

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění
Scénografie – Film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Výtvarná koncepce filmu "Rudý Mor" podle knihy Jacka
Londona. Postapokalyptické filmy, historie a příklady ve
světové kinematografii.**

BcA Stella Šonková

Vedoucí práce : Akad.arch. Jindřich Kočí

Oponent práce: Ing. Jan Vlasák

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 THESIS

**Visual concept for the feature film „The Scarlet Plague“,
based on the novel „The Scarlet Plague“ by Jack London.
History and examples of post-apocalyptic films in World
Cinema.**

BcA. Stella Šonková

Supervisor: Akad.arch. Jindřich Kočí

Opponent: Ing. Jan Vlasák

Final Exam Date: 7. 9. 2017

Awarded Academic Degree: MgA.

Praha 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma Výtvarná koncepce filmu "Rudý Mor" podle knihy Jacka Londona. Postapokalyptické filmy, historie a příklady ve světové kinematografii. vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 16. srpna 2017

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.

Děkuji akad.arch. Jindřichu Kočímu za vedení diplomové práce.

Abstrakt

ŠONKOVÁ, Stella: Magisterská práce: Výtvarná koncepce filmu "Rudý Mor" podle knihy Jacka Londona. Postapokalyptické filmy, historie a příklady ve světové kinematografii. Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Katedra scénografie. Vedoucí práce: akad. arch. Jindřich Kočí. Praha 2017.

Diplomová práce zpracovává výtvarnou koncepci celovečerního filmu podle románu Jacka Londona „Rudý mor“. Skládá se ze dvou částí: teoretické části a praktického zpracování výtvarného návrhu.

První, teoretická část, se zabývá historií žánru a rozborem výtvarných řešení několika postapokalyptických filmů, které jsou relevantní pro zvolenou vizuální koncepci filmu „Rudý mor“. Konkrétně se jedná o filmy *Zrození Planety opic* (režie Rupert Wyatt, 2011), *Úsvit Planety opic* (režie Matt Reeves, 2014), *Vodní svět* (režie Kevin Reynolds, 1995), *Já, legenda* (režie Francis Lawrence, 2007), *Šílený Max: Zběsilá jízda* (režie Georges Miller, 2015).

Ve druhé, praktické části, je nejprve popsán postup při vytváření výtvarné koncepce k filmu „Rudý mor“ a následně jsou předloženy konkrétní výtvarná řešení vybraných scén.

Abstract

ŠONKOVÁ, Stella: Master's thesis: Visual concept for the feature film „The Scarlet Plague“, based on the novel „The Scarlet Plague“ by Jack London. Post-apocalyptic films, their history and examples in World Cinema. Advisor: akad.arch. Jindřich Kočí. Prague 2017.

The thesis deals with a visual concept for a feature film based on the novel „The Scarlet Plague“ by Jack London. It consists of two parts: a theoretical part and a practical part, which contains author's own design for the film.

The first, theoretical part describes the history of the genre, and analysis the visual concepts of a few post-apocalyptic films that are relevant to the

concept chosen for „The Scarlet Plague“, particularly *Rise of the Planet of the Apes* (director Rupert Wyatt, 2011), *Dawn of the Planet of the Apes* (director Matt Reeves, 2014), *Waterworld* (director Kevin Reynolds, 1995), *I am Legend* (director Francis Lawrence, 2007), *Mad Max: Fury Road* (director Georges Miller, 2015).

In the second, practical part, the approach to the concept of „The Scarlet Plague“ is described and accompanied with the visual execution of selected scenes.

Obsah

Úvod.....	10
A. Teoretická část.....	11
1. Postapokalyptické filmy.....	11
1.1 Definice žánru	11
1.2 Historie žánru.....	11
2. Vybrané postapokalyptické filmy	14
2.1 Zrození planety opic (Rise of the Planet of the Apes).....	14
2.1.1 Děj filmu	14
2.1.2 Production design	15
2.2 Úsvit planety opic (Dawn of the Planet of the Apes).....	20
2.2.1 Děj filmu	20
2.2.2 Production design	21
2.3 Vodní svět (Waterworld).....	29
2.3.1 Děj filmu	30
2.3.2 Production design	30
2.4 Já, legenda (I Am Legend)	37
1.1 Děj filmu	37
1.2 Production design	38
2.5 Šílený Max: Zběsilá jízda (Mad Max: The Fury Road).....	42
1.1 Děj filmu	42
1.2 Production design	43
B. Výtvarná část.....	51
1. Výtvarná koncepce filmu Rudý mor	51
1.1 „Rudý mor“ - děj.....	51
1.2 Jack London - životopis.....	54
1.3 Historie San Francisca od roku 1850 do roku 1906.....	55

1.4 Výtvarné řešení „Rudého moru“	59
1.4.1 San Francisco před epidemií (rok 2013)	59
1.4.2 San Francisco během morové epidemie (pokračování roku 2013)	60
1.4.3 Vylidněný svět po epidemii (roky 2013 až 2016)	61
1.4.4 Postapokalyptické období (rok 2073)	62
2. Scénosled	65
3. Výtvarné řešení vybraných scén	70
Závěr	99
Bibliografie	100

Úvod

Přestože byl román Jacka Londona „Rudý mor“ napsán již v roce 1910, nebyl dosud zfilmován a neexistuje ani v podobě scénáře. Jeho zpracování nabízí mnoho výtvarných řešení, neboť text neobsahuje příliš mnoho informací o prostředí, v němž se děj odehrává. Autor předkládá pouze data, konkrétně rok 2013 a rok 2073.

Ve své práci jsem začala studiem doby Jacka Londona a historie San Francisca a jeho okolí, kam je příběh zasazen. Výtvarný koncept vychází z dobové estetiky, kdy byl román napsán. Konkrétně jak si mohl Jack London v roce 1910 představovat svět za sto let.

V teoretické části se zabývám žánrem postapokalyptických filmů. Vybrala jsem pět filmů, které mají tematickou nebo vizuální spojitost s mým konceptem „Rudého moru“. Vybrané rozebírám z výtvarného hlediska.

1. Postapokalyptické filmy

1.1 Definice žánru

Postapokalyptické filmy jsou podžánrem science fiction, fantasy a horroru. Odehrávají se ve světě, ve kterém pozemská civilizace zkolabovala. Příčina apokalypsy může být klimatická změna (například ochlazení), přírodní změna (srážka meteoritů), lidské zavinění (nukleární válka), vyčerpání zdrojů (přírodních i člověkem vytvořených, například léků), nebo smyšlené – zombie apokalypsa, kybernetická vzpoura, mimozemská invaze.

Příběhy tohoto žánru nevypráví o pokusech zmařit apokalypsu, nýbrž o pokusech vyrovnat se s jejími následky – zkrátka přežít.

1.2 Historie žánru

Za prvního postapokalyptického autora bývá označována Marry Shelley díky románu *Poslední muž* (1829), který se odehrává na konci 21. století, kdy lidstvo zasáhla osudná morová epidemie.

Ve filmové tvorbě se postapokalyptický žánr začíná pravidelně objevovat až v šedesátých a sedmdesátých letech 20. století. Režiséři Steve Sekely a Freddie Francis natočili roku 1962 *Den Trifidů* podle stejnojmenného kultovního románu Johna Wyndhama. Na planetě se rozšíří podivné jedovaté rostliny „trifidé“, které se dokáží pohybovat a likvidovat lidskou rasu.

V sedmdesátých letech přichází vlna zombie filmů. Jeden z prvních je horor režiséra George A. Romera *Noc ožvlých mrtvol* z roku 1968, v němž – jak název napovídá – jsou monstra (zombie) ztvárněna jako ožvlé mrtvolky. Film byl divácky velmi úspěšný a postupem času si získal kultovní status. Kritikou byl však ve své době odsouzen kvůli explicitnímu násilí.

Ve stejném roce natočil Franklin Schaffner slavnou *Planetu opic*, z níž vznikla pětidílná série filmů o dobytí světa primáty. Této sérii se dostalo dvou remaků: film *Planeta opic* (režie Tim Burton, 2001), který se však pokračování nedočkal, a film *Zrození planety opic* (režie Rupert Wyatt, 2011), na který navázaly filmy *Úsvit planety opic* (režie Matt Reeves, 2014) a *Válka o planetu opic* (režie Matt Reeves, 2017).

V období studené války byla velkým tématem atomová hrozba. Svou představu o světě po skončení Třetí světové války líčí režisér Nicholas Meyer v americkém televizním sci-fi dramatu *Den poté*, který odvysílala stanice ABC roku 1983. Pro jeho pesimistické ladění se však dlouho nedařilo najít zájemce o televizní reklamu během vysílání a proto se film po zkrácení dostal do kin.

O rok později vzniklo britské dokudrama *Vlákna* režírované Mickem Jacksonem. Film zpracovává velmi realistickým, dokumentárním způsobem vznik, průběh a důsledky jaderné války. Děj začíná několik týdnů před válkou veřejnými protesty a dále nás postupně provází skrz útok, destrukci, hladomor, nemoci, jadernou zimu, až do doby dvanáct let po válce. Zabývá se také nevzdělaností dětí narozených po útoku. Po prvním uvedení byl film *Vlákna* z kin stažen a zakázán.

Jaderné zbraně zničily svět i ve filmu *Terminátor* režiséra Jamese Camerona z roku 1984. V postapokalyptické budoucnosti se pak odehrává čtvrtý díl této série s názvem *Terminator Salvation* (režie McG, 2009).

Roku 1979 natočil režisér George Miller v téměř amatérských podmínkách film *Šílený Max*, který dal vzniknout dnes už kultovní kvadrologii odehrávající se na vyprahlé planetě.

V devadesátých letech byl žánr postapokalyptických filmů obohacen díky rozmachu trikových digitálních technologií. Roku 1995 natočil režisér Kevin Reynolds film *Vodní svět* s Kevinem Costnerem v hlavní roli. Film se odehrává na planetě Zemi, která je téměř kompletně zatopena vodou. Tento nákladný snímek zachránil před finanční „apokalypsou“ až prodej DVD. Ještě více prodělečný byl film *Posel budoucnosti* z roku 1997, v němž se Costner kromě hlavní role chopil také režie. Jeho příběh se odehrává v roce 2013 v zemi zpustošené válkou.

Konec devadesátých let byl pro postapokalyptické filmy úspěšnější. Roku 1995 natočil Terry Gilliam film *12 opic*, který spojuje postapokalyptická témata s cestováním v čase. Roku 1999 přišel do kin kultovní *Matrix* od sourozeneckého dua Andyho a Larryho Wachovských. *Matrix* představil svět, v němž jsou lidé ovládáni stroji a jejich realita je pouze virtuální fikce.

V novém miléniu vznikají i „artovější“ snímky jako například roku 2003 *Čas vlků* režiséra Michaela Hanekeho či apokalyptická *Melancholie* režiséra Larse von Triera z roku 2011.

Ze zombie postapokalyptických filmů je nutno zmínit britský snímek *28 dní poté* režiséra Dannyho Boyla. Nakažení šimpanzi napadnou skupinu aktivistů, kteří roznesou nákazu po celém městě. Hlavní hrdina se probudí z kómatu v opuštěném světě. Společně s dalšími přeživšími se vypraví hledat vojenskou jednotku, která má být mimo Londýn.

V roce 2009 debutoval reklamní režisér John Hillcoat úspěšným snímkem *Cesta*, který v depresivní atmosféře vypráví o putování otce a syna skrz vydrancovanou krajinu (ve filmu není řečeno, čím bylo lidstvo zhuntováno). Nosí s sebou poslední dvě kulky, aby se mohli zabít v případě, že je někdo bude chtít mučit nebo znásilnit.

Téma neplodnosti lidstva rozvinul ve svém filmu *Potomci lidí* z roku 2006 režisér Alfonso Cuarón. Depresí sklíčené lidstvo už není schopné se rozmnožovat. Británie je plná „méněcenných“ uprchlíků, kteří jsou umístováni v detenčních táborech. Když hlavní hrdina filmu narazí na mladou přistěhovalkyni, která je jako první žena po mnoha letech těhotná, pomáhá jí dostat se na loď *Zitřek*, kde by měla najít pomoc a snad i řešení problému neplodnosti. Mladá žena se k lodi dostane, avšak její další osud, stejně jako osud celého lidstva, zůstává divákovi utajen.

V roce 2008 Pixar uvádí animovanou pohádku režiséra Andrewa Stanton *VALL-I*, která vypráví příběh osamělého robota, jenž má za úkol uklidit znečištěnou planetu Zemi po lidech, kteří ji opustili.

Roku 2012 byl do kin uveden první díl série *Hunger Games* režiséra Garryho Rosse. Film zobrazuje despotickou nadvládu bohatých nad chudými. Každoročně se bohatí baví pořádáním krutých her, tzv. „Hunger Games“, v nichž bojují o přežití dospívající děti z chudých rodin.

2. Vybrané postapokalyptické filmy

2.1 Zrození planety opic (Rise of the Planet of the Apes)

Režie: Rupert Wyatt

Scénář: Rick Jaffa, Amanda Silver (na motivy knihy Pierra Boulla)

Kamera: Andrew Lesnie

Production design: Claude Paré

Costume design: Reneé April

Production company: Twentieth Century Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Chernin Entertainment, Ingenious Media, Big Screen Production, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment III

Rozpočet: 93 000 000 USD

Rok výroby: 2011

Přestože se film *Zrození planety opic* nedá jednoznačně zařadit do žánru postapokalyptických filmů, rozhodla jsem se jej zahrnout do tohoto výběru a to z několika důvodů. Jednak kvůli zasazení jeho děje do San Francisca (stejně jako „Rudý mor“), jednak proto, že tematizuje nedobrovolný návrat k životu bez vědy a technologií (podobně jako „Rudý mor“), a v neposlední řadě také proto, že na něj dějově navazuje druhý díl této trilogie s názvem *Zánik planety opic*, který rozebírám níže, a který už lze bezesporu označit za postapokalyptický.

2.1.1 Děj filmu

Hlavní hrdina filmu je šimpanz Caesar, který se narodil matce testované v centru pro vývoj lidských léků. I Caesar je podroben testování, během nějž se u Caesara vyvine lidská inteligence a emoce. Jeden z vědců, Will Rodman, vychovává Caesara jako svého syna a zároveň ho sleduje a zkoumá. Caesar se vyvíjí velice rychle. Jednoho dne je odchycen a převezen do záchytné stanice pro primáty. Brzy se mu díky své inteligenci podaří získat na svou stranu ostatní opice. Caesar se v noci vypraví pro lék a umožní ostatním opicím jeho inhalaci. Skupina primátů se následně vydává na útěk skrz město přes Golden Gate Bridge, kde se odehraje epická scéna střetu opic s policií.

Primáti odpor překonají a utečou do lesa, kde dojde k poslednímu setkání s Caesarovým „lidským otcem“ Willem. Caesar se rozloučí a řekne, že se konečně dostal tam, kam skutečně patří.

2.1.2 Production design

Informace o místě, kde se děj odehrává, je nám předložena v první třetině filmu skrz establishing shot ikonického Golden Gate Bridge. V úvodu filmu město nehraje zásadní roli. Tu nabývá až postupem času a vrcholí během finále, kde nejvíc kontrastuje s volnou přírodou, do které se primáti vydávají.

První část filmu se odehrává zejména v hi-tech laboratořích farmaceutické firmy. Production designer Claude Paré používá surový beton pro holé formální prostory. Nebojí se používat poměrně výraznou patinu, která prostředí dodává na důvěryhodnosti. Materiály a architektonická řešení připomínají nadčasový film *Gattaca* z roku 1991 (režie Andrew Niccol, production designer Jan Roefls). Rozdílem je set dekoratérská práce. Roefls používá povětšinou nadčasový designový nábytek (například křeslo Barcelona architekta Ludwiga Miese van der Rohe), který dává prostoru nádech blízké budoucnosti. Naopak Paré používá současný nábytek: vybavení domácností je současné, stejně jako lehce opotřebované technické vybavení laboratoře.

Zvláštní význam nese kruh, který je nenápadně přítomen po celou dobu filmu. Většina chodeb laboratoře je kruhová (můžeme v tom vidět i praktický finanční důvod, ale chci věřit v záměr), stejně jako vstupní hala. Když hrabivého majitele farmaceutické firmy obklopí na ochozech primáti, z haly se stává aréna, viník je v pasti. Kruh se uzavírá, výtvar přemáhá svého stvořitele.

Kruhové je také okno rodinného domu vědce Willa, u něž Caesar vyrůstá. Skrz toto okno sleduje svět. Když je následně odchycen, maluje si trochu pateticky toto okno na stěnu cely.

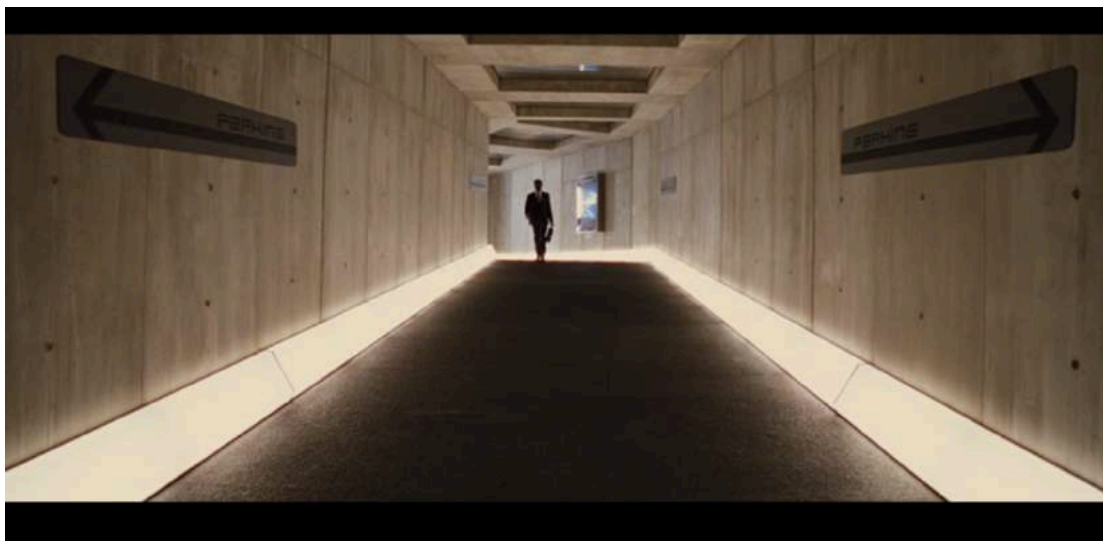
Kruhový výběh vidíme i v záchytné stanici. Když se jí primáti chopí, probíhá znovu „arénový“ souboj Caesara s hlavním ošetřovatelem. Jejich klání sledují ostatní opice v klecích po obvodu.

