

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění  
Scénografie - film a televize

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU "PROJEKT KRONOS" DLE  
KNIŽNÍ PŘEDLOHY PAVLA BAREŠE.  
KYBERPUNK JAKO ŽÁNŘ – HISTORIE A PŘÍKLADY ZE SVĚTOVÉ  
KINEMATOGRAFIE.**

**Ing. Arch. Alžběta Sedláčková**

Vedoucí práce: akad. arch. Jindřich KOČÍ

Oponent práce: prof. akad. arch. Vladimír Soukenka

Datum obhajoby: 10.1.2019

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2018

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE  
**THEATRE FACULTY**

Department of Stage Design  
Production design – film and television

**MASTER'S THESIS**

**VISUAL CONCEPT FOR A FEATURE FILM "PROJECT KRONOS",  
BASED ON A NOVEL BY PAVEL BAREŠ.  
CYBERPUNK AS A GENRE – HISTORY AND EXAMPLES FROM THE  
WORLD CINEMA.**

**Ing. Arch. Alžběta Sedláčková**

Advisor: akad. arch. Jindřich KOČÍ

Opponent: prof. akad. arch. Vladimír Soukenka

Final Exam Date: 10.1.2019

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2018

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a 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.



Děkuji panu architektovi Kočímu za vlídné vedení po celou dobu mého studia na Damu.  
Panu architektovi Soukenkovi děkuji za vedení napříč institucemi.

## Abstrakt

Cílem této diplomové práce je teoretické a výtvarné zpracování Kyberpunku, subžánru sci-fi. Práce se skládá ze dvou hlavních částí: teoretického rozboru a praktického zpracování výtvarného návrhu případové studie.

První, teoretickou částí je rozbor žánru Kyberpunk v dílech světové kinematografie, jeho historie, charakteristiky, a především vizuální stránky. Ty jsou hlouběji prozkoumány na rozboru výtvarných zpracování několika klíčových (*Blade Runner, 1982* – režie Ridley Scott; *Akira, 1988* – režie Ōtomo Katsuhiro) a současných (*Blade Runner 2049, 2017* – režie Denis Villeneuve; *Ghost in the Shell, 2017* – režie Rupert Sanders; *Dredd, 2012* – režie Pete Travis) děl tohoto žánru.

Druhou, praktickou částí je konkrétní zpracování výtvarné koncepce pro filmovou adaptaci knižní předlohy Pavla Bareše „Projekt Kronos“. Tato koncepce je ukázána na vizualizacích prostředí vybraných scén.

## Abstract

The objective of this master's thesis is the theoretical and visual concept of Cyberpunk, a sub-genre of science fiction. This work consists of two main parts: the theoretical analysis and the practical process of the design of a case study.

The first, theoretical part is the analysis of Cyberpunk in the works of the world cinematography, its history, characteristics and most importantly, its visual aspects. These are further investigated in the analysis of the visual concepts of several key/contemporary works of this genre (*Blade Runner, 1982* – directed by Ridley Scott; *Akira, 1988* – directed by Ōtomo Katsuhiro; *Blade Runner 2049, 2017* – directed by Denis Villeneuve; *Ghost in the Shell, 2017* – directed by Rupert Sanders; *Dredd, 2012* – directed by Pete Travis).

Second, practical part is the particular designing process of the visual concept for the movie adaptation of "Project Kronos", a novel by Pavel Bareš. This concept is shown through digital art visualizations of selected scenes.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b>	<b>14</b>
<b>A. TEORETICKÁ ČÁST</b>	<b>16</b>
1. Kyberpunk	16
1.1 Definice žánru	16
1.2 Historie	17
2. Vybrané filmy	22
2.1 Blade Runner	22
2.1.1 Děj	22
2.1.2 Production Design	24
2.2 Blade Runner 2049	28
2.2.1 Děj	28
2.2.2 Production design	29
2.3 Ghost in the Shell	36
2.3.1 Děj	36
2.3.2 Production design	38
2.4 Akira	44
2.4.1 Děj	44
2.4.2 Vizuál a technologie	46
2.5 Dredd	50
2.5.1 Děj	50
2.5.2 Production design	51
<b>B VÝTVARNÁ ČÁST</b>	<b>59</b>
3 Projekt Kronos	59
3.1 Děj	60
3.2 Pojmy	64
3.3 Výtvarná koncepce	66
3.3.1 Downtown	66
3.3.2 Centrum	67
3.3.3 Careville	67
3.4 Seznam a popis prostředí	68
3.5 Scénosled	72
<b>ZÁVĚR</b>	<b>107</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ</b>	<b>108</b>

## ÚVOD

Science fiction mě okouzila, už když jsem byla dítě. Fascinuje mě, že se za fasádou vesmírných lodí, laserových zbraní a robotů často skrývají filozofická témata a otázky. První sci-fi kniha, kterou jsem četla a v dospívání na mě udělala velký dojem, je Nadace od Isaaca Asimova. Je zde popsán rozpad galaktické říše a tím pádem nevyhnutelné zapomenutí většiny vědomostí, což posune společnost zpět do barbarských časů ne nepodobných našemu středověku. Proti tomu má pomoci vytvoření encyklopedie, největší sbírky všech vědomostí. To vše napsal Asimov přesně padesát let před vznikem Wikipedie, bez které už si dnešní svět nedokážu představit. Na pozadí vymyšlené vědy také ukazuje, jak jsme jako lidstvo předvídatelní, protože děláme napříč historií stále stejná rozhodnutí a stejné chyby a politické systémy pouze mění názvy, ale agendy a motivace zůstávají.

Jelikož tento žánr neprodukuje velké množství snímků, obrátila jsem svoji pozornost na sci-fi filmy z kinematografie minulého století, kde na mě kromě jiných udělal velký dojem film Blade runner. Nikoliv však pro svoji filozofickou stránku, kterou jsem u těchto filmů programově hledala, ale pro svou vizuální stránku. Ovšem ne ve smyslu, jak je přelomová, ale naopak – jak je známá. Známa, protože je originálem, jehož prvky do určité míry adoptovala většina sci-fi filmů, které přišly po Blade Runnerovi, se kterými jsem vyrůstala a které dnes stále sleduji. Blade Runner je prvním filmovým dílem Kyberpunku, které má charakteristické znaky tematické a dějové, a právě i vizuální. Jeho zasazení děje do hypermoderních urbanistických struktur zítřka mě fascinuje nejen jako architekta, ale jako občana a obyvatele této budoucnosti.

Proto jsem si vybrala jako ústřední téma diplomové práce právě žánr kyberpunku. Ten je tematicky hluboko zakotven do doby svého vzniku v 80. letech, kdy se společnost musela vypořádat s rychlým technologickým pokrokem a hrozbou nekontrolovaného liberálního kapitalismu. Téměř vizionářsky předvídal některé aspekty rozšíření internetu a technologií. To, co bylo v 80. letech považováno za utlačující použití reklam a informačních panelů v urbánním prostoru, je dnes každodenní situací. Při použití vizuálu stejného jako u prvotních děl žánru tak nedochází k poukázání na problémy a vyvolání diskuse, ale k pocitu nostalgie a vlastně jakési zvrácené lákavosti. Je tedy tento žánr v nezměněné formě stále aktuální? Je tento již klasický vizuál aplikovatelný na



díla dnešní doby? Těmito otázkami jsem se zabývala v teoretické části, která obsahuje i rozbor několika vybraných klíčových děl tohoto žánru ve světové kinematografii, jejich konceptu a technologii výtvarného zpracování filmu. Pro praktickou část jsem si vybrala knihu českého autora Pavla Bareše 'Projekt Kronos', kde právě vybraná kyberpunková tematika mě velmi zaujala, protože je v české knižní tvorbě vzácná.

# A. TEORETICKÁ ČÁST

## 1. KYBERPUNK

Sci-fi je dodnes i přes nepřeborné množství kvalitních děl literárních i filmových autorů světového formátu (Isaac Asimov, A. C. Clarke, Ray Bradbury, Phillip K. Dick nebo Jules Verne, Stanley Kubrick, Fritz Lang, Ridley Scott, George Lucas nebo Stephen Spielberg) někdy považována za žánr děl podřadné kvality, často brakového charakteru. Mnohdy se ale vedle mimozemšťanů, zkoumání vesmíru a vyvíjení vyspělých robotů jedná o způsob komentáře komplexních problémů dnešní společnosti v bezpečném prostředí blízké či vzdálené budoucnosti nebo o psychologickou sondu témat, která jsou příliš citlivá pro zpracování v jiném formátu. Na rozdíl od jiných Science Fiction děl se kyberpunkové příběhy obvykle odehrávají na Zemi ve společnosti, která má paralely s dnešním politicko-spoločenským děním a s tím svázané problémy. Některá ze současnějších děl dokonce zasazují děj do dnešní společnosti v duchu výroku Williama Gibsona o tématech svých děl: „*Budoucnost je již zde, jen není rovnoměrně rozprostřena. Já píši o nepředstavitelné současnosti a používám sci-fi jako nástroj pro práci se současnou realitou, která je ve skutečnosti až příliš pro většinu z nás.*“<sup>1</sup>

### 1.1 Definice žánru

*Pro autory kyberpunkový žánr představuje možné formy hypermoderní a hyper-urbaní společnosti blízké budoucnosti se zatím neprobádanými mutacemi, nanotechnologiemi a sledovacími systémy.*<sup>2</sup>

Kyberpunk je subžánr sci-fi s prvky vyspělého technologického pokroku v juxtapozici se stavem, nebo spíše rozkladem, společnosti. Kyberpunk má několik charakteristických znaků, které jej vymezují. Bruce Sterling v předmluvě pro Gibsonovu sbírku

---

1 [nrp.org: The science in Science fiction rozhovor] The future is already here – it's just not very evenly distributed. I write about an unthinkable present, and I use SF as a means to handle a contemporary reality, that is actually too much for most of us.

2 The cybercities Reader : The future in planning theory: Appropriating cyberpunk visions of the cities „*To the authors the genre of cyberpunk portrays the possible forms of hypermodern and hyper-urban societies of the near future. ...yet unheard of mutations, nanotechnologies, and surveillance*“

Burning Chrome uvedl, že Gibson mistrně používá klasickou kyberpunkovou kombinaci spodiny, vyvrženců společnosti, pochybných živlů a high-tech vymožeností (high tech – low life). Kromě kybernetiky jsou příběhem protkány kriminalita, drogy, odvrácená strana zákona; prvky, které si žánr půjčuje z film noir a které zasazuje do dystopické budoucnosti megaměst smíšených kultur a atmosféry postindustriální doby. Z film noir čerpá kyberpunk i několik rysů a charakteristik hlavní postavy. Těmi jsou většinou podceňovaní jedinci z okraje společnosti, vyvrhelové a hackeři, kteří rebelují proti zažitým pořádkům společnosti. Společnost zde nebývá utlačovaná nějakým diktátorem, ale spíše penězi a mocichtivými nadnárodními korporacemi. Ty rychlým vývojem technologií ovlivňují každodenní život, a tak rozhodují o tom, kdo je důležitý – bohatý a kdo je nepodstatný, postradatelný – chudý. Tedy nejen kdo má právo na luxus, ale často kdo má právo na život. Životy lidí napříč třídami společnosti jsou ovlivněny propojením skrze informační datasféru s neustálým dozorem pomocí systému bezpečnostních kamer, zařízení a programů, využití umělé inteligence a invazivních kybernetických modifikací lidského těla.

## 1.2 Historie

Jako subžánr sci-fi má kyberpunk se sci-fi hodně společné historie, ke které se později přimísí vlivy z druhoválečného filmu noir, nové vlny šedesátých let a z punkové rebelie proti zavedeným pořádkům a politickým systémům sedmdesátých let.

Sci-fi má své počátky úzce svázané s počátky samotného vědeckého poznání. Někteří autoři považují za první vědeckofantastické dílo *Somnium* od Johannese Keplera z roku 1634, který popisuje pomocí konkrétních vědeckých faktů, jak by vypadala Země při pohledu z Měsíce. Poté, co se román ustanoví jako relevantní literární dílo, přichází do povědomí autoři jako Jules Verne (*20 000 mil pod mořem*, 1870) nebo H. G. Wells (*Stroj času*, 1895, *Válka světů*, 1897) jako otci světové vědecko-fantastické literatury a jako skuteční vizionáři, jejichž díla předpověděla vznik nukleárních zbraní, ponorek či televize.

Ve filmu označujeme za první sci-fi dílo George Mélièse *Cesta na Měsíc* (*Le Voyage dans la Lune*) z roku 1902, kde Méliès coby iluzionista používá trikové záběry tak

typické pro téměř veškerou pozdější sci-fi filmovou produkci, protkané vizuálními a speciálními efekty.

Ve dvacátých letech se díky práci Fritze Langa objevuje vážné sci-fi. Tedy film, který používá žánr sci-fi jen jako prostředek, nebo pozadí pro komentář stavu společnosti. Naprosto zásadním dílem je jeho film z roku 1927 *Metropolis*. Nejen, že používá na tu dobu naprosto převratné trikové záběry, ale i témata, kterými se ve filmu zabývá – sociální stratifikace, poslušná práce lidí z nižších sociálních vrstev v nebezpečném a nehygienickém prostředí, zatímco lidi z bohatších vrstev si užívají plody práce těch pod nimi – jsou v žánru často skloňovaná a dnes stále aktuální. *Metropolis* má dopad i svojí vizuální stránkou. Lang s sebou přináší estetiku německého expresionismu a v kombinaci s inspirací v tu dobu právě vyrůstajícími New Yorkými mrakodrapy vytváří jako první temný, dystopický svět hypermoderního vertikálního města, plného technologického pokroku s několika úrovněmi infrastruktury a rozdělení do luxusních věží a chudých slumů. Objevuje se zde i první filmové ztvárnění R.U.R. tematiky, tedy technologie, která se vzbouří a povstane proti svému tvůrci.

Během zbytku 20. a 30. let se o různých variantách dystopické budoucnosti dozvídáme více z literárních děl než z filmů, kde se jedná spíše o ojedinělé případy, jako například britský film *Svět za sto let* (*Things to come*, 1936) na motivy románu H. G. Wellse *Podoba toho, co přijde* (*The Shape of things to come*, 1933). Kniha je, spíš než za román, považována za fiktivní diskusi, prezentovanou poznámkami diplomata, a měla ukázat na nové sociální a politické síly a jejich možnosti. Do dějů a témat knih se dostávají hlubší změny společnosti s totalistickými a komunistickými sklony, například v knižní formě Čapkových divadelních her *R.U.R.* (1921), *Továrna na Absolutno* (1922) nebo *Válka s Mloky* (1936). V knize *Konec civilizace: aneb Překrásný nový svět* (*Brave New World*, 1932) Aldous Huxley popisuje nesmírně technologicky vyspělou společnost, která ale během tohoto pokroku ztratila něco ze svého lidství. Ta je konfrontována s jedincem – outsiderem, vyvrhelem, divochem, který neprošel stejným vývojem a který vyvolá řetězovou reakci změn.

S příchodem nového hlavního editora Johna W. Campbella do magazínu *Astounding Science Fiction* roku 1938 začíná takzvaná Zlatá éra vědecké fantastiky. Campbell chtěl zaměřit magazín na více vyspělé čtenáře, a tak změnil přístup k výběru autorů

k publikaci – místo jistého úspěchu s populárními, ale často méně kvalitními díly, začal vyhledávat a vydávat práce autorů doposud nedoceněných, ale v rámci žánru vysoce kvalitních. Mezi ně patří například Isaac Asimov s knihami o Nadaci (rozpad společenského systému, ztráta technologií opakující se a předvídatelné společensko-politické vzorce) a o Robotech (tři zákony robotiky, základ pro filozofické otázky co je a co není lidské), Robert A. Heinlein, A. E. van Vogt, Philip K. Dick, Arthur C. Clarke. Zlatý věk science fiction dává důraz spíše na literaturu s poznatky a tématy z takzvaných tvrdých věd (hard sci-fi), kterými jsou fyzika, astrofyzika a astronomie. Častými tématy tak v této době rychlého druhoválečného vědeckého pokroku byly robotika, space opera, mimozemský kontakt a invaze. Opakujícím se prvkem bylo, že samotný technologický pokrok dokáže vyřešit všechny problémy. Konec této éry přichází v podstatně hned po skončení druhé světové války, kde na pozadí atomových výbuchů dochází ke ztrátě optimistického postoje k vědě a naivních představ, že vědecký pokrok je odpovědí na veškeré problémy lidstva.

