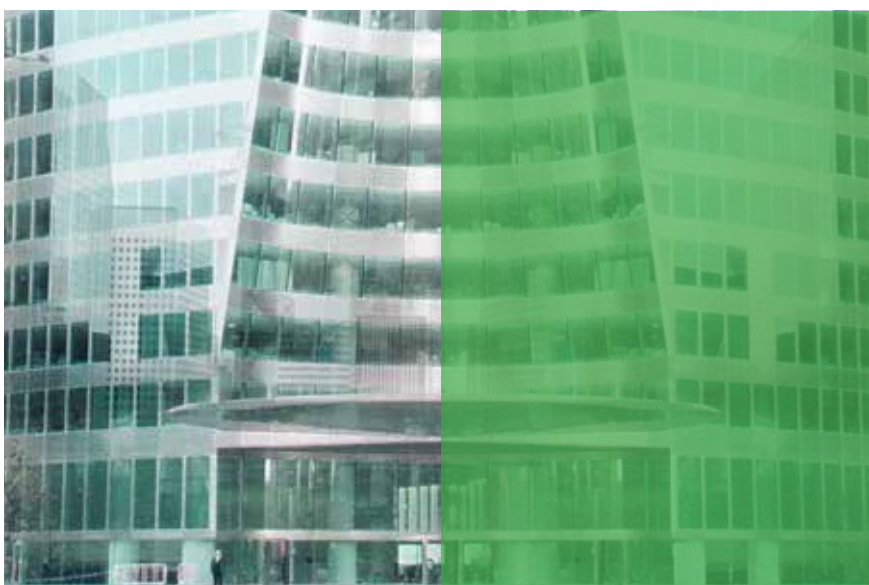
4. INT. WINSTONŮV BYT

Záběr z Winstonova bytu. Natáčení v dekoraci v ateliéru. Půdorys viz kapitola 2. 6.



5. EXT. PROPOJENÍ MĚST

Establishing shot, který uvádí do kontextu vztah mezi městem Velkého Bratra a městem proletů. Tento záběr navrhuji vytvořit počítačovou grafikou.



6. EXT. MINISTERSTVO PRAVDY - VSTUP

Záběr na vstup a parter kolem Ministerstva Pravdy. Navrhuji natáčení na vhodné lokaci s případným doplněním počítačovou grafikou. Zde použít vstup do budovy EDF v Pařížské čtvrti La Défense.



7. INT. ARCHIVNÍ ODDĚLENÍ

Záběr na Winstonovo pracoviště v archivním oddělení Ministerstva Pravdy. Natáčení v dekoraci v ateliéru. Půdorys viz kapitola 2. 6.



8. EXT. PROPOJENÍ MĚST - CESTA DOLŮ

Záběr, podél pilíře mostu mezi Městem Velkého Bratra a Rezidencí Vítězství, který ukazuje způsob, jak se Winston dostává do města proletů. Natáčení v dekoraci na pozemku s dokreslovaným pozadím / výkryty průhledů.



9. EXT. CESTA K VETEŠNISTVÍ

Záběr na Winstona procházejícího městem proletů na cestě k vetešnictví. Záběr nás uvádí do „interiéru města“. Natáčení v dekoraci na pozemku, viz kapitola 2. 6.



10. EXT. VETEŠNICTVÍ

Záběr na vstup a parter kolem vetešnictví. Natáčení v dekoraci na pozemku, viz kapitola 2. 6.



11. INT. VETEŠNICTVÍ

Záběr příchodu Winstona do vetešnictví. Natáčení v dekoraci v ateléro. Půdorys viz kapitola 2. 6.



12. INT. CHODBA K POKOJI NAD VETEŠNICTVÍM

Záběr na vstup do pokoje nad vetešnictvím, který si Winston později pronajímá. Natáčení v dekoraci v ateléro. Půdorys viz kapitola 2. 6.



13. INT. POKOJ NAD VETEŠNICTVÍM

Příchod Winstona do pokoje nad vetešnictvím, který si později pronajímá. Natáčení v dekoraci v ateléru. Půdorys viz kapitola 2. 6.



14. EXT. NÁMĚSTÍ VÍTĚZSTVÍ

Establishing shot před setkáním Winstona a Julie na Náměstí Vítězství. Navrhují natáčení na vhodné lokaci doplněnou počítačovou grafikou. Zde použito náměstí v Pařížské čtvrti La Défense.



15. EXT. VLAKOVÉ NÁSTUPIŠTĚ (MĚSTO VELKÉHO BRATRA)

Záběr na vlakové nástupiště ve městě Velkého Bratra, když se Winston vydává na cestu z města. Natáčení na lokaci se stavbou výkrytů, popřípadě doplněno počítačovou grafikou. Zde použita stanice BTS vlaku v Bangkoku.



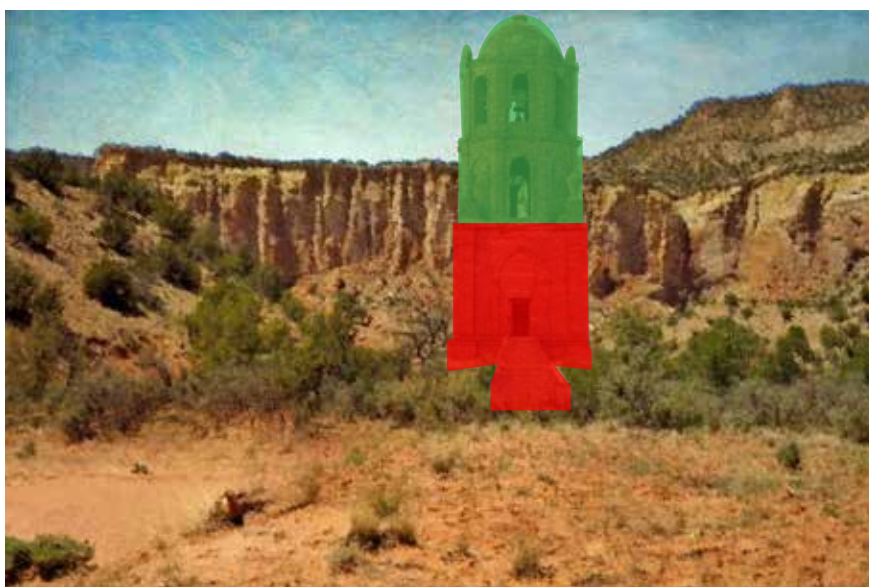
16. EXT. NÁDRAŽÍ V KRAJINĚ

Záběr na vlakovou stanici v krajině, kde Winston vystupuje. Navrhuji natáčení na vhodné lokaci - zastávka + reálný vlak s dokreslovaným pozadím.



17. EXT. CESTA KRAJINOU

Winston na cestě k smluvenému místu setkání s Julií. Natáčení na Lokaci. Zde navržena krajina v Novém Mexiku.



18. EXT. KOSTEL V KRAJINĚ

Setkání Winstona a Julie u kostela v krajině. Navrhují částečnou stavbu na lokaci a dokreslení počítačovou grafikou.



19. INT./EXT. ROZBOŘENÁ ZVONICE

Setkání Winstona a Julie v rozbořené zvonici kostela v krajině. Navrhuji natáčení v dekoraci v ateliéru s fotorozadím za okny.



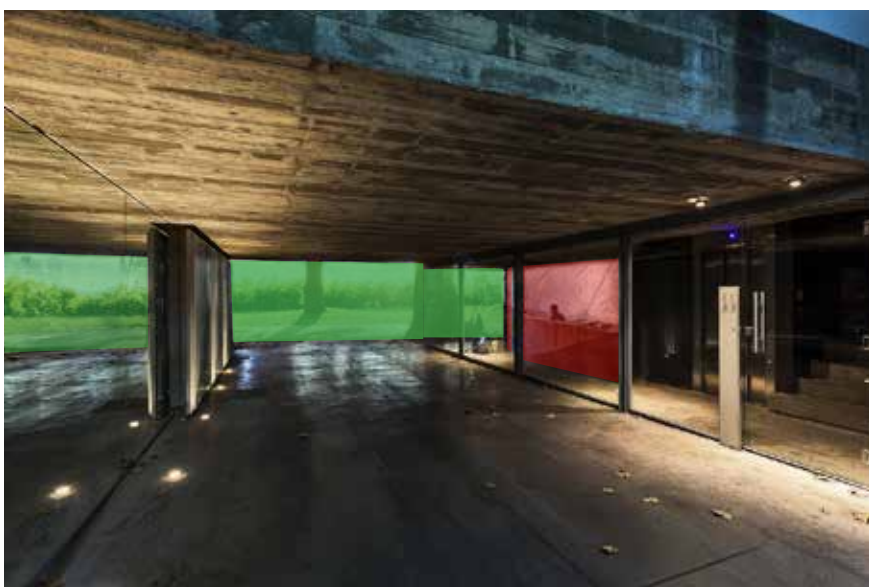
20. EXT. MĚSTO VELKÉHO BRATRA - ULICE

Propaganda Velkého Bratra v ulicích města. Navrhuji natáčení na vhodné lokaci doplněnou stavbou reklamních nosičů a počítačovou grafikou. Zde použita ulice Chicaga ve čtvrti Circa.