Film začíná v přírodě a v přírodě končí (nepočítáme-li krátký dovětek v závěrečných titulcích). Zelená barva provází celý film – kromě nejméně přirozených prostředí (a pro zvířata nejméně příjemných prostředí), tj. laboratoř a záchytná stanice, kde je zastoupena pouze ve výběhu, nikoliv ve sklepení s obří klecí.

V interiérech Willova rodinného domu Paré akcentuje žlutou barvu. Žluté tapety, žluté detaily. Používá hodně rostlin, domácí simulace přírody.

Claude Paré eliminuje červenou barvu. Objevuje se až v epickém souboji na Golden Gate Bridge; jakoby podtržení významu scény poslední možnosti zvratu nekontrolovaného útěku zmutovaných opic zpět do lesů. Poslední možnost mít situaci pod kontrolou. Opice uniknou a vrací se do zelené přírody.

Soudím, že i toto je důvod proč poslední „dovětek“ není součástí filmu. „Dovětkem“ myslím scénu, kdy sledujeme epizodní postavu souseda, kterak začíná na letišti kašlat krev neboť se nakazil smrtelným virem, který předznamenává události následujícího dílu.









2.2 Úsvit planety opic (Dawn of the Planet of the Apes)

Režie: Matt Reeves

Scénář: Mark Bomback, Rick Jaffa, Amanda Silver (na motivy knihy Pierra Boulla)

Kamera: Michael Seresin

Production design: James Chinlund

Costume design: Melissa Bruning

Production company: Chernin Entertainment, Ingenious Media (in association with), Soho VFX (visual effects), TSG Entertainment (in association with)

Rozpočet: 170 000 000 USD

Rok výroby: 2014

Úsvit planety opic se odehrává v San Franciscu, jehož většinová populace podlehla smrtící chřipce. Production designer James Chinlund se zde musel vypořádat se dvěma úkoly – ukázat vylidněné, téměř opuštěné velkoměsto deset let po epidemii a zároveň nově vzniklou kolonii vyspělých opic. Před vylidněním města došlo k rabování a požárům, velká část jsou ruiny, které si příroda bere nazpět.

2.2.2 Děj filmu

Uplynulo deset let od chvíle, kdy se rozšířila „opičí chřipka“ a pozabíjela většinu lidské populace. Mezitím, co lidstvo vymíralo, v lesích za San Franciscem vzrůstala primátí kolonie. Opičí komunitu založenou na bratrství, míru a rodině vede hrdina Caesar, kterého známe z předchozího filmu.

Lidem v San Francisku brzy dojde elektřina. Vydají se proto na expedici k vodní nádrži za městem, kde by se dal zdroj elektřiny obnovit. Dojde ke střetu s opicemi, při němž jednu zastřelí. Lidé jsou zajati a velice razantně je jim vysvětleno, že do lesů už nesmí, jinak opice rozpoutají válku. Hlavní lidský hrdina Malcolm se přesto znovu vypraví za opicemi a přesvědčí Casera, aby mu dovolil s malou expedicí zůstat a vodní elektrárnu opravit.

Koba – šimpanz, na kterém byl v předchozím filmu velmi krutě testován jeden z léků – pochopitelně nemá lidi rád a přeje si zaútočit na ně a skoncovat s nimi jednou pro vždy. Ukradne lidem samopal a postřelí Casera, aby

vyprovokoval opice k boji. Opice sestoupí z lesů do San Francisca, kde proběhne epický boj o sídlo lidí (opice jezdí na koních a střílí z automatických zbraní, které ukradli lidem). Primátům se podaří ovládnout hlavní budovu a pozavírat lidi do klecí, spolu s opicemi, které i nadále zůstávají věrné Caesarovi.

Caesar ovšem střelbu přežil. Pomocí skupinky lidí je operován a vydává se svrhnout zlého Kobu. Dojde k velkému souboji mezi Kobou a Caesarem v rozestavěné věži doprovázené výbuchem nosné konstrukce. Caesar Kobu zabije.

Konec filmu se odehrává v hlavní budově lidí, kde všechny opice znovu vzdávají hold svému vůdci, Caesarovi, při východu slunce. K městu letí vojenské posily přivolané vysílačkou. Opice čeká další boj...

2.2.3 Production design

Jak jsem zmínila v úvodu, production designer James Chinlund v tomto filmu vytvořil dva světy (svět lidí a opic), které vznikly nezávisle na sobě, ale v příběhu se postupně propojují a protínají. První je opičí osada a druhé je rozbořené chátrající San Francisco.

Chinlund v rozhovorech uvádí, že klíč k opičí osadě hledal u skutečných opic. Studoval chování šimpanzů, goril a orangutanů. Šimpanzi žijí ve velkých klanech, gorily vytváří skupiny jednoho samce a deseti samic, kdežto orangutani žijí osamoceně. Ve filmu žijí všichni pohromadě, vycházel proto ze života šimpanzů.

Při výběru místa pobytu se držel scénáře předchozího filmu, kde opice utekly do „vysněné země“ nad San Franciscem, do Muir Woods (národní park). Základem celé dekorace byla příchodová cesta, tunel a brána vedoucí do obřího hnízda.¹ V něm se odehrává první setkání diváka s vyvinutou opičí rasou – ideální harmonické soužití opic vracejících se z lovu. Poté se prostředí ukazuje v jiné atmosféře. Lidský hrdina Malcom jde po cestě k opičí osadě, kolem níž se začínají objevovat velké kmeny poskládané do kříže,

¹ ZALBEN, Alex, 2014. 'DAWN OF THE PLANET OF THE APES': AN EXCLUSIVE LOOK INSIDE THE STUNNING APE VILLAGE [online]. MTV. September 7. 2014. [cit. 9.7.2017]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1862191/planet-of-the-apes-ape-village-james-chinlund/>

jako by připomínaly vojenské tankové zátarasy. Kadence se zvyšuje, až se z nich vytvoří tunel, kde je Malcolm chycen a odveden do hnízda před Caesara.

Zde se znovu objevuje motiv kruhu z předchozího filmu. Malcolm stojí uprostřed arény obklíčen stovkou opic. Aréna se na jedné straně zvedá točitou rampou okolo velkého stromu k Caesarovu příbytku. Nacházíme zde ještě jeden odkaz na předchozí film a sice nákres kruhového okna domu, kde malý Caesar prožil šťastné dětství spolu s Willem. Symbol je použit hned dvakrát – sestaven z klacků nad vstupní branou a nakreslen bílou barvou. Hnízdo působí jako zvětšené mraveniště. Kmeny trčí různými směry a působí velice nebezpečně. Neobjevují se zde žádné předměty vytvořené lidmi, opice se vrátily k původnímu přirozenému způsobu života.

Tato dekorace byla celá vystavěna uprostřed lesa. Postprodukce se zde využila až při scéně požáru, v níž Kobo po střelbě na Caesara zapálí vlastní osadu, aby si všichni mysleli, že je napadli lidé. Z opičího hnízda se stane velká hranice.

Lidé, kteří přežili smrtící chřipku, se shromažďují především v sanfranciské tržnici. Tu začali developeři přestavovat ještě před příchodem epidemie a to tak, že nechali původní přední fasádu budovy a nad kupolí začali budovat vysokou věžovitou budovu. Kvůli viru neměli čas nástavbu dokončit, proto zůstala nedostavěná i s jeřábem, různými kladkami i lešením táhnoucím se od základu této neoklasicistní budovy. Právě na vrcholu rozestavěné (a nyní už zrezivělé) tržnice se odehrává finální opičí souboj Koby a raněného Caesara. Nejprve dojde k přestřelce, při které se díky absenci pevných stěn není kam schovat. V jeden moment ztratí Koba zbraň a staveniště se stává opičím bojovým „hřištěm“. Souboj končí pádem Koby doprostřed kruhové budovy.

Budova se stavěla pouze do prvního patra, zbytek byl dodělán v postprodukci. Boky budovy částečně vykryly blue screeny a částečně byly použity již existující budovy v okolí, kterým se více či méně dodala patina během postprodukce. Chinlund v panelové diskuzi na Comic-Conu v roce

2014 vyslovil velkou frustraci z bezmoci production designera ovlivňovat postprodukci.²

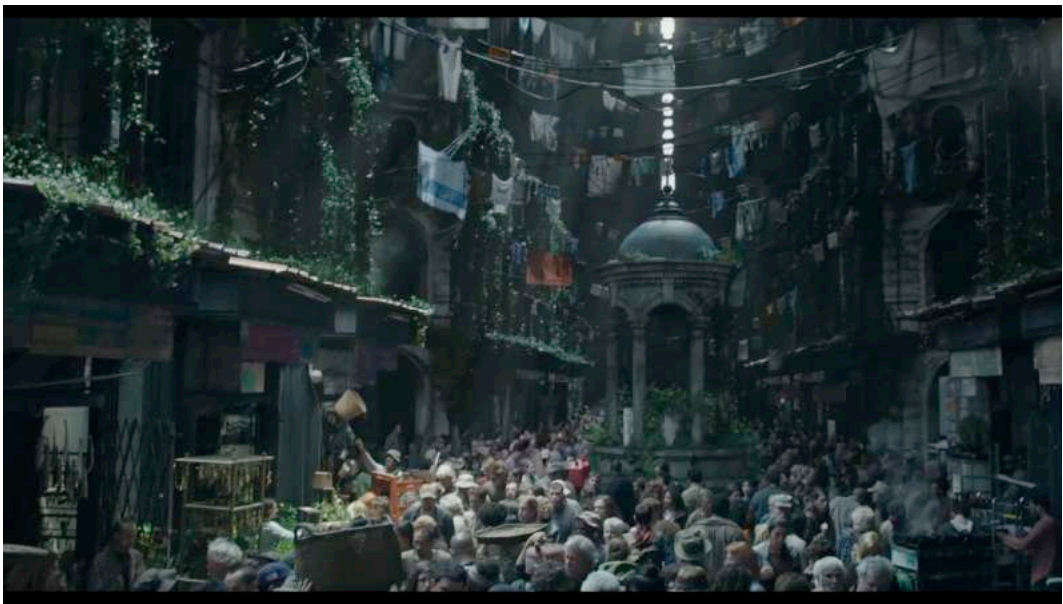
Další důležité prostředí (přestože se ve filmu objeví jen na chvíli) je dům, ve kterém Caesar vyrůstal. Raněný Caesar navede Malcolma a jeho rodinu k zarostlému a silně zpatinovanému domu. Opět vidíme ono známé kruhové okno na štítu budovy. Interiér je velice zašlý, potemnělý, s malými detaily, které připomínají původní obyvatelé, jako například fotka Willa s Caesarem.

Barevná paleta je podobná jako u předchozího filmu *Zrození planety opic*. Akorát je použito mnohem více tmavých tónů (příběh je o poznání temnější než předchozí film). Leckdy chybí komplementární oranžová neboť v mnoha scénách jsou pouze opice. Často tvůrci tuto kontrastní barvu dohání ohněm, například v opičím hnízdě, kde se odehrávají zejména scény jen s tmavými opicemi. Pokud není použit oheň, je ve scéně často přítomen zrzavohnědý orangutan. Tmavé tóny pomáhají tajemnosti primátů (v některých scénách je velice těžké číst jejich výraz) a dotváří děsivost černých siluet ženoucích se zničit lidstvo. Během celého filmu nevysvitne slunce, vyjma již zmíněné poslední scény „úsvitu“, kdy je celý obraz polítný oranžovým světlem a černé opice z něj kontrastně vystupují.

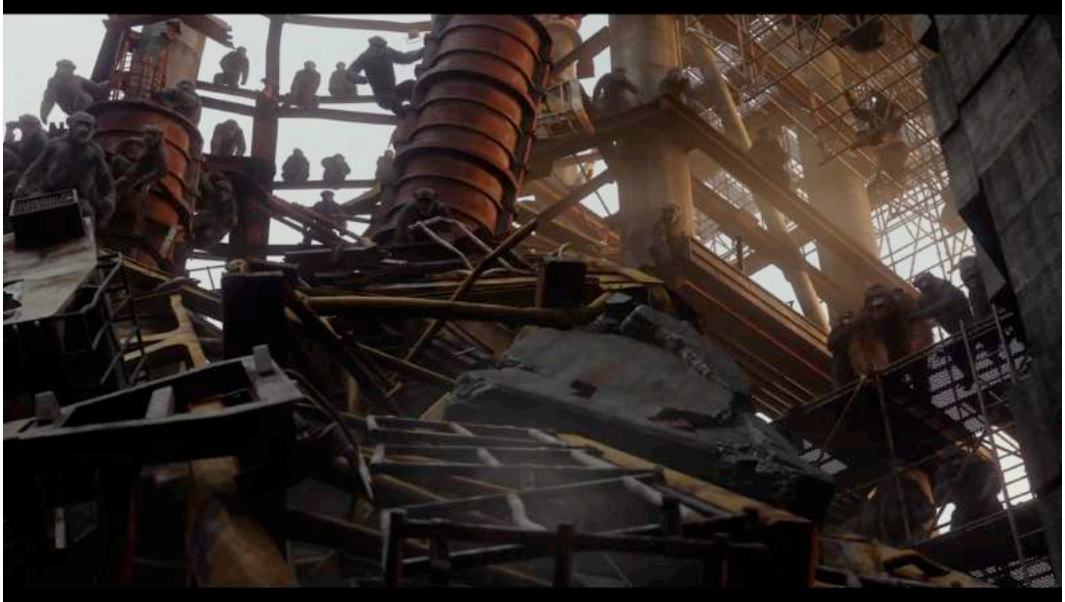
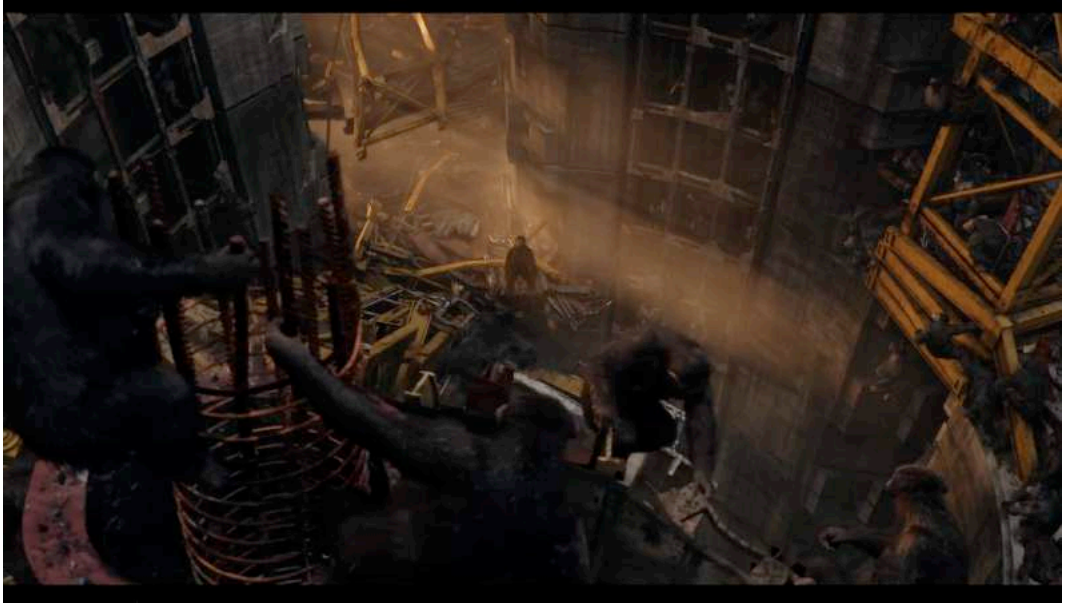


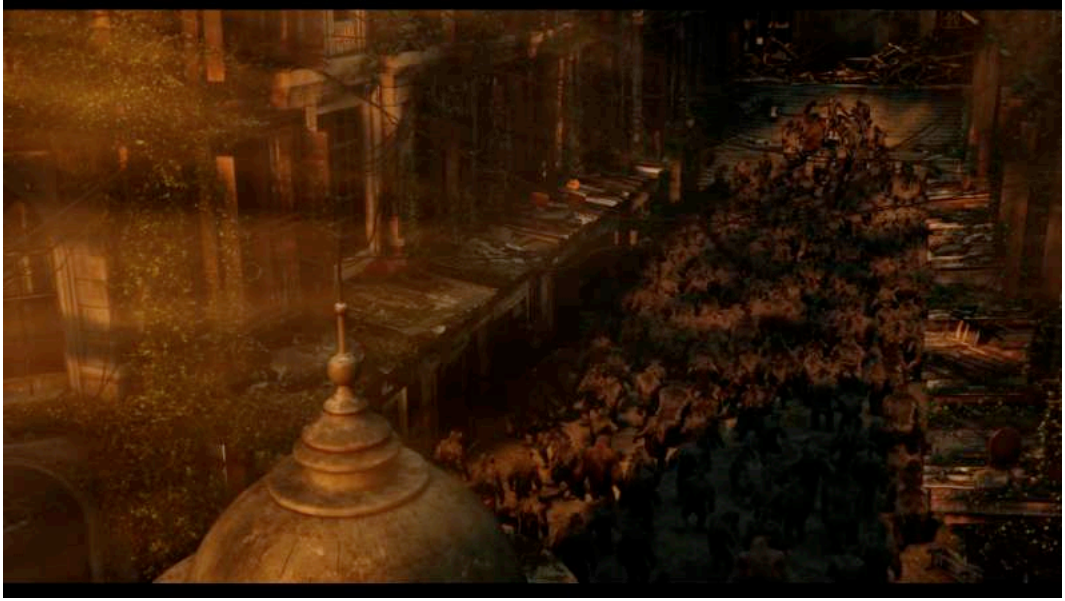
² Videozáznam z konference Comic-con 2016: Production Designers Working in Sci-Fi/Fantasy: Dave Búass, James Chinlund, Sean Haworth, Suzuki Ingerslev: <https://www.youtube.com/watch?v=RVeULcTAlvA>











2.3 Vodní svět (Waterworld)

Režie: Kevin Reynolds

Scénář: Peter Rader, David Twothy

Kamera: Dean Semler

Production design: Dennis Gassner

Costume design: John Bloomfield

Production company: Universal Pictures, Gordon Company, Davis Entertainment, Licht/Mueller Film Corporation

Rozpočet: 175 000 000 USD

Rok výroby: 1995

Až do uvedení filmu *Titanik* v roce 1997 byl *Vodní svět* nejdražším filmem v historii. Pochopitelně vzbudil velká očekávání, ale investice se nevrátily.³ Film skončil jako finanční propadák. I přesto, že nepatří mezi nejlépe hodnocené filmy, věřím, že si scénografický rozbor zaslouží, neboť se v něm production designerovi Dennisu Gassnerovi podařilo podle mého názoru vytvořit velkolepý funkční postapokalyptický svět.