Mezitím se především v americké kinematografii odehrává klasické období filmu noir, vizuálně inspirovaného německým expresionismem. Vedle známé femme fatale poprvé představuje i dnes již klasického hrdinu – tvrdého a cynického soukromého detektiva, který se snaží vyřešit případy zločinů a korupce v temných ulicích města. Jako příklad bych uvedla amerického herce Humphreyho Bogarta, který tuto roli ztvárnil vícekrát, například jako Sam Spade v Maltézském sokolovi (Maltese falcon, 1941, rež. John Huston), jednom z prvních snímků klasického hollywoodského filmu noir, nebo jako ikonický soukromý detektiv Philip Marlowe ve filmu dle stejnojmenné literární předlohy Raymonda Chandlera Hluboký spánek (The Big sleep, 1946, rež. Howard Hawks)

V kinematografii se fascinace vědeckým pokrokem a žánrem sci-fi projevuje až ve velmi plodné dekádě 50. let. Tematicky se tvorba pohybuje mezi mimozemskou invazí a soubojem s monstry, v Japonsku specificky Kaiju, která často souvisí s použitím nebo testováním nukleárních bomb. Při natáčení je použito velké množství speciálních efektů, fázové animace a propracovaných masek.

V 60. letech s rychlým vývojem technologií *během studené války a závodů o měsíc byl každý film s vesmírnou tematikou srovnáván s reálným pokrokem technologií*, které

v době vydání filmu už mohly být o mnoho vyspělejší, než jejich filmová vize. Science fiction filmů z tohoto období není mnoho, ale ty, co vyšly, jsou mnohdy vizionářská díla s dopadem i na současnou kinematografii, a to jak použitím nových výrobních technologií při natáčení, tak zpracováním hlubších témat, která v období Nových vln po celém světě vyvstávají na povrch.

2001: Vesmírná Odyssea (1968) Stanleyho Kubricka přináší nadčasový design a nové realistické a vizionářské zpracování budoucnosti s filozofickým přesahem. Vizualní koncept tohoto filmu ovlivnil téměř všechny filmy s vesmírnou tematikou. Dnes je slavná pro použití pokročilých vizuálních efektů a díky detailnímu zpracování dekorací v opravdu futuristickém duchu které z něj dělají skutečně nadčasové, nestárnoucí dílo.

Do světa kinematografie se vrací dystopická dramata jako Planeta opic (Planet of the apes, 1968, rež. Franklin J. Schaffner) nebo Fahrenheit 451 (1966, rež. Francois Truffaut), natočený podle knižní předlohy Raye Bradburryho z roku 1953. Jean Luc Gaddard vytváří dílo v kombinaci dystopického sci-fi a filmu noir, které zasazuje do běžného prostředí tehdejší Paříže. Soustředí se zde na technokratickou společnost ovládanou umělou inteligencí, kde jsou zakázány emoce – téma, které se ve světě filmu objevuje dodnes (Equilibrium, 2002; The Giver, 2014; Equals, 2016).

Na literárním poli vědecká fantastika byla součástí světového trendu „Nových vln“. Nová vlna science fiction zaznamenala kromě experimentování s literární formou i odklon od tvrdé hard sci-fi k na člověka a humanitní vědy orientované soft sci-fi. Editoři posouvají autory k novým způsobům psaní a k vytvoření nových archetypů. Nová vlna přináší žánru sci-fi nový nevědecký realismus. Mezi hlavní autory se se počítá Roger Zelazny, Samuel R. Delany a především Philip K. Dick. Ten je autorem oceňovaného románu Muž z Vysokého zámku (Man in the High castle, 1962) o alternativní historii událostí po druhé světové válce, který byl v roce 2015 natočen jako originální série Amazonu, ale především proto-kyberpunkových děl jako Do Androids Dream of Electric Sheep? (adaptováno 1982, rež. Ridley Scott), Total Recall (adaptováno roku 1990, rež. Paul Verhoeven a podruhé roku 2012, rež. Len Wiseman), Minority Report (adaptováno na film 2002, rež. Stephen Spielberg), A Scanner Darkly (adaptováno 2006, rež. Richard Linklater) a Správci osudu (v orig. The Adjustment Bureau, adaptováno 2011, rež. George Nolfi). Ve svých dílech popisuje dystopické světy, které mají jisté pa-

raley se světy Gibsona a Sterlinga.

Právě kniha *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Je pro vývoj kyberpunku naprosto zásadní. Adaptace Ridleyho Scotta na film pod názvem *Blade Runner* z roku 1982 je společně s knihou Williama Gibsona *Neuromancer* z roku 1984 považována za archetypální dílo nově vzniklého žánru. Potřeba psát o hrdinovi, který se staví mimo společnost vycházela z politické situace tehdejší doby jak v USA při prezidentství Ronalda Reagana tak v Spojeném království, kde tou dobou Thatcherová dělala nepopulární politická rozhodnutí. Zajímavé je, že jak Scott, tak Gibson si jako inspirační vzor pro své dystopické světy nazávisle na sobě vybrali krátký komiks *The Long Tomorrow* od Dan O'Bannon, který svou ilustrací přivedl k životu Moebius. *Blade Runner* se prve nesetkal s velkým zájmem nebo komerčním úspěchem, kdy diváci dali přednost filmu Stephena Spielberga *E.T. the Extra-Terrestrial* ze stejného roku, ale dnes je považován stejně jako *Neuromancer* za mistrovské dílo a mnoho současných tvůrců se snaží jej napodobit.

Osmdesátá a devadesátá léta se ve filmovém zpracování kyberpunku vsázelo na akční filmy s Arnoldem Schwarzeneggerem jako *Terminátor* (1984) a *Terminátor 2* (1991) Jamese Camerona, nebo *Total Recall* (1990, režie Paul Verhoeven). Poté se točily filmy s hlavní postavou nekompromisního policisty a jako *Robocop* (1987, režie Paul Verhoeven) a *Judge Dredd* (1995, režie Danny Cannon). V roce 1997 režisér Luc Besson natočil film *Pátý element* (*The Fifth element*), který přinesl na filmové plátno kyberpunkový snímek který v sobě přináší nadsázku a humor nejen ve vykreslení hlavních postav, ale i v návrhu jejich kostýmů a dekorací.

Ze současné tvorby stojí za zmínku dvě díla. Seriálové zpracování *Altered carbon*, které natočil a distribuoval Netflix roku 2018. Děj zasazuje do vzdálené budoucnosti. Vizuálně se ale opírá právě o základy, které mu poskytl originální *Blade Runner*. Seriál si ihned získal pozornost mezi diváky, ve kterých vyvolával onu nostalgii, kterou mají spojenou s filmy právě z 80tých let. Dalším zajímavý seriálem je *Mr. Robot* (2015), který naopak zasazuje děj do dnešní společnosti a více se zaměřuje na hackerství a nadnárodních korporací dneška. Vizuální stránka tedy nevyvolává ani nostalgii, ani pocit bezpečné vzdálenosti od dění filmu. Protože se odehrává dnes a tady.

## 2. VYBRANÉ FILMY

### 2.1 Blade Runner

Režie: Ridley Scott

Producent: Michael Deeley

Scénář: Hampton Fancher, David Peoples

Předloha: Do Androids Dream of Electric Sheep? by Phillip K. Dick

Kamera: Jordan Cronenweth

Production design: David Snyder

Costume design: Michael Kaplan, Charles Knode

USA, Hong Kong, 1982, 117 min

Budget \$28 million

Když Blade Runner vyšel do kin, nesetkal se s uznáním ani u kritiků, ani u diváctva, které dalo přednost Spielbergovu filmu E.T. - Extra Terrestrial. V pozdějších letech ale film Ridleyho Scotta získal své fanoušky a dnes je označován za kultovní film a mistrovské dílo. Ridley Scott byl v době natáčení stále režisérským nováčkem s několika televizními epizodami a nízkonákladovými filmy (Vetřelec, 1979) na svém kontě. Sám jako televizní Art Director znal důležitost vyvinutí silného vizuálu. Jako prvního proto do art departmentu zaměstnal na krátkodobou spolupráci produktového designéra Syda Meada na návrh několika automobilů. Mead ale jako „vizuální futurista“ zůstal na celou dobu vyvíjení a natáčení a vtiskl filmu jeho nezaměnitelnou, propracovanou konceptuální vizi. Scott tak po Vetřelci pokračuje ve využití estetiky špinavé a opoužívané budoucnosti, kterou George Lucas zavedl ve Star Wars .

#### 2.1.1 Děj

2019: Bývalý policejní důstojník Rick Deckard je na ulicích LA zadržen policistou Gaffem a předveden před svého bývalého velícího důstojníka Bryanta. Deckard je Bla-



de runner, čili jeho prací je najít, rozpoznat a eliminovat zběhlé replikanty, androidy k nerozeznání od lidí, vyrobené bioinženýrskou firmou Tyrell Corp. pro práci těžkou, nebezpečnou, nebo takovou, která se lidem již prostě nechce dělat.

Bryant ukáže Deckardovi video, na němž je při vykonávání Voight-Kampffova testu, (test, dle kterého je na základě emocionálních reakcí rozeznán replikant od člověka), jiný blade runner zabit testovaným subjektem Leonem. Deckardovým úkolem je tohoto replikanta společně s třemi dalšími replikanty řady Nexus-6 (Roy, Pris, Zhora) najít a vyřadit, neboli zabít. Jako první se Deckard setká s ředitelem a géniem stojícím za vyvinutím a výrobou replikantů Tyrellem, aby zjistil, zda je test na NX-6 generaci replikantů funkční. Tyrell chce vidět test selhat, tak nechá Deckarda provést test na jeho asistentce Rachel. Ta se dle testu ukáže být replikantkou. Ona věří, že je člověk, a Tyrell Deckardovi vysvětlí, že se jedná o experimentálního replikanta, jemuž byly implementovány vzpomínky pro větší emocionální stabilitu. Při vyšetřování v Leonově pokoji najde Deckard hadí kůži a fotografie. Mezitím replikanti najdou genetického inženýra Sebastiana, který pracuje se samotným Tyrellem, a získají si jeho důvěru. Rachel se objevuje v Deckardově bytě s důkazy o její lidskosti, fotografiemi z jejího dětství. Deckard jí sdělí, že jí byly implementovány vzpomínky Tyrellovy neteře, načež Rachel odchází. Kromě 4 původních replikantů má nyní Deckard vyřadit i Rachel, která zmizela z Tyrell corp. Stopy, které našel v Leonově bytě, zavedou Deckarda do strip klubu, kde pracuje Zhora. Deckard ji konfrontuje. Zhora se pokusí o útěk, ale Deckard ji stihne zastřelit. Deckard zahlédne v davu Rachel. Je ale napadnut Leonem, který Deckarda odzbrojí a pokusí se jej zabít. To se mu ale nepodaří, protože jej zastřelí Rachel Deckardovou pistolí. Rachel a Deckard se přesunou do jeho bytu, kde on slíbí, že ji nebude sledovat, a pak se políbí. V bytě Sebastiana Roy Pris oznámí, že ostatní jsou mrtví. Sebastian vezme Roye s sebou na setkání s Tyrellem. Replikanti mají z bezpečnostních důvodů jen omezené množství života a Roy od Tyrella, svého stvořitele, požaduje více. Ten mu sděluje, že to není možné, a Roy jej i Sebastiana zabije. V Sebastianově bytě Pris přepadne Deckarda, ten se ale ubrání a vyřadí ji. Roy se vrátí, ale jeho tělo mu začíná vypovídat službu, protože se rychle blíží konec jeho nastaveného životního cyklu. Během honičky Deckard po nepovedeném skoku z budovy na budovu zůstane viset na římse a Roy, fyzicky zdatnější než lidé, stejný skok provede s lehkostí a Deckardovi pomůže. Před tím, než zemře, stihne Deckardovi sdělit hluboký filozofický monolog na téma života lidí a replikantů. Deckard

se vrátí do bytu, kde najde Rachel. Když spolu odchází, najde Deckard origami jedno-rožce a vzpomene si na své sny s jednorožcem a Gaffovu zálibu v origami.

### 2.1.2 Production Design

Film začíná establishing záběrem v podobě přeletu nad městem, o kterém se dozvídáme, že je to LA roku 2019. Už z tohoto záběru je jasné, že jde o depresivní budoucnost města protkaného továrními rafineriemi a temnou atmosférou, osvětlenou pouze neonovými a digitálními obrazovkami reklamních sdělení. Záběr byl točen jako kompozit záběrů miniatur města s efektovými záběry světla a ohňů.

Průlet městem zakončujeme záběrem na zikkurat, budovy Tyrell Corp. V interiéru se ocitáme v jedné z kanceláří budovy. Je to jednoduchý monochromatický prostor s abstraktivními plastickými kubistickými detaily. Nízká okna jsou horizontálně umístěná a vysoko nad hlavami lidí, a tak dochází k bazilikálnímu osvětlení z neznámého zdroje.

Hlavní dekorace města v úrovni ulice byla postavena na backlotu. Kvůli nedostatku peněz přikročili tvůrci od čistého futuristického designu, který je finančně velmi náročný, na vrstvenou přeměnu budov klasické architektury, které v té době již na backlotu stály, pomocí potrubí, kabelů a dalších oprav. Podobným způsobem Syd Mead navrhl i vozidla tak, aby divákovi přišla známá, ačkoliv jde o design z budoucnosti. Tento způsob vrstvení popisuje na příkladu návrhu parkovacích hodin: „Začíná s rozeznatelnými parkovacími hodinami. Místo placení penězi se platí magnetickými kartami. Konstrukce hodin je pod proudem a při neopadtrném zacházení hrozí smrt. Navíc je přidáno velké světlo dobře viditelné v noci, které může navádět i uliční dopravu.“<sup>3</sup>

Hlavní, prostorné kanceláře Tyrella v zikkuratu z hlediska architektonické kompozice připomínají sloupové chrámové prostory egyptské kultury s kubistickými geometrickými detaily. Podlaha je tmavá a vysoce reflexní, což umocňuje přítomnost světla v nejvyšších patrech města.

Deckardův byt je inspirovaný Ennisovou budovou od Franka Lloyda Wrighta, postavenou v roce 1924 a odkazující se na mayský chrámový design. Budova je ve filmu

3 Syd Mead; Blade Runner: Convention Reel, 1982

použita pro záběr z exteriéru. Interiér byl postaven v ateliéru, kde použili jako opakující se prvek kopie betonových bloků, které na fasádě budovy referencovaly právě mayaskou architekturu. Byt je navržen jako prostorný open plan, nízký, osvětlený z jedné strany okny s terasou.

Byt Sebastiana byl natáčen v prázdné, vybydlené Bradburryho budově v centru Los Angeles, která vypadala futuristicky jen díky světelné atmosféře z kuželů namodralého světla v zakouřeném prostoru atria. Místo oken tak Deckard naráží na paletu prosvětlenou reflektory.

Soukromé prostory Tyrella se nachází v nejvyšší úrovni zikkuratu. V rozporu s designem prostoru ulice v šedých a modrých barvách jsou Tyrellovy komnaty osvětleny svíčkami a zařízeny v opulentním, barokním stylu s nádechem futurismu. Vše v teplých barvách zlaté, hnědé a bílé.









## 2.2 Blade Runner 2049

Režie: Denis Villeneuve

Producent: Andrew A. Kosove, Broderick Johnson, Bud Yorkin, Cynthia Sikes Yorkin

Scénář: Hampton Fancher, Michael Green

Předloha: Do Androids Dream of Electric Sheep? by Phillip K. Dick

Kamera: Roger A. Deakins

Production design: Dennis Gasner

Costume design: Renée April

USA, 2017, 163 min

Budget \$150 million

Vyhrál cenu BAFTA a Oscar za nejlepší kameru a nejlepší vizuální efekty, Art directors Guild 2017 a British Film Designers Guild Awards 2017 pro nejlepší production design v kategorii Fantasy celovečerní film. Na pokračování Blade Runnera se čelako více jak 30 let. Jelikož originální Blade Runner mezi tím dosáhl ikonického statusu, tak byly na spolupráci Deakinse a Villneuva vysoké nároky.