21. EXT. LONDÝN - DEMONSTRACE

Záběr pro scénu demonstrace ve městě proletů. Natáčení v dekoraci na pozemku s částečně dokreslovaným pozadím/ výkryty průhledů. Zastavovací plán viz kapitola 2. 6.



22. EXT. ČTVRŤ VNISTRANÍKŮ - VSTUP

Záběr na vstup do domu O'Briena, když ho jde Winston navštívit. Navrhuj natáčení na vhodné lokaci s počítačově upravenými průhledy. Zde použít vstup do Boreas Building v Santa Fe v Argentině.



23. INT. BYT O'BRIENA - PRACOVNA

Záběr setkání Winstona, Julie u O'Briena doma v jeho pracovně. Natáčení v dekoraci v ateliéru s fotorozadím za oknem. Půdorys viz kapitola 2. 6.



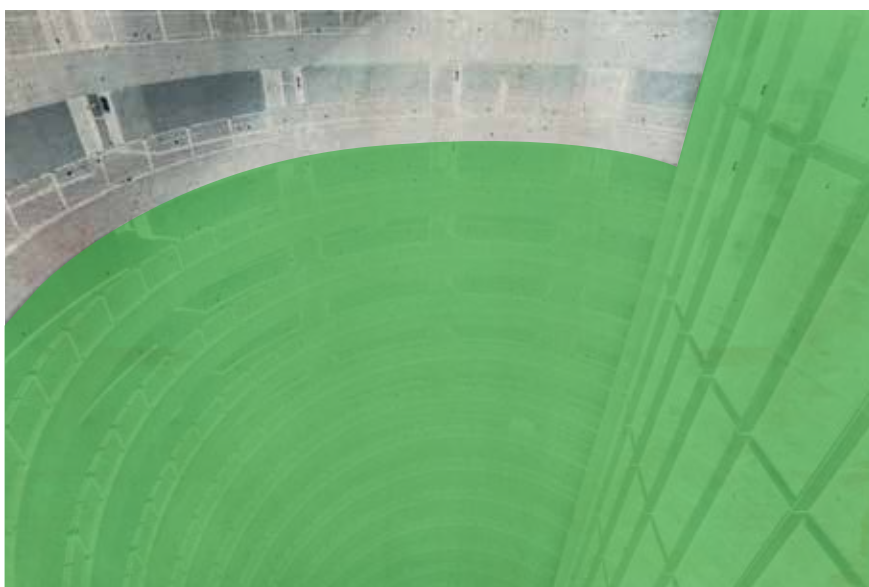
24. INT. POKOJ NAD VETEŠNISTVÍM - POHLED KAMERY

Záběr pohledu sledovací kamery při zatýkání Winstona a Julie. Natáčení v dekoraci v ateliéru. Půdorys viz kapitola 2. 6.



25. EXT. MINISTERSTVO LÁSKY

Pohled na fasádu Ministerstva Lásky. Záběr by měl být součástí establishing shotu, který uvádí následující scény. Tento záběr navrhuji vytvořit počítačovou grafikou.



26. INT. MINISTERSTVO LÁSKY - CHODBA

Establishing shot interiéru Ministerstva Lásky, předtím než objevíme zadrženého Winstona. Navrhuji natáčení v dekoraci v ateliéru s dokreslením.



27. INT. MINISTERSTVO LÁSKY - MÍSTNOST 101

Záběr mučení Winstona na Ministerstvu Lásky v místnosti 101. Natáčení v dekoraci v ateliéru.



28. INT. HOSPODA U KAŠTANU

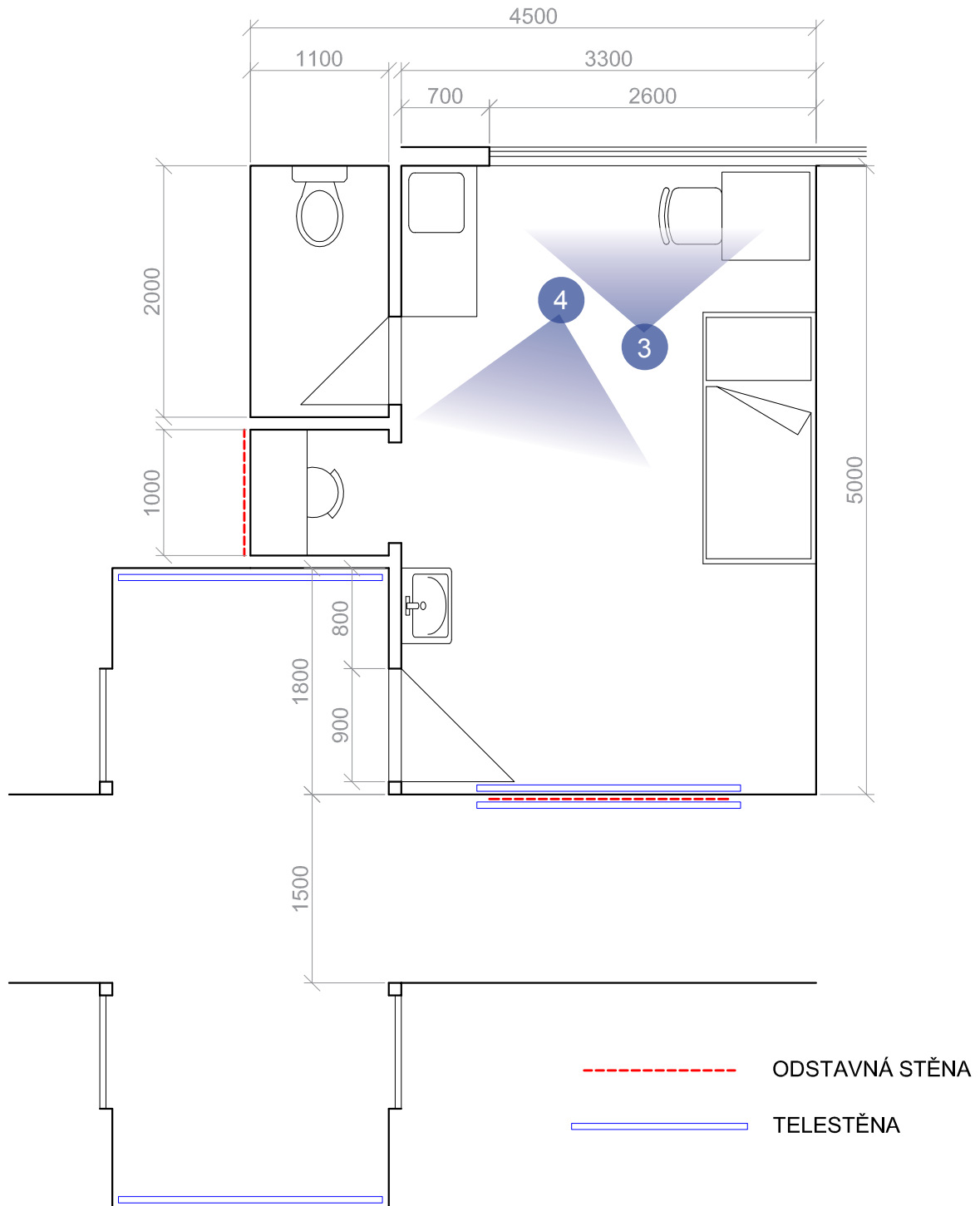
Závěrečná scéna Winstonova z v hospoňě U kaštanu. Navrhuji natáčení na vhodné lokaci. Zde použita neznámá anglická hospoda.