Ve filmu *Vodní svět* není přesně řečeno, v kterém roce se příběh odehrává, ale v knize *The Making of Waterworld* Gassner zmiňuje rok 2500.⁴ Předměty a materiály, které známe z každodenního života, jsou velice zašlé, vizuálně bychom je mohli zařadit mezi steampunkové filmy, ale funkčně se pro pohon používá nafta.

Tento film je jeden z inspiračních zdrojů výtvarné části méj diplomové práce. Najdeme zde fantaskní vzducholodě ale také například i velice promyšlené a uvěřitelné přístroje na filtrování vody.

³ IMDB: Internet Movie Database: WATERWORLD [online]. c2017 [cit. 2017-07-10]. Dostupný z:< http://www.imdb.com/title/tt0114898/trivia?ref_=tt_trv_trv>.

⁴ POURROY, Janine. *The Making of Waterworld*. New York City: Berkeley Trade, 1995. 200?? s. ISBN 1572970057.

2.3.1 Děj filmu

Ledovce roztály a celá Země je jedna velká vodní hladina. S tímto novým světem se poprvé seznamujeme přes Námořníka (Kevin Costner), který na „poslepovaném“ lodi obchoduje se vším možným, co vyloví z moře. Obchoduje s městem Atol, kde jej označují za mutanta, protože má žábry. Město je napadnuto zlými Smokers, kteří hledají malé děvče nesoucí na svých zádech tetování s mapou, která vede k pevnině. Námořník uniká s dítětem a jeho opatrovnici. Smokers je pronásledují a podaří se jim děvče unést. Námořník se proto vypraví na jejich základnu, velkou naftařskou loď, aby dívku zachránil. Hodí světlici do zásobníku s naftou a loď i s většinou posádky vybuchne. Námořníkovi se podaří dívku zachránit a společně s několika dalšími přáteli rozluštit mapu na jejích zádech. Vydají se na zřejmě poslední kus pevniny – špičky Himalájí. Dívka a její opatrovnice na ostrově zůstávají a Námořník se vrací na moře, protože tam je jeho místo.

2.3.2 Production design

Časové určení děje je ve filmu řešeno strohým počátečním voiceoverem a animací, při které vidíme potápějící se kontinenty: *„Budoucnost. Polární ledovce roztály a Země leží pod vodním příkrovem. Ti, kteří přežili se museli přizpůsobit novému světu.“* Close-up pokračuje, už se ocitáme u vodní hladiny a blížíme se ke katamaránu hlavního hrdiny. Skrze tuto vratkou loď jsou vysvětleny hlavní problémy nového světa: nedostatek věcí (loď je poslepovaná, plachty posešíváné, vše je velice zašlé) a nedostatek pitné vody (Námořník se vymočí do rozřízle pet láhve, moč vyleje do podomácku vyrobeného filtračního zařízení, které ovládá mechanickým pumpováním a do zrezlého plecháčku mu vyteče čirá voda, všeho pomálu). S částí vody si ještě vypláchne ústa a vyplivne vodu do květináče rostliny citrónu, jediné zeleni v širém okolí. Následně hodí hrst perel do jakéhosi přístroje, odpočítadla, a skočí do vody na lov. Když odpočítadlo přesype dostatek perel, spustí se „ruby goldberg machine“, kamera sleduje různé na sebe navazující části, až finální naviják přitáhne Námořníka zpět. Velice zdařilá expozice příběhu skrz výpravu.

Další velká dekorace je plovoucí město nesoucí název Atol (ve tvaru atolu). Atol je opláštěné město, které otevírá brány jen obchodníkům, kteří

mají co nabídnout. Mimo mariny tu mají i jezírko se zeleným bahnem, kde recyklují lidské ostatky. Konstrukce i opláštění Atolu je z korodovaného kovu. Nad hlavami jsou vlnité plechy nebo sítě sloužící jako protekce před ostrým sluncem.

Tato dekorace byla kompletně celá vyrobená pro účely natáčení, které probíhalo na Havaji. Celý Atol vážil 1000 tun. Při stavbě se použila veškerá ocel z Havajských ostrovů a musela se ještě dovézt z Kalifornie. Celý Atol měl průměr čtvrt míle. Natáčelo se zejména v přístavu, ale pro 360° záběry Atol převáželi více do moře. Produkce nevěnovala pozornost povětrnostním podmínkám v oblasti, což při natáčení způsobovalo značné komplikace (při větru 45 metrů za hodinu dekorace stále odplouvala). Lehký produkční zádrhel způsobila také absence toalet v dekoraci (herci se museli neustále vracet na pevninu). Avšak největší produkční pohroma teprve přišla – tornádo smetlo celý Atol a ten se pak musel znovu vystavět. Je to jeden z důvodů, proč se z původního stomiliónového rozpočtu stal stosedmdesátimiliónový.

Další obří dekorace filmu je těžařská loď záporných Smokers. Jako předloha sloužila loď Exxon Valdes – nápis na přídi však vidí divák až při zkáze lodi, kdy se týl potápí a top shot nám prozrazuje identitu lodi.⁵ Ještě před zkázou vidíme obrázek původního kapitána lodi Josepha Hazelwooda (reálná postava), který byl shledán vinným za zavinění nehody z nedbalosti, když došlo k ekologické tragédii roku 1989. Smokers ho zde uctívají jako svého praotce.

Veliký tanker ukazuje, jak Smokers fungují. V horní kajutě sídlí velitel se svými kumpány. Když se ukáže, že je nějaký problém s docházejícím palivem, nasednou do prorezlého auta a projíždí mezi „plebsem“. V nejnižším patře se nachází zásobník ropy, vede k němu tunel, je tam naprostá tma. Pokud chce vůdce zkontrolovat zásoby ropy, otevře poklop, jímž dopadne světlo na starého muže plujícího na loďce v nádrži. Považuji to za jedno

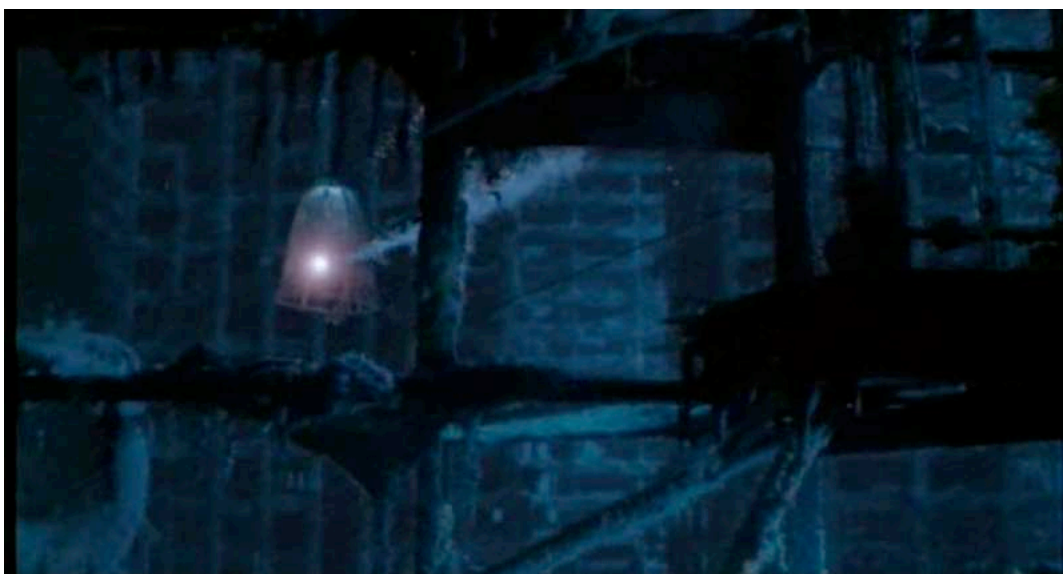
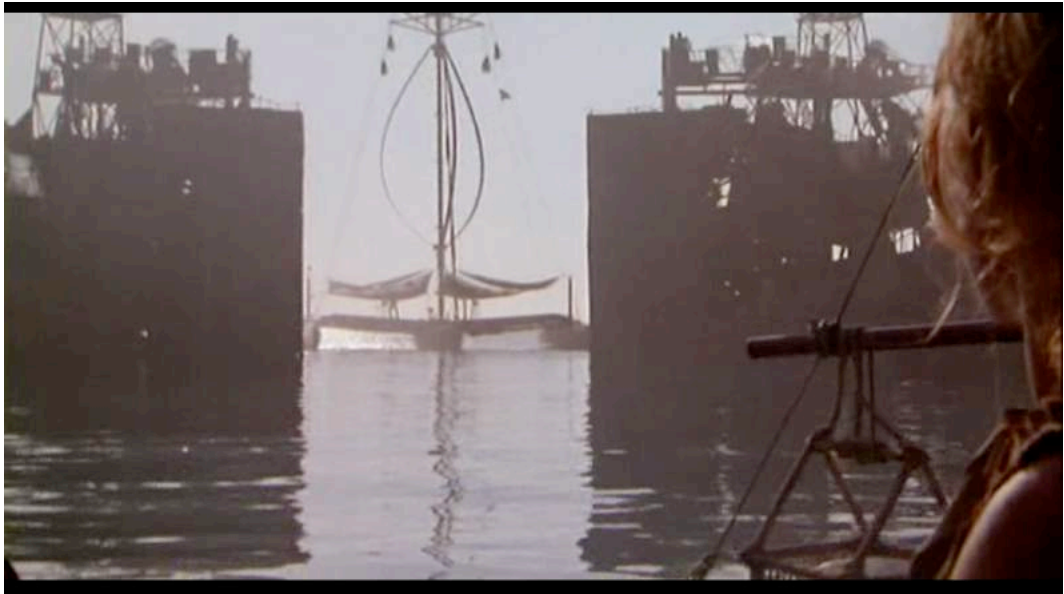
⁵ Exxon Valdez bylo původní jméno tankeru americké ropné společnosti Exxon Mobil podle aljašského přístavu Valdez, pod kterým loď v roce 1989 ztroskotala a způsobila tak velkou ekologickou katastrofu, když z ní do oceánu uniklo 10,9 milionů galonů ropy (asi 41 milionů litrů), což vytvořilo ropnou skvrnu, která následně zasáhla pobřeží.

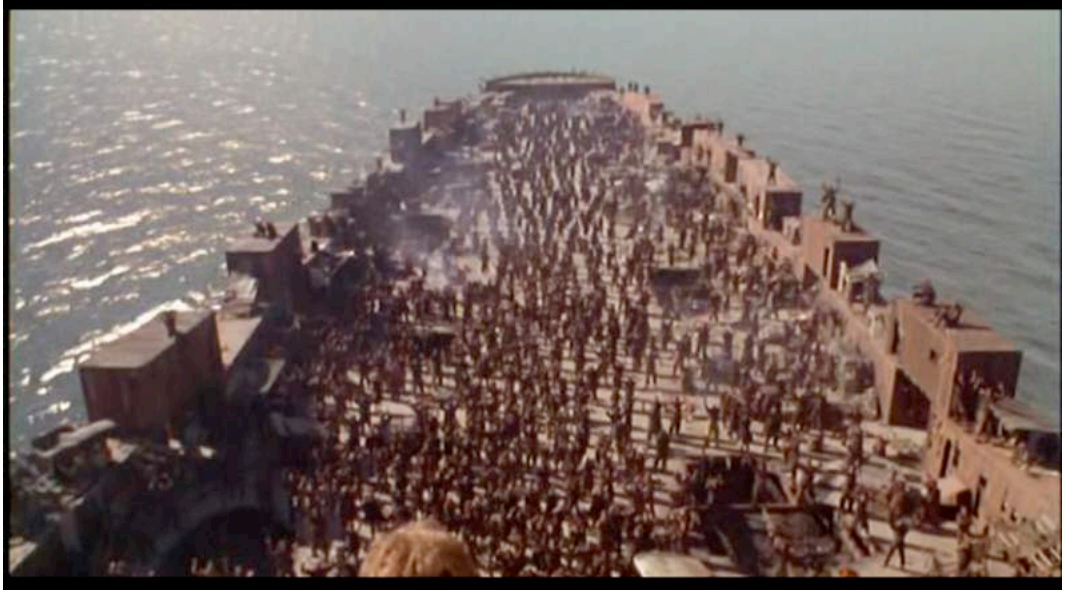
z nejlepších vizuálních řešení tohoto filmu – mužík plující v temné nádrži na černé naftě.

Poslední část filmu se odehrává na zelených vrcholcích Himalájí. Hrdinové najdou zaprášené chýše a v nich dvě kostry. Pavučiny a prach považují za poněkud přehnané, celá chýše je šedivá a její interiér působí až příliš zašle. I přesto je z mého pohledu *Vodní svět* po scénografické stránce velmi podařený.











2.4 Já, legenda (I Am Legend)

Režie: Francis Lawrence

Scénář: Mark Protosevich, Akiva Goldsman (podle románu Richarda Mathesona)

Kamera: Andrew Lesnie

Production design: Naomi Shohan, David Lazan

Costume design: Michael Kaplan

Production company: Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Weed Road Pictures, Overbrook Entertainment

Rozpočet: 150 000 000 USD

Rok výroby: 2007

Přestože film *Já, legenda* mísí postapokalyptický žánr se zombie hororem, považuji jej za úspěšný pokus vytvořit realistický obraz postapokalyptického světa. Tvůrcům se zde podařilo věrohodně skloubit temné obrazy zombie filmů s téměř „romantickým“ vizuálem opuštěného velkoměsta zarůstajícího zelení.

2.4.1 Děj filmu

Film se odehrává roku 2012 v opuštěném New Yorku. V roce 2009 vymysleli vědci nový lék proti rakovině, který však zmutoval v nezastavitelný virus. Virus zahubil téměř celou populaci a ti, kteří přežili se proměnili v krvelačné zombie. Jedinou jejich slabinou je silná „alergie“ na sluneční záření.

Hlavní hrdina je vojenský virolog Robert Neville. Neville je imunní vůči viru a zřejmě poslední přeživší. Společně se svým psem se vydává každý den na lov zvěře a prohledává prázdné byty. Když zajde slunce, schovává se do úsvitu ve svém opevněném domě.

Neville má ve sklepě laboratoř a snaží se přijít na lék proti zombie „vzteklině“. Podaří se mu uspět na krysím exempláři. Odchytí proto jednu zombie ženu a testuje na ni lék, zdánlivě neúspěšně.

Při potyčce se zombie „spoluobčany“ přichází o svého psa. Přítomnost psa nečekaně nahradí půvabná žena Anna s malým chlapcem – zdá se, že Neville není jediný, kdo je vůči viru imunní. Jsou však brzy objeveni

rozzuřenou zombie bandou. Neville si v posledním okamžiku všimne, že jeho lék na virus přece jen zabírá a odebere zkoumané zombie krev. Vtiskne Anně vzorek krve a odpálí se ručním granátem (společně s přítomnými zombie), aby Anna s chlapcem stihli utéct.

Po nějakém čase dorazí Anna s chlapcem k velké zdi. Brána se jim otevře a jsou přijati do kolonie přeživších lidí s nadějí, že našli lék na „vzteklinu“.

Příběh je protkán Nevillovými vzpomínkami na začátek epidemie o Vánocích roku 2009. Seznamuje diváka s Nevillovou ženou a malou dcerou, kterým se podaří ostrov Manhattan opustit jako jedněm z posledních před tím než je v něm vyhlášena karanténa. Poté vláda odpálí mosty a všichni, včetně Nevilla, zůstávají na ostrově.

2.4.2 Production design

O převratném objevu léku proti rakovině se dovídáme z televizního pořadu. O jeho dalším vývoji vypovídá úvodní sekvence záběrů prázdného zarůstajícího města – lék měl očividně neblahé vedlejší účinky. Okolo domů poletují ptáci, v ulicích pobíhá divoká zvěř – vše působí romantickým, idylickým dojem. Některé budovy jsou pokryty igelity, jejichž původní účel mohla být primitivní karanténa. Jak zvířata tak igelity vnáší do obrazu prázdného města pohyb a dodávají mu na uvěřitelnosti.