### 2.2.1 Děj

K je policejní důstojník a replikant v roce 2049 v Los Angeles. Jeho úkolem je vyřadit z provozu replikanty z předchozích řad, kteří mají tendence v neposlušnosti. Při vyřazování bývalého válečného replikanta, nyní proteinového farmáře, nachází na pozemku farmy pohřbenou krabici s kostmi. Při bližším zkoumání kostí na policejní stanici zjistí, že šlo o kosti replikantky, která zemřela při porodu. V archivech Wallace Corporation objeví, že DNA patří konkrétně experimentální replikantce Rachel vyrobené Tyrellem, předchůdcem Wallace. Informace, že Rachel zemřela na následky komplikací porodu, musí být pečlivě utajena, aby nedošlo k porušení všech pořádků světa. Replikanti jsou v podstatě otroci, sloužící lidem k osidlování světů a manuální a nebezpečné práci. Ovšem jediný rozdíl mezi replikanty a lidmi je, že lidé se rodí, zatímco replikanti jsou vyrobeni, a tudíž nemají duši. Jestliže jedna z nich dokázala odnosit dítě a toto

dítě přežilo, mohlo by být jiskrou revoluce replikantů. K je proto pověřen dítě najít a zneškodnit. Wallace, kterého limitace jeho vlastní výroby replikantů brzdí v kolonizaci dalších světů, chce toto tajemství reprodukce získat a použít ve svůj prospěch. Proto pošle Luv, jeho replikantskou asistentku, pro kosti Rachel se všemi důkazy. K se vrací na pozemek proteinové farmy, kde ve stromě, pod nímž našel krabici s kostmi, nalezne vyryté číslice 6-10-21. Stejně číslice zná ze svých implementovaných vzpomínek z dětství, kde byly vyřezané do dřevěného koníka. Joi, holografická přítelkyně K, věří je že to důkaz, že K je tím ztraceným dítětem. Že se narodil, a ne že byl vyroben. K sleduje stopu dítěte do sirotčince, kde nalezne onoho dřevěného koníka ze vzpomínek z dětství. Při konzultaci s expertkou na výrobu umělých vzpomínek Dr. Anou Stelline si ověří, že vzpomínka je pravá. Tudíž musí být synem Rachel. Zpět na policejní stanici nezvládne složit rutinní baseline test, jež má kontrolovat sklony k neposlušnosti. Jeho nadřízená by jej měla jako neposlušného replikanta okamžitě vyřadit, místo toho mu dává 48 hodin na to, aby zmizel. K se vydává do Las Vegas, kam jej vede stopa po Ricku Deckardovi, bývalém Blade Runnerovi, který měl intimní vztah s Rachel a který je pravděpodobně otcem onoho dítěte. Luv K sleduje a po souboji jej zraněného nechává ve Vegas umřít a unáší Deckarda. Hnutí za svobodu replikantů K nachází a zahrání jej. Vůdkyně hnutí mu ovšem sdělí, že byla svědkem toho, jak Rachel porodila dceru. K dojde, že tím potomkem je Stelline a že vzpomínky s koníkem jsou její. Vůdce hnutí požádá K, aby za každou cenu zabránil Wallacovi dostat se k Stelline nebo k hnutí, a tudíž že musí zabít Deckarda. Luv se snaží Deckarda uplatit klonem Rachel, ten ale omítá a Luv jej odváží k výslechu. Převoz přeruší K, zabije Luv, sám je ale vážně zraněný. Aby Deckarda uchránil před Wallacem a před hnutím, zinscenuje jeho smrt a pak jej odveze k Dr. Stelline. Zatímco K sedí na schodech, pozoruje sních a pomalu umírá, Deckard se poprvé setkává se svou dcerou.

### 2.2.2 Production design

Blade Runner začíná podobně jako Blade runner z roku 1982 záběrem oka. Tentokrát se v něm ale neodráží městská krajina. Místo toho se záběr změní na přelet nad sluneční elektrárnou, kde jsou články uspořádány do tvaru kruhů, tedy připomínající lidské oko. Fotovoltaika funguje na podobném principu snímání oka, tak jde vlastně o

symboliku umělého napodobujícího živé, stejně jako replikanti napodobují lidi. Oko je důležitým motivem celého světa Blade Runnera, protože jako okno do duše jím můžeme rozpoznat člověka od replikanta.

Další dekorací je proteinová farma. Je to několik igelitových „skleníků“ se vstupní přechodovou komorou. Podobná komora byla nainstalována jako vstup do starého domu. Přesně tímto představováním starého na lepší a nové navazuje perfektně Gassner na vizuál světa originálního Blade Runnera bez jakéhokoliv kopírování forem nebo osvětlení. Domek vypadá jako obyčejná přízemní šedá stavba, která připomíná bývalou trafostanici nebo podobnou průmyslovou stavbu. Má kovové prvky, které pod nápo-rem nepříznivého prostředí zrezly a dodávají stavbě patinu a charakteristickou barvu. U jasně žlutého, implementovaného prvku vstupu je na první pohled rozeznatelné, že není součástí původní stavby. Design připomíná spíše něco, co bychom našli na měsíci nebo na Marsu u vstupu do obytných prostor kosmonautů. Jednoduché a vysoce funkční stavby doplňuje přikurtovaný mrtvý strom, který může symbolizovat vztah života a smrti, krásy, rodiny a vědomostí. Je to prvek dekorace, který vyvolává filozofický dialog diváka s filmem.

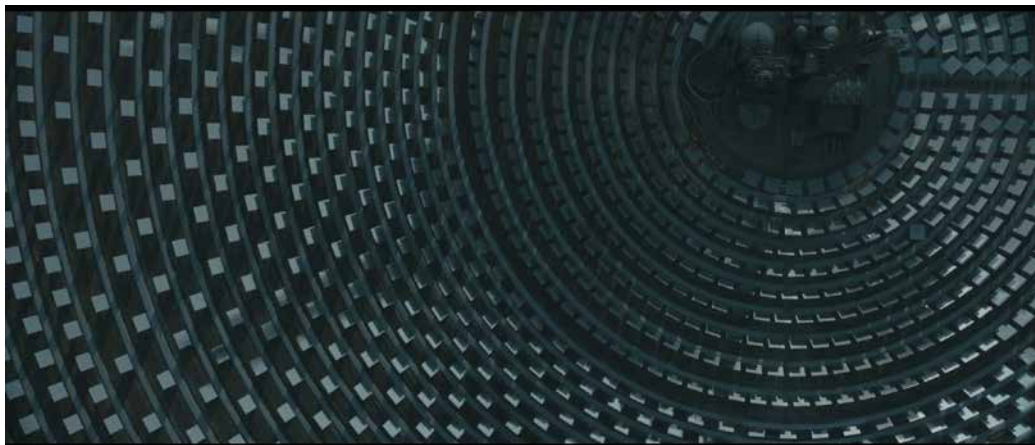
Záběr průletu městem, který je zakončen u budovy policie, je celý natočen na modelu, který vytvořilo Weta Workshop, aby mohli kamerou zachytit všechny nedokonalosti reality, a tak mohl záběr vypadat realisticky. Všechny budovy byly vymodelovány ve 3D, vyřezány a ručně zpatinovány, a optické kabely byly nainstalovány jako světelné prvky. Stejnou technologií byly v ateliéru Weta Workshop postaveny části distriktu pro zpracování kovového odpadu.

Interiéry budovy policie jsou v odstínech béžové a šedé. Jsou to montované prostory s viditelnými panely a s motivem zaoblených rohů, hran a otvorů, jako jsou okna či dveře. Test, kterým se stanovuje emocionální stabilita replikantů, se odehrává v kompletní izolaci malé místnosti, s operátorem komunikujícím pouze skrze interkom. Kancelář šéfové K je umístěná u obvodové stěny a vybavena rohovým horizontálním oknem. Výrazným prvkem kanceláře je žlutooranžové světlo. Žlutá barva má silnou symboliku v průběhu celého příběhu. Váže se na osobu Rachel a objevuje se pokaždé, když o ní K zjišťuje nové informace.



Nejvýraznějšího využití žluté docílil Rodger Deakins v kancelářích Wallace corp. Jsou zde použity přírodní materiály žlutých barev s praktickými světelnými efekty, které vytváří neuvěřitelné obrazce světla průsvity skrze opakující se prvky otvorů nebo odrazem od hladiny vody, která byla neustále čerena přístrojem na vytváření vln. Většina prostor z Wallace tower je navržena se silným důrazem na čisté geometrické linie a osovou symetrii. Budí tak dojem čistoty a harmonie, ale také odstřížení se od reality. Žlutou barvou je také nasycená atmosféra Vegas, které je až na Ricka Deckarda zcela opuštěné. Atmosferická dekorace s polorozbořenými sochami byla kompletně postavená v atelieru. Prostory hotelu byly natočeny na lokacích s green screenem pro prohloubení prostorů. Klasická architektura je doplněna o již staré (z dnešního hlediska ještě neexistující) kusy technologie.

Byt K je velmi utilitárně navržený. Všechno v něm má svou funkci, kterou plní. Byt je v šedých odstínech. Kuchyň použitím kachliček v béžových barvách odkazuje na podobu bytu Deckarda. Celý byt je úzký a orientovaný do hloubky tak, jak to pozorujeme z funkcionalistických bytů z 30. let. Hlavnímu obytnému prostoru dominuje na střed umístěné okno, kterým je často filmován záběr dění uvnitř bytu. Prvky osvětlení jsou umístěny na zdi místo na stropě. Tam je hlavním prvkem pohybující se robotické rameno, které generuje holografický obraz Joi, virtuální přítelkyně K.













## 2.3 Ghost in the Shell

Režie: Rupert Sanders

Producent: Avi Arad, Steven Paul, Michael Costigan

Scénář: Jamie Moss, William Wheeler, Ehren Kruger

Předloha: *Kōkaku Kidōtai* (Ghost in the Shell) by Shirō Masamune

Kamera: Jess Hall

Scénografie: Jan Roelfs

Kostými: Kurt and Bart

Produkční spol. DreamWorks Pictures, Reliance Entertainment, Arad Production

USA, 2017, 106 min

Budget: \$110 mil

Film je adaptací ikonické japonské série anime a mangy. Dokonalá vizuální stránka proto byla naprosto nezbytná. Pro realizaci realisticky vypadajícího sci-fi filmu je ve většině případů potřeba použít vizuálních efektů, klíčování a 3D virtuálních modelů. V posledních letech se ale toto médium nadužívá a než aby podpořilo vizuál filmu, celé dílo získává 3D vzhled identický jako zbytek filmů využívajících tuto technologii. Tvůrci a Novozélandská společnost Weta Workshop *Ghost in the Shell* se pokusili toho co nejvíce postavit a fyzicky vyrobit a vznikl tak snímek naprosto jedinečné vizuální kvality.

### 2.3.1 Děj

V blízké budoucnosti se kybernetické upravování našich těl stalo běžnou záležitostí. Hanka Robotics, firma zabývající se právě kyber-vylepšováním v rámci tajného projektu, vyvinula kompletně kybernetické umělé tělo, které dokáže pojmout lidský mozek. Ten je stále více SUPERIOR nadřazený než umělá inteligence. Mira Killian přežila teroristický útok, při němž zahynuli její rodiče. Respektive její mozek přežil a byl vložen do schránky těla (the shell). Na požadavek CEO Hanka Robotics Cuttera se připojí

Mira k jednotce Sekce 9, protiteroristické jednotce, kde je jí přidělena hodnost majora.

Major stojí na střeše hotelu a snaží se vymyslet obranu k hackerskému útoku, který se právě v hotelu odehrává. Major zneškodní všechny útočníky i robotickou gejšu, která byla hacknutá entitou zvanou Kuze. Major poruší všechny protokoly a přímo se připojí ke gejši. Kuze zahájí protiútok a Batu je nucen Majora natvrdo odpojit. Stopy je zavedou do nočního klubu yakuzy, kde se odehrávají i augmentace na černo. Je to ale past a výbuch zraní Majora a připraví Batua o zrak. Když jednotka najde mrtvou kolegini Dr. Outlet s daty z projektu z minulosti, pochopí že Dr. Outlet je dalším cílem. Tu napadnou dva hacknutí čističi. Při záchraně Batu jednoho z útočníků zastřeli, Major sleduje, zneškodní a zatkne toho druhého. Když jej vyslychají je jasné, že se stal obětí hacku, protože je přesvědčen že má malou dceru, která ovšem neexistuje. Major tak skrze pracovníka mluví přímo s Kuzem. Ten pak donutí pracovníka k sebevraždě. Jednotka sleduje digitální stopu, kterou Kuze zanechal, na tajné místo, kde objeví že Kuze využívá živé lidi pro vytvoření mentální sítě. Kuze zajme Majora a vysvětlí jí, že je nepovedeným testovacím subjektem stejného projektu Hanka Robotics jako Major. Přesvědčí ji, aby prozkoumala svou minulost, protože to, co se jí zjevuje, nejsou chyby v systému nebo halucinace, ale potlačené vzpomínky. Poté ji pustí a zmizí. Major zde za Dr. Outlet, ale Cutter se rozhodne že je Major již na obtíž a přikáže Dr. Outlet ji zabít. Outlet jí ale pomůže utéct a dá jí stopu k odhalení její minulosti. Cutter doktorku zastřelí a svede vinu na Majora. Ta je teď cílem pátrání. Major navštěvuje adresu, kterou dostala jako klíč ke své minulosti. Tam nalezne ženu, která jí vypráví o její rok mrtvé dceři Motoko, kterou ji Major připomíná. Major pochopí že ona je tou dcerou, která utekly s domu a bydlela ve squatu na stadionu. Cutter vydává rozkaz na odstranění i zbytku týmu Sekce 9. Žádný z útoků se nepovede a celá Sekce 9 se vydá na pomoc Majorovi. Major se vydá na místo, kde byla Motoko naposled spatřena. Tam se setká s Kuzem a vzpomene si na jejich společnou minulost rebelů ve squatu, odkud je Hanka Robotics unesla jako testovací subjekty. Kuze přenese své vědomí na síť, než jej Cutterem vyslaný pavoučí tank zastřelí. Sekce 9 zachrání Majora a Aramaki, šéf Sekce 9 na příkaz premiéra Cuttera popraví. Major se setká se svou matkou a pak pokračuje v práci pro Sekci 9.

### 2.3.2 Production design

První záběry jsou z laboratoří Hanka Robotics, kde jsme svědky výroby robotického těla naší hlavní hrdinky. Celý proces byl navržen ve 3D ale následně byly segmenty těla vyrobeny a vše bylo natočeno se skutečnými rekvizitami. V Hanka Robotics je hned několik interiérů které můžeme vidět. Hned po výrobě robotického těla je na bílém podsvíceném stole Major probuzena k životu. Celé to sleduje pan Cutter, vedoucí Hanka Robotics, z pozorovací místnosti za sklem. Skrz tuto místnost je vidět i pozadí města. Místnost samotná téměř není vidět, pouze světelný design postele, rámu průhledu a digitální údaje, co se promítají na sklo. V Hanka Robotics navštěvuje Major další prostory. V místnosti kde ji Dr. Oulet opravuje ruku je centrálně umístěné roboticky ovládané „zubařské“ křeslo. Místnost má dvě okna se světelnými rámy a celou místností ve výšce prsou vede pruh modrého podsvícení. Stěny mají předsazenou pevnou čirou folii, od které se odráží všechna světla, ale v pokroucené formě. To stejné je použito i v kybermárnici, kde je modrý pruh posunut až ke stropu a stěny u podlahy jsou díky zaoblení výrazněji osvětleny modrou barvou. Průhledem pak vidíme místnost se zavěšenými robotickými těly v zelenožlutých igelitových obalech. Tato dualita osvětlení pomocí komplementárně zabarvených světel se objevuje v prostorách Hanka Robotics ještě mnohokrát. Zeleně podsvícený stůl s červeně nasvícenými stěnami. Modré chodby se žlutými zářivkami.

Následuje průlet nočním městem s vyvýšenými dálnicemi a výrazným světelným designem. Vše je vyrobené a nasimulované ve 3D. Záběr končí pohledem na Majora, která stojí na střeše hotelu a dívá se do hlubin města. Dekorace střechy s nápisy a trubkami byla postavená v Green screen atelieru.

Tým majora se připravuje na akci v jedné z místností hotelu. To je obdélníková místnost s bíle podsvícenou podlahou seskládanou tak jako tradiční japonské tatami. Vprostřed místnosti je zapuštěný prostor se stolem, okolo kterého se sedí pod úrovní podlahy. Pocitu luxusu je docíleno použitím leštěného jakoby přírodního kamenného materiálu. Nad stolem je zavěšen obří lustr komplikovaného designu. Spolu s teplým osvětlením, lampiony a grafikou aplikovanou na stěnách vyvolává pocit tradiční japonské kultury. V prostoru se jako obsluha pohybují robotické gejši. Než aby je vygenerovali pomocí motion capture, vyrobili ve Weta workshops nádherné jakoby porcelá-



nové masky, které nosili reálné herečky. Při útoku gejš se poté jeden z robotů otevře a Major je pak zničí, což byly klasicky mechanické rekvizity v různém stádiu rozbití.