2. 6. PŮDORYSY

1. WINSTONŮV BYT
2. ARCHIVNÍ ODDĚLENÍ
3. VETEŠNISTVÍ
4. POKOJ NAD VETEŠNICTVÍM
5. BYT O'BRIENA
6. ZASTAVOVACÍ PLÁN

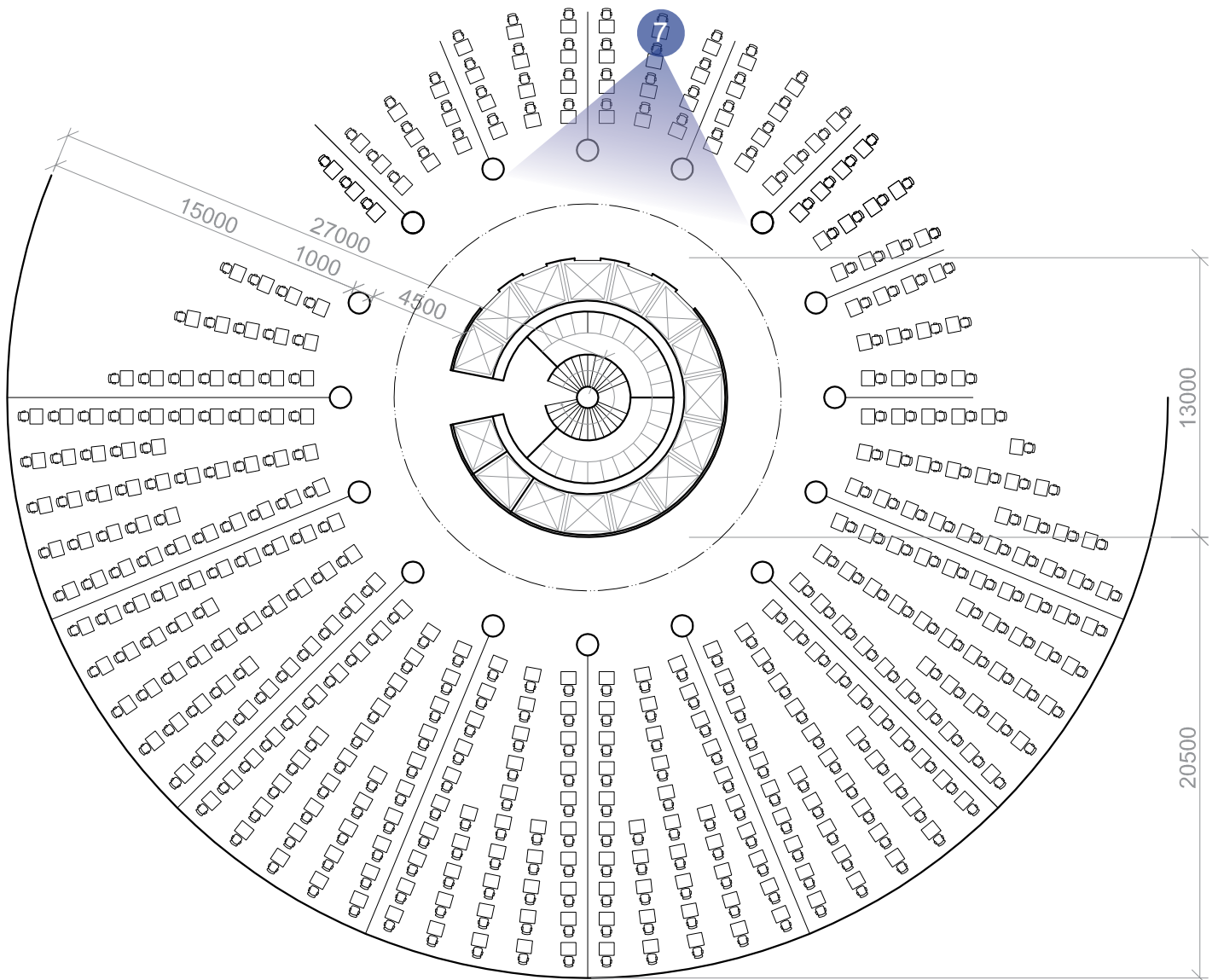
1. WINSTONŮV BYT

M 1:50



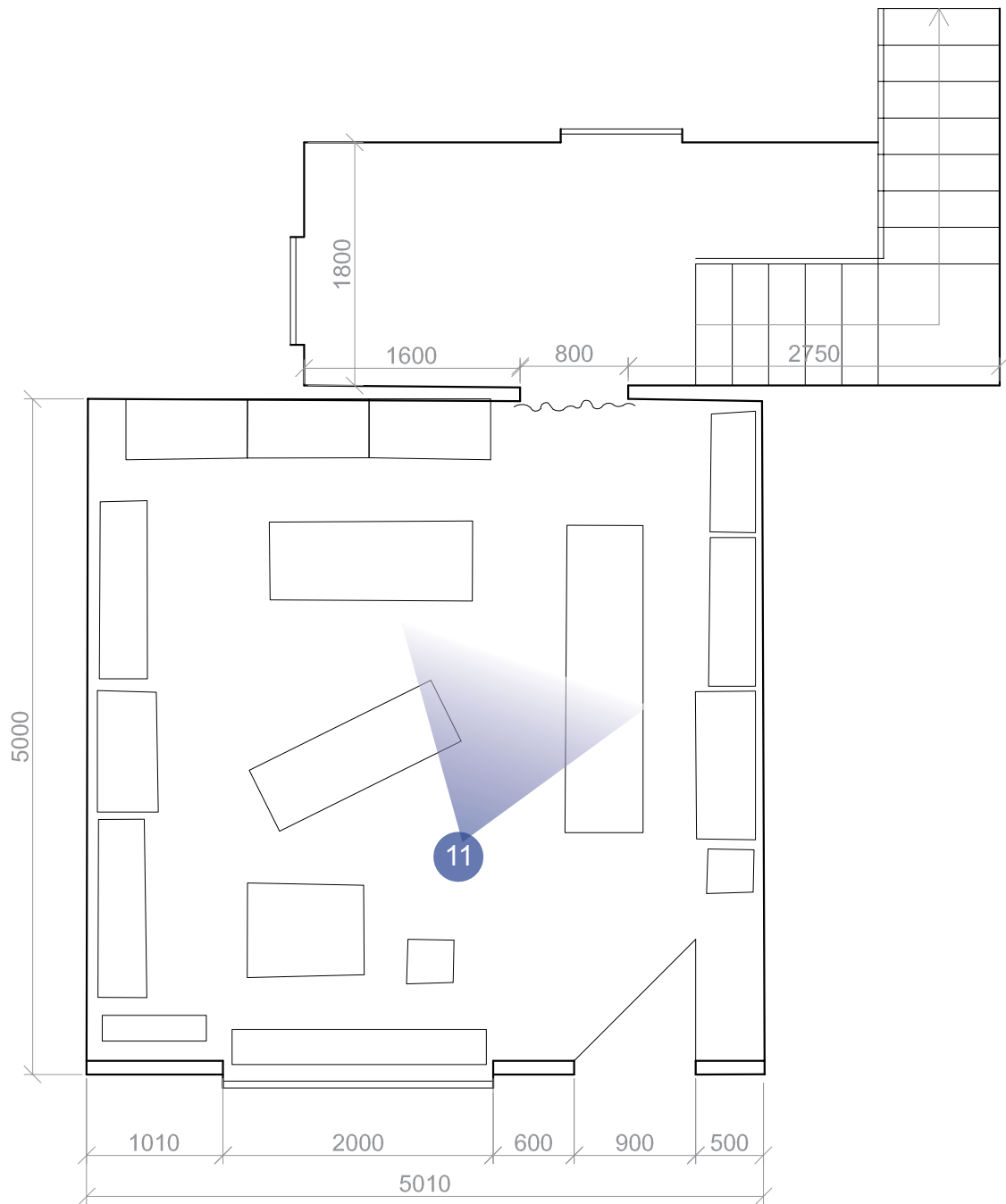
2. ARCHIVNÍ ODDĚLENÍ

M 1:300



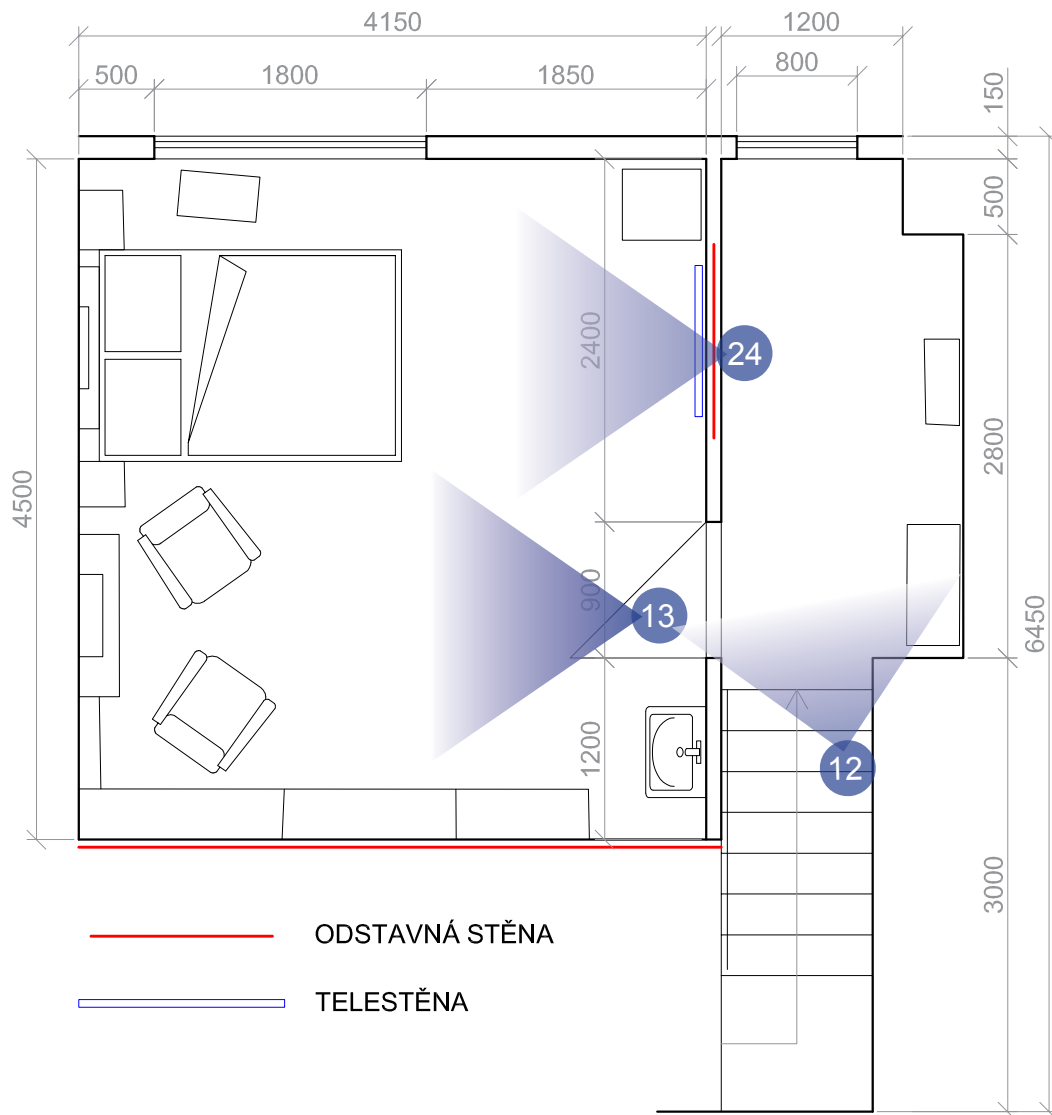
3. VETEŠNICTVÍ

M 1:50

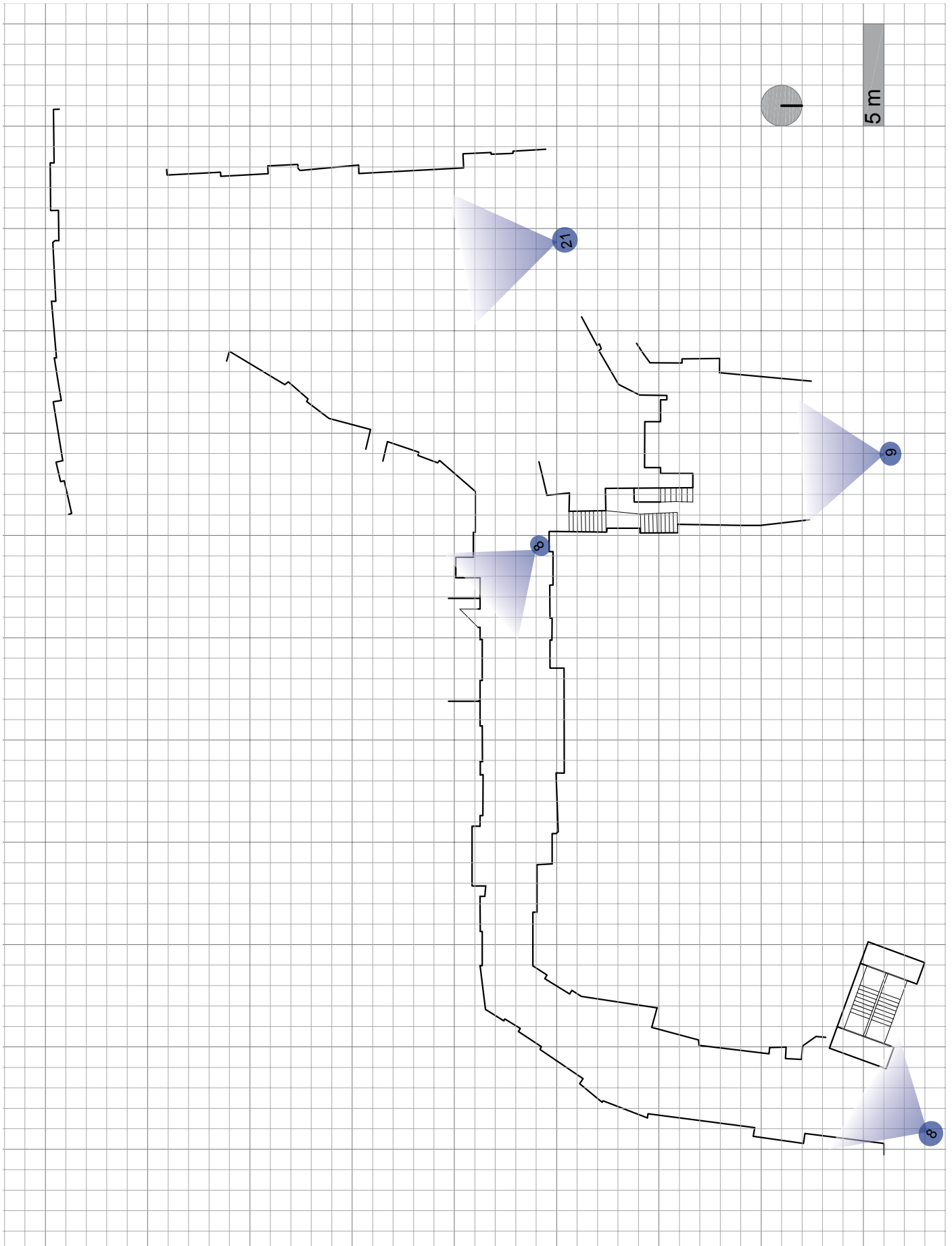


4. POKOJ NAD VETEŠNICTVÍM

M 1:50



6. ZASTAVOVACÍ PLÁN POZEMKU



3. SEZNAM PŘÍLOH

- 3. 1. PŘÍLOHA 1 - SCÉNOSLED
- 3. 2. PŘÍLOHA 2 - MOODBOARDY K VÝTVARNÉMU ŘEŠENÍ
- 3. 3. PŘÍLOHA 3 - REFERENCE K VÝTVARNÉMU ŘEŠENÍ

3. 1. PŘÍLOHA 1 - SCÉNOSLED**

obraz	set	název setu	int/ext	D/N	prostředí/záběr	A/B/C/L	popis	poznámka	str.
1	1	Rezidence Vítězství	EXT	DEN	vstup	Lokace	Winston vchází		7
2	1	Rezidence Vítězství	INT	DEN	chodba/schodiště	Lokace	výtah nefunguje, Winston jde po schodech		7
3	2	Winstonův byt	INT	DEN	pokoj	Ateliér	v bytě běží teletěna, Winston ji ztišuje		7
4	2	Winstonův byt	INT	DEN	výhled z okna	Ateliér	Winston hledí z okna, okolo letí vrtulník		8
5	2	Winstonův byt	INT	DEN	výhled z okna	Ateliér	ministerstvo pravdy ční nad ostatní budovy		8
6	2	Winstonův byt	INT	DEN	panorama Londýna	CGI	popis ministerstev		9
7	4	Ministerstvo lásky	EXT	DEN	panorama Londýna	CGI	ministerstvo lásky, budova bez oken		10
8	2	Winstonův byt	INT	DEN	pokoj, kuchyňka	Ateliér	Winston si nalévá gin Vítězství		10
9	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Ateliér	Winston si zapaluje cigaretu a jde si sednout do výklenku		11
10	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Ateliér	W si začíná psát deník		12
11	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	příprava na 2min nenávisti, Winston si všímá dívky z Fikčního oddělení (Julie) a O'Briena		14
12	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	vypuká nenávist - E. Goldstein na teletěně		16
13	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	konec nenávisti - na obrazovce je Velký Bratr a hesla strany		20
14	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	Winston přemýšlí o existenci Bratrstva		22