Idylické, tiché město prořízne až zvuk blýskavě červeného sportáku. Je to odkaz na původní film *The Omega Man* (režie Boris Sagal, 1971). Oba filmy mají stejný námět – román *I Am Legend* spisovatele Richarda Mathesona. *The Omega Man* začíná taktéž zběsilou jízdou Nevilla alias Charlese Hestona. V *Já, legenda* se ve sportáku prohání Will Smith. Neville zde řídí Ford/Shelby GT500 Mustang. V dalších scénách využívá jiné vozy, ale vždy značky Ford.

Většina scén byla natočena v New Yorku. Natáčení probíhalo rozkouskovaně, vždy o svátcích nebo víkendech.

Část exteriérů byla dokreslována v postprodukci. Úvodní záběry proto působí jako malované koncepty, což spolu s poletujícími ptáky dokresluje atmosféru.

Production designer David Lazan uvedl v rozhovoru pro IO9, že prvotní směr byl více odbarvený katastrofický postapokalyptický svět, ale postupně se s režisérem dopracovali k tomuto sytě barevnému světu, který si bere zpět příroda. Asfalt praská a dere se z něj plevel.⁶

Náměstí Times-square bylo natočeno ve studiu pomocí 360 stupňového blue screenu. Jelikož se kamera kolem Nevilla a jeho psa v této scéně hodně pohybuje, muselo být náměstí vymodelováno i s částmi přilehlých ulic.

Rybaření v Temple of Denchur je odkaz k nejstarším civilizacím – vše je ztraceno, protože lidstvo příliš experimentovalo s přírodou, až zmutovalo svou vlastní rasu.

Hlavní dějová linka se odehrává na podzim. Teplé podzimní světlo se leskne na vánočních ozdobách (epidemie vypukla o Vánocích roku 2009), kterými jsou ulice nenuceně vyzdobeny. Vánoční dekorace dodávají bytům větší jímavost. Neville škrtná na mapě políčko po políčku podle počtu navštívených domů. Víme, že měl rodinu, proto netknuté dárky, stromečky a dětské pokoje prohlubují osamocenost posledního přeživšího.

Při jedné lovecké výpravě uteče Nevillův pes do temné skrýše pod mostem. Místo je nazýváno jako „úl zombie“ – původně banka s otevřenými sejfy přeplněnými penězi a oprýskanými pokladnami. Peníze už nic neznamenají, starý svět je pryč a ten nový patří zombie, které se skrývají v každém zákoutí banky. Vše je osvětleno jen baterkou na konci Nevillovi pušky.

Nevillův dům je útulný viktoriánský dům, jehož exteriér se točil na lokaci Washington Square. Interiér byl vystavěn v brooklynských ateliérech. Konstrukce byla postavena na hydraulické plošině, aby se hýbala při finálních explozích. Byt je třípatrový. Nejvíce scén se odehrává v přízemí, kde se nachází kuchyň, obývací pokoj a vana. Zbývá dvě patra slouží zejména při finální bitvě, kdy se Neville snaží zachránit jeho dva nové souputníky, kteří se nachází ve vyšších patrech. Patrová členitost dodává bitvě větší napětí, nevíme, kde přesně se zombie nachází, ani kde se nachází žena s dítětem.

Byt je vyzdoben největšími uměleckými díly vystavenými v Newyorských muzeích a galeriích. Kupříkladu nad televizí má Neville pověšený pro příběh

⁶ CHARLIE, Jane, 2007. Io9 Talks To "I Am Legend" Designer David Lazan [online]. IO9.Gizmodo. December 24. 2007. [cit. 31.8.2017]. Dostupné z: <http://io9.gizmodo.com/337001/io9-talks-to-i-am-legend-designer-david-lazan>

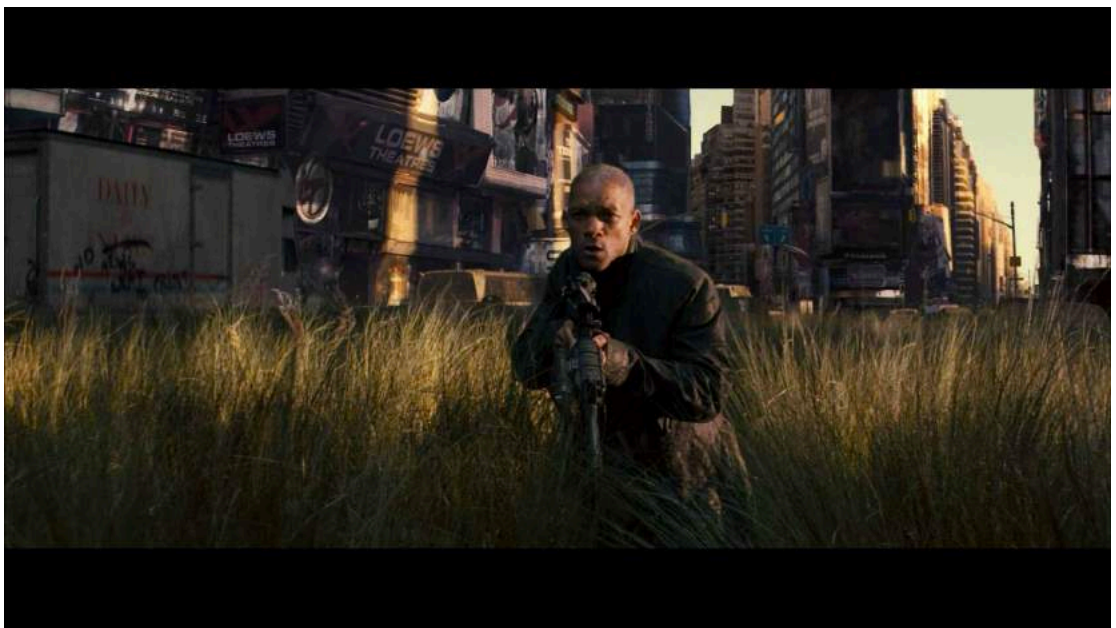
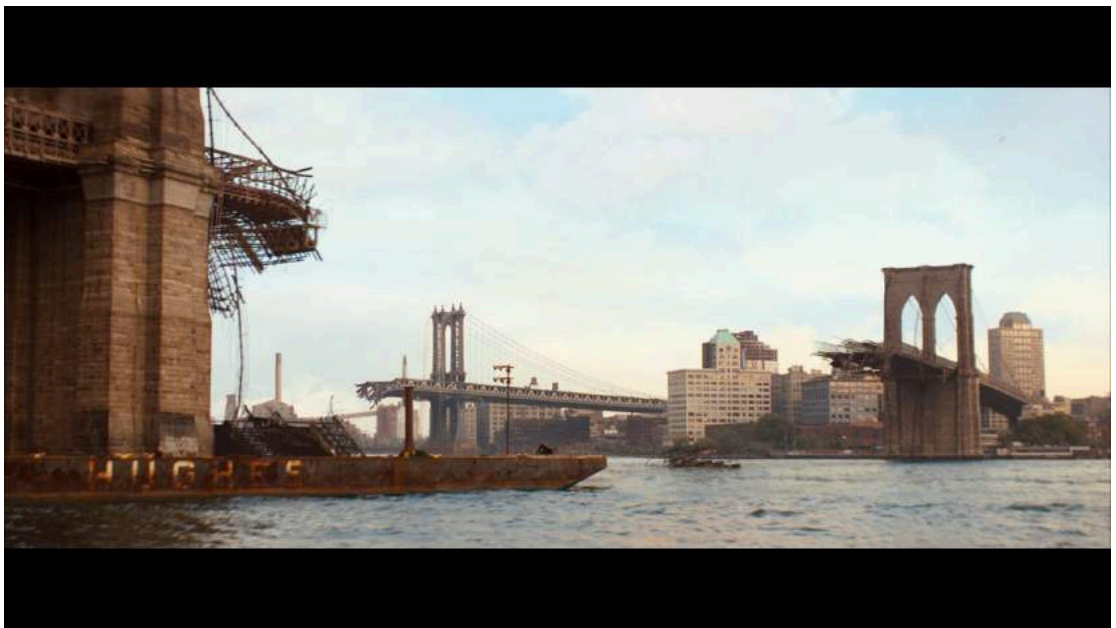
výstižný obraz *Hvězdná noc* Vincenta van Gogha, kde se nad lidskou krajinou dějí divotvorné momenty.

Ve sklepě se nachází Nevillova laboratoř. Je to samostatná dekorace, neinteraguje s ostatními prostředími – nikdy do ní nevcházíme z horního patra. Je to zabydlená, čistá laboratoř. V jedné části jsou malá terária pro pokusné krysy. Na druhé straně se nachází polaroidová výstavka mrtvých zombie (nezdařilých pokusů o jejich vyléčení).

Právě tato nástěnka dostává velký význam v alternativním konci filmu, který byl natočen, ale nakonec nepoužit. V alternativním konci Neville vychází i se zajatou zombie ženou, kterou si přebírá její „milý“, pojmenován jako zombie Alfa. Když Alfa nástěnku se zombie mrtvolami, Neville si uvědomí, že nic není, jak si vědec myslel – jsou stále živé bytosti a mají city. Alfa odchází se svou zombie ženou v náručí a zbytek tlupy ho následuje. Neville i s jeho společností přežijí. Francis Lawrence uvedl, že je to odkaz na HIV nakažené a jednání s nimi.⁷ Je škoda, že se nakonec rozhodl pro druhou variantu.



⁷ IMDB: Internet Movie Database: I AM LEGEND [online]. c2017 [cit. 2017-07-31]. Dostupný z:< http://www.imdb.com/title/tt0480249/trivia?ref=tt_trv_trv>.



2.5 Šílený Max: Zběsilá jízda (Mad Max: Fury Road)

Režie: Georges Miller

Scénář: Gerges Miller, Brendan McCarthy, Nick Lathouris

Kamera: John Seale

Production design: Colin Gibson

Costume design: Jenny Beavan

Production company: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Kennedy Miller Productions, RatPac-Dune Entertainment, White Noise Factory

Rozpočet: 150 000 000 USD

Rok výroby: 2015

Film *Mad Max: Zběsilá jízda* jsem zařadila do svého výběru jakožto jeden z nejoceňovanějších postapokalyptických filmů posledních let. Production designer Colin Gibson za něj obdržel cenu Americké filmové akademie Oscar, ocenění Britské filmové akademie BAFTA a mnohá jiná. I pro mne je tento film po výtvarné stránce neobyčejně okouzlující. Je fascinující sledovat různá „making of“ videa, která ukazují, jak moc bylo reálně natočeno, což lze v době, které vládne digitální postprodukce, považovat za malý zázrak.

2.5.1 Děj filmu

Max je bývalý policista, který je chycen skupinou přívrženců despotického vládce Immortal Joea. Jako zajatec se pokusí o neúspěšný únik. Tímto soubojem se divák seznamuje s prostředím, které je podobné americkému Monument Valley. Immortal Joe sídlí společně se svou společností ve skalním masivu uprostřed pouště. Disponuje spodní vodou, které je všude jinde nedostatek. Zbytek lidí žije mimo skálu v chudobě a suchu.

Z Citadely (sídlo Immortal Joea) vyráží velitelka Furiosa s cisternou a malým konvojem pro benzín. Záhy však změní směr. Immortal Joe si toho všimne. Když vzápětí zjistí, že mu chybí manželky (krásné mladé panny), vyráží s armádou, aby je získal nazpět.

Furiosa míří přes nepřátelské území (kaňon motorkářů) do „Zelené Země“, odkud byla kdysi Joem unesena. Cestou se k dívkám přidá Max a po mnoha peripetiích a akčních scénách najdou Furiosin kmen. Zelená Země však neexistuje a proto se rozhodnou vrátit zpět do Citadely ke zdroji podzemní vody. Přidává se k nim i pětičlenný kmen ostřílených postarších matek motorkářek Arcimatek.

Ve finální potyčce se Furiose podaří zabít Immortal Joea. Když dorazí zpět do Citadely, předloží jejím občanům Joeovu mrtvolu. Vzápětí jsou dívky vpuštěny dovnitř a oslavovány. Jsou vyzvedávány plošinou do skalního masivu, odkud pouští vytouženou vodu mezi lid. Jedna dívka dřímá kufřík plný semen, jakožto příslib do budoucnosti. Max zůstává mezi plebsem a odchází.

2.5.2 Production design

Velká dekorace je Citadela – sídlo despotického Immortal Joea – skalní masiv skýtající uvnitř zdroj podzemní vody. Avšak vzhledem k tomu, že se de facto jedná o road-movie, odehrává se většina děje uprostřed pouště v autech. Production designer Colin Gibson proto navrhl vozidla, která by vystihovala jednotlivé postavy.

Původní filmy série *Šílený Max* se odehrávají v současnosti, jsou to paralelní sedmdesátá léta. *Šílená cesta* je posunutá ještě o padesát let dále, ale se stejnou předchozí fabulí. Proto Colin Gibson vychází ze starších předmětů.

Gibson je také milovníkem fyziky a společně s režisérem Millerem nepřipouští žádné fantaskní akce ani dekorace. Lidé nelítají a auta jezdí (skutečně jezdí!) na benzín. Tato zarputilost je dovedla k cestě natočit všechno v reálu, tzv. „naživo“. Postavili proto 150 vozů (včetně motorek) podle 88 návrhů (některé vozy byly potřeba dvakrát).⁸ Srážky, výbuchy – vše je reálně natočeno na místě.

Větší část natáčení probíhala v Namibijské poušti – pro účely filmu velice vhodně vybraná, nekonečná rovina. Poušť poskytuje prašné prostředí, které tvůrci viděli nejprve jako produkční překážku, ale výsledně z něj udělali

⁸ STAMP, Elizabeth, 2016. Mad Max: Fury Road's High-Octane Sets and Location. Architectural Digest. February 16, 2016. [cit. 3.8.2017]. Dostupné z: <http://www.architecturaldigest.com/story/mad-max-fury-road-set-design>.

vizuální přednost filmu. Právě tato oblaka prachu za každým vozidlem dynamizují celé putování.

Celý film byl vymyšlen od storyboardů (ne klasickým postupem, tedy od scénáře). Úvodní scéna odkazuje k předchozím „Mad Maxům“. Max stojí v oranžové krajině, vedle něj jeho auto z předchozích dílů, bývalý policejní vůz. Režisér George Miller přirovnal Mad Maxe ke cowboyi – každý má svého koně, tak i Max má toto auto a propojí se skrz něj i nové zpracování.⁹

Maxovo auto se vrací v pozdější části příběhu, avšak přestavěné. Po zajetí Maxe si ho Joeovi „svědci“ (příznivci/sluhové) upravili. Úpravy by se daly označit za „postapokalyptický tuning“. Původně rozbitá světlá zakrývá ozdobná mřížka. Auto je dekorováno symbolem křičící lebky (symbol Immortal Joea a Citadely). Vůz nese název The Razor Cola Caltrop #6, Caltrop je pojmenování jeho nové zbraně – důmyslný systém spouštění ostatních kovových tyčí, které propichují nepřítelovy pneumatiky. Pokud chce řidič zvýšit výkon vozidla, musí vylézt na přední kapotu a ústy rozprášit benzín do tankovacího otvoru, následně začnou z auta šlehat plameny a jeho výkon se mnohonásobně zvýší.

Další velice důležité vozidlo je cisterna, ve kterém prchá Furiosa. Cisterna se jmenuje The War Rig, je to cisterna a zároveň válečné vozidlo. Jako základ posloužila československá Tatra T815 6x6. Kabina původního trambusu byla posunuta doprostřed šasi a rozšířena o dlouhou přední kapotu připomínající současné americké trucky. K obřím americkým truckům odkazují i gigantické výfuky za kabinou. Nárazníky jsou opět ozdobeny třemi lebkami. Na střeše cisterny přibyly ještě dvě karoserie starého Chevroletu Fleemaster Sedan, každá opatřena jinou automatickou zbraní. Kola i plášť cisterny lemují kovové střepy bránící útočníkům přiblížit se. Celý povoz je průchozí, lze se do něj dostat i spodem, což najde využití zejména v akčních scénách s motorkami, kde motorky cisternu podjíždí a vždy o fous minou naskakující postavy. The War Rig byl vyroben třikrát kvůli druhému štábu. Epická scéna výbuchu cisterny byla reálně natočena – výbuch začíná na jejím úplném konci a pokračuje metr po metru dál a dál. Vše se odehrává za jízdy.

⁹ Behind the scenes – Cars: Mad Max: Fury Road. August 21, 2015. [cit. 2.8.2017]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9L67BiENzYs>.

Poslední scéna s The War Rig se odehrává ve skalním průsmyku. Dívky přelezou za jízdy do nově nabytého vozidla a jejich přítel zabočí do skály, aby znemožnil další postup zbylých pronásledovatelů. Tato scéna byla natočená zvlášť. Vystavěný byl pouze portál a prašná cesta. Zbytek byl obehnán green screenem. Kamera zabírá The War Rig z podhledu. Cisterna je dostatečně objemná, aby zakryla pronásledující vozidla – stačilo natočit „pouze“ jejich srážku. Ta byla natočena 300 framů za sekundu, aby byly všechny odlétávající součástky zabrány detailně. Ve finální podobě záběru můžeme vidět postprodukčně dokreslenou letící kytaru a volant.¹⁰

The Immortal Joe řídí The Gigahorse – vůz hodný svého velitele. The Gigahorse je složen hned ze dvou černých karoserií Cadillaců. Karoserie jsou zaklesnuty do sebe, předek první z nich je proříznutý a z díry trčí ohromný motor. Jeho šasi tvoří dvojitá obří zadní terénní kola a o poznání menší, ale stále dost objemná, přední kola. Toto způsobuje sklon auta a nabízí svému řidiči majestátný výhled – stejně tak i divákovi umožňuje výhled na velitele bandy.