Další dekorací je byt Majora. První záběr je z pohled dolů na Majora, jak leží na podobné světelné posteli, na které byla vyrobena. Když se kamera přesune do pozice výšky očí vidíme za Majorem okno a městským pozadím. Postel je jediný praktický zdroj osvětlení. Tento záběr je přesně převzat z anime filmové předlohy. V rámci bytu má Major i regenerační výklenek ohraničený světelným rámem, který je to, co vytváří atmosféru futuristického vzhledu.

Řídící místnost sekce 9, jednotky Majora, je jednoduchá tmavá místnost čtvercového půdorysu. Stěny jsou hladké, ohraničené zeleným podsvícením u stopu i u podlahy. Strop je z dílců s čtvercovými perforacemi. Sedací nábytek je jednoduchého designu sedmdesátých let. Nejvýraznějším prvkem je červený holografický střed místnosti, kde se odehrává předávání informací teamu. Kancelář vedoucího oddělení Sekce 9 je podle použití stejných stropních dílců, tentokrát s osvětlením, identifikovatelná jako součást komplexu. Málo osvětlený prostor opět designu, který bychom mohly vidět v 70tých letech minulého století je aktualizován a posunut do budoucnosti zelenou prosvícenou mozaikovou stěnou. Výslechová místnost je vyřešena jako vestavná krychle z polopropustného skla v černém místnosti, která ji obklopuje. Krychle má svoje konstrukci podlahy, odkud vedou i datové kabely. Uvnitř je skleněná krychle osvětlená bílými čtvercovými stropními světly v pravidelném rastru. Z krychle do místnosti není vidět. Z místnosti do krychle ano. Vyslýchaný ve žluté kombinéze, který je uvnitř připoutaný, je jediným barevným prvkem. Strop místnosti okolo krychle je ze stejných dílců jako zbytek prostor Sekce 9.

Všechny místnosti jsou tak provázány použitím stejného stropního prvku a co nejjednodušších stěn a podlahy. Prostory se pak proměňují pouze jinou světelnou instalací. Což je velmi praktické i z hlediska natáčení, kdy se dá jedna dekorace použít mnohokrát a divák si toho ani nevšimne.

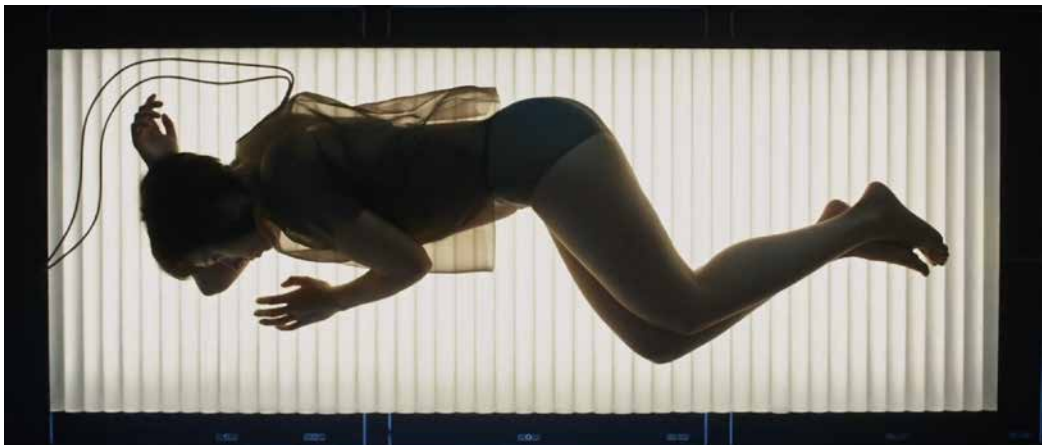
Město na úrovni ulice je velmi výrazně barevné ve všech barvách duhy. Chaotičnost marketů asijských měst je tu ještě umocněna použitím 3d reklam. Ty byly zvláště natočeny v motion capture studiu a pomocí 3D doklíčovány do obrazu. Ulice, kde pře-

padnou doktorku je v parteru nadresovaná reálná ulice Wellingtonu, kterou ve 3D do-  
dělali, tak aby vypadala více brutalisticky a aby zde byla vidět vícevrstvé dálnice. Pro  
vozidla jsou použity poupravené vozy ze sedmdesátých let jako například známý Lotus  
Esprit. Ty mají subtilní design s ostrými hranami, což vytváří vizi brutálnější futuristické  
budoucnosti.

V klubu yakuzy je opět využito světelné atmosféry a holografických doplňků pro  
dokreslení představy budoucnosti. K separaci jednotlivých prostor využívá víceúrovňo-  
vé podlahy a rozdělujících paravánů z nepravidelné mřížky, igelitové polopropustné a  
reflexní materiály nasvícené světly neonových barev. Místnost s poledancovou tyčí je  
mála kruhová místnost pouze s kruhovou pohovkou přerušenu pouze pro vstup s tyčí  
v prostě místnosti. Stěny jsou s igelitových nafouknutých komor, které jsou průhledné,  
jen když jsou přímo prosvícené světlem.

Byt maminky Motoko je zařízen tak, jak by dnešní moderní prostory v bytových  
zástavbách mohly vypadat. Jsou zde tradiční prvky s minimalistickým nádechem še-  
desátých let. Jednoduchý prostor, který ale není prázdný ale plný předmětů se vzpo-  
mínkami k min se vázajícími. Tato sbírka je přesně na opačné škále od prostor Hanka  
Robotics, Batuova auta či Majorova příbytku. Je to lidské, bez potřeby v každém před-  
mětu hledat pouze nástroj efektivity. Barevné schéma se opět pohybuje ve škále kom-  
plementárních barev modré a oranžové. Exteriéry jsou natáčeny v bytových domech v  
Hong Kongu.

Vizuálně zajímavou je i dekorace Kuzoovy lidské sítě, což je opět jednoduchá  
místnost s jedním kruhovým otvorem ve stropě, odkud vedou různé dráty a kabely k  
jednotlivým připojený lidem. Ti sedí v soustředných kružnicích a tím že je scéna primár-  
ně osvětlená otvorem ve stropě jsou lidé to, na co se díky kompozici záběru zaměříme.  
V celém filmu nás tak provází téma obrovského potenciálu proměny prostorů pouze za  
použití jiných světelných zdrojů různých barev.









## 2.4 Akira

Originální název: アキラ

Režie: *Ōtomo Katsuhiro*

Producent: Ryōhei Suzuki, Shunzō Katō

Scénář: *Ōtomo Katsuhiro, Hashimoto Izō*

Předloha: *Ōtomo Katsuhiro (manga)*

Kamera: Misawa Katsuji

Production design: Kazuo Ebisawa, *Ōno Kōji, Ikehata Yuji*

Japonsko, 1988, 124 min

Budget \$9 mil

Akira je velmi ikonické dílo. Nejen že je prvním japonským animovaným filmem znázorňující kyberpunk, žánr natolik v Japonsku oblíbený, že má vlastní kategorizaci. Precizní spracování je oceňováno i dnes, ale především se jedná o film, pomocí kterého prorazila japonská tvorba anime na západ a získala celosvětovou oblibu a uznání.

### 2.4.1 Děj

V osmdesátých letech je Tokyo zničeno obřím výbuchem, který byl milně označen za atomový a rozpoutal tak Třetí světovou válku. V roce 2019 je mír a město je znovu postaveno a jmenuje se Neo Tokyo. Korupce, násilí, války gangu a protesty proti establishmentu tu jsou však na denním pořádku. Jednoho den Kaneda, vůdce gangu vyprovokuje bitvu se soupeřícím motorkářským gangem. Kanedův nejlepší přítel Tetsuo při souboji na motorkách narazí do chlapce s nadpřirozenými schopnostmi, který utekl z péče vládního programu. Plk Shikishima vyzvedne a převezve chlapce i zraněného Tetsua a zbytek gangu nechá zatknout. Na policejní stanici potkává Kaneda Kei, politickou aktivistku a rebelku zatknutou na jednom z protestů. Kaneda si ji hned oblíbí a pomůže jí vyhnout se vězení tak, že ji označí jako součást gangu, a tak ji policie propustí. Dr. Ōnishi, vedoucí vládního programu pro výzkum nadpřirozených psychických schopností, zjistí, že Tetsuo má potenciální schopnosti podobné Akirovi, což byl subjekt

programu zodpovědný za výbuch Tokia. Dr. Ōnishi přes plukovníkovy obavy a přes varování dalších subjektů spustí sérii experimentů s Tetsuem jako subjektem. Tetsuovi schopnosti se pod vlivem experimentů velmi rychle rozvinuly a pomohly mu s útekem z nemocnice. Vezme Kanedovu motorku a se svou přítelkyní Kaori plánuje útek z Neo Tokya. Než se mu to podaří, připlete se do potyčky gangem Klaunů. Kaneda se zbytkem členů gangu mu přispěchají na pomoc, Tetsuo ale začne mít halucinace a hrozné bolesti, a tak jej Dr. Ōnishi vezme zpět do nemocnice. Kaneda se s úmyslem najít Tetsua přidá ke Kei a jejímu hnutí. Společně infiltrují nemocnici a podaří se jim najít Tetsua, ten se jim ale vzepře a pomocí již velmi vyspělých telekinetických sil je porazí a vydá se najít Akiru, jehož lokaci se dozvěděl od jiného subjektu Kioko. Ta pomůže Kei a Kanedovi uprchnout z armádního zadržení s nadějí, že se jim podaří Tetsua zastavit. Tetsuo dorazí na olympijský stadion, pod nímž je držen Akira v kryo-komoře. Přes odpor Kioko, která pomocí svých sil jedná skrze dělo Kei, se mu podaří kryokomoru vyzvednout a otevřít. Odhalí však, že zde pouze několik malých kousků nervové soustavy, které jsou to jediné, co z Akiry zůstalo, a které jsou zde uschovány pro příští generace vědeckých výzkumů. Kaneda s Tetsuem bojuje pomocí laserové zbraně a plukovník proti němu použije speciální orbitální zbraň. Tetsuo útok přežije, ale ztrácí schopnost své síly kontrolovat. S velkými bolestmi se schovává na stadionu, kam jej ale sleduje jak Kaori, tak plukovník, který mu nabízí pomoc v případě návratu do nemocnice. Po dalším duelu s Kanedou ztrácí Tetsuo kontrolu úplně a začíná mutovat v obří masu, která absorbuje a ničí vše co jí přijde do cesty. Pohltí Kanedu a Kaori dokonce zabije. Subjekty se rozhodnou probudit k životu Akiru, který jediný může pomoci. Akira společně se svými přáteli vytvoří další singularitu, která pohltí Tetsua a Kanedu do jiné dimenze, nového vesmíru, který je dostatečně velký pro entitu, ve kterou se Tetsuo proměnil. Během toho singularita opět ničí Neo Tokyo. Subjekty se rozhodnou, že Kanedu zachrání i za cenu toho, že se již nebudou schopni vrátit do naší dimenze. Uvnitř singularity je Kaneda svědkem vzpomínek z Tetsuova a jeho dětství a z počátku života subjektů v programu. Subjekty Kanedu přenesou zpět do naší dimenze, kde se mezi zaplavenými ruinami Neo Tokya shledá s Kei a dalším členem Kanedova gangu a společně odjedou na motorkách pryč.

## 2.4.2 Vizuál a technologie

Akira je naprosto zásadním dílem jak kyberpunku, tak japonského anime. Film je velmi zredukovanou adaptací režisérovy série mangy stejného názvu, která byla vydána v šesti dílech mezi lety 1982 a 1990. Jako nejdražší anime snímek tehdejší doby využívá spolupráce sedmi animačních společností. Díky tomu jsou schopni vytvořit neskutečně propracované dílo s extrémním množstvím detailů, uspořádaných do kontrolovaného chaosu. V té době bylo běžnou praktikou animovat například pouze hýbající se rty na statickém pozadí tak šetřit peníze i čas. Tvůrci Akiry se rozhodli, jít absolutně opačným směrem, kde animují pohyb i ve zdánlivě nedůležitých prostředích. Spolu s použitím pro anime netypickým množstvím 24 snímků za sekundu vytváří nezvykle plynulý pohyb.

Autor v rozhovoru zmínil, že chtěl, aby Neo Tokyo mělo jednu z hlavních rolí příběhu. Toho je docíleno prací se světlem, konkrétně s neonovými světly. Svtělo je téměř nejdůležitějším prvkem filmu. Záčíná a končí výbuchem v podobě zvětšující se koule bílého světla. To zároveň ničí vše co je mu v cestě, a zároveň čistí zkorumpované a připravuje půdu pro nový začátek. Neonová svěla jsou potom dále v celém filmu všudypřítomná. Kužely světla vyzařují z města a pohybem ukazují rychlý život města. Neonové nápisy a reklamy a ukazují na spotřebitelsou společnost, ale tvoří i surrealistickou mozaiku, která funguje jako pozadí pro drsný život lidí ve městě. Násilí, které tu motorkářský gang Kanedy páchá je zjevně akceptován jako součást každodenního života. Při jízdě motorek je použito světla v další ikonické formě táhnoucích se světelných pruhů, kterými vlastně zanechávají stopu svých činů ve městě.

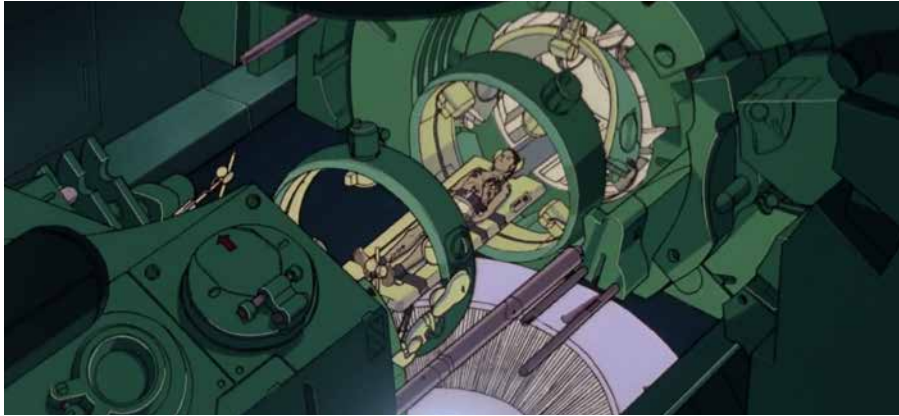
Kromě města samotného zde tvůrci představují dystopickou budoucnost v několika zajímavých prostředích. Když se Kaneda s ostatními členy gangu po zatčení ocitne na policejní stanici, můžeme vidět podlahu z paket, na které jsou bílé pruhy jako známe ze sportovních zařízení. Když se pomyslná kamera přesune výš, můžeme vidět, že celá stanice je z kanceláří vestavěných do sportovní haly. Toto využití stavby pro jiný účel bez větších estetických úprav je klasickým prvkem kyberpunkového žánru. To, v jakém se formě rozkladu se celé společnost nachází je perfektně ukázáno na prostředí školy, ve které Kaneda i Tetsuo studují. V předprostoru školy je umístěna socha, která je pokreslena a znehodnocena. Všechny prostory jsou porkevny odpady a jediné funkční prostory jsou parkovací átria, kde mají kluci z gangu ustájené svoje motorky.