15	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Ateliér	Winston si zapisuje "PRYČ S VELKÝM BRATREM"		23
16	6	anonymní byt	INT	NOC	pokoj	Ateliér	montáž zatýkání, anulování		23
17	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Ateliér	Winston píše, v tom někdo klepe		24
18	2	Winstonův byt	INT	DEN	ve dveřích	Ateliér	dialog s paní Parsonovou, žádá W o opravu dřezu		25
19	7	byt Parsonsových	INT	DEN	vstup/pokoj	Ateliér	W vchází a všímá si zašlosti bytu		26
20	7	byt Parsonsových	INT	DEN	kuchyně	Ateliér	dřez přetéká a W ho opravuje		26
21	7	byt Parsonsových	INT	DEN	pokoj	Ateliér	děti Parsonovy ve stejnokroji Zvědů děsí Winstona		27
22	1	Rezidence Vítězství	INT	DEN	chodba/schodiště	Lokace	W odchází do svého bytu, malý chlapec po něm střílí prakem		28
23	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Ateliér	Winston píše		29
24	8	tmavá místnost				Ateliér	sen, ve kterém W slyšel O'Briena	sen	29
25	2	Winstonův byt	INT	DEN	výkledek	Ateliér	teletěna hlásí snížení přídělu čokolády		30
26	2	Winstonův byt	INT	DEN	výhled z okna	Ateliér	W si prohlíží hesla strany na minci		31
27	2	Winstonův byt	INT	DEN	panorama Londýna	CGI			31
28	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek, koupelna	Ateliér	W píše, zjistí že má prsty od inkoustu a jde si umýt ruce		32
29	9	podzemí/ dno studny				Ateliér	W. se zdá o matce a sestře, místo se pod ním propadá a potápí a v hloubce mizí i matka se sestrou	sen	34
30	10	snová krajina	EXT	DEN		Lokace	W stojí v krajině; louka, živý plot, stromy, říčka	sen/vzpom.	35
31	2	Winstonův byt	INT	DEN	pokoj	Ateliér	Winston vstává, probíhá každodenní tělomrsk		36
32	11	podzemí Starého Londýna	INT			Backlot	W vzpomíná na nálet atomové bomby a útěk do podzemí po točitém schodišti	vzpomínka	37
33	11	podzemí Starého Londýna	INT			Backlot	lidé se těsní na podlaze a na kovových palandách	vzpomínka	37
34	2	Winstonův byt	INT	DEN	pokoj	Ateliér	tělomrsk, cvičitelka z teletěny promlouvá přímo k němu		39
35	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	W pracuje, používá diktopis k změně zápisu v novinách		42