Každá postava má své vozidlo, které vystihuje její sociální status. Syn Immortal Joea jezdí v Bigfoodovi – stále královsky velké vozidlo, opatřené největší automatickou zbraní celého filmu. Finanční poradce People Eater jezdí v černé, stříbrně dekorované limuzíně, která táhne obří cisternu, ze které můžou ostatní spřátelená vozidla čerpat naftu za jízdy.

Nejsilnější záběry jsou široké celky na jedoucí pronásledovatele držící šipkovou formaci. Vše je podpořeno „hudebním“ vozem Doot Vagon. Doot Vagon má zezadu dva velké bubny pro čtyři bubeníky, vepředu visí zavěšený slepý kytarista hrající na oheň vystřelující elektrickou kytaru a za ním se tyčí obří stěna z 64 reproduktorů.¹¹

Tvůrcům se zde povedl náročný kousek a to natočit muže na šestimetrových tyčích, kteří se přes jejich náklon dostávají jako výsadkáři na nepřátelské vozy. Toto vše musely být povozy schopné uvést. Vše bylo pečlivě připraveno a nazkoušeno.

¹⁰ Behind the scenes: Mad Max: Fury Road. August 21, 2015. [cit. 2.8.2017]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yKAHGwCyamc>.

¹¹ Behind the scenes – Cars: Mad Max: Fury Road. August 21, 2015. [cit. 2.8.2017]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9L67BiENzYs>.

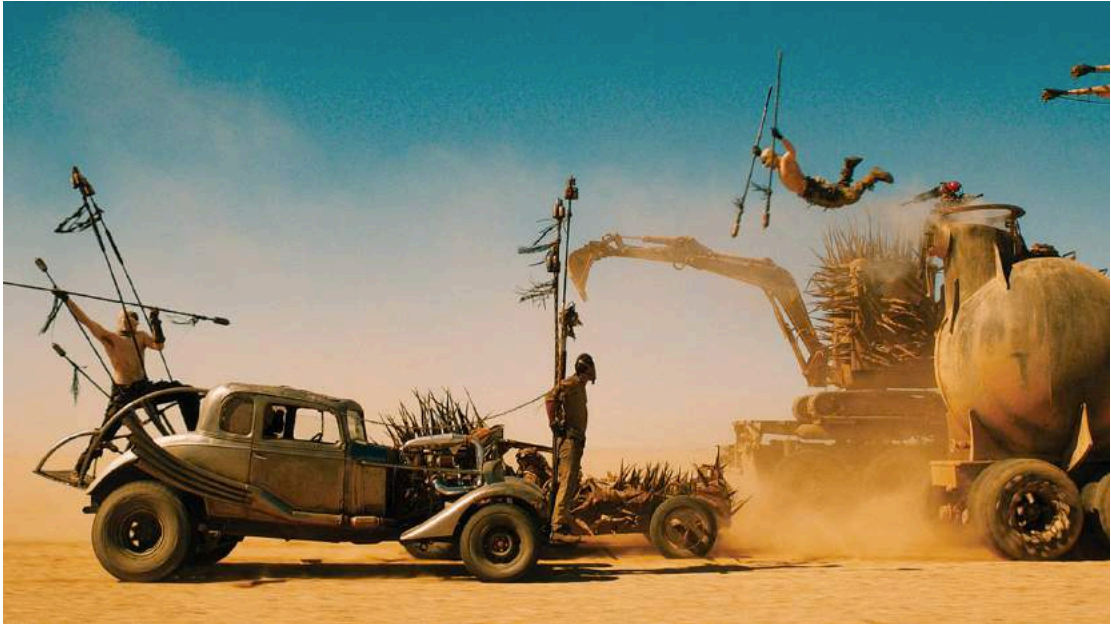
Citadela byla natočená mimo Namibie také v Sydney a Kapském Městě kombinací ateliérů, reálných lokací a vizuálních efektů. „Základnu jsme točili dvakrát. Poprvé v Namibii ve vyschlém říčním korytu. Tam se to ale podle natáčecího plánu nedalo stihnout, tak jsme museli stavbu odstranit. O osm měsíců později jsme vystavěli základnu znovu v prázdné vodní nádrži v Sydney. Vystavěli jsme falešnou stěnu i s vodopády.“ Interiéry jeskyně byly vybudovány z falešného kamení. „Abychom záběry propojili s původní krajinou Namibie, pořizovali jsme velice detailní fotografie a následně barvili falešné duny a písek.“¹²

Všechny použité materiály dávaly smysl, u všeho dokázali odvodit, k čemu sloužily a proč to přežily. „Ptali jsme se sami sebe: Kdyby příští středu začal Armagedon, co by všechno přežilo?“ vypráví Gibson v rozhovoru pro časopis Architectural Digest. „Přežily by předměty, které lze předělat pro účely války. To znamená, že nic co nemůžete opravit pomocí tyčí nebo párem punčocháčů by nepřečkalo. Všechna počítačově řízená vozidla, všechna karbonová vlákna, všechny současné přístroje by během války zahučely.“ Gibson je fascinován jak krásou tak i výdrží. „Když se obtěžujete s uchováváním něčeho, co táhnete přes celou poušť, abyste to přestavěli, tak to musí mít vnitřní krásu. Člověk se nevzdá těchto svých potřeb ani při konci světa.“¹³

Při sledování neupravovaných záběrů je nutno zmínit i velký podíl gradingu na celém filmu. Celá poušť je oranžovo žlutá. Atmosféra se mění, v momentě, kdy nachází modrá noc. Vše je tak modré, jako by se vrátila devadesátá léta, ale v kombinaci se sytě oranžovým dnem je to velice současné. Bez takto radikálního gradingu by byl *Šílený Max: Zběsilá jízda* dalším z mnoha desaturovaných postapokalyptických filmů.

¹² STAMP, Elizabeth, 2016. Mad Max: Fury Road's High-Octane Sets and Location. Architectural Digest. February 16. 2016. [cit. 3.8.2017]. Dostupné z: <http://www.architecturaldigest.com/story/mad-max-fury-road-set-design>.

¹³ STAMP, Elizabeth, 2016. Mad Max: Fury Road's High-Octane Sets and Location. Architectural Digest. February 16. 2016. [cit. 3.8.2017]. Dostupné z: <http://www.architecturaldigest.com/story/mad-max-fury-road-set-design>.









B. Výtvarná část

1. Výtvarná koncepce filmu „Rudý mor“

Při tvorbě výtvarné koncepce filmu „Rudý mor“ jsem vycházela z doby, kdy Jack London stejnojmenný román napsal, tj. v roce 1910 v San Franciscu. Považuji proto za důležité uvést kromě obsahu románu také autorův stručný životopis a historii města San Franciska na začátku 20. století, v níž jsem našla inspirace pro vznik Londonova románu.

1.1 „Rudý mor“ – Děj

Příběh se odehrává roku 2073, šedesát let po tragické epidemii neléčitelného viru rudého moru. Na celé planetě přežilo jen pár desítek jedinců. James Howard Smith je jedním z mála přeživších, kteří pamatují předmorovou éru v San Franciscu. Putuje v jeho okolí společně se svými vnuky Edwinem, zvaným Hoo-Hoo, a Hare-Lipem. Jeho vnuci jsou divocí a žijí primitivním loveckým životem ve vylidněném světě. Jejich inteligence je omezená, stejně jako jejich verbální schopnosti.

Sedí na pláži u Cliff House (výletní místo u San Franciska) se svými psy a opékají ryby. Edwin vyzve Gransera (Smithova přezdívka), aby jim vyprávěl o infekci, které se říkalo Rudý mor.

Granser vypráví o svém životě před epidemií, kdy byl univerzitním profesorem literatury. Civilizace byla na vrcholu. Pomocí kamínek se Granser snaží mládežníkům vysvětlit, kolik lidí tu žilo. Jeho vnuci nedokáží pochopit ani princip peněz. „Granser povídal o literatuře a dostával za to peníze? A co jsou to vlastně peníze?“

V roce 2013, rok potom co byl Morgan pátý jmenován prezidentem USA za Stranu Magnátů, přišla rudá nemoc. Po příznacích dušnosti, zarudnutí obličeje a nehybnosti končetin následovala velmi rychlá smrt – nakažený člověk přežil po prvním příznaku většinou pouze třicet minut. Veřejnost věřila vědě, že si dokáže poradit. Nedokázala. Vědcům se nepodařilo najít lék a ti,

kteří se o to pokusili, byli také zahubeni morem. Granserovi vnuci zpochybňují bakterie moru, protože nejsou vidět, tedy neexistují.

Granser se vrací k vyprávění. Během přednášky na univerzitě je svědkem smrti své studentky a vznikne podezření, že by mohl být sám nakažen. Ostatní studenti se rozutečou, zpráva o Granserově infekčnosti se rychle šíří. Kdo nestihne opustit univerzitu, tak se před ním zamyká. Granser vyráží domů. Ulice jsou plné lidí. Zatím ještě nikdo nebere mor jako reálnou hrozbu, pouze jako jednu ze zpráv v rádiu.

Když dorazí domů, zavře se a poslouchá rádio, jehož newyorský hlasatel se po pár dnech nadobro odmlčí. Za domovními dveřmi se ozývá automatická střelba. Postřelený muž prosí u Granserových dveří, ale při prvním pohledu na něj je jasné, že je nakažený morem. Granser se rozhodne raněného nepustit a hodinu poslouchá, jak za dveřmi umírá.

Granser se domluví se svým bratrem, že se setkají u něj doma a rozhodnou se, co budou dělat dál. Když však bratr přijde, projevuje jasné příznaky nákazy. Sedí spolu v pokoji, dokud Granserův bratr neumře.

Pár přátel z univerzity, včetně Gransera, se telefonicky domluví, že se sejdou v chemickém ústavu. Pokud přežili prvních pár dní, nejsou nejspíš nakaženi a uzavřou se v karanténě, dokud epidemie nepřejde.

Granser se vydává sám skrz vyrabované San Francisco. Na ulicích se střílí – rabující bandy útočí a bezcílně zapalují obchody a domy. Všude je dým, přes který je sotva vidět slunce. Na ulicích se válí mrtvoly. Ti šťastnější prchají s plně naloženými vozy z města, ti méně šťastní prchají pěšky. Když někdo z cestujících na vozech zemře, ostatní ho shodí na cestu a pokračují dál. Někteří nakažení se od skupin dobrovolně odpojují a následně se střílí revolverem, aby unikli bolestivé smrti. Apokalypsa začala.

Granser dorazí k univerzitě. Je vesměs opuštěná, jen tu a tam se povalují těla studentů. V chemickém ústavu se sejde mnohem více lidí, než se čekalo, neboť každý s sebou vzal přeživší rodinné příslušníky. Všech čtyři sta prozatím zdravých uprchlíků shromáždí veškeré jídlo a zbraně. Zamknou se. Muži se střídají na strážích. Ve vedlejším ústavu se usídlila banda opilých lupičů. Snaží se dostat i k akademikům. Proběhne střelba, akademici se ale ubrání. Dva nakažení lupiči pomalu umírají pod okny ústavu. Ze strachu před

nákazou se obětují dva mladí docenti, dobrovolně opouští karanténu a mrtvoly odtáhnou pryč. Po třech dnech se objeví nákaza i uvnitř karantény. Přeživší se přesouvají do dalších částí budovy. Po pár dnech zůstane jen zlomek z původních čtyř set – ve skupině je nyní pouze čtyřicet nenakažených. Z vedlejších ústavů není slyšet nic než ticho. Skupina se rozhodne další den opustit školu a odejít z města.

Granser a další mladý docent jsou vysláni do předměstí San Franciska. Mají za úkol přivést auto, které je zamčené v profesorově garáži. U domu potkají muže, kterého nenápadně obejdou, ale muž je spatří a zastřelí mladého docenta. Granser muže zabije. Najde auto a vyrazí za zbytkem skupiny, která se vydává z města. V jeden okamžik se dým nad San Franciscem rozptýlí a Granser naposledy spatří vzducholod'.

Skupina je stále menší. Cestou potkají poníka, kterého vezmou s sebou na maso. Během jedné noci ukradne otec s dcerou auto a odpojí se od skupiny. Není jim to však nic platné – po třech dnech nachází skupina jejich mrtvoly u krajnice. Po čtyřech dnech už putuje Granser sám. Společnost mu dělá pouze poník, kterého odchytil po cestě.

Granser prochází letní krajinou. Stavení jsou opuštěná, dobytek volný, úroda před sklizní. Granser vždy přespí v nějakém příbytku a pokračuje dál. Po cestě si kromě poníka opatří také koně a dvě kolie. Doputuje do prázdného hotelu v Yosemiteckém národním parku a usadí se tam.

Po třech letech samoty usoudí, že už uplynulo dost času, aby nákaza vyprchala. Nechce věřit, že by byl jediný přeživší, a vypraví se proto na cestu zpět najít další lidi. Prochází stejnými místy jako před třemi lety. Místa už zarůstají bujnou vegetací. Objevují se vlci.

U Temescalského jezera objeví podivnou dvojici – Vesnu van Warden, dceru jednoho z nejbohatších magnátů, žijící se svým bývalým šoférem. Šofér je primitiv a násilník. Vybíjí si na Vesně své komplexy z předchozího nižšího sociálního postavení. Granser tráví dlouhé hodiny povídáním s Vesnou o minulém světě o literatuře, divadle... Zamiluje se do ní, ale bojí se Šoféra, který mu dá jasně najevo, že si Granser musí počkat, až vyroste jejich dcera. S ní prý pak může založit rodinu.

Granser se vypraví dál. Nedaleko bývalého města Vallejo najde malé městečko a v něm nedávno opuštěné tábořiště. Sleduje stopy, až dorazí k cihelně, u níž najde tábořiště osmnácti lidí. U nich se usadí.

Vracíme se zpět do současnosti roku 2073, kdy zestárlý Granser dál vypráví svým vnukům a vyspělosti lidstva před apokalypsou. Snaží se svým vnukům popsat, co všechno lidé uměli, jak vypadal starý svět. Chlapci to však nechápou. Granser jakožto učitel literatury jim nemůže předat nic z vědeckého pokroku, kterého lidstvo dosáhlo. Přestože za svůj život nashromáždil spoustu knih a uložil je do jeskyně, aby vědění neupadlo v zapomnění, není to nic platné – jeho vnuci ani nikdo další neumí číst.

Granserův stařecký nadhled věstí, že lidstvo znovu dojde na pomyslný vrchol poznání, ale stejně nedokáže poručit všemu a nějaká přírodní síla je znovu vrátí ke kořenům.

Po Granserovu pro chlapce nekonečně dlouhém a v částech nesrozumitelném vyprávění vyráží všichni zpět do tábořiště.

1.2 Jack London – Životopis

Jack London se narodil roku 1876 v San Franciscu jako nemanželské dítě. Jméno Jack London převzal po svém nevlastním otci. Od raného dětství se živil, jak se dalo. Byl kamelotem, elektrotechnikem, námořníkem, lovcem ústřic, členem pobřežní hlídky, válečným dopisovatelem i zlatokopem.

V době zlaté horečky se vydal na Aljašku jako tulák. Roku 1893 se vrátil do Oaklandu, kde pracoval v továrně na konopí a následně jako topič v elektrárně. V dubnu roku 1894 se připojil k „dělnické armádě“ (desetitisíce nezaměstnaných táhnoucích na Washington).

Po návratu se snažil studovat. Za jeden rok zvládl učivo střední školy a následně nastoupil na universitu v Berkelay, kterou po roce nechal, neboť se chtěl věnovat hudbě, filosofii a psaní.

Nakladatelé ho nejprve odmítali pro jeho drsný styl vyprávění. Podařilo se mu uspět až se svými povídkami z Aljašky. Mimo dobrodružných románů psal i díla se sociální tematikou (byl socialista a člen odborů).

Brzy po zemětřesení v San Franciscu (1906) se vydal se svou druhou ženou na plavbu kolem světa. Po třech letech se vrátili a vybudovali ranč v městě Glen Ellen. Ranč záhy vyhořel, ale vystavěli jej znovu.

London byl velice pracovitý, držel se pravidla napsat každý den tisíc slov. Už za svého života se stal velice čteným autorem a za své romány dostával dobře zapláceno. Živil ale hodně příbuzných a protože moc neuměl hospodařit, potýkal se občasně s nedostatkem financí.

London měl zdravotní potíže způsobené mimo jiné i nemocemi, které si přivezl z cest do exotických končin. Jeho nemalým problémem byl také alkohol. Ke konci života byl léčen morfiem, kterým se však omylem předávkoval a roku 1916 zemřel. Bylo mu čtyřicet let.¹⁴

1.3 Historie San Francisca od roku 1850 do roku 1906

Po skončení mexicko-americké války roku 1848 bylo San Francisco malé nehostinné městečko čítající tisíc obyvatel. Ve stejném roce vypukla v Kalifornii zlatá horečka. Počet obyvatel během dvou let vzrostl na 25 000. Stavěli se zejména dřevěné domy, dřevěná stavba byla rychle hotová. Rozšiřovala se železniční síť, vzrůstal těžební průmysl a rozvíjelo se bankovníctví.

Na přelomu 19. a 20. století bylo San Francisco jedním z nejvíce prosperujících měst ve Spojených státech a z hlediska počtu obyvatel devátým největším. Elektrifikace San Francisca začala 1902. Byla postavena nová radnice, která měla větší kupoli než ta ve Washington DC. V San Franciscu vznikly čtyři univerzity. Obrovská lobby Palace Hotelu sloužila hostům z 800 pokojů. Město navštěvovaly evropské kulturní hvězdy, zejména operní pěvci. Hospodářská krize se v San Franciscu neprojevila.