## 2.5 Dredd

Režie: Pete Travis

Producent: Alex Garland

Scénář: Alex Garland

Předloha: John Wagner and Carlos Ezquerra 2000 AD

Kamera: Anthony Dod Mantle

Production design: Mark Digby

Costume design: Diana Cilliers, Michael O'Connor

UK, South Africa, 2012, 95 min

Budget: \$30 million

### 2.5.1 Děj

Ve 22. století je Amerika radioaktivní pustina a uvnitř zdí města Mega City 1, jež se táhne po celé délce východního pobřeží USA. V betonové džungli domů a megabloků se daří zločinu a vládě gangů. Jediné, co bojuje proti chaosu jsou Soudci ze Síně spravedlnosti. Soudce je zároveň i porotou a popravčím v jedné osobě a vykonání rozsudku se tak stane přímo na místě zločinu. I tak jsou Soudci schopni se dostat pouze k 6 % kriminálních činů. Jedním z nejzkušenějších Soudců je Dredd. Ten dostane k zhodnocení v terénu kadetku Andersovou, která má telepatické schopnosti. Společně se vydají k trojnásobné vraždě v megabloku Broskvoně. Během vyšetřování zločinu zjistí, že oběti byly při stahování z kůže a shoení z vrchních pater 200 podlažního bloku živé a pod vlivem psychoaktivní látky zvané Slo-Mo, která uživatelům působí pocit, že se čas odehrává v 1/1000 své původní rychlosti. Během drogové razie zatknou podezřelého Kaye, ze kterého Andersonová pomocí svých schopností zjistí, že je to s nevyšší pravděpodobností pachatel a že pracuje pro drogovou královnu Ma-Ma megabloku Broskvoně. Ma-Ma, vlastním jménem Madeline Madrigal, se dříve živila jako prostitutka, poté ale zabila svého pasáka a převzala jeho veškerý byznys. Nyní je jejím poznávacím znamením extrémní násilí a má v plánu rozšířit své pole působnosti, což se týče dodávek drog a ovládnout tak celé Mega City 1. Teď má ale Ma-Ma obavy, že Soudci z Kaye při

výslechu dostanou až příliš mnoho informací, a proto se rozhodne Soudce zneškodnit. Díky svému vlivu v megabloku zahájí hon na Soudce, zatímco její osobní hacker zahájí hermetického uzavření celého bloku, kdy nikdo se nedostane dovnitř ani ven. Dreddovi zkušenosti a schopnosti Andersonové jim však pomáhají navzdory všemu zůstat při životě. V nestřeženém okamžiku Kay odzbrojí Andersonovou a odjede s ní výtahem do centrály gangu. Dredd pokračuje ve své misi a s úspěchem zabíjí každého člena gangu Ma-Ma klanu, kterého potká. Ma-Ma proto zavolá posily ve formě podplacených Soudců. Dredd však léčku prohlédne a Soudce s pomocí Andersonové, která se osvobodí, zneškodní. Společně dorazí do centra gangu a Ma-Ma tam již čeká a na ruce má detonátor, který je sesynchronizovaný s jejím tepem a v případě že zemře, dojde k detonaci nevyšších 50-ti pater bloku. Dredd ale usoudí, že signál detonátoru nedosáhne nahoru z přízemí bloku a po aplikaci její vlastní medicíny, Slo-Mo, ji skrze okno shodí do Atria. Andersonová odevzdává svůj odznak Dreddovi, protože svým odzbrojením neuspěla v jejím hodnocení. Dredd však usoudí, že je vhodná pro výkon práce Soudce, a to také podá jako oficiální hlášení nejvyšší Soudkyni Síně spravedlnosti.

### 2.5.2 Production design

Jako adaptace původně komiksového materiálu v magazínu 2000AD, kde se poprvé objevil svět Soudce Dredda v roce 1977, se musel do určité míry držet film svého zdrojového materiálu. Jako u většiny adaptací komiksu do filmu bylo potřeba najít hranici mezi realisticky vypadajícím světem a nadsazeným světem komiksu.

V případě vizuálu samotných strážců pořádku bylo potřeba zachovat ikonický design helmy, kterou si Dredd nikdy nesundává. Zbytek kostýmu by ale při přenesení návrhu jedna ku jedné ze zdrojového materiálu do hraného filmu vypadal směšně a byl by absolutně nepraktický. Kostýmní designér tak navrhl uniformu soudců se základním vizuálem motorkářských oděvů. Soudci se po městě pohybují na svých motorkách každý den. Uniforma je tak praktická, celokožená a každodenním nošením opotřebovaná. Na tom má jakoby taktická vesta s prvky reálných chráničů ramen a páteře, doplněnou o více futuristický a military design s charakteristickým odznakem soudce na prsou.

Jedním z nejdůležitějších prvků ovlivňující vizuální stránku filmu bylo zachyce-

ní efektů drogy zvané Slo-Mo. Ta zpomalí člověku vnímání času. Pro natáčení těchto záběrů použil kameraman super vysokorychlostní kameru zabírající při rychlosti 3000 snímků za sekundu. Hlavním důvodem pro použití této kamery bylo zachycení velmi násilných scén v až surrealistické kráse. Závěry jsou pak dotvořeny duhovými efekty odrazu světla. Tvůrci tak vyvinuli způsob, jak zachytit například efekt výbuch nebo střelby na člověka pomocí stlačeného vzduch prosvícených vystřikujících kapalin a tříštění skla. Ve zpomaleném záběru je zachycen i smrt antagonistky při dopadu na dlažbu po 200 pater dlouhém pádu pod vlivem drogy.

Film začíná establishing dronovým záběrem přeletu na městem Mega-City One. Což je betonová jungle megabloků a megadálnic, která se táhne po celé délce východního pobřeží spojených států. Pro natáčení, a i jako inspirační zdroj posloužil Johannesburg, který svou brutalistickou architekturou, urbanistickým uspořádáním do systému pravidelné mřížky a prašnou nehostinnou atmosférou působil jako perfektní pozadí pro děj odehrávající se v nehostinné městské krajině budoucnosti. Záběrů Mega-City One bylo docíleno implementací variace 12-ti 3D modelů megabloků, 200 patrových bytových jednotek, do záběrů z helikoptéry právě Johannesburgu.

Síň justice je megastavba, která ale má čistý design skleněného povrchu. Na přední stěně žlutě září holografické logo soudců. Vnitřní struktury jsou megalomanské a bez jakýchkoliv ornamentů. Natáčení probíhalo u reálné lokaci vstupních bran se CGI stavbou v pozadí.

Interiér Megabloků byl postaven v atelieru, kam se jim povedlo postavit tři patra rohu pavlačí poloviny délky 40x40 metrového atria. Natočené záběry byly kompozičně seskládány na sebe se CGI doplněním nad a pod postavená patra.

Pro natáčení přízemí atria se autorům podařilo najít lokaci budovu s několika úrovněmi předprostor. Použili tak záběry exteriéru pro natočení interiéru Megabloku. Záběry zde natočili v noci a pomocí CGI je propojili s atriem.

Vestavěná medi unit je o něco civilizovanější a více high-tech než zbytek bloku což je ukázáno na použití otvorů se zaoblenými rohy v montovaných stěnách. Opět je použito zelenožlutého světla. Kromě všudypřítomného materiálu zašlé omítky a od-

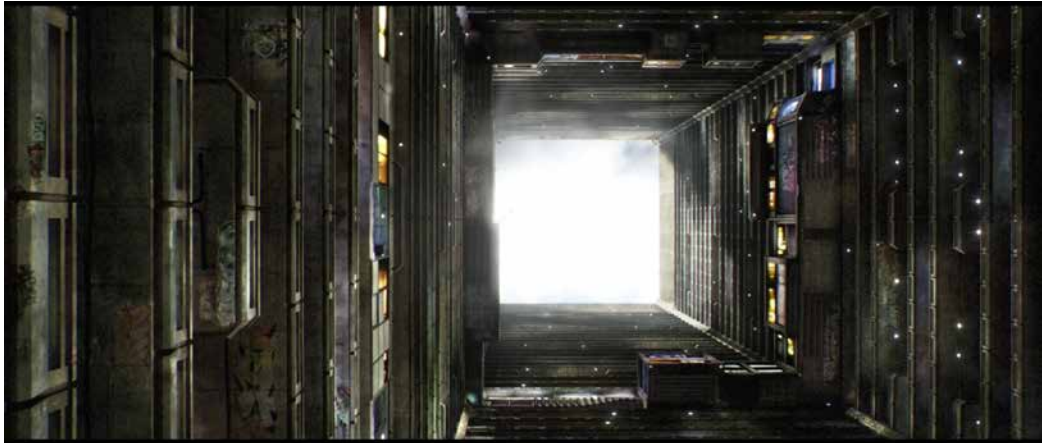
haleného betonu se zde objevuje nerezová ocel, kterou máme spojenou se sterilním prostředím lékařských zařízení. Drogová varna má vizuál klasické chemické laboratoře se starým a opotřebovaným vybavením, zasazené do starého továrního prostoru s stěnami obloženými kachličkami a potrubím vedoucím skrze celý prostor. Kontrolní místnost technické infrastruktury a zabezpečení je klasická technická místnost s vestavěnými bloky konzolí.

Většina vnitřních prostorů je osvětlena zelenými nebo sytě žlutými světly v ochranné kovové mřížce. Jako materiál je použita zašlá a špinavá omítka, odhalený beton nebo natrávené nátěry různých barev pokryté graffiti. Různé chodby mají téměř stejné rozložení, a tak mohly být natáčeny ve stejné dekoraci proměňující se pouze pomocí nátěrů a detailů.















## B VÝTVARNÁ ČÁST

### 3 PROJEKT KRONOS

Pavel Bareš je nováčkem české beletrie a hned svým debutový dílem Projekt Kronos rozpoutal vlnu zájmu a nadšení. Mnozí fanoušci oceňují fakt, že dílo tohoto charakteru vzniklo v ČR a že autorem je mladík, jenž si téma epických rozměrů vybral pro svou prvotinu. Kniha má přes 560 stran, je psaná z pohledu několika hlavních hrdinů a má filmový charakter, docílený psáním v podstatě rychlými střihy expozičních a akčních částí pro rychlejší spád dění.

V České republice je stále na sci-fi a fantasy pohlíženo jako na braková díla literárních vyvrhelů. A to i přes to, že máme několik velmi plodných a kvalitních autorů. V Barešově díle můžeme najít jak černý humor typický pro většinu děl české fantastiky, tak zároveň v postavách, jejich motivacích a prostředích, ve kterých žijí, rysy tak charakteristické pro film noir a kyberpunk.

Knihu jsem si vybrala z několika důvodů. Fakt, že vznikl právě v České republice – vydáno v Brně 2017 – je jedním z nich. Za druhé mě jako architektku vždy zajímaly urbanistické vize budoucnosti, kde ve světě s pravidly jako má právě Attiona city, je zajímavých hned několik faktorů jako rostlé, vrstvené město versus město nově naplánované a v krátkém časovém úseku postavené. Vertikalita města je zajímavá hned z několika důvodů – např. řešení infrastruktury, statiky, bezpečnosti a celkové efektivity zástavby, prozkoumané v tolika urbanistických konceptech především z první poloviny minulého století. Autor za hlavní postavu díla označuje město Attiona samotné. Ale především mě fascinují díla, která na pozadí high-tech vymožeností života v budoucnosti poukazují na sociální problémy dneška.



### 3.1 Děj

Děj se odehrává v roce 2052 v Attiona city, jednom z mála měst, které přežili atomovou válku. Příběh začínáme v Centru ve velké přednáškové aule Eclipse tower, kde generál Conelly představuje Institutem nově spuštěný projekt KRONOS a jeho hlavní aktéry. Cílem tohoto projektu je nalezení, identifikování a eliminace hrozby v podobě Şehirů, osob s nadpřirozenými schopnostmi a zvláštním mentálním propojením s entitou města. Seznamujeme se takto s Billem a LJem, kteří společně povedou výcvikové středisko a přípravu Sirotků na to, aby se stali elitními agenty Operativního oddělení projektu Kronos. To vede pan C. Jeho bratr, pan V, se stává vedoucím Výzkumného oddělení. Když dav vychází z Eclipse tower, je mezi nimi i Gazs s identifikačními údaji někoho jiného.

Jason je devatenáctiletý teenager, který řeší klasické problémy tohoto věku, jako je škola, holky a fakt, že se nachází a špatné straně plošiny. Jednoho dne před několika měsíci zjistil, že má nadpřirozené schopnosti a že dokáže komunikovat s Attionou, jako by to byla osoba. Od té doby se snaží svým přestrojením za Dawnera, superhrdinu, očistit Downtown od zločinu, drog a jiných neřestí.

Každý den po cestě ze školy kupuje sobě a své matce oběd v kiosku v Tamale. S Bobem, synem majitele kiosku, si povídá o posledním čísle jejich oblíbeného komiksu. Jason si připlatí, aby matce koupil jídlo s označením přeškrtnutého M, což znamená, že je alespoň z poloviny nemodifikované a původně určené ke konzumaci. Po cestě ze školy potkává čím dál více nakažených záhadnou smrtelnou chorobu. Tady dole v Downtownu je bez vyspělejší nemocniční péče neléčitelná i většina věcí, které v Centru jsou. Jako Dawner sleduje a přepadne tři příslušníky kultu At'hiaka, kteří v Bloku Z0XX, v nejspodnější vrstvě města, sbírají těla lidí, kteří podleli nákaze a do bloku, kterému se nyní říká Sloní hřbitov, přišli zemřít. Dawner se z nich snaží dostat informace o nové droze, kterou jeden z nich má. Během souboje Dawner pomocí svých schopností zapálí celý prostor. Doma si musí opravit masku, která při souboji utřžila škody, a ošetřit zranění způsobené Hookem, jedním ze soupeřů. Na své konzole přidává na virtuální nástěnku další stopu k odkrytí celého drogového systému města.

Jason v kiosku nakupuje vánoční večeři s 12 procenty masa. Když pak s matkou

slaví doma Vánoce, začne se rozčilovat, že tohle v Downtownu není život. Ve svém pokoji se připravuje na další zátaž. Dle získaných informací drogy pochází od Empirica. Tomu patří Apocalypto, jeden z nejluxusnějších klubů v Downtownu. Předtím se ale staví pozdravit svoji kamarádku Jennu, která se z Downtownu do Centra dostala jako začínající modelka. Ta ale už zavrhlala svoji minulost a poprosí Jasona, aby už ji nenavštěvoval, nepsal a v podstatě kompletně zrušil kontakt. Mezi Downtownem a Centrem Jason cestuje pomocí stejných reklamních billboardů. Dawner sleduje vstup klubu Apocalypto z balkonu protějšího domu. Nazná, že lepší pozici bude mít přímo z prosklené střechy klubu, ale naráží zde na jednoho z členů ochranky klubu. Začne souboj, ale poté, co se Dawner propadne střechou, se přesouvá do interiéru klubu, kde se na tačném parketu v chaosu civilistů a členů ochranky spustí střelba. Jedna kulka zasáhne a zabije dívku, která si zde tancem vydělává. Empiric ve spěchu opouští klub a pokouší se utéct. Dawner se pomocí svých schopností zbavuje pronásledujících bodyguardů a Empirica dostihne. Omráčeného jej poté dopraví do policejní vazby.

David Fox, agent operativního oddělení Kronosu, v Downtownu pátrá po pacientovi nula záhadné nákazy ve výzkumném oddělení pojmenované ADI-7. Po třech měsících pobytu zde v přestrojení za doktora se pacient nula sám objevuje ve Foxově pracovně v Samaritánském špitálu v bloku C075. Po dlouhém rozhovoru, kdy mu muž popsal jak sám imunní, zabil nákazou celou svou rodinu a další, než mu došlo, že je on tím původcem, a jak i když se opakovaně pokusil o sebevraždu, nikdy se to nezdaří, nechává Fox za sebou mrtvolu muže a zmizí v davu. Na Samaritány zavolá policii a po zátahu je zatčení je už nikdo nespatri.

Jason jedoucí metrem se setkává s Vránou, Şehirem, který mu při předchozím souboji ve Sloním hřbitově zachránil život, když zastřelil jednoho Jasonova protivníka. Rozdíl v pohledu na svět a spravedlnost Jasona rozčílí a poté, co vystoupí na Vítězné, nechá Vránu odvézt na okraj Attiony do Zahrad, bývalého obytného komplexu, nyní smetiště. Na stanici si Jasona všimne David Fox a pochopí, že je Jason Şehir.

Bill přivede Luca do výcvikového střediska. Zavede jej do jeho nového pokoje, kde už na něj čekají Sirotdci stejné, nejvyšší kategorie. Peter, jeden z nich, provede Luca po celém středisku a ukáže mu, jak zde věci chodí. LJ nainstaluje Lucovi vizor místo jeho slepého oka, které si sám poranil v blázinci. Luco začne s intenzivním tréninkem fyzické

zdatnosti, bojových umění a poté co dostane služební střelnou zbraň a teleskopickou katanu i střelbu na terč a souboj se zbraněmi.

Luco sedí v bufetu a když na něj na místní obrazovce místo zpráv vyskočí okno video rozhovoru s Nataly, začnou si povídat o událostech několika posledních dní: Sirotci dostali den volna a Luco s Peterem toho využívají pro návštěvu bazénu. Když Luco nemohl spát, trénoval po nocích v Simulátoru, tam jej našla Nataly a dala mu svůj meditační program co napsala pro rozhraní Simulátoru. Během tréninků se začal vyostřovat konflikt mezi Lucem a Tomem. Tom pak Luca vyzval na souboj v Aréně, betonovém dvorku střediska, kde se odehrávají neoficiální souboje mezi jednotlivými Sirotky. Podle pravidel nemohl Luco odmítnout a tak ho Tom, v daleko lepší fyzické kondici a s roky praxe s bojem, zbil až musel Luco na ošetřovnu. Nataly se nenechá odbít Lucovou nepřístupnou osobností a pronásleduje ho s množstvím otázek. Jednou u toho zkolabovala až musel Luco zavolat záchranku. Když čeká ve vestibulu nemocnice na to, až se Nataly probudí, vtrhne tam skupina Samaritánů, teroristů požadujících léčiva a lékařský materiál. S Nataliinou konzolou se vydá do kontrolní místnosti nemocnice, aby zastavil útok a zavolal pomoc. Všechny Samaritány vyřadí. Jednoho dokonce zabije. Když se společně vrátí do Střediska, dostanou od Billa vynadáno. Luco si v bufetu všimne dívky, která na stole nechává vzkaz na rozloučenou. Sleduje ji do prostor Plošiny a přesvědčí ji aby nepáchala sebevraždu.