** Scénosled vznikl na základě knihy vydané nakladatelstvím Argo roku 2014, v překladu Petry Martínkové.

36	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	jídelna	Ateliér	W jde na oběd, potkává kamaráda Syma, se kterým se baví o novém slovníku neolektu		53
37	2	Winstonův byt	INT	DEN	výkledek	Ateliér	W si zapisuje do deníku		68
38	14	postranní ulička / průchod	EXT	NOC	postranní ulička	Backlot	W potkává prostitutku a následuje jí přes průchod do kuchyně v přízemku	vzpomínka	68
39	15	kuchyně v přízemku	INT	NOC	kuchyně v přízemku	Backlot	souloží s prostitutkou	vzpomínka	72
40	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Ateliér	W si zapisuje do deníku		74
41	12	Starý Londýn	EXT	DEN	pouliční trh	Backlot	W je svědkem tahanice o hrnce	vzpomínka	74
42	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Backlot	W si zapisuje do deníku		75
43	16	Kavárna U Kaštanu	INT	DEN		Lokace	W potkává tři bývalé spolupracovníky E. Goldsteina, kteří byli systémem řádně napraveni	vzpomínka	80
44	5	Ministerstvo Pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	W v práci dostává do rukou starý výtisk novin, který dokazuje nepravdivost doznání napravených spolupracovníků E. Goldsteina	vzpomínka	82
45	2	Winstonův byt	INT	DEN	výklenek	Backlot	W si zapisuje do deníku		83
46	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	ulice	Backlot	W prochází městem proletů		86
47	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	výbuch	Backlot	v ulici vypuká zmatek, raketový nálet na město proletů		88
48	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	ulice	Backlot	W prochází městem proletů, mívá hospodu		89
49	18	Hospoda	INT	den		Lokace	W se ptá starocha, co si pamatuje ze svého mládí		91
50	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	NOC	ulice	Backlot	W prochází městem proletů a dptává se před vetešnictví		97
51	20	vetešnictví	INT	NOC		Ateliér	W se seznamuje s prodávčem a ten mu říká o místnosti nad prodejnou		98
52	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	NOC		Ateliér	W si prohlíží pokoj a všimá si, že v něm není telešena		100
53	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	NOC	ulice	Backlot	W na cestě z vetešnictví potkává Julii a domnívá se, že ho sleduje		104
54	2	Winstonův byt	INT	DEN	kuchyně/výklenek	Ateliér	W si dává panáka ginu a zapisuje si do deníku		105
55	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	chodba na záchod	Ateliér	W na chodbě potkává Julii a ta mu něco podstrčí		111
56	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	WC	Ateliér	W zjišťuje, že jde o složený papír se vzkazem, ale neodvází se ho otevřít		112
57	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	W pracuje a přečte si vzkaz, na kterém stojí "Miluju tě"		112
58	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	jídelna	Ateliér	W je na obědě s Parsonsem		113
59	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	W pracuje		114
60	24	komunální středisko	INT	NOC		Lokace	W se účastní debatního kroužku a hraje ping pong		114
61	2	Winstonův byt	INT	NOC	pokoj	Ateliér	W přemýšlí, jak si s Julií domluvit schůzku		115
62	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	jídelna	Ateliér	W se snaží navázat kontakt s Julií, ale mívá se		116
63	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	jídelna	Ateliér	W si během oběda konečně přisedá k Julií a domlouvají si schůzku		117
64	25	Náměstí Vítězství	EXT	DEN		L + CGI	W čeká na J, pozoruje okolí - jezdecká socha, socha Velkého Bratra, kostel sv. Martina		119
65	25	Náměstí Vítězství	EXT	DEN		L + CGI	sročení na náměstí, W se setkává s J		119
66	25	Náměstí Vítězství	EXT	DEN		L + CGI	sročení, konvoj nákladních vozů, v těsné blízkosti si vzájemně domlouvají schůzku		120
67	27	krajina		DEN	cesta krajinou	Lokace	W prochází krajinou		123
68	26	cesta vlakem	INT/EXT	DEN	vlak/nástupiště	Lokace	W se bez potíží dostává na místo určení		123
69	27	krajina	EXT	DEN	stezka ve křoví, trhání květů	Lokace	W se dostává na rozcestí a vchází do křoví		124
70	27	krajina	EXT	DEN	cesta lesem, společně J+W	Lokace	W a J se setkávají		124
71	28	mýtina	EXT	DEN		Lokace	W a J dochazejí na mýtinu, následuje dialog, kdy se blíže seznamují		125
72	27	krajina	EXT	DEN	kraj lesa	Lokace	W a J procházejí dál, kolem kraje lesa		129