Problémy města začaly roku 1900, kdy byl nalezen v čínské čtvrti první mrtvý muž nakažený bubonickým morem. Bubonický (dýmějový) mor má inkubační dobu 2 až 6 dní. Přenáší jej blechy, které se nakazí na hlodavcích

¹⁴ Jack London Documentary. January 11. 2017. [cit. 4.8.2017] . Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=saV_IMqIMX4&t=53s.

(zejména na krysách). Po kousnutí blechou kousanec a jeho okolí zhnědne. Během pár dní se zvětší mízní uzliny, které pak vytvoří otevřené vředy.. Následuje sepse a smrt. Účinné očkování bylo objeveno až roku 1943.¹⁵ antibiotika ještě později. Průběh bubonického moru je pomalejší, ale přesto podobný rudé nemoci v románu Jacka Londona.

Přítomnost moru v San Franciscu byla místní vládou utajována, aby se obchod nepřesunul do jiného přístavu a město nepřišlo o příjmy. Čínská čtvrť byla uzavřena a čínské děti měly zakázáno chodit do škol s ostatními. To způsobilo velký konflikt a ještě větší šíření nemoci, neboť Číňané všechny nemocné či mrtvé začali ukryvat. Roku 1902 byl zvolen nový starosta, který chtěl morovou epidemii co nejrychleji vyřešit. Epidemii proto veřejně přiznal a povolal lékaře, kterým se podařilo po dvou letech s epidemií skoncovat. Zemřelo 113 lidí. Morová epidemie však byla jen předzvěstí toho, co mělo město ještě potkat.

Roku 1906 přišlo 45 sekundové zemětřesení, později nazávané „Great San Francisco Earthquake“. Škody byly enormní a navíc začalo rabování. Policisté mohli zastřelit kohokoliv, koho přistihli při krádeži. Na Union Square se z hotelu stalo centrum pro přeživší, kterým zde bylo rozdáváno jídlo.

¹⁵ Velký lékařský slovník on-line [online]. Praha: Maxdorf, 2008 – [cit. 8.8.2016]. Dostupné z: <http://lekarske.slovniky.cz/pojem/pestitis>



16

Za tři dny začaly požáry způsobené velkým vedrem a s nimi došlo na výbuchy poškozených plynovodů. Přes 30 požárů se šířilo neskutečnou rychlostí. Protože devadesát procent staveb San Franciska bylo dřevěných, oheň přeskakoval nezadržitelně od jednoho k druhému. Lidé z města prchali na lodích.

Za tři dny (tedy šest od zemětřesení) San Francisco zmizelo a zbyly jen rozvaliny. 40 000 lidí se ocitlo bez domova., na Washington Square vznikl provizorní masový hrob. Během zemětřesení a požáru zemřelo okolo 3 000 lidí, Na Washington Square vznikl provizorní masový hrob. 80% města bylo zničeno, nespočet lidí přišlo o domovy. Tato událost se řadí mezi nejkrvavější přírodní katastrofy v historii USA.¹⁷

Během zemětřesení vznikly velice působivé fotografie jejichž autorem jsou Arnold Genthe a George R. Lawrence.

¹⁶Refugee camp on Union Square, zdroj: <http://imgur.com/x7E7sqn>.

¹⁷ The Great 1906 San Francisco Earthquake (USGS – science for a changing world). [cit. 4.8.2017]. Dostupné z: <https://earthquake.usgs.gov/earthquakes/events/1906calif/18april/index.php>



¹⁸ Pohled na požár ze Sacrameto Street, autor: Arnold Genthe.



¹⁹ Pohled na ruiny San Francisca 660 m.n.m. (uprostřed Market Street) autor: George R. Lawrence. Foceno z létajícího draka.

Přestože jde pouze o mou spekulaci, věřím, že právě tato silná událost se stala předobrazem Londonova vyprávění „Rudého moru“.

Jack London si brzy po zemětřesení nechal vyrobit plachetnici (i přes nesmírně drahou řemeslnou práci vzhledem k soudobé potřebě tesařů v nově vznikajícím městě) a společně se svou ženou vyplul kolem světa. Možná, že

¹⁸ Pohled na požár ze Sacrameto Street, autor: Arnold Genthe. Zdroj: <https://swalkerphotography.files.wordpress.com/2012/02/71129-050-da67fc48.jpg>

¹⁹ Pohled na ruiny San Francisca 660 m.n.m., autor: George R. Lawrence. Zdroj: https://en.wikipedia.org/wiki/1906_San_Francisco_earthquake#/media/File:San_Francisco_in_ruin_edit2.jpg

kdyby byl posečkal dva roky a viděl, jak rychle se San Francisco dokázalo postavit na nohy, mohl by děj „Rudého moru“ vypadat jinak, optimističtěji.

1.4 Výtvarné řešení „Rudého moru“

Vzhledem k tomu, že se velká část Londonova románu odehrává v roce 2013, nabízela by se vizuální koncepce podobná světu, v němž dnes žijeme. Rozhodla jsem se však vydat jinou cestou. Jelikož se jedná o počátky tohoto žánru bavila mě tehdejší představa doby budoucí a skonu lidstva.

Přestože je rok 2013 de facto současnost, pro Jacka Londona to byla vzdálená budoucnost. Z toho důvodu příběh zasazuje do takové budoucnosti, kterou si mohl Jack London při psaní představovat – jako by se jednalo o ilustrace k prvnímu vydání románu, tj. z dnešního pohledu naivní představa budoucnosti vycházející z rozpuku technické revoluce na přelomu 19. a 20. století.

Scénář jsem rozdělila na čtyři části, které se ve výtvarném řešení liší:

1.4.1 San Francisco před epidemií (rok 2013)

1.4.2 San Francisco během morové epidemie (pokračování roku 2013)

1.4.3 Vylidněný svět po epidemii (roky 2013 až 2016)

1.4.4 Postapokalyptické období (rok 2073)

1.4.1 San Francisco před epidemií (rok 2013)

Jako předobraz vyspělé civilizace jsem použila San Francisco před zemětřesením a následnými požáry na začátku 20. století (přibližně období, kdy román vznikl).

Zakonzervovaná minulost obohacená o vylepšené vynálezy, zamrzlá technická revoluce v rozpuku. Civilizace je na vrcholu, nad městem létají vzducholodě a balóny, plyn je rozváděn v nadzemních trubkách, elektřina je

rozdávána na klasických černých elektrických sloupech. Nad některými řadovými domky parkují osobní vzducholodě. Domy jsou dřevěné, budí kulisový dojem. Celé město je pastelové, tyto barvy dodávají prostředí pohádkovou snovost. Některé vzducholodě jsou koncipovány jako vznášející se obydlí.

Nechtěla jsem diváka oslňovat futuristickými plány budoucnosti, spíše odkazují k poetickým představám vynálezů Julese Verna či Karla Zemana, obohaceným o pastelové barvy. Toto pitoreskní, idylické prostředí kontrastuje s krutými událostmi, které následují a dodává jim na dramatickosti.

Vycházím z informací, které o San Franciscu té doby víme – tehdejší materiály, technologie (pára, elektřina, automobily i koňské povozy, tramvaje, fotografie, kina, telefony, rádia), móda, architektura (zejména viktoriánské domy). U technických vymožeností platí čím větší tím lepší (na rozdíl od dnešních tendencí).

/barevná paleta/

/miniatury předapo prostředí vedle sebe/

1.4.2 San Francisco během morové epidemie (pokračování roku 2013)

V této části prochází Granser většinou místy, se kterými se divák již seznámil v době před epidemií. Tato dvě období jsou oddělena Granserovou čtyřdenní domácí izolací, během níž se svět venku změnil. Jen jednou otevře Granser dveře, protože slyší na svém prahu střelbu. Raněný muž ho prosí, aby byl vpuštěn dovnitř, ale na první pohled je jasné, že raněný je také nakažený. Granser proto zavře dveře a poslouchá, jak muž umírá.

Jako spojka s okolním světem mu slouží rádio. Hlasatel aktualizuje informace až do svých posledních chvil – poté se ozývá už jen šum a ticho. Další kontakt s venkovním světem proběhne skrz návštěvu Granserova nakaženého bratra, který umírá v křesle přímo před Granserem. Na druhý den odejde také elektrické osvětlení.

Granserův dům je obklopen smrtí. Jeho interiér je však veselý, jakési přechodné vakuum. O to větší dopad na diváka má, když poprvé spatří, co se venku za čtyři dny událo.

Největší referencí pro tuto apokalyptickou část byly již zmíněné fotografie Arnolda Genteho, které vznikaly během zemětřesení v San Franciscu roku 1906. Domy hoří, všude je dým a nepořádek.

Ve scénáři se sice nejedná o zemětřesení, ale podobná extrémní situace vede lidi k podobnému extrémnímu chování. Vytváří loupežné bandy, rabují, zapalují a zabíjí. Nikdo si nemůže být jistý svým postavením. Přestože se lidé shlukují do skupin, jakmile je někdo z nich nakažen, pospolitost skupiny končí a nakažený jedinec je vyloučen nebo zabit. Každý je sám za sebe. To platí i pro rodiny prchající společně z města – jakmile je někdo z nich nakažen, dobrovolně se odpojuje pro dobro ostatních. Lidé jsou zoufalí, hmotné statky už nikoho nezajímají, není kdo by zastavil požáry a ulice jsou proto zalité dýmem. Město ztratilo svou původní barevnost.

1.4.3 Vylidněný svět po epidemii (roky 2013 až 2016)

Granser spolu s několika souputníky opouští San Francisco. Ti však brzy umírají a Granser pokračuje v cestě pouze s poníkem a dvěma koly. Vrcholí pozdní léto, pole jsou připravena na sklizeň. Všude je vidět lidská práce, ale lidé nikde. Nejčastěji se objevují přirozené letní až podzimní barvy. Po apokalyptickém městě plném dýmu ani památky.

Granser doputuje k Yosemitekému hotelu a usadí se tam. Hotel je připraven, jako by měli každou chvíli dorazit hosté. Ti ovšem nepřichází.

Granser v hotelu hospodaří tři roky, než se rozhodne k návratu do města. Putuje skrz stejná místa, která navštívil před třemi lety. Domy jsou však nyní zarostlé plevelem, pole neudržovaná, ohrady ztrouchnivělé. Z dobytku se pomalu stávají divoká zvířata žijící poblíž bývalých lidských příbytků.

Romantická atmosféra bující přírody je narušena nečekaným setkáním s lidmi. Vesna a její Šofér žijí v opuštěném tankeru. Tolik překrásných míst

v okolí a oni žijí na přídí zrezlého vraku uvízlého v bahně. Tanker ovšem poskytuje dobrý rozhled a bezpečí před vlky. Pro Gransera je to bolestné setkání, neboť se do Vesny zamiluje, ale kvůli strachu z Šoféra nic nepodnikne a odejde.

Následují další lokace divoké kalifornské přírody a míst, které kdysi opečovával člověk. Mocná příroda si je nyní bere zpět.

Pro opuštěné lidské tábořiště posloužilo jako inspirace město Bodie v Kalifornii. Toto staré zlatokopecské městečko bylo vystavěno během zlaté horečky. Po jejím skončení bylo opuštěno a označeno za „ghost town“. Měla jsem možnost toto místo navštívit osobně. Jeho atmosféra je nesmírně působivá – vše je zachováno tak, jak ho bývalí obyvatelé před víc než sto lety opustili.



20

1.4.4 Postapokalyptické období (rok 2073)

Čtvrtá vizuální sekce rámuje celý příběh. Roku 2073 film začíná i končí. Je to doba, kdy příroda pohltila skoro vše, co člověk vybudoval.

Inspirací mi byla výstava *Transition* fotografsky Helene Schmitz.²¹ Švédská fotografka si vybrala téma přírodních změn. Jeden z vystavovaných cyklů se jmenoval *The Kudzu Project*. Schmitz našla oblasti, kde roste jedna z nejinvasivnějších a nejagresivnějších rostlin – kutzu. USA dostaly kutzu darem od Japonska v roce 1876 (ke stoletému výročí země). Rostlina byla nejprve opěvována pro svou vitalitu a úrodnost, brzy se však proměnila v noční můru neboť se rozšířila po celém severním území USA. Kutzu se

²⁰ Důl Standard Mill v Bodie, Kalifornie.

²¹ Výstava fotografky Helene Schmitz: *Transition*. 2.9-13.11.2016. Galerie Fotografiska. Stockholm, Švédsko.

stala velkou hrozbou pro místní ekosystémy, neboť je schopna vyrůst o 30 cm za 24 hodin.



22

V úvodní scéně filmu putuje stařec s vnukem po zarostlých rozpadajících se kolejích úzkokolejky. Zarostlé slepé koleje pochopitelně známe i dnes, ale jejich kostým, který se skládá jen z bederních kůží, diváka vytrhuje ze současnosti a naznačuje, že se nacházíme v jiné době.

Stařec s vnukem dorazí na pláž k polorozpadlému Cliff House, což byla oblíbená turistická destinace na začátku 20. století. Vycházela jsem z podoby původního Cliff House, ale nechala jsem ho projít ohněm, během nějž propadly části střechy a zdiva. Ostatně požár se stal osudným i původnímu restauračnímu zařízení. Granserovo vyprávění začíná v podvečer, přechází v magic hour až skoro do noci, kdy se nakonec všichni ukládají ke spánku.

Důležitá je scéna jeskyně, kam stařec shromáždil veškeré knihy. Přes tuto scénu se line starcův voiceover. Lituje, že vnukům nemohl předat žádná vědecká moudra, neboť sám znal jen literaturu. Nashromáždil však pro ně knihy, které ono vědění obsahují. Stařec věří, že i přestože vnuci neumí číst, přijdou další generace a lidstvo bude znovu opanovat v blahobytu celou planetu, dokud je opět něco nesrazí na kolena a nedonutí vrátit se na začátek k primitivnějšímu způsobu života, jako se to událo v jeho životě. Proto jsem

²² Helene Schmitz: Transition. 2.9-13.11.2016. Galerie Fotografiska. Stockholm, Švédsko. Dostupné z: <https://bsand94.files.wordpress.com/2016/11/ivy.jpg?w=508&h=278>

pro jeho „knihovnu“ zvolila nekonečnou kruhovitou důlní jámu lemovanou „lidským věděním“.

Chtěla jsem, aby obraz jeskyně plné knih byl nadsazený, aby bylo na první pohled zřejmé, že není v lidských silách nashromáždit takové množství knih. Kamerová jízda skrz těžce přístupnou jeskynní chodbu odhalí obří prostor bývalé důlní jámy. Kruhová jáma je lemovaná cestou pro důlní vozíky plné knih, vůkol koleje je jedna knihovna vedle druhé. I přesto, že je jáma obrovská, knih je tolik, že se do knihoven nevejdou, a zůstávají roztroušeny také po zemi – jako střípky lidského vědění.

Přikládám scénosled a výtvarné řešení vybraných scén.

SCÉNOSLED

SET NO.	SEASON	SET	DAY/ NIGHT	DESCRIPTION
1	léto 2078	Ext. lesní cesta do Cliff House, San Francisco	den	Granser s vnukem jde po bývalé jednokolejce, prašce už jsou rozpadlé a rezavé koleje jen místy vyčuhují ven, setkání s mdvědem. Lov králíka u vyvěrajícího kanálu. Les.
2	léto 2078	Ext. pláž u Cliff House	den	Mladí hoši pasou kozy, opékají různé mořskou zvěř. Schovávají starci kraba. Odehnání divoké psů. Chlapci najdou dvě kostry a vyrazí jim zuby, dají si je na krk.
3	léto 2013	Ext. San Francisco	den	Establishing shot San Franciscu, čítajícího čtyři miliony obyvatel.
2	léto 2078	Ext. pláž u Cliff House	den	Granser pomocí kamení, písku, skořápek a lidských zubů vysvětluje chlapcům, co to je "čtyři miliony".
4	jaro 2078	Ext. Granserův dům	den	Granserova vzpomínka. Granser s vnukem prochází kolem Granserova bývalého domu.
5	léto 2013	Ext. Univerzita Berkeley	den	Dlouhý záběr ukazující celou školu a Gransera za mlada.
6	léto 2078	Ext. pláž u Cliff House	den	Granser pokračuje ve vyprávění.
7	léto 2013	Int. Univerzita Berkeley	den	Granser (mladý) krásně oděný vychází z učebny a vchází na toaletu.
8	léto 2078	Ext. pláž u Cliff House	podvečer	Granser vysvětluje bacily a jejich historii.
9	léto 2013	Int. Granserův dům	den	Granser si čte noviny. Rádio vyhrává, následně oznamuje tragické zprávy z New Yorku. Granser čte dál.

SET NO.	SEASON	SET	DAY/ NIGHT	DESCRIPTION
10	léto 2013	Int. Univerzita Berkeley: učebna	den	Granser přihlíží smrti studentky při přednášce.
11A	léto 2013	Ext. Univerzita Berkeley	den	Granser vřjde na prázdné nádvoří, dva poslední studenti před ním utíkají.
11B	léto 2013	Ext. San Francisco: Market Street	den	Pravděpodobně nakažený Granser jede na kole domů. Market Street je rušná, chaotická, ale bez paniky.
12A	léto 2013	Int. Granserův dům	den	Kuchařka si balí věci, upustí je a utíká pryč. Telefonát s bratrem. Dochází mu noviny. Poslouchá rádio.
12B	léto 2013	Ext. Granserův dům	den	Establishing shot Granserova domu. Voiceover rozhlasu.
13	léto 2013	Int. New York: rozhlas	den	Poslední zpravodaj vysílá zprávy. Kolem se potulují bandy, zapalují, rabují a umírají.
14	léto 2013	Int. Granserův dům	den	Rozhlas utichná, nastal šum. Hovor bratrovi je přerušen.
15	léto 2013	Int. Granserův dům: chodba	den	Střelba automatickou zbraní před Granserovým domem, škrábání na dveře. Granser ozbrojen otvírá, postřelený je nakažen morem. Granser zavírá dveře a poslouchá umírání.
16	léto 2013	Int. Granserův dům: ložnice	den	Návštěva bratra. Dvouhodinové umírání v křesle. Následně Granser opouští dům.
17	léto 2013	Ext. San Francisco: Market Street	den	Granser míří k univerzitě. Všude mrtvoly nebo umírající. Spousta požárů, kvůli dýmu není vidět slunce. Na ulicích automobily bez nafty, občasné s mrtvými pasažéry. Lidé prchají pryč.