Gazs vyslýchá agenta Harrise, odzbrojeného a pověšeného v ruinách nádraží Careville – pozůstatkům války. Při výslechu používá hrozivou techniku, kdy v případě nespoupracování Harrisovi popouští do prostoru s hladovými psy, kteří mu ukousnou nohy. Najednou objeví David Fox. Harrise zachrání a Gazse vezme do vazby.

Elipse tower probíhá pravidelný kongres nejvyšších představitelů Institutu, kde se rozhoduje o strategii Občanského centra Downtownu. John Arrows a pan Green, dva nejvlivnější lidé probírají konkrétní kroky pro vyřešení problému, a to odstranění vedení Občanského centra plánovaným výpadkem elektřiny bloku právě v době, kdy tam bude mít toto vedení proslov v Downtownu. Výpadek zastihne Toma a Luca společně i přestože jim bylo důrazně zakázané do Downtownu chodit v ten den. Společnými silami a s Nataly na síti jako navigátorkou se jim podaří výpadek přečkat. Loovicka, správce Občanského centra, zabili v kostele členové gangu. Trénik pokračuje a agent Harrison

a příkaz shora využívá horlivosti Tomase a zadává mu tajný úkol. O Vánocích Thomas slíbil, že přinese novou drogu z Downtownu, když je ale v Apocalyptu, stane se svědkem přestřelky mezi Dawnerem a Empiricovou ochrankou. Luco si uvědomí, že on sám je Şehir a konfrontuje Billa, který to věděl celou dobu.

Během výslechu Gazse, David Fox zjišťuje, že Gaze od Harrisona dostal zásadní informace, a že se nechal zatknout. Jednoduše se dostane ze svých pout a v centrálním počítači Eclipse tower získává přesně to co potřeboval.

Sírotci nejvyšší kategorie dostávají nový úkol v terénu. Každý dostane jeden cíl, který má sledovat a ověřit, zda je jedine Şehir či ne. Luco má za úkol sledova mladíka Jasona Blake. Jason si po cestě ze školy všimá šikanovaného chlapce, Daniela, který má zjevně také schopnosti. Když se seznámí, zavede jej Daniel do svého úkrytu a sděluje mu obavy o svého staršího drogově závislého nezvěstného bratra. Jason mu slibuje, že po něm bude pátrat. Výslech jednoho člena gangu jej zavede do doupěte Suppera, kde by měl Danielův bratr být. Když se Dawner dostane do budovi ocitne se v místnosti plné nakažených těl. Poté co jej někdo omráčí se jej snaží Supper vyslychat. Dawnerovi se ale podaří uniknout, čímž si Luco jasně potvrzuje, že je Jason Şehir. Všichni se vrátí do Siroťčince, ale Thomas si s sebou přinese i suvenýr v podobě utáté hlavy Daniela, svého cíle pozorování, kterého ve strachu zabil v jeho vlastním úkrytu.

David Fox pomocí INX, umělé inteligence, zjišťuje, že Davidův kolega Aiden nezemřel při Blackout, jak si všichni mysleli, a že žije a vede gang v Downtownu. Jelikož byl Aiden vysoko postaveným důstojníkem Institutu, zná nejen všechny praktiky ale i agenty, kterými Institut disponuje. Fox tak pro extrakci Aideny použije Sirotky a tím předejde odhalení. Ceká mise se pokazí, když je Thomas schválně prozradí a začne improvizovat. Mezitím pan C odhalí že Bill má poměr s jeho dcerou a že je Luco Şehir a nařídí kompletní zrušení výcvikového střediska s odstíněním i všech důkazu a svědků ( Sirotků). Luco plán odhalí a s Nataly a Peterem utečou do Downtownu. Radnice vyhláší karanténu a uzavírá plošinu.

## 3.2 Pojmy

### Attiona city

Celý děj se odehrává okolo v rove 2052 ve městě Attiona, což je jedno z několika posledních velkých měst na světě, která zůstala obyvatelná po událostech nukleárního konfliktu Třetí světové války. Nukleární zima donutila lidé z celé Země utíkat do osídlení, kde život ještě není úplně nemožný. Attiona City tak přijala desítky milionů uprchlíků. Z důvodu limitace rozšiřování hranic města bylo pod nátlakem přelidnění město nuceno růst do výšky. Ve chvíli, kdy bylo zahuštění města natolik velké, že i přes svoji vertikální orientaci neumožňovalo dostatečně kvalitní život pro bohatší vrstvy obyvatel, rozhodla radnice o výstavbě takzvané Plošiny, tedy super-konstrukce, která bude postavena na strukturách staré Attiony a na níž bude moci vyrůst město zítřka bez chudoby, chorob a drogových zločinů – Centrum. Vstup z Downtownu do Centra, jak se novému technologicky vyspělému městu nad Plošinou říkalo, byl možný pouze skrze přestupní stanici Ikaros. Pohyb nebyl volný – a na základě povolenek, průkazů a kontrol se nemnoho Downtownerů dostalo nahoru. Lidé proto místo překřtili na U Chárona.

### Şehir

Şehir[şehir], subst. <převzato z turečtiny> 1. město; 2. člověk schopný komunikovat, nebo přímo manipulovat s městskou zástavbou pomocí pouhé síly vůle.

*Samotná existence Şehirů a obzvláště jejich náhlý výskyt v moderní civilizaci dodnes zůstává nevysvětlitelným fenoménem. O jejich původu koluje mnoho teorií; přirozeně pozměněný genofond, výsledek vědeckých experimentů,... Institut má k dispozici zdokumentované případy jedinců, kteří dokázali pouhou svou mentální aktivitou dočasně přestavět část městské zástavby o velikosti až jedné čtvereční míle. Rovněž existují záznamy vypovídající o jejich telepatických schopnostech, většinou souvisejících s představou dotyčných jedinců, že k nim "promlouvá jejich město". Existence Şehirů není veřejnosti známa a je v nejvyšším zájmu Institutu, aby tento stav zůstal zachován. Institut v současné době dokončuje potřebné kroky ke zřízení paranormálního oddělení s cílem analýzy tohoto fenoménu a řešení problémů, jež jsou s ním spojeny.*<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> BAREŠ, Pavel. *Projekt Kronos*. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-055-4; str. 8

## Institut

Je nadnárodní organizace s rozhodující silou ovlivňovat dění ve světě i v Attioně. Rozhodujícím orgánem se rada, která se setkává na pravidelné kongresy, kde je projednávána budoucnost města. Ačkoliv v radě neexistuje vedoucí pozice, nejprestižnější postavení a tím pádem i rozhodující hlas má pan Green. Institut je zřizovatelem projektu Kronos, který by oficiálně ležel za hranicí zákona.

## Projekt Kronos

Byl spuštěn k výzkumu fenoménu Şehirů a výcviku jedinců k jejich eliminaci.

## Sirotek

Je označení pro děti cvičené Billem na elitní agenty schopné boje se Şehiry ve Výcvikovém středisku v rámci projektu Kronos. Sirotkům nejvyšší kategorie je kolem 17-ti let, těm nejmladším je méně než deset. Veškerý svůj čas tráví studiem a tréninkem ve středisku s možnými vycházkami.

## Blackout

Je revoluční hnutí, které se roku 2049 pokusilo dobít do Centra. Revolucionáři se ale nedostali přes barikády na Vítězné třídě a jejich vůdce Generál Shaw byl zajat radniční gardou.

## Dawner

Je Jasonova superhrdinská identita. Nosí starou plynovou masku s vylepšenými filtry a zrcadlovými skly a podomácky vyrobené „brnění“ z chráničů a vojenských doplňků.



### 3.3 Výtvarná koncepce

Celý příběh se kromě dvou případů odehrává ve městě Attiona. Autor sám v rozhovoru uvedl, že jej ke vzniku knihy inspirovala představa, že na New Yorku vznikl další a další. Město tak vznikalo vrstvením a zahušťováním stávajících struktur města. Nové město je vestaveno mezi pozůstatky minulosti v podobě mrakodrapů a v nižších vrstvách města historických budov. Příklady juxtapozice starých staveb a nových hypermoderních věžáku můžeme najít ve většině velkých asijských přístavních měst. Nejlépe je tento střet staré kultury s high-tech světem vidět na Hongkongu. Kvůli svému jasném vymezení hranicemi roste stále do výšky a nehodnotnější komoditou je zde půda, tedy stavební pozemek. Politické machinace posledního století způsobily ztrátu identity jedinců žijících zde. Tam, kde obecně se jedná o bohatou a vyspělou společnost, jedinci žijí v chudobě a nehygienicky malých prostorech, takzvaných „coffin cubicle“, což jsou miniaturní bytové jednotky o rozloze 12 metrů čtverečních a menší.

#### 3.3.1 Downtown

Inspiračním zdrojem pro návrh Downtownu bylo Kowloon walled city, již neexistující anarchistické město v Hong Kongu, kam díky politické situaci ruka zákona nedosáhla, a tak zde organicky vyrostlo město bez zásahů a kontrol, kde prosperoval prodej drog, prostituce a dalších nelegálních produktů a služeb.

Podobně jako v Kowloonu, v Downtownu se díky absenci slunečního svitu vše odehrává v atmosféře umělého osvětlení, neonů a světelných displejů reklam. Pouliční osvětlení jako systémový prvek není tak výrazný, protože atmosféry docílíme pomocí světelného smogu z tisíců konstantně osvětlených bytů a pracovišť. To vše se odráží od mokrého povrchu ulic z neustálého deště odpadní vody z narušených potrubí a od kaluží z tekutin podivných barev.

Mezi další běžně se opakující prvky v Downtownu patří nosné superstrukтуры, přenášející kilometry výšky zástavby města, a různé odhalené kabely a trubky často nelegálně připojených domácností či celých bloků na elektřinu, datové sítě a jiná média.

Osobní doprava po městě je vedle metra a Zdymadel, dle jízdního řádu jezdících velkokapacitních výtahů, převážně pěší. Nákladní doprava je zajištěna pomocí úzkých

elektrických vozidel, která se vejdou i do Zdymadla.

Při natáčení záběrů z uliček Downtownu by bylo možné použít reálné lokace některého z velkých měst – např. New York, Tokyo nebo Hong kong v kombinaci se CGI. Pro lepší kontrolu světelné atmosféry by bylo lepší častěji se objevující nebo komplikovanější dekorace postavit v ateliéru.

V interiérech můžeme vidět opotřebované high-tech výrobky a materiály. Všude je vidět úspora místa ve funkcionalisticky až vojensky navržených prostorech.

### 3.3.2 Centrum

Centrum je na rozdíl od Downtownu plánované a moderní město postavené v kombinaci funkcionalistických urbanistických konceptů, konceptu zahradního města a high-tech infrastruktury. Na okrajích města jsou postavené hezké, moderní, čisté, ale typizované domy. Město je sice i zde převýšené, ale působí prostorně. Směrem do středu města domy rostou do výšky a získávají architektonickou hodnotu a unikátnost.

Z hlediska natáčení je v exteriérech nezbytné užití CGI, tudíž by šlo o natáčení v kompletním green screen studiu. Pro interiéry by bylo možné použít jak reálné lokace příkladů moderní architektury, tak postavit dekorace v ateliéru.

### 3.3.3 Careville

Město Careville bylo prvním vybombardovaným městem. Město je kompletně opuštěné. Ruiny nádraží jsou ale domovem Gazse. Pro natáčení by bylo možné využít některého z opuštěných měst, například na ostrově Hashima v Japonsku.

## 3.4 Seznam a popis prostředí

### 3.4.1 Eclipse tower

je nejvyšší budovou v Centru. Je sídlem Institutu, což je soukromá organizace, která ovšem stojí za veškerým děním nejen v Attiona City, ale i napříč zbytky světa. Jako nejluxusnější stavba Centra má místo pravidelného utilitárního nosného systému exoskelet v nepravidelné organické struktuře hexagonů. Nejvyšší patra leží nad střechami všech ostatních domů a slouží TOP managementu Institutu i k jejich soukromým potřebám. V nižších patrech budovy je interiér přizpůsoben do klasických pravoúhlých půdorysů. Vyšší patra mají i vnitřní nosnou strukturu nepravidelné hexagonální soustavy. Pro natáčení by byla dekorace postavená v ateliéru s klíčovacím pozadím. Vstup a můstek od heliportů by byly postaveny na zeleném klíčovacím pozadí.

### 3.4.2 Výcvikové středisko

je bývalá střední škola, která leží přímo na plošině. Je to jednoduchý několikapatrový blok o půdorysu 60 x 40 m s vnitřním atriem.

#### Pokoj

Je to v podstatě vojenská ubikace pro speciální jednotky, kde ale kadetům je mezi 7 a 17 roky. Ve středisku tráví téměř veškerý svůj čas a Institut investuje nemalé peníze do jejich výcviku. Spací buňky jsou vybaveny monitorováním spánku a všech biochemických procesů pro optimalizaci tréninku. Uprostřed pokoje je informační tabule s individuálními rozvrhy jednotlivých Sirotků a s dalšími upozorněními. Pod ní jsou skříňky pro služební zbraně pro případnou inspekci vybavení. Pokoj má vysoko položené okno, takže je osvětlen denním světlem, ale zároveň jsou Sirotci izolovaní od dění okolního světa. Pod oknem mají Sirotci prostor pro studium i relaxaci.

#### Tréninkové prostory

Tato tělocvična je kromě rozvoje klasických fyzických disciplín, jako jsou celostní síla, výdrž, rychlost či flexibilita, orientována na získání a zlepšování specifitějších dovedností. Například souboj a pohyb v měnící se městské krajině, vertikální pohyb,

reflexy nebo souboj ve speciální atmosféře. Tělocvična leží v nejvyšším patře křídla budovy a má převýšenou střední loď s bazilikálním osvětlením.

### Jáma

Je kvádrová konstrukce přistavená na střechu bývalé školy pro potřeby výcvikového střediska. Je to vlastně high-tech bazén o několika sekcích, kde místo vody jsou nastavitelné a pohyblivé stěny a překážky. Zde Sirotci získávají zkušenosti s pohybem a bojem v městské krajině na předem sestavených opičích drahách s tréninkovými cíli. Pozorovací a programovací stanice je umístěná nad Jámou, kde je také žebříček, aby si mohli Sirotci porovnávat svoje časy a výkony.

### Simulátor

V zatemněné místnosti je vestavěná konstrukce simulátoru. Je to klec na půdorysu šestihranu s čidly umístěnými po celém vnitřním obvodu konstrukce. Jediná další osvětlená věc, kterou můžeme vidět, je programovací konzole s náhledem do virtuální reality, v níž se daný subjekt nachází.

Všechny interiérové dekorace by pro jednotný design bylo potřeba postavit v atelieru.

### 3.4.3 Joe's

Je bistro v Centru, a to přímo na plošině. Jako takové nepatří mezi nejluxusnější podniky, má jednoduchý čistý design s všudypřítomnými prvky informační technologie. Je velmi podobné tomu, co můžeme navštívit dnes ve většině měst. Pro natáčení možné využít existující lokace s doplněním CGI.

### 3.4.4 Plošina

Je několikapatrová struktura, v níž jsou umístěny i všechny orgány Attiony: plíce, páteř, střeva i nervová soustava – vertikálně umístěné větráky, co jeden den žnou vzduch do Downtownu a druhý den zase obráceně, krystalická nosná konstrukce, potrubí i veškeré datové kabely a centra.

### 3.4.5 Vítězná třída

Je hlavní ulice v horním patře Downtownu. Jelikož je zde umístěná i přestupní stanice U Chárona, byla tato pro Downtown výstavní třída svědkem rabování a hlavních bojů při potlačeném povstání Blackout. Patří v Downtownu k širším ulicím, kudy můžou projíždět menší elektrická nákladní vozidla. Parter je věnován obchodům, restauracím a službám, které zde provozují i firmy se sídlem v Centru.