73	28	mýtina	EXT	DEN		Lokace	W a J souloží		130
74	28	mýtina	EXT	DEN		Lokace	W se probouzí a prohlíží si J, v jejich počínání vidí politický akt		131
75	28	mýtina/ krajina	EXT	DEN		Lokace	W a J se rozdělují a odcházejí		133
76	30	zvonice rozbořeného kostela	INT/EXT	DEN	zvonice	Ateliér	W a J se scházejí a souloží		134
77	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	ulice	Backlot	W a J se setkávají		134
78	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	ulice	Backlot	W a J se scházejí a v tom dopadá raketová střela		134
79	30	zvonice rozbořeného kostela	INT/EXT	DEN	zvonice	Ateliér	W a J se setkávají		135
80	31	vápencový lom	EXT	DEN		Lokace	W vzpomíná na túru se svou ženou, kdy jí chtěl shodit ze srázu	vzpomínka	140
81	30	zvonice rozbořeného kostela	INT/EXT	DEN	zvonice	Ateliér	W a J se setkávají		141
82	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	DEN	pokoj	Ateliér	W si pronajímá pokoj od pana Charringtona		143
83	22	dvorek za vetešnictvím	EXT	DEN		Backlot	W pozoruje ženu věšící prádlo za zpěvu písně z Hudebního oddělení		144
84	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	DEN/NOC	pokoj	Ateliér	W a J se scházejí v pokoji, J přináší různé potraviny z černého trhu		146
85	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	vestibul	Lokace	Syme zmizel a W si na nástěnce ve vestibulu všimá, že Symovo jméno zmizelo i ze všech tištěných seznamů		154
86	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	přípravy na týden nenávisti	Backlot	přípravy na týden nenávisti, dobrovolníci věší transparenty a lepí plakáty		155
87	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	ulice/náměstí	Backlot	zvýšená četnost raketových střel vyvolává protestní shromáždění, demonstruje se a pálí se panák v podobě Goldsteina		156
88	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	DEN		Ateliér	W a J se setkávají		156
89	20	vetešnictví	INT	DEN		Ateliér	W se setkává s Charringtonem, baví se o minulosti a W s ním cítí spřízněnost		157
90	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	chodba	Lokace	W se tváří v tvář setkává s O'Brienem a ten mu nabízí zapůjčení nejnovějšího slovníku neolektu		164
91	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	DEN		Ateliér	W a J jsou spolu		167
92	12	Starý Londýn	EXT	DEN	ulice	Backlot	W si vybavuje ulice před revolucí, nálety, kryty, nedostatek jídla, fronty	vzpomínka	167
93	36	pokoj Winstonovi rodiny	INT	DEN	místnost	Ateliér	W vzpomíná na pokoj, ve kterém žila jeho rodina a jak ukradl své sestře čokoládu	vzpomínka	168
94	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	DEN		Ateliér	W a J si povídají		171
95	37	byt O'Briena	INT	NOC	vstup a chodba	Ateliér	W a J přicházejí k O'Brienovi a jsou uvedeni mužem v livreji		175
96	37	byt O'Briena	INT	NOC	pracovna	Ateliér	O'Brien vypíná teletěnu a připíjí si na E. Goldsteina a dává jim knihu - konspirační dokument sepsaný E. Goldsteinem		176
97	17	ulice Londýna / Město proletů	EXT	DEN	ulice	Backlot	W nese knihu do pokoje nad vetešnictvím		187
98	38	Náměstí	EXT	NOC		Lokace	W se účastní manifestace na náměstí a v tom dochází ke změně nepřítele		188
99	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	archivní oddělení	Ateliér	W intenzivně pracuje, díky změně nepřítele je třeba přepsat veškeré předešlé noviny		189
100	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	DEN	pokoj	Ateliér	W si čte knihu, J vedle něj usíná		191
101	21	pokoj nad vetešnictvím	INT	NOC	odhalení	Ateliér	W a J se probouzejí a při sledování ženy na dvorku za vetešnictvím jsou odhaleni a zajati		216
102	39	Ministerstvo lásky	INT	?	vazební cela 1	Ateliér	W je sám v místnosti bez oken		225
103	39	Ministerstvo lásky	INT	?	vazební cela 1	Ateliér	W je v cele s dalšími zadrženými		226
104	39	Ministerstvo lásky	INT	?	vazební cela 1	Ateliér	k Winstonovi je do cely přiveden Ampleforth, kolega z práce		229
105	39	Ministerstvo lásky	INT	?	vazební cela 1	Ateliér	do cely je přiveden Parsons		231
106	39	Ministerstvo lásky	INT	?	vazební cela 1	Ateliér	W je v cele s dalšími zadrženými		233

107	39	Ministerstvo lásky	INT	?	vazební cela 1	Ateliér	Winstona navštíví O'Brien a nechává ho odvést		237
108	39	Ministerstvo lásky	INT	?	mučící místnost	Ateliér	Winston připoutaný ke stolu a je fyzicky mučen po dobu několika dní		239
109	39	Ministerstvo lásky	INT	?	samotka	Ateliér	W je na samotce a mučí ho sám O'Brien		240
110	39	Ministerstvo lásky	INT	?	mučící místnost	Ateliér	připoutaný Winston, O'Brien zahajuje první fázi nápravy - učení		243
111	39	Ministerstvo lásky	INT	?	mučící místnost	Ateliér	připoutaný Winston, O'Brien zahajuje další fázi nápravy - poroztumení, nastavuje Winstonovi zrcadlo		259
112	39	Ministerstvo lásky	INT	?	samotka 2	Ateliér	W je v nové cele na samotce a jeho stav se zlepšuje		273
113	39	Ministerstvo lásky	INT	?	místnost 101	Ateliér	W je odveden do místnosti 101, kde probíhá nejhorší mučení - W je vystaven krysám, kterých se nejvíce bojí, zrazuje Julii		281
114	16	Kavárna u kaštanu	INT	DEN		Lokace	W sedí v kavárně, bezmyšlenkovitě popíjí gin a poslouchá hlas z telestény		286
115	40	park	EXT	DEN	setkání s Julií	Lokace	W se náhodou potkává s J a přiznávají si, že se zradili	vzpomínka	286
116	16	Kavárna u kaštanu	INT	DEN		Lokace	W popíjí a poslouchá hlas z telestény		292
117	5	Ministerstvo pravdy	INT	DEN	podvýbor	Ateliér	W pracuje na tzv. předběžné zprávě		292
118	16	Kavárna u kaštanu	INT	DEN		Lokace	W popíjí a poslouchá hlas z telestény		293
119	36	pokoj Winstonovi rodiny	INT	den/noc		Ateliér	W hraje s matkou hru	vzpomínka	293
120	16	Kavárna u kaštanu	INT	DEN	vítězství ve válce	Lokace	telestěna hlásí vítězství ve válce a W pláče dojetím, miluje Velkého Bratra		294

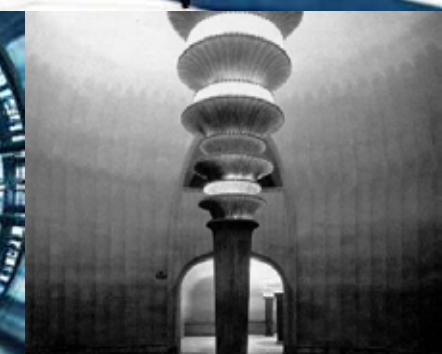
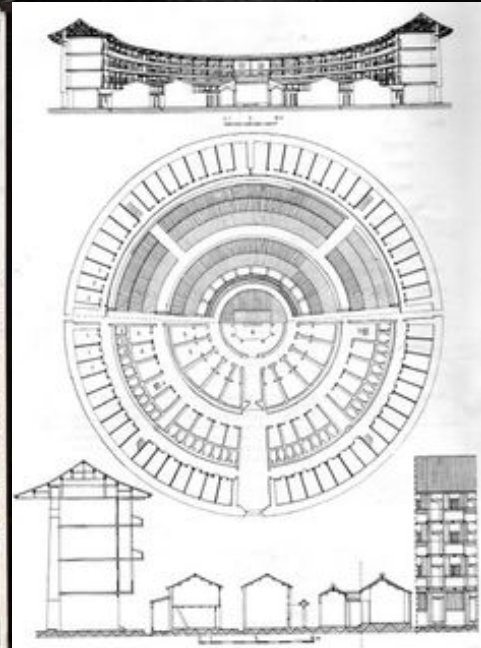
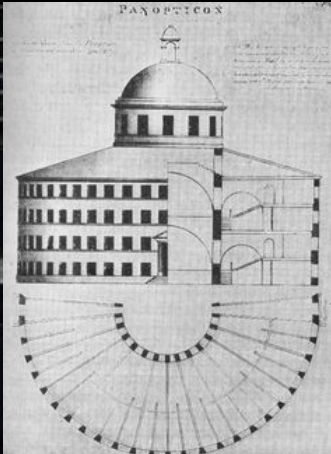
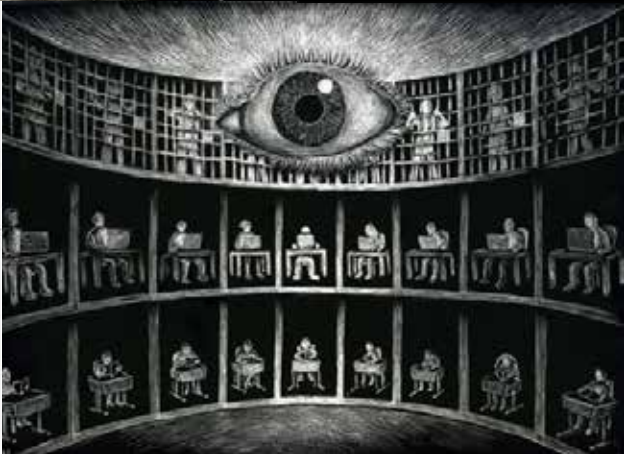
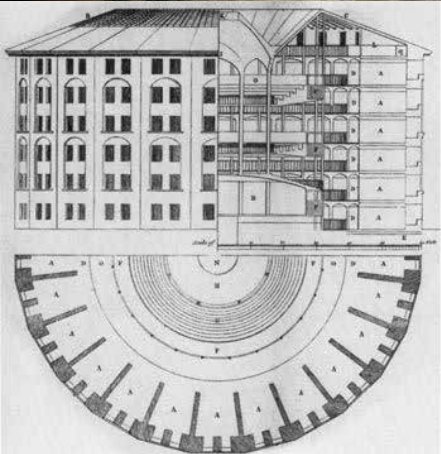
sety
1 Rezidence Vítězství
2 Winstonův byt
3 panorama Londýna
4 Ministerstvo lásky
5 Ministerstvo pravdy
6 anonymní byt
7 byt Parsonsových
8 tmavá místnost
9 dno studny
10 snová krajina
11 podzemí Starého Londýna
12 Starý Londýn
14 postranní ulička/ průchod
15 kuchyně v přízemku
16 Kavárna u kaštanu
17 ulice Londýna / Město proletů
18 Hospoda
20 vetešnictví
21 pokoj nad vetešnictvím
22 dvorek za vetešnictvím
24 komunální středisko
25 Náměstí Vítězství
26 vlak, cesta vlakem
27 krajina
28 mýtina
30 zvonice rozbořeného kostela
31 vápencový lom
35 ulice před revolucí
36 pokoj Winstonovi rodiny
37 byt O'Briena
38 Náměstí
39 Ministerstvo lásky
40 park