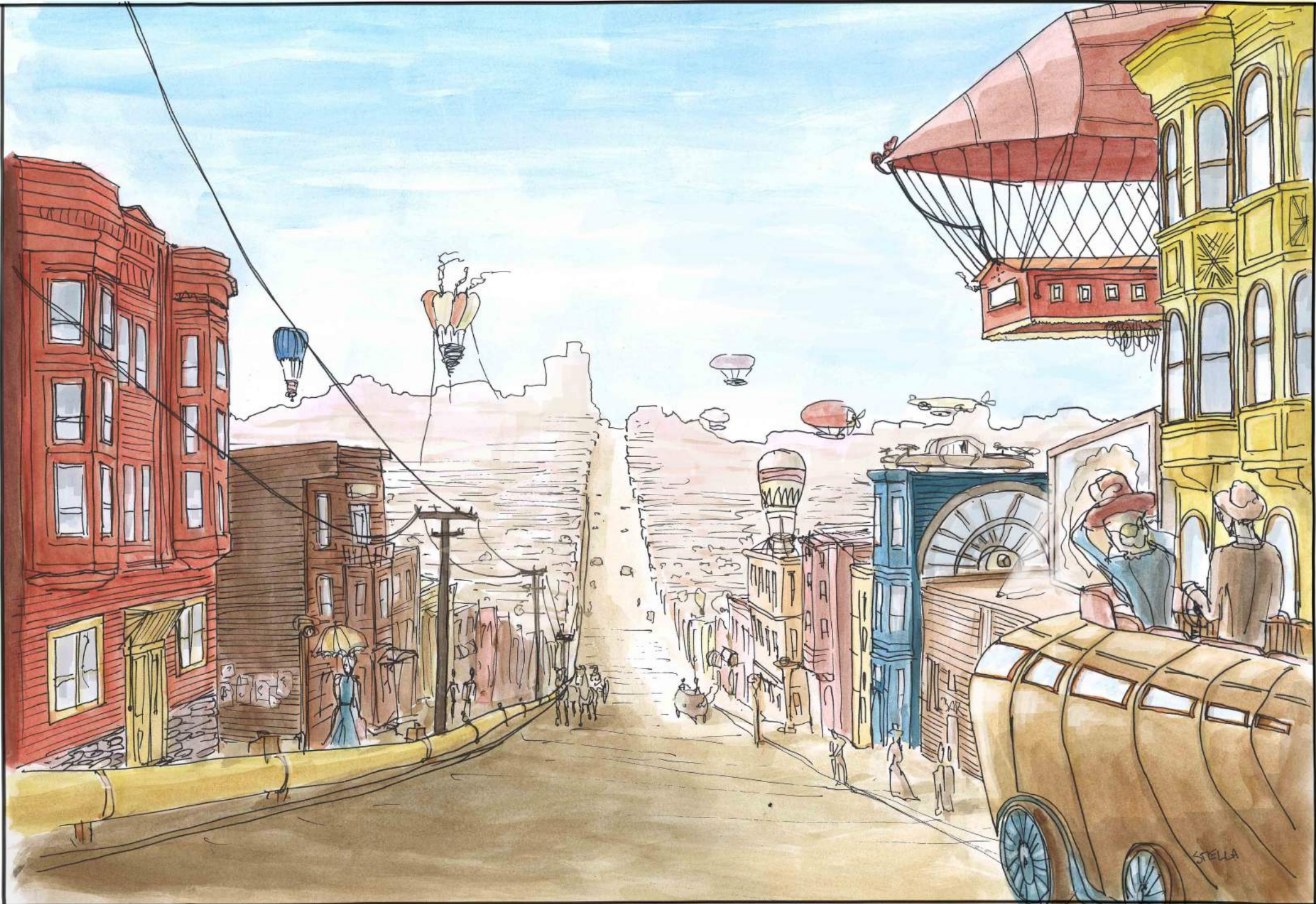
SET NO.	SEASON	SET	DAY/ NIGHT	DESCRIPTION
18	léto 2013	Ext. San Francisco: postranní ulice	den	Známý básník s manželkou a dětmi okradán a následně zastřelen. Násilníci střílí také po Granserovi, ten uteče.
19	léto 2013	Ext. San Francisco	den	Před Granserem se vynoří z dýmu hořících domů pár vozů s ženami a dětmi, muži jsou semknuti okolo. Jeden muž zrudnul, dobrovolně se od skupiny odpojuje. Jeho žena ho chce následovat, ale je zadržena
20	léto 2013	Ext. Univerzita Berkeley	den	Granser potkává kolegy s celými rodinami a služebnictvem, většina značně potlučená. Akademici míří do chemického ústavu.
21	léto 2013	Int. Univerzita Berkeley: laboratoř	den	400 lidí uzavřeno v chemickém ústavu. Střelba z vedlejšího ústavu.
22	léto 2013	Ext. Univerzita Berkeley: nádvoří	den/noc	Zrychlený záběr dnu a noci - kopání studny na nádvoří.
23	léto 2013	Ext. Univerzita Berkeley: střecha chemického ústavu	noc	Granserův oddíl má hlídku, pozorují hořící město. Požár se dostal ke skladu munice v Point Pinole - výbuch. Všechno se otřese, okna se vysklí.
24A	léto 2013	Ext. Univerzita Berkeley	úsvit	Nakažení lupiči byli vyhnáni z vedlejšího ústavu, snaží se dostat k akademikům. Střelba. Dva lupiči umírají pod okny, která už nemají skla, hrozí nákaza.
24B	léto 2013	Int. Univerzita Berkeley: chodba	úsvit	Akademici opětují střelbu. Akademici se bojí nákazy. Dva mladí docenti se obětují a mrtvá těla odnáší.
25	léto 2013	Int. Univerzita Berkeley - vstupní hala	den	První nakažená je nucena odejít. Zdraví postupují do vrchnějších pater. Mrtví/nakažení zůstávají v uzavřených místnostech.
26	léto 2013	Ext. San Francisco: dům profesora	den	Granser a mladý docent vyráží do města pro auto profesora. Všude pusto. Profesorův dům zrovna zapaluje lupič, lupič zastřelí docenta. Granser lupiče. Odjíždí s autem a potravinami.

SET NO.	SEASON	SET	DAY/ NIGHT	DESCRIPTION
29	léto 2013	Ext. San Francisco: předměstí	den	Skupina čtyřiceti přeživší putuje pryč z města. Slunce, vedro, hustý kouř z požárů ve městě. Všude prázdno, méně a méně zapálených domů. Občasná střelba.
30	léto 2013	Ext. San Francisco: předměstí	den	Skupina je o poznání menší. Nocují venku na louce, dým se rozfouká a Granser naposledy uvidí vzducholod'. Vzducholod' havaruje.
31A	léto 2013	Ext. San Joaquín: osamělý statek	večer	Granser putuje sám s ponyem.
31B	léto 2013	Ext. Livermore: slepé koryto řeky	den	Granser putuje s ponyem a kólií.
32	léto 2078	Ext. pláž u Cliff House	večer	Vnuci začínají být znuděni vyprávěním.
33	léto 2013	Ext. Yosemite Park: hotel	večer	Granser na koni se dvěma kóliemi a ponyem doputuje k opuštěnému hotelu, najde tam dostatek masových konzerv. Usadí se a hospodaří další tři roky.
34A	léto 2018	Ext. kopce nedaleko Tahoe	den	Granser se vypravil na cestu. Hledá další lidi, kteří mohli katastrofu přežít. Bujná vegetace.
34B	léto 2018	Ext. Tahoe	den	Granser prochází přes pláně.
34C	léto 2018	Ext. San Joaquín	den	Granser potkává vlky.
35	léto 2018	Ext. Temescalské jezero	den	Granser se setkává s lidmi - Vesnou van Warden a Šoférem. Táboří v lodi. Vesna vaří rybí polévku.

SET NO.	SEASON	SET	DAY/ NIGHT	DESCRIPTION
36	léto 2018	Ext. Porta Costa	den	Granser se svými zvířaty nasedá na ocelový člun. Používá kus starého plátna jako plachtu.
37A	léto 2018	Ext. Vallejo	den	Granser prochází vesničkou Vallejo a objeví nedávno opuštěné tábořiště.
37B	léto 2018	Int. Vallejo: opuštěné tábořiště	den	Granser vchází do opuštěného domu, kde je patrná nedávná přítomnost lidí.
38	léto 2018	Ext. Stará cihelna u Glen Ellen	den	Granser objevil tábořiště osmnácti lidí - Santa Rosanský kmen.
39	jaro 2078	Int. knihovna	den	Granser vybírá knihy.
40	léto 2078	Int. jeskyně	den	Kamerová jízda do jeskyně, kde Granser nashromáždil všechny moudré knihy.
41	léto 2013	Ext. pláž u Cliff House	noc	Granser a vnuci vyráží na cestu. Nechávací za sebou doutnající ohniště.