### 3.4.6 Jasonův dům

Dům se díky svému umístění v blízkosti Vítězné třídy nachází v téměř výhradně residenčním bloku. Domy zde jsou montované a typizované s hlavním důrazem na funkčnost a efektivitu. Dům je přímo seskládán z několika druhů bytových buněk. Jasonův byt je buňka čtvercového půdorysu 6x6m. Jsou zde dva pokoje, mezi nimiž je metrová stěna s vestavěným úložným prostorem, obývací pokoj s kuchyňským koutem. Všechny spotřebiče jsou opět vestavěny do stěny, kterou sdílí s koupelnou. To je jedna místnost, která je zároveň sprchovým koutem. Umyvadlo je také celé zapuštěné do stěny se zrcadlem. Dveře jsou řešeny jako otvory ve stěně, vstupní dveře mají viditelné výrazné zabezpečení. Světla jsou buď v liště nainstalované mezi strop a stěnu, nebo přímo na stěně. Součástí bytu je povinný bezpečnostní informační pruh, který se nachází ve všech místnostech bytu a je napojen na nouzový zdroj energie, což zaručuje jeho funkčnost i v případě odstavení od elektřiny.

### 3.4.7 U Chárona

Přestupní stanice Ikaros a jediný přístupový bod z Downtownu do Centra. Má charakter těžce střeženého hraničního přechodu. Je to neprůhledná stavba, z níž vede několik osobních a nákladních hypervýtahů do Centra. Stavba je chráněná vysunovacími stěnami, které jsou aktivovány v případě nepovoleného překročení výstražného pásu. Na něm se nachází několik kontrolních bodů, zajišťujících základní bezpečnost proti napadení a kontaminaci. Okolo je umístěno několik základů radniční gardy s pozorovacími pozicemi.

### 3.4.8 D-dráha

Horizontální hromadná dopravní síť, společně se Zdymadly tvoří hlavní osobní dopravní infrastrukturu, doplněnou o poměrově malé množství subtilních a bizarních elektrovozítek, boardů a kol. D-dráha je užívána i k přepravě zboží.

#### 3.4.9 Kiosk Tamale

Je malá večerka s potravinami na způsob New Yorkských bodegas, kde může Downtowner koupit potravinové balíčky z modifikovaných substancí z pochybných zdrojů.

#### 3.4.10 Kostel

Aby zde mohl být postaven kostel, došlo ke zbourání několika bytových jednotek. Kably a potrubí, které původně procházely prostorem dómu jsou převedeny okolo prostoru kostela. Stěny kostela jsou tak pokryty mozaikou z trubek, kabelů a trafo stanic, až připomínají spíš texturu Mayských chrámů než klasickou architekturu kostelů. Zvenčí je kostel kromě přístupových předprostor pohlcen okolní zástavbou, ale uvnitř je to centrálně převýšený dóm se sochou posledního spasitele, umístěnou v samém středu prostoru. Sezení je umístěno kolem tohoto středobodu prostoru. Naproti vstupu je umístěna podsvícená samostatně stojící vitráž jako svatý relikv přezivší válku.

Pro natáčení kombinace stavby v atelieru a CGI.

#### 3.4.11 Apocalypto

Je taneční klub v horních patrech předválečného mrakodrapu, který dnes ani nedosahuje úrovně plošiny. Je to nejluxusnější klub v Downtownu, moderní i ve srovnání s podniky v Centru. Má prosklenou střechu a neonovou podlahu a nabízí děvčata jako tanečnice či společnice na pronájem.

#### 3.4.12 Lobotomy

Drogové doupě a klub ležící v nejspodnější vrstvě města v bývalé budově nemocnice, kde má drogový král svou kancelář a VIP salónek v pozorovací místnosti nad operačním sálem, v němž pořádá vše od tanečních a drogových orgií po zápasy na život a na smrt.



### 3.5 Scénosled

Scéna	Strana	Centrum / Downtown	set	popis akce	Int / Ext	Den / Noc
1	10	C	Institut – přednáškový sál	Generál představuje projekt Kronos	int	den
2	17	C	Eclipse tower	David vychází z Eclipse tower, sídla Institutu	Ext	den
3	26	D	Kiosk	Jason kupuje oběd pro sebe a pro mámu	int	den
4	28	D	Ulice před Kioskem	Jason jde s obědem domů	Ext	den
5	29	D	Sloní hřbitov/ blok Z013	Tři příslušníci gangu At'hiaka skízí těla a povídají si, přepadne je Dawner	int	noc
6	35	D	Jasonuv byt	Jason přichází domů	int	noc
7	44	D	Jasonuv pokoj	Jason si opravuje masku, dodává nové informace na virtuální zeď šílenství a bzouzdá po netu a sociálních sítích	int	noc
8	57	D	Kiosk	J nakupuje vánoční večeri	int	noc
9	58	D	Jasonuv byt	J slaví s mámou Vánoce	int	noc
10	62	D	Jasonuv pokoj	J připravuje útok na Empirica	int	noc
11	65	D	Stanice D-dráhy Vítězná	prochází skrz reklamu do Centra	int	noc
12	65	C	Centrum	ptačí pohled na Vánočně vyzdobené Centrum	ext	noc
13	66	C	Byt Jenny	Jason navštěvuje Jennu	int	noc
14	69	D	Klub Apokalypto	Dawner pozoruje dění na ulici před klubem, přesouvá se na jeho prosklenou střechu, souboj s ochrankou se přesouvá do interiéru klubu na taneční parket. Střelba.	ext int	noc
15	77	D	Ulice Downtownu	honička Empirica, Jasona a ozbrojených body-guardů	ext	noc
16	85	D	Příbytek Davida v Downtownu	David si povídá se svou J-INX umělou inteligencí	int	noc
17	91	D	špitál Samaritánu blok C075	David objevuje Pacienta Nula, poté zde zášahová jednotka pozatýká všechny svědky a David mizí	int	noc
18	106	D	Metro	Jason jede metrem a potkává se s Vránou	int	noc
19	113	D	Stanice D-dráhy Vítězná	Jason vystupuje z metra, zde se setkává s Davidem čekajícím na metro	int	noc
20	114	D	Zahrady	Metro odváží Vránu do Zahrad, bývalého obytného komplexu, nyní smetiště	ext	noc
21	125	D	Jasonuv pokoj	Jason se protahuje oknem do pokoje, kde se pohádá s mámou	int	noc
22	128	D	Věžeňská cela	Empiric má návštěvu z vedení gangu	int	den
23	135		nádraží Careville	Gazs vyslýchá agenta Alexe Harrise	ext	den
24	147	C	Výcvikové středisko(VS) - pokoj	Bill ukazuje Lucovi jeho pokoj a spolubydlící	int	den

25	148	C	VS - chodba	Peter provádí Luca střediskem	int	den
26	149	C	VS - dvorek neboli aréna	prohlídka pozemků	int	den
27	152	C	VS - Billova kancelář	Bill a LJ se radí o Lucovi	int	den
28	153	C	Výcvikové středisko(VS) - pokoj	první noc v novém pokoji	int	noc
29	154	C	VS - ošetřovna	LJ instaluje lucovi vizor	int	den
30	155	C	VS - tělocvična	Luco začíná trénink	int	den
31	155	C	VS - pokoj	Sekvence tréninku a pobytu ve středisku	int	noc
32	157	C	VS - jídelna		int	den
33	160	C	VS - Simulátor		int	den
34	166	C	VS - LJ pracovna		int	den
35	173	C	Joe's	Luco sedí v bufetu a Nataly si s ním povídá přes konzoli	int	noc
36	178	C	VS - jídelna	Sirotcí si povídají , Bill jim dává den volna	int	den
37	183	C	VS - jáma	trénik na překážkové dráze se zbraněma	int	den
38	185	C	ulice nižšího cetra	Luco se poprvé dostává do ulic Centra	ext	den
39	186	C	plavecký bazén	Luco a Peter si jdou ve volnu zaplavat	int	den
40	187	C	VS - Simulátor	Luco trénuje protože nemůže spát a Nataly mu ukazuje svůj program do simulátoru	int	noc
41	192	C	VS - střelnice	trénink a konfrontace s Tomem	int	den
42	195	C	VS - pokoj	Luco si zažívá obočí a povídá si s Peterem	int	den
43	199	C	VS - jáma	Luco trénuje	int	den
44	200	C	VS - umývárny	Nataly přijde si s Lucem povídat ve sprše	int	noc
45	204	C	VS - Billova kancelář	Bill nadává Lucovi ve své kanceláři	int	noc
46	204	C	VS - Aréna	Luco dostává nakládačku od Toma přede všemi Sirotky	Ext	den
47	211	C	VS - ošetřovna	L dostává péči od Petera v podobě Akupunktury	int	den
48	215	C	VS - Billova kancelář	Bill se s LJ radí o Lucovi	int	den
49	216	C	VS - Aréna	Tag radí Lucovi taktiku souboje	int	noc
50	220	C	Nemocnice sv. Josepha - vestibul	Luco čká ve vestibulu než se probudí Nataly	int	noc
51	222		Plošina - větráky	L zabraněuje dívce v sebevraždě	int	noc
52	223	C	Nemocnice sv. Josepha - pokoj	L a Nataly se radí so dělat při útoku teroristů na nemocnici	int	noc
53	225	C	VS - jáma	L trénuje překážkovou dráhu s terči	int	den
54	226	C	Nemocnice sv. Josepha - vestibul	Teroristi vyhrožují civilistům, Luco s jedním z nteroristů zahájí souboj jeden na jednoho	int	noc
55	229		Plošina – Větrací Šachta	Luco přesvědčuje dívku, aby nepáchala sebevraždu skokem do větráku	int	den
56	232	C	Joe's	Luco v Joe's pozoruje servírku, které před několika hodinami zachrání život.	int	noc
57	237		nádraží Careville	Gazs pokračuje s výclechem a mučením agenta Alexe Harrise. David Fox odzbrojí Gazse zachrání agenta Harrise.	ext	den

58	249	C	Eclipse tower – zasedací místnost	Probíhá kongres nejvyšších představitelů Institutu, probírají budoucnost Downtownu, hrozby Sehirů a možnost dalších pokusů o revoluci.	int	den
59	261	C	Eclipse tower – hala s výtahem	Pan C se ptá na pokroky Agenty Harrise v uskutečnění jeho soukromých plánů	int	den
60	262	C	Eclipse tower – Arrovsova kancelář	John Arrows a pan Green probírají budoucnost Downtownu a nezbytné kroky, které musí podniknout	int	den
61	267	C	VS – Labyrint	Celý team sirotků trénu komplexní výcviky týmové práce pozemí akce s podporou Nataly jako navigátora	int	den
62	271	D	Down town	Luco prochází uličkami Downtownu na cestě do Ústavu pro duševně choré	ext	den
63	276	C	přenos televizních zpráv	přenos televizních zpráv o politickém projevu správce Občanského centra k Downtown-erům. Začíná výpadek elektřiny v bloku C065, kde má Loovick tiskovou konferenci.	int	den
64	276	D	hřiště za školou	Výpadek elektřiny působí chaos, Gangy se srocují s účelem rabování	ext	noc
65	280	D	kostel	Otec Pavlo uklidňuje lidi. V chaosu zde najde útočiště i Loovick, rebelové jej zde ale objeví a zabijí	ext	noc
66	282	D	ulice Downtownu	výpadek odžízne Luca a Toma v bloku C065, který bude brzy svědkem rabování násilných smrtí a chaosu	ext	noc
67	284	D	ulice Downtownu	příslušníci 3Souls te vadávají na svou krvavou pouť blokem	ext	noc
68	290	D	dvůr Downtownu	Luco s Petrem v úplné tmě prochází Downtownem. Po cestě je přepadne skupina nakažených. Podaří se jim navázat kontakt s Nataly.	ext	noc
69	298	D	ulice Downtownu	Mona mladá downtownerka hledá v chaosu svou ztracenou sestřičku	ext	noc
70	300	D	ulice Downtownu	kapitán Simmons připravuje svou exekuční jednotku Občanského setra k akci v potlačení delikventů řádících v bloku C065	ext	noc
71	303	D	potrubí Downtownu	Luco s Tomem se snaží postupovat Downtownem skrz potrubí. Zatímco je Nataly naviguje, Luco má další epizodu hlaučinací.	ext	noc
72	308	D	uličky Downtownu	Luco s Tomem jsou svědky jak radniční garda vydává rozsudky a popravy přímo na ulici.	ext	noc

73	313	D	Vítězná	Sirotci se připlou do davu rebelů, rozdělí se a dostanou se do potyčky s radniční gardou	ext	noc
74	326	D	Vítězná	Konec výpadku elektřiny v bloku C065. Luco konfrontuje Thomase a vydává se zpět na cestu do Sirotčince.	ext	den
75	331	C	Výcvikové středisko(VS) - vestibul	LJ s Nataly už na Luca čekal ve vestibulu.	int	den
76	335	C	Eclipse towe – kancelář Arrowse	Bill s Arrowsem probírají nedávné události Luca a Thomase v bloku C065 a Lucovu budoucnost v tréniku	int	den
77	341	C	VS - Billova kancelář	Bill probírá s Ljem denní v Sirotčinci, především Vánoční párty a postup s výchovou Sirotků	int	den
78	342	C	Výcvikové středisko	Thomas se snaží vyklouznout ze střediska, ale tam na něj již čeká agent Harrison, který využívá jeho horlivost a zadává mu tajný úkol	ext	den
79	344	C	VS -umývárny	Luco se snaží za každou cenu vyhnout party, ale Nataly ho stejně najde a donutí ho mluvit o jeho trápeních	int	noc
80	348	D	Klub Apocalypto	Tom je v klubu a po rozruchu zachlechne střelou a dívka, co stále vedle něj mu umírá v náručí	int	noc
81	348	C	VS – Pokoj	Tom povídá Peterovi, co právě zažil v Apocalyptu	int	noc
82	349	C	VS – Billova kancelář	Tom se snaží přesvědčit Billa, že je připravený být už agentem. Za chvíli sem vtrhne Luco, který konfrontuje Billa o tom, že je Luco Shehir.	int	noc
83	358	C	ET – výtah	Pan C má rozhovor s Davidem Foxem. Poté zavolá agentu Harrisovi a ptá se na jeho pokroky s Tomem	int	noc
84	361	C	ET – byt pana C	pan C provádí dívku svým bytem a vypráví jí příběh a sděluje jí že s bratrem panem V dělá jí některé věci rádi společně	int	noc
85	366	C	Byt Davida Foxe	David volá vdově po Aidnovi, a má halucinace jakoby, Aiden nikdy nezemřel a byl tam s ním.	int	noc
86	370	C	VS – chodba	Meghan čeká na Billa a přijela aby mu popřála Veselé Vánoce	int	noc
87	371	D	Noční přístav	Luco prožívá události ze svého dětství, ale vědomost toho, že je Shehir jim nyní dává jiný rozměr. Vrána jej pozoruje.	ext	noc
88	379	C	Nemocnice sv. Josepha - pokoj	David sleduje Alexe Harrisona na lůžku v umělém spánku, jak se dostává z následků mučení Gazsem.	int	den

89	380	C	ET - výslechová místnost	K vyslychanému Gazsovi pouští psychiatra. Neustále na Gazse míří zabezpečovací systém v podobě pušek a dalších zbraní.	int	den
90	385	C	Nemocnice sv. Josepha - pokoj	David se Harrisona ptá co všechno Gazsovi prozradil.	int	den
91	387	C	ET - výslechová místnost	Na dalším sezení dá psychiatr Gazu zapálit cigaretu silou mysli a kouřem doktora zabije.	int	den
92	388	C	Eclipse tower	David dorazí kdy Gazu unikne ze svého vězení. David s ním svede souboj, reálný Gazu je u Centrálního počítače.	int	den
93	391	C	Eclipse tower	K Eclipse tower dorazí pan Green, Conelly a Fox mu podávají report.	ext	den
94	399	C	VS - Billův byt	Bill se loučí s Meghan a nechává ji tu osamotě	int	den
95	399	C	VS - Zasedací místnost	Bill prezentuje Sirotkům nejvyšší kategorie - Thomas, Peter, Nataly a Luco - jejich novou misi sledování Sehirů	int	den
96	402	D	Jasonova škola	Jason je na hodině genetiky	int	den
97	404	D	Down town	Jason sleduje jak Daniela šikanují a starší kluci. Jason Daniela dožene a řekne mu, že jsou stejní - Sehirové.	ext	den
98	405	D	Danielovo útočiště	Daniel zavede Jasona do svého mentální silou vytvořeného doupěte a sděluje mu svoje plány na záchranu jeho staršího bratra.	int	den
99	409	D	hřiště v Downtownu	Luco sleduje svůj cíl - Jasona a skrz intercom si povídá s Nataly. Jason po cestě ze školy narazí na Daniela konfrontujícího členy gangu	ext	den
100	418	D	squat At'hiaka	Dawner zjišťuje informace od Hooka člena At'hiaka.	int	noc
101	420	D	Supperovo drogový doupě	Dawner objevuje v doupěti Suppera místnosti plnou těl lidí s nákazou. Někdo jej omráčí, Supper ho spoutaného vyslychá. Jason se pomocí svých schopností osvobodí a uteče. To vše sleduje Luco.	int	noc
102	429	C	VS - vestibul	Luco přichází do vestibulu Sirotčince, kde čekají Bill, Lj, Peter a Nataly. Poté přijde i Thomas s krvavým batohem, ve které má useknutou hlavu Daniela.	int	noc
103	430	D	Danielův úkryt	Jason vchází do degradujícího úkrytu Daniela a nachází jeho tělo.	int	noc
104	433	C	VS - koupelny	Tom se sprchuje.	int	noc
105	434	D	Jasonův byt	Jason přichází domů v jednu ráno, kde na něj čeká mamka.	int	noc