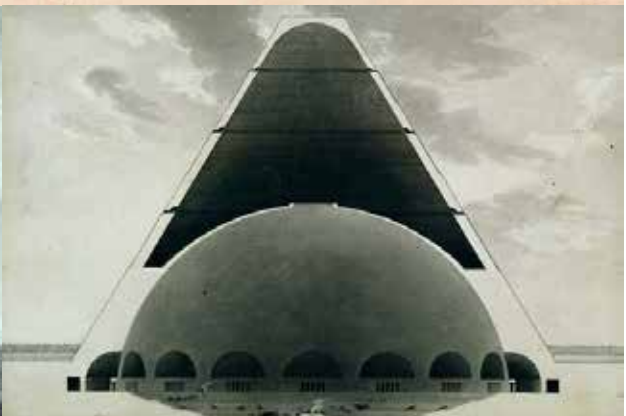
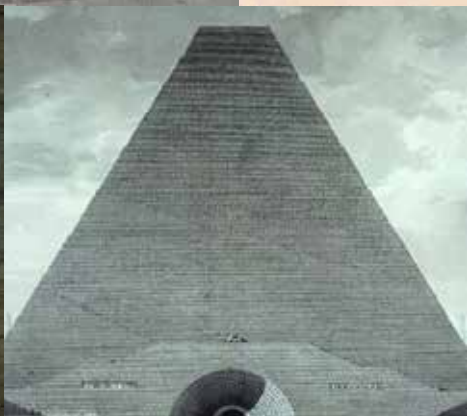
3. 2. PŘÍLOHA 2 - MOODBOARDY K VÝTVARNÉMU ŘEŠENÍ

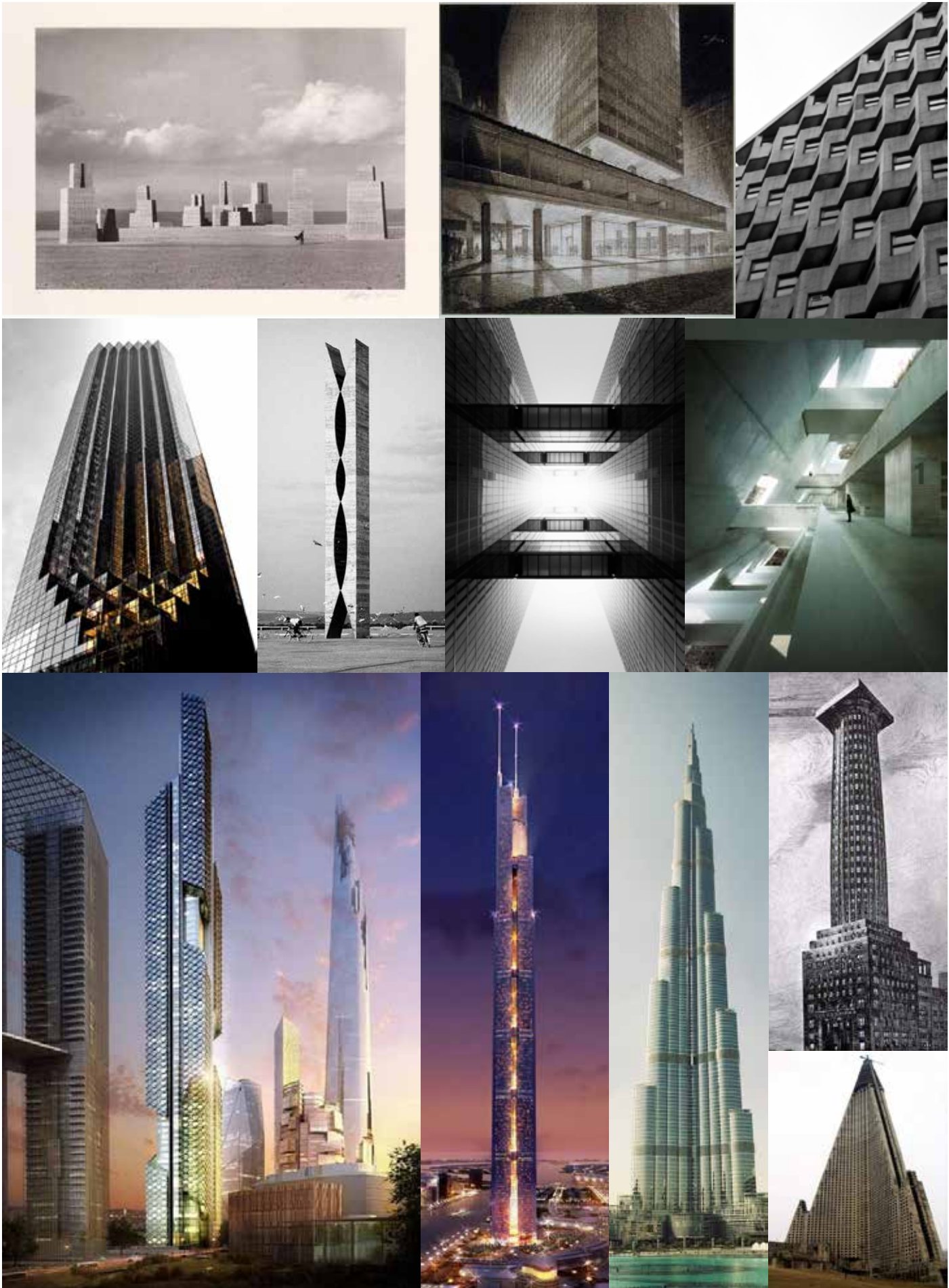
MOODBOARD KONCEPT

MOODBOARD SVĚT VELKÉHO BRATRA

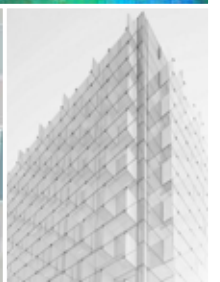
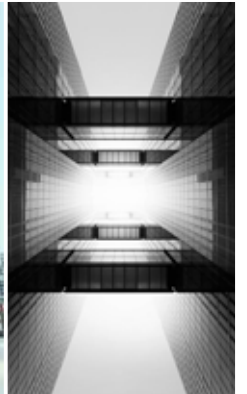
MOODBOARD SVĚT PROLETŮ