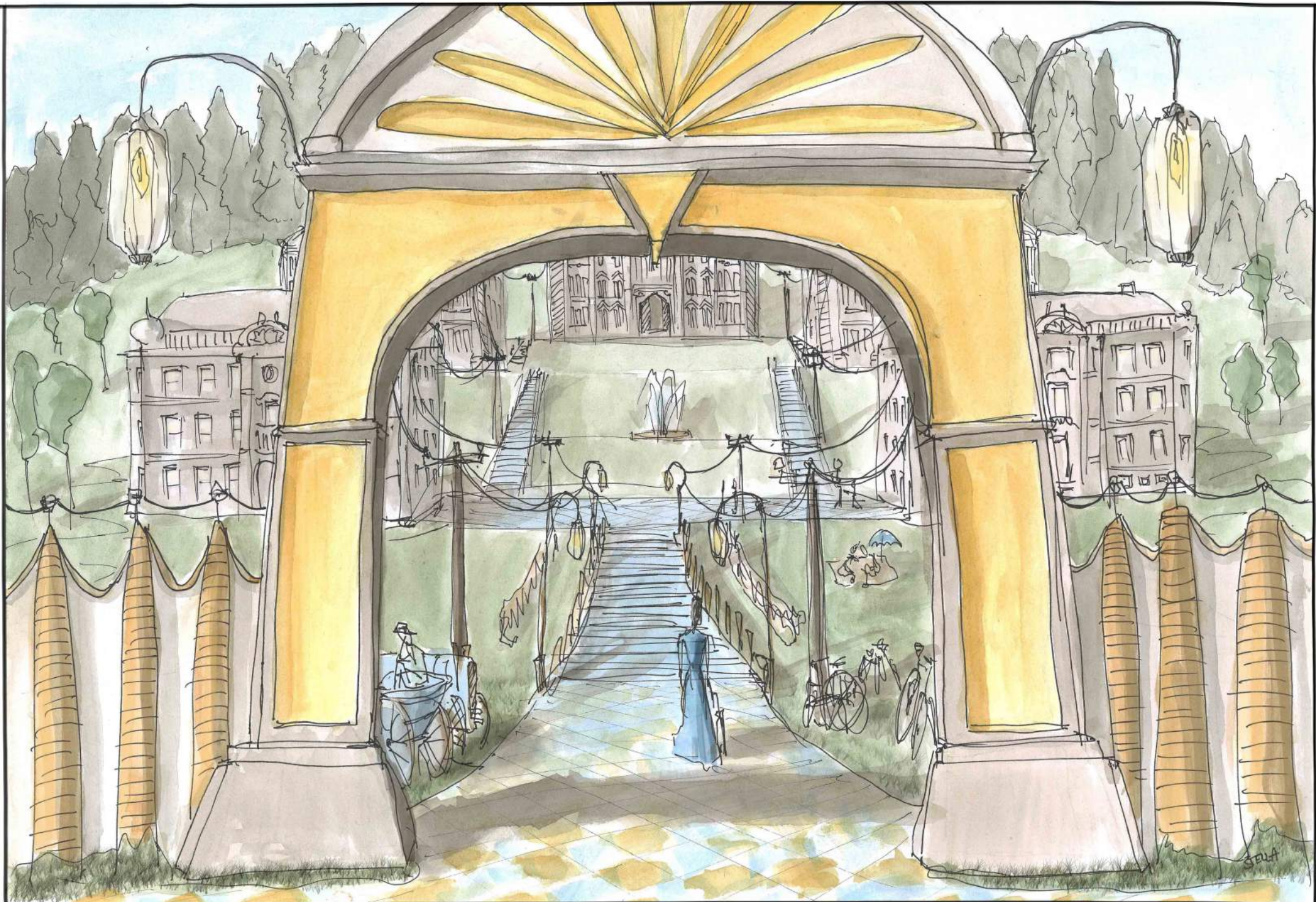


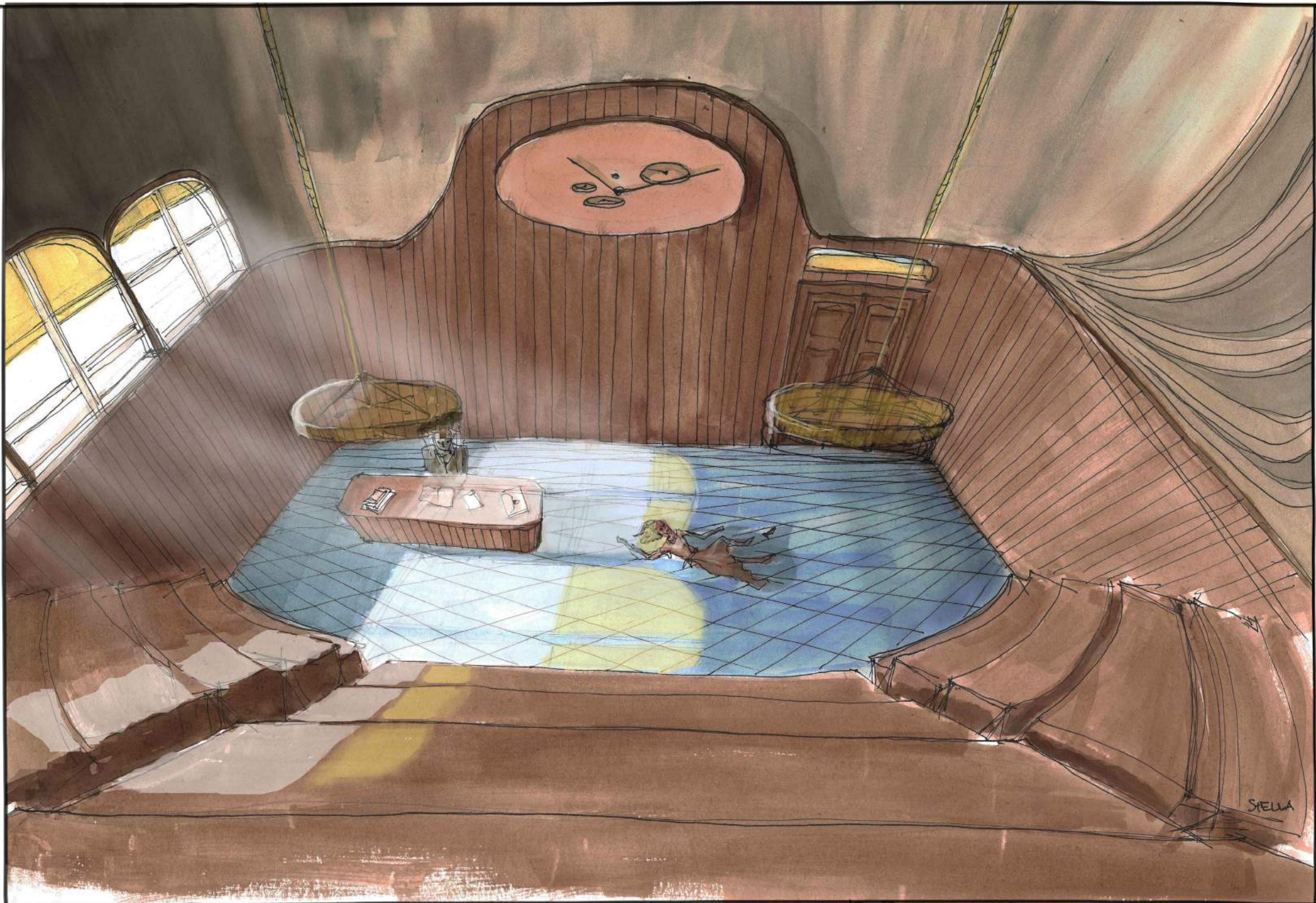


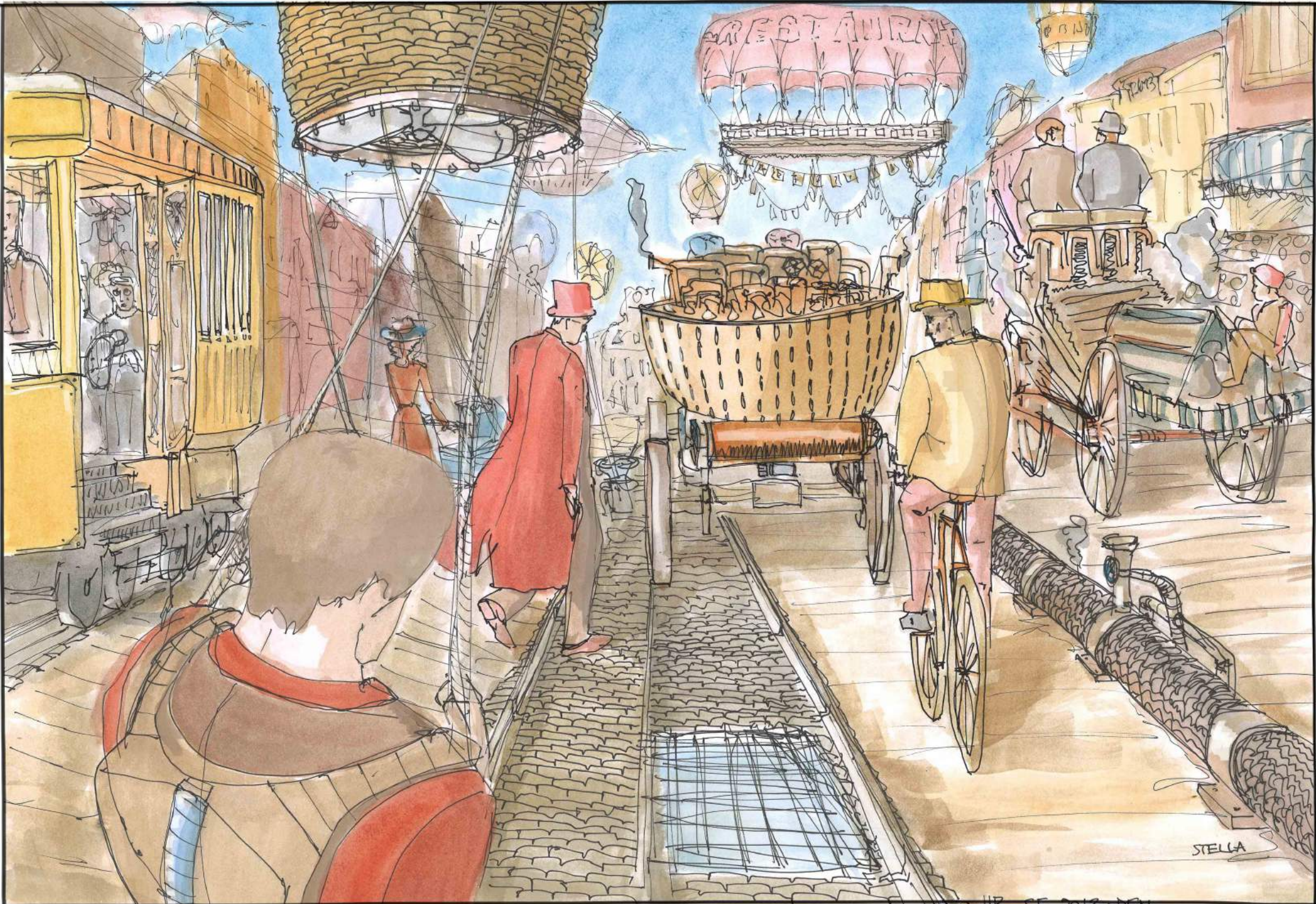




STELLA











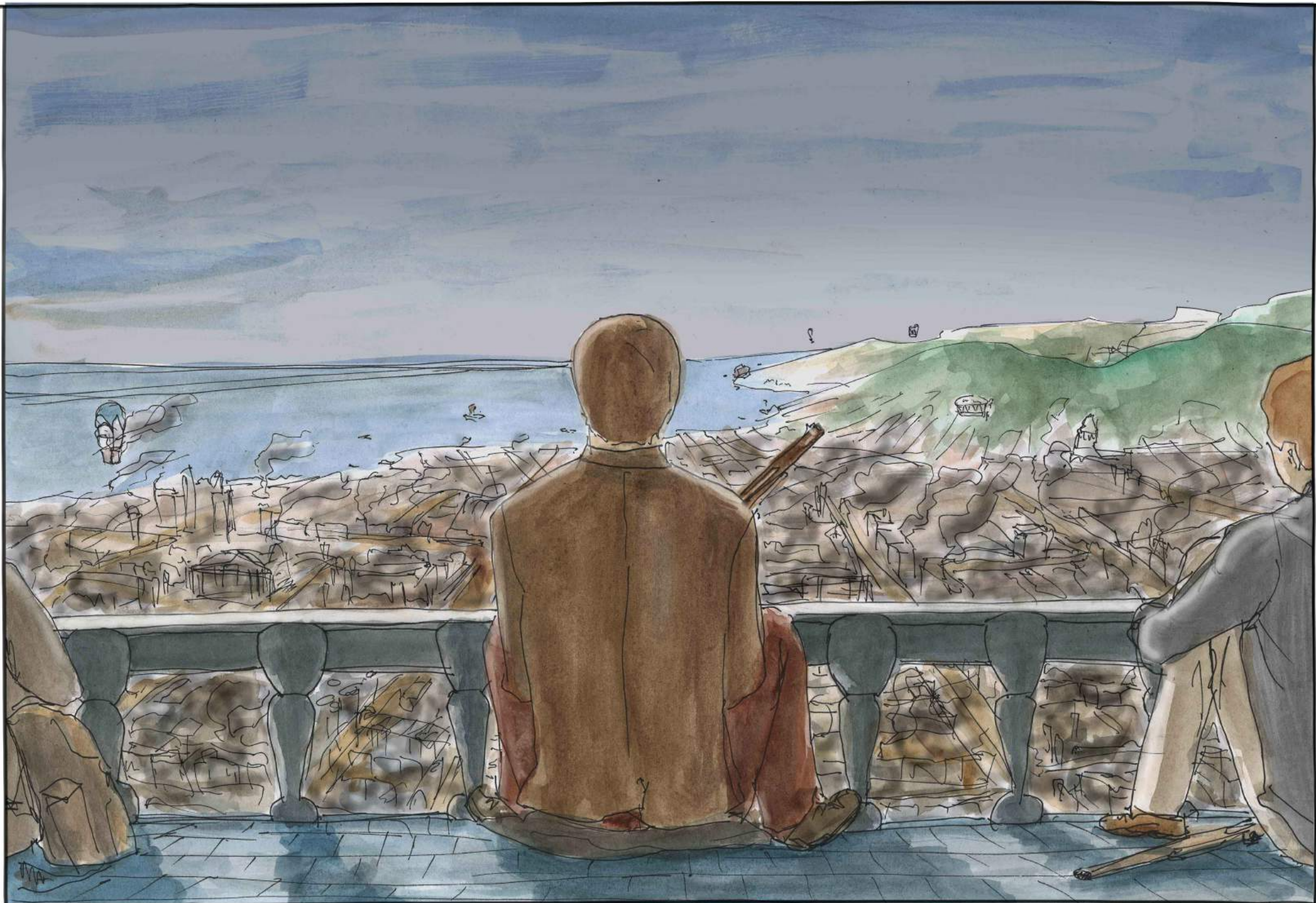




16 - GRANSERŮV DŮM, 2013



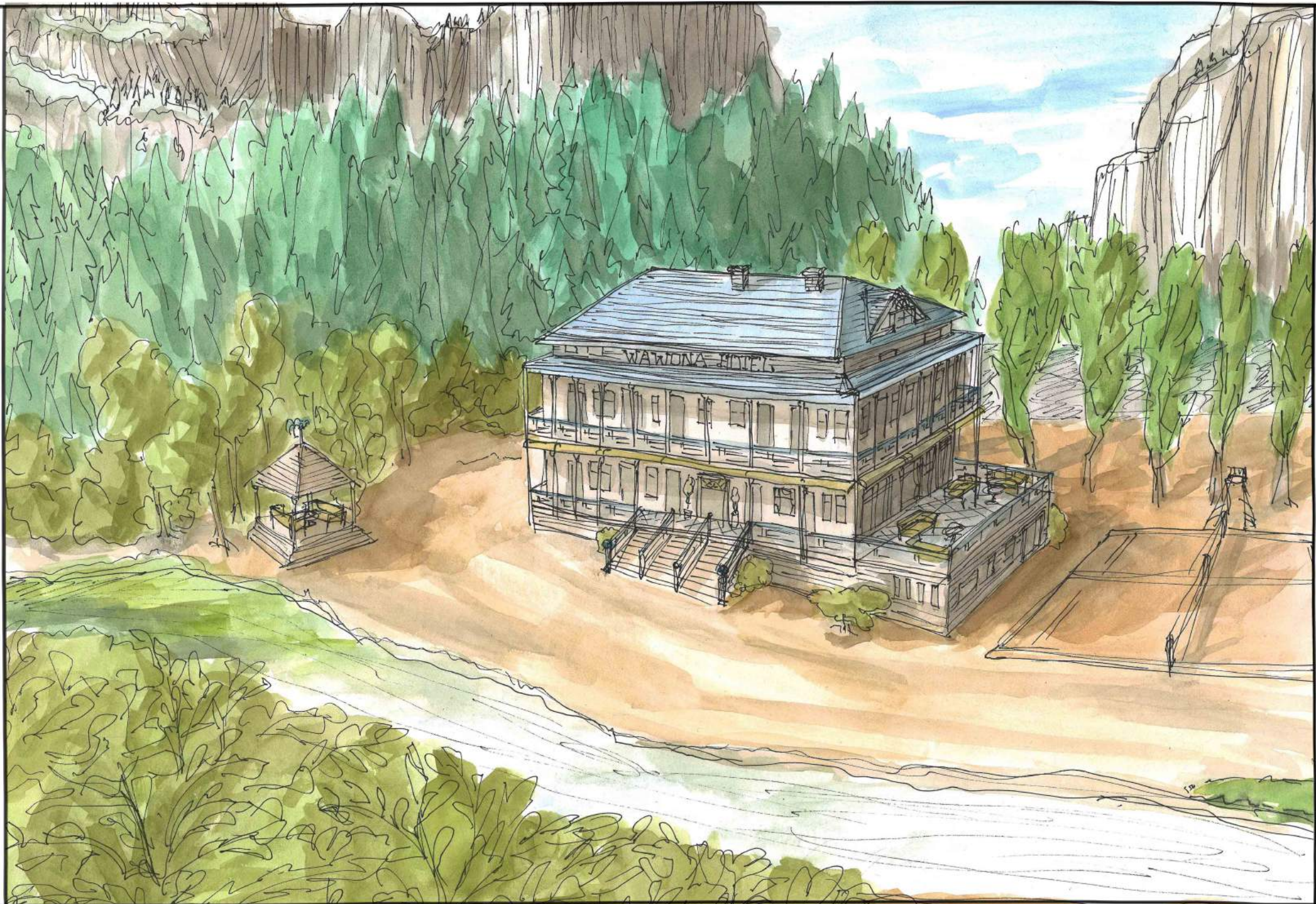
























STELLA







Závěr

Žánr postapokalyptických filmů je stále aktuálnější. Témata přírodních katastrof, vyčerpání neobnovitelných zdrojů, šíření nemocí, fatální válka, útok z vesmíru aj. jsou jen zlomkem reálných hrozeb, který lidstvo čelí.

Realistická výtvarná řešení katastrofických scénářů jsou jistě důležitá a pro tvůrce lákavá, protože nabízí divákovi přímočarou, realistickou hrozbu, která na něj může mít velký dopad. Stejně tak si ale myslím, že můžou mít velký dopad metaforická, alegorická nebo fantaskní zpracování těchto aktuálních témat, protože se mohou dostat od konkrétních situací k něčemu obecně platnému.

Výtvarný koncept „Rudého moru“ se opírá o dobu, ve které byl napsán, a inspiruje se reálnými událostmi z počátku 20. století. Přestože se děj odehrává v budoucnosti (respektive naší současnosti), dala jsem jí nádech roztomilosti vynálezů Julese Verna v kombinaci s pastelovými barvami. Zajímá mě kontrast mezi původním fantaskním prostředím a naturalisticky explicitním postupem morové epidemie, která téměř vede k vyhubení lidstva. „Rudý mor“ neupozorňuje na konkrétní hrozbu. Místo toho poukazuje na přirozenou nedokonalost lidí a jejich chování v extrémních situacích, což je, myslím, jedním z důvodů, proč má smysl postapokalyptické filmy vytvářet.

Bibliografie

Internetové zdroje:

Videozáznam z konference Comic-con 2016: Production Designers Working in Sci-Fi/Fantasy: Dave Būass, James Chinlund, Sean Haworth, Suzuki Ingerslev: <https://www.youtube.com/watch?v=RVeULcTAlvA>

Behind the scenes: Mad Max: Fury Road. August 21, 2015. [cit. 2.8.2017] . Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yKAHGwCyamc>.

Behind the scenes – Cars: Mad Max: Fury Road. August 21, 2015. [cit. 2.8.2017] . Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=9L67BiENzYs>.

The Great 1906 San Francisco Earthquake (USGS – science for a changing world). [cit. 4.8.2017]. Dostupné z: <https://earthquake.usgs.gov/earthquakes/events/1906calif/18april/index.php>

CHARLIE, Jane, 2007. Io9 Talks To "I Am Legend" Designer David Lazan [online]. IO9.Gizmodo. December 24. 2007. [cit. 31.7.2017]. Dostupné z: <http://io9.gizmodo.com/337001/io9-talks-to-i-am-legend-designer-david-lazan>

Jack London Documentary. January 11. 2017. [cit. 4.8.2017] . Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=saV_IMqIMX4&t=53s.

LAZAN, David, 2017. Personal webpage David Lazan: I Am Legend. [cit. 1.8.2017]. Dostupné z: <http://davidlazan.com/i-am-legend/>.

IMDB: Internet Movie Database: WATERWORLD [online]. c2017 [cit. 2017-07-10]. Dostupný z:<
http://www.imdb.com/title/tt0114898/trivia?ref=tt_trv_trv>.

IMDB: Internet Movie Database: I AM LEGEND [online]. c2017 [cit. 2017-07-31]. Dostupný z:<
http://www.imdb.com/title/tt0480249/trivia?ref=tt_trv_trv>.

LODGE, Guy, 2014. Film review: 'Dawn of the Planet of the Apes' [online]. Variety. June 28. 2014. [cit. 9.7.2017]. Dostupné z:
<http://variety.com/2014/film/reviews/film-review-dawn-of-the-planet-of-the-apes-1201252833/>

PINKER, Pavel, 2013. Téma: Země bez lidí: Průvodce postapokalyptickými filmy. [online]. Filmserver. April 17. 2013. [cit. 9.8.2017]. Dostupné z: <http://filmserver.cz/clanek/5271/tema-zeme-bez-lidi-pruvodce-postapokalyptickymi-filmy/>

SCHMIDT, Christopher, 2014. Why are dystopian films on the rise again? [online]. Daily JSTOR. November 19, 2014. [cit. 9.8.2017]. Dostupné z: <https://daily.jstor.org/why-are-dystopian-films-on-the-rise-again/>

STAMP, Elizabeth, 2016. Mad Max: Fury Road's High-Octane Sets and Location. Architectural Digest. February 16. 2016. [cit. 3.8.2017]. Dostupné z: <http://www.architecturaldigest.com/story/mad-max-fury-road-set-design>.

The Design Behind Mad Max Fury: Interviews to Colin Gibson & Jacinta Leong. July 22, 2015. [cit. 2.8.2017] . Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=t8p7U6GMWeQ>.

The Guardian Film. June 23. 2017. [cit. 17.7.2017] . Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2009/aug/09/hollywood-apocalypse-movies-anxiety>

UTICHI, Joe, 2016. Production Designer Colin Gibson on „Mad Max“: As Scary As A Billboard Of Trump, But Much More Fun. February 3. 2016. [cit. 3.8.2017]. Dostupné z: <http://deadline.com/2016/02/oscars-mad-max-fury-road-colin-gibson-production-design-interview-1201695315/>.

WALTER, Damien, 2015. Apocalypse how? Sci-fi's rich history of post-disaster futures. July 31. 2015. The Guardian. [cit. 9.8.2017]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/books/2015/jul/31/favourite-post-apocalypse-ales-stories-science-fiction-neal-stephenson-emily-st-john-mandel>

Velký lékařský slovník on-line [online]. Praha: Maxdorf, 2008 – [cit. 8.8.2016]. Dostupné z: <http://lekarske.slovniky.cz/pojem/pestis>

ZALBEN, Alex, 2014. 'DAWN OF THE PLANET OF THE APES': AN EXCLUSIVE LOOK INSIDE THE STUNNING APE VILLAGE [online]. MTV. September 7. 2014. [cit. 9.7.2017]. Dostupné z: <http://www.mtv.com/news/1862191/planet-of-the-apes-ape-village-james-chinlund/>

Literatura

BORDWELL, David. Dějiny filmu: Přehled světové kinematografie. Praha: Akademie múzických umění (AMU), NLN - Nakladatelství Lidové noviny, 2007. ISBN: 978-80-7106-898-3.

LONDON, Jack. Rudý mor. Praha: TOK, 2000. ISBN 80-86177-14-9.

POURROY, Janine. The Making of Waterworld. New York City: Berkeley Trade, 1995. ISBN 1572970057.

Filmy/DVD:

Dawn of the Planet of the Apes [film]. Režie Matt REEVES. USA/ UK/ CANADA. Chernin Entertainment, 2014.

I Am Legend [film]. Režie Francis LAWRENCE. USA. Warner Bros, 2007.

Mad Max: Fury Road [film]. Režie Georges MILLER. AUSTRALIA/ USA. Warner Bros. Pictures, 2015.

Rise of the Planet of the Apes [film]. Režie Rupert WYATT. USA/ UK/ CANADA. Twentieth Century Fox Film Corporation, 2011.

Waterworld [film]. Režie Kevin REYNOLDS. USA. Universal Pictures, 1995.