106	435	D	Lobotomy - operační sál	Scotty je v drogovém rauši svědkem setkání Doseera, Suppera a dalšího muže	int	noc
107	441	C	Byt Davida Foxe	Fox na konzoli hledá informace. INX mu podává hlášení.	int	noc
108	442	C	ET - kancelář pana C	Videohovor s panem C	int	noc
109	444	C	VS - kyberpracovna	Luco sleduje Nataliiny hackerské aktivity	int	noc
110	446	C	VS - Billův byt	LJ přistihne Billa s Megan	int	noc
111	448	C	VS - Simulátor	Luco medituje v Simulátoru s Nataliiným programem. Bill se k němu přidá a povídají si.	int	noc
112	454	D	Empiricův byt	Dawner vyslýchá Emmirica	int	noc
113	458	C	VS - Zasedací místnost	Sirotci nejvyšší kategorie dostávají od Davida Foxe briefing o nové misi.	int	den
114	464	C	ET - zbrojnice	Fox fasuje vybavení na misi. Bill jej konfrontuje.	int	den
115	465	D	Zahrady	Jason hledá díly pro vylepšení výzbroje. Setkává se s Vránou.	ext	den
116	469	D	Jasonův pokoj	Jason se při odchodu z domu pohádá s matkou.	int	den
117	472	D	Lobotomy	Supper si povídá se zdrogovaným Scottym	int	den
118	475	C	Kavárna v centru	Megan čeká na Billa. Hned poté se objeví pan C.	int	den
119	479	D	Provizorní operační pracoviště Institutu v Downtownu	Poslední přípravy před akcí	int	den
120	483	C	Lobotomy - operační sál	Tom a Peter jdou na nastražené jednání. Poté co je Tom schválně prozradí se rozpoutá chaos. Střelba.	int	noc
121	490	D	Provizorní operační pracoviště Institutu v Downtownu	David Fox, kapitán Simmons Nataly a Luco sledují dění akce.	int	noc
122	490	D	Lobotomy - místnost s káděmi	Dawner ničí Doserovi zásoby chemikálii	int	noc
123	491	D	Lobotomy - Rentgenová místnost	Dawner začne souboj se Supperem	int	noc
124	510	D	Lobotomy - operační sál	Luco přijde ke spoutanému Doserovi a zhodnocuje Peterova zranění. Za chvíli přichází jednotka exekutorů Radniční gardy.	int	noc
125	518	C	VS - LJ pracovna	LJ hledá na síti pozici Billa. Po přepadení Sirotčince vyhláší poplach. Střelba. LJ umírá.	int	noc
126	519	C	Et - byt pana C	pan C mučí Billa	int	noc
127	525	C	Obrněné vozidlo	Luco při převozu způsobí nehodu a s Nataly a Peterem utečou.	int	den
128	529	C	Výcvikové středisko	Výcvikové středisko je pod útokem agentů, kteří zabijí všechny Sirotky	int	den
129	536	D	Downtown		int	den



130	538	C	ET - kancelář pana C	Agent Harrison podává panu C videohovorem hlášení	int	den
131	540	C	Jasonův pokoj	Jason přijde domů a sleduje s Matko zprávy o vyhlášení karantény	int	den
132	540		Plošina	Chod všech větgráků je zastaven		
133	547		Istambul kavarna	Rok 2035. John Arrows a Bill zjišťují informace o muži, Sehirovi.	int	den
134	552	C	ET - výslechová místnost	Fox vyslýchá Dosera. Ten po chvíli bez zjevné příčiny exploduje.	int	den
135	555	D	kancelář Krysaře	Gazs se setkává s Krysařem.	int	den
136	556	c	kancelář pana C	Pan C povyšuje Toma na agenta	int	den
137	559		cela v nižších patrech Plošiny	Fox vyslýchá Institutem vězněného vůdce Blackoutu	int	den
138	561	D	Cháron	kolem přestupní stanice vyrostly barikáddy a Radniční garda civilisty blíž než na 100m	ext	den
139	561	D	Kostel	Dawner přichází ke kostelu	ext	den
140	561	D	Kostel	Dawner se domlouvá s Vránou	int	den

ECLIPSE TOWER

CENTRUM

PLOŠINA

U CHÁRONA

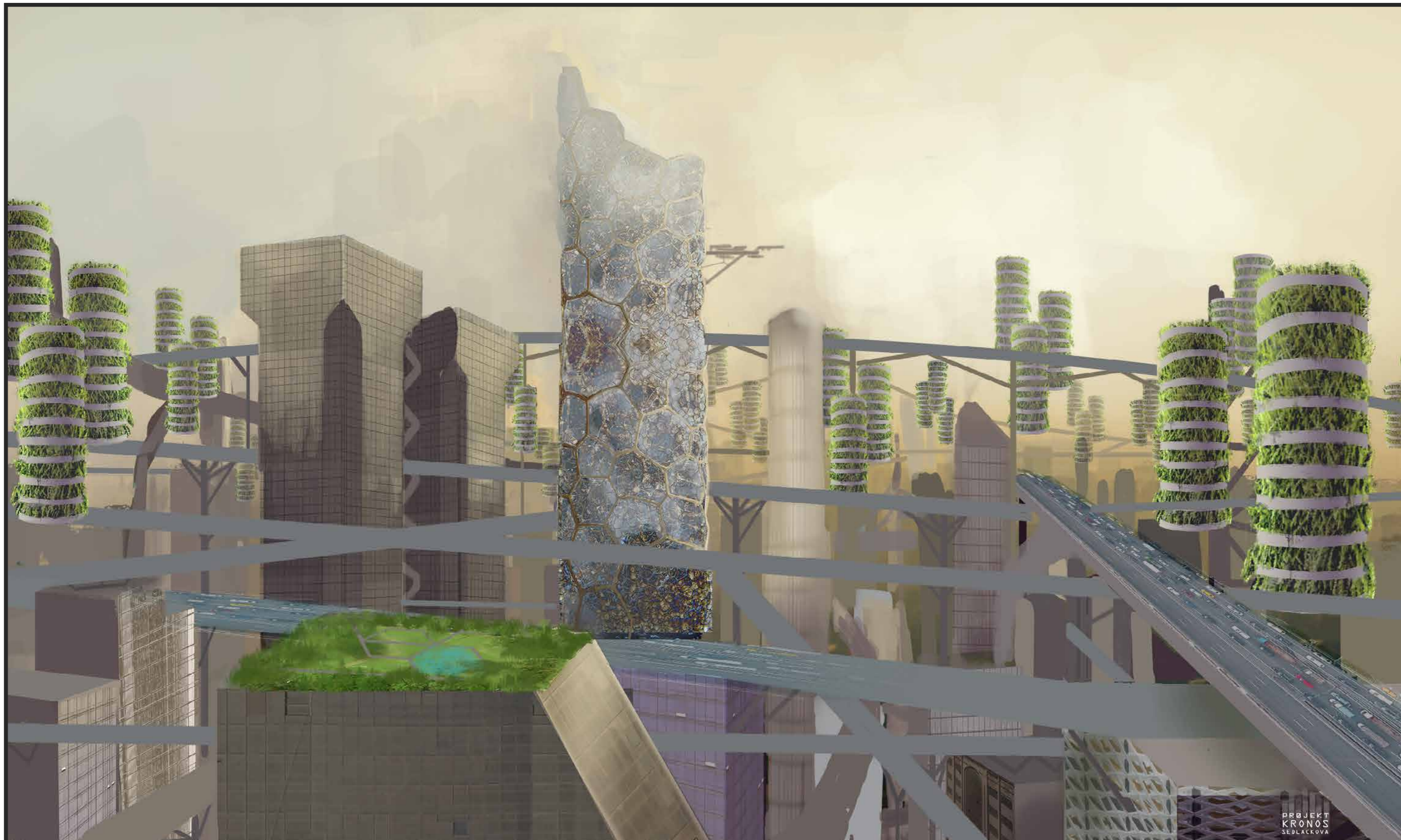
VÍTĚZNÁ TŘÍDA

DOWNTOWN

ZAHRADY

ŘEZ ATTIONA CITY

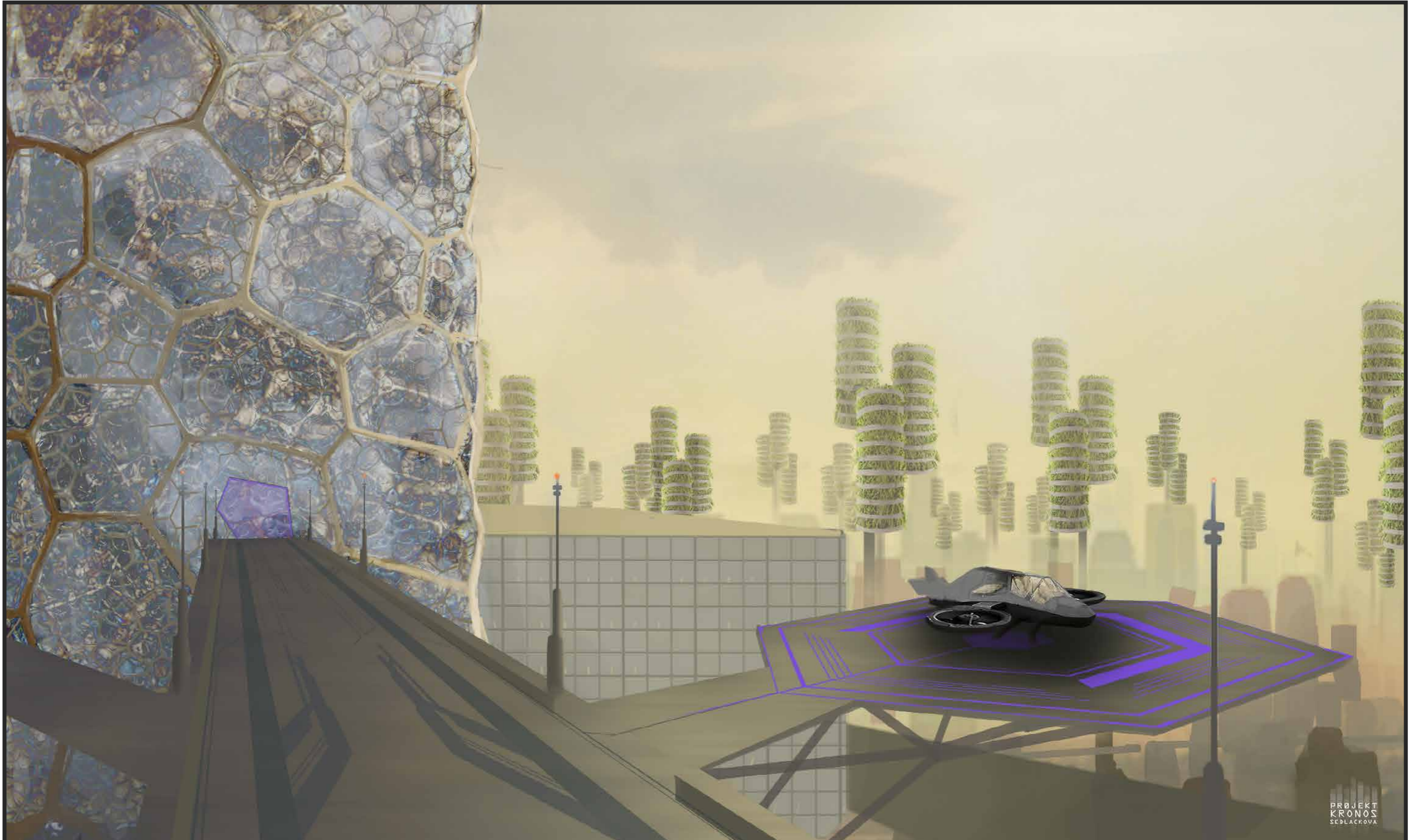




OBRAZ NO. 12

CENTRUM





OBRAZ NO. 2

ECLIPSE TOWER

PROJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ

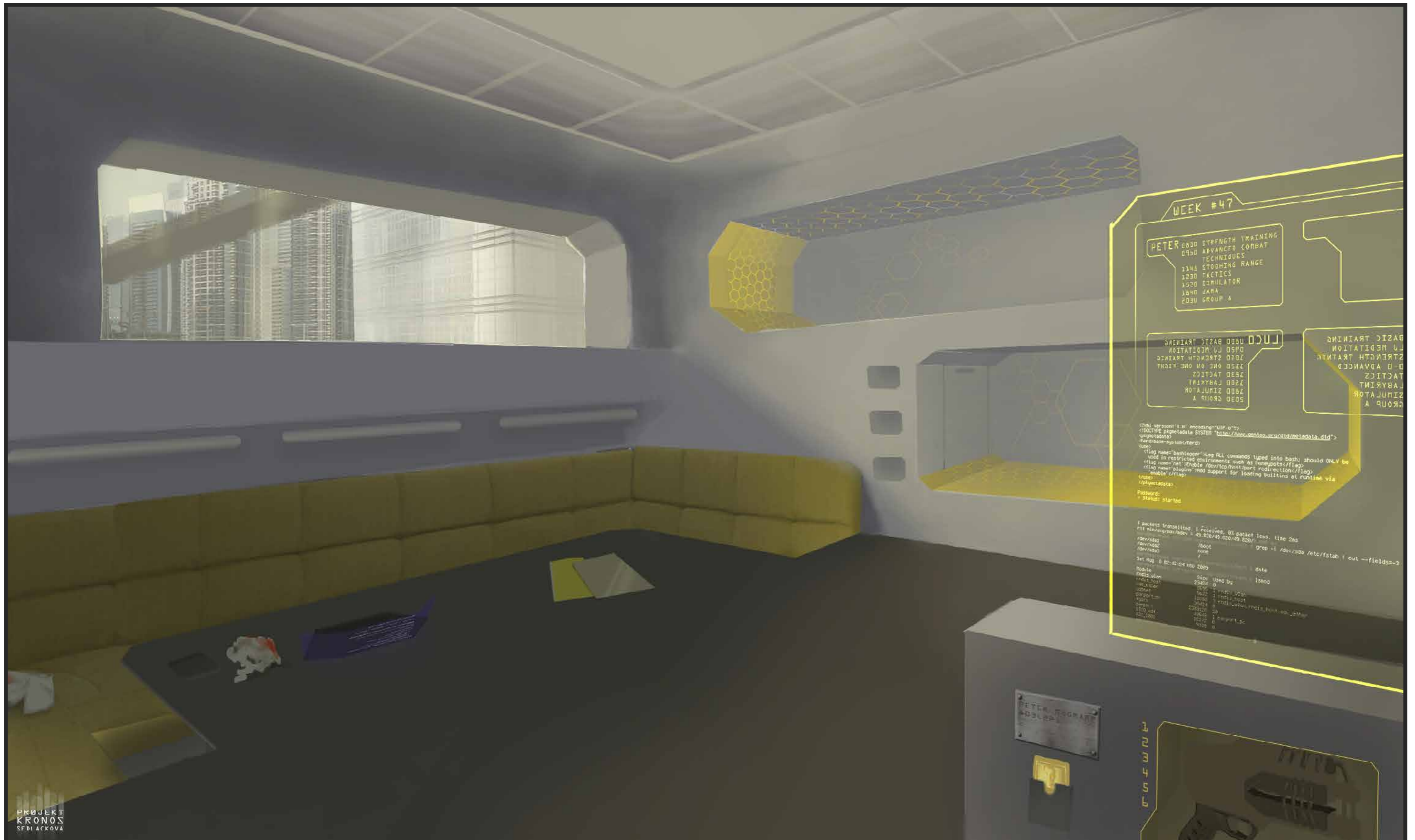




PROJEKT  
KRONOS  
SEBLACKOVA

OBRAZ NO. 58

ECLIPSE TOWER, ZASEDACÍ MÍSTNOST