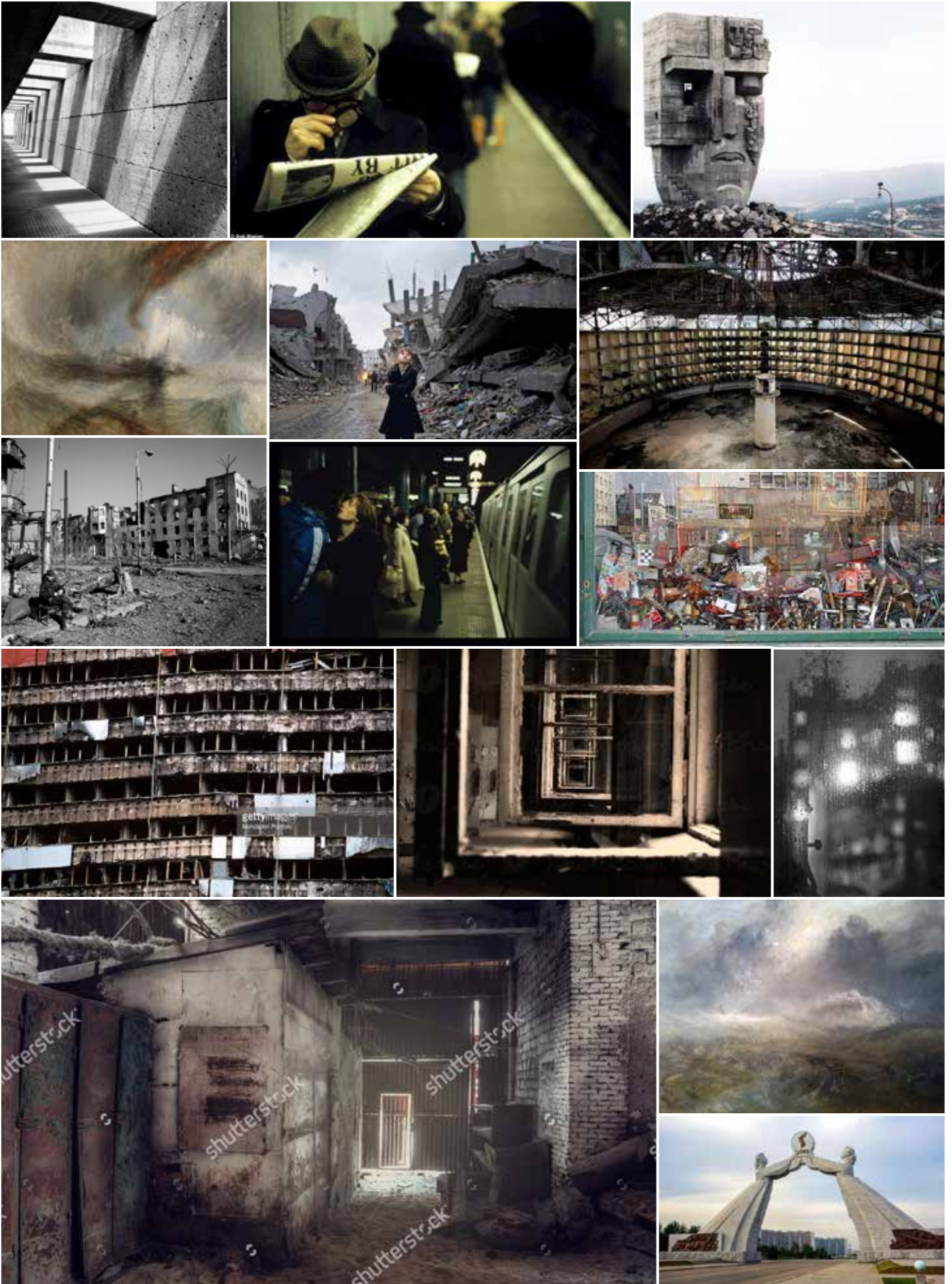






MOODBOARD
SVĚT VELKÉHO BRATRA





3. 3. PŘÍLOHA 3 - REFERENCE K VÝTVARNÉMU ŘEŠENÍ

REFERENCE URBANISMU MĚSTA

REFERENCE ARCHITEKTURY I - *MĚSTO VELKÉHO BRATRA*

REFERENCE ARCHITEKTURY II - *REZIDENCE VÍTĚZSTVÍ*

REFERENCE ARCHITEKTURY III - *ČTVRŤ VNISTRANÍKŮ*

REFERENCE ARCHITEKTURY IV - *MĚSTO PROLETŮ*

REFERENCE KRAJINY



obr.r_01
Mashhad, Írán



obr.r_02
Mashhad, Írán



obr.r_03
Aleppo, Sýrie



obr.r_04
Aleppo, Sýrie

REFERENCE ARCHITEKTURY I
MĚSTO VELKÉHO BRATRA



obr.r_05
3D vizualizace



obr.r_06
3D vizualizace



obr.r_07
Singapur



obr.r_08
New York, USA



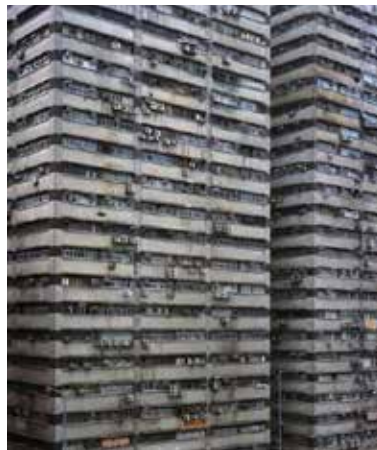
obr.r_09
Tokyo, Japonsko
obr.r_10
Chicago, USA
obr.r_11
New York, USA



obr.r_12
*Projekt Vertical City,
Hilberseimer*



obr.r_13
Berlín, Německo



obr.r_14
*The Metropolis of
Tomorrow, Hugh Ferriss
obr.r_19
Hong Kong, Čína*



obr.r_15
Hong Kong, Čína
obr.r_16
*Projekt Ville Radieuse,
Le Corbusier*

REFERENCE ARCHITEKTURY III
ČTVRŤ VNISTRANÍKŮ



obr.r_17

Londýn, Velká Británie



obr.r_18

obr.r_19



obr.r_20

Phuket, Thajsko



obr.r_21

REFERENCE ARCHITEKTURY IV
LONDÝN - MĚSTO PROLETŮ



obr.r_22
Aleppo, Sýrie



obr.r_23
Aleppo, Sýrie

REFERENCE KRAJINY



obr.r_24
New Mexico, USA



obr.r_24
New Mexico, USA

4. SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Literatura

Dietrich Neumann: *Film Architecture Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Munich: Prestel-Verlag, 1996

George Orwell: *Devatenáct set osmdesát čtyři*. Přeložila Petr Martínková. Praha: Argo, 2014

Internetové zdroje

ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001.

<https://www.csfd.cz/>

Carl Joachim Friedrich, Zbigniew K. Brzezinski: *Totalitarian Dictatorship and Authocracy* [online]. Druhé vydání, Cambridge: Harvard University Press, 1956

<http://www.book-me.net/read/totalitarian-dictatorship-autocracy.pdf>

IMDb - Movies, TV and Celebrities [online]. Seattle, WA: IMDb.com, Inc.. 1990-2017

www.imdb.com/

Thomas More: *Utopie* [online]. Přeložil Bohumil Ryba. Edice Prameny, Praha: Mladá fronta, 1978

http://www.vzdelavaci-institut.info/?q=system/files/Utopie-Thomas_More.pdf

Platón: *Ústava* [online]. Přeložil František Novotný. Třetí, opravené vydání, Praha: OIKOYMENH, 2001

<http://socrates.c.sweb.cz/Semin%C3%A1%C5%99e/Filosofick%C3%BD%20semin%C3%A1%C5%99/K%20%C4%8Detb%C4%9B/1207%20Platon-%C3%9Astava.pdf>

Production design of “The Hunger Games” – interview with Philip Messina in *Pushing Pixels* [online], KIRILL GROUCHNIKOV, 2007-2017, přeloženo autorkou této práce

<http://www.pushing-pixels.org/2016/04/25/production-design-of-the-hunger-games-interview-with-philip-messina.html>, publikováno 25 .4. 2016

Giovanni Santori: *The Theory of Democracy Revisited* [online]. Druhé vydání, New Jersey: Chatham House Publishers, Inc., 1987

<https://www.questia.com/library/4518113/the-theory-of-democracy-revisited>

Wikipedie: *otevřená encyklopedie* [online]. St. Petersburg (Florida): Wikimedia Foundation, 2001.

<https://cs.wikipedia.org/>

Filmy

Amerika [film], Režie Vladimír Michálek, Česká republika, Česká televize, 1994

Bílá nemoc [film], Režie Hugo Haas, Československo, NFA, 1937

Blade Runner [film], Režie Ridley Scott, USA/ Hong Kong, Warner Bros., 1982

Brave New World [TV film], Režie Burt Brinckerhoff, USA, Universal Television, 1980

Brazil [film], Režie Terry Gilliam, Velká Británie, Embassy International Pictures, 1985

Children of Men [film], Režie Alfonso Cuarón, USA/ Velká Británie, Universal Pictures 2006

Fahrenheit 451 [film], Režie François Truffaut, Velká Británie, Anglo Enterprises, 1966

Gattaca [film], Režie Andrew Niccol, USA, Columbia Pictures Corporation, 1997

Lost Horizon [film], Režie Frank Capra, USA, Columbia Pictures Corporation, 1936

Mad Max: Fury Road [film], Režie George Miller, USA/ Austrálie, Warner Bros., 2015

Metropolis [film], Režie Fritz Lang, Německo, Universum Film (UFA), 1927

Never Let Me Go [film], Režie Mark Romanek, USA/ Velká Británie, Fox Searchlight Pictures, 2010

Nineteen Eighty-Four [film], Režie Michael Radford, Velká Británie, Virgin/ Umbrella-Rosenblum Films Production, 1984

Snowpiercer [film], Režie Joon-ho Bong, USA/ Jižní Korea/ Francie/ ČR, Moho Film/ Opus Pictures, 2013

The Circle [film], Režie James Ponsoldt, USA/ Spojené arabské emiráty, STX Entertainment, 2017

The Giver [film], Režie Phillip Noyce, USA/ Kanada/ Jižní Afrika, Asis Productions, 2014

The Handmaid's Tale [TV seriál], Tvůrce Bruce Miller, *MGM Television*, 2017

The Hunger Games [film], Režie Gary Ross, USA, *Lionsgate*, 2012

THX 1138 [film], Režie George Lucas, USA, American Zoetrope/ Warner Bros., 1971

Vynález zkázy [film], Režie Karel Zeman, Československo, Československý Státní Film, 1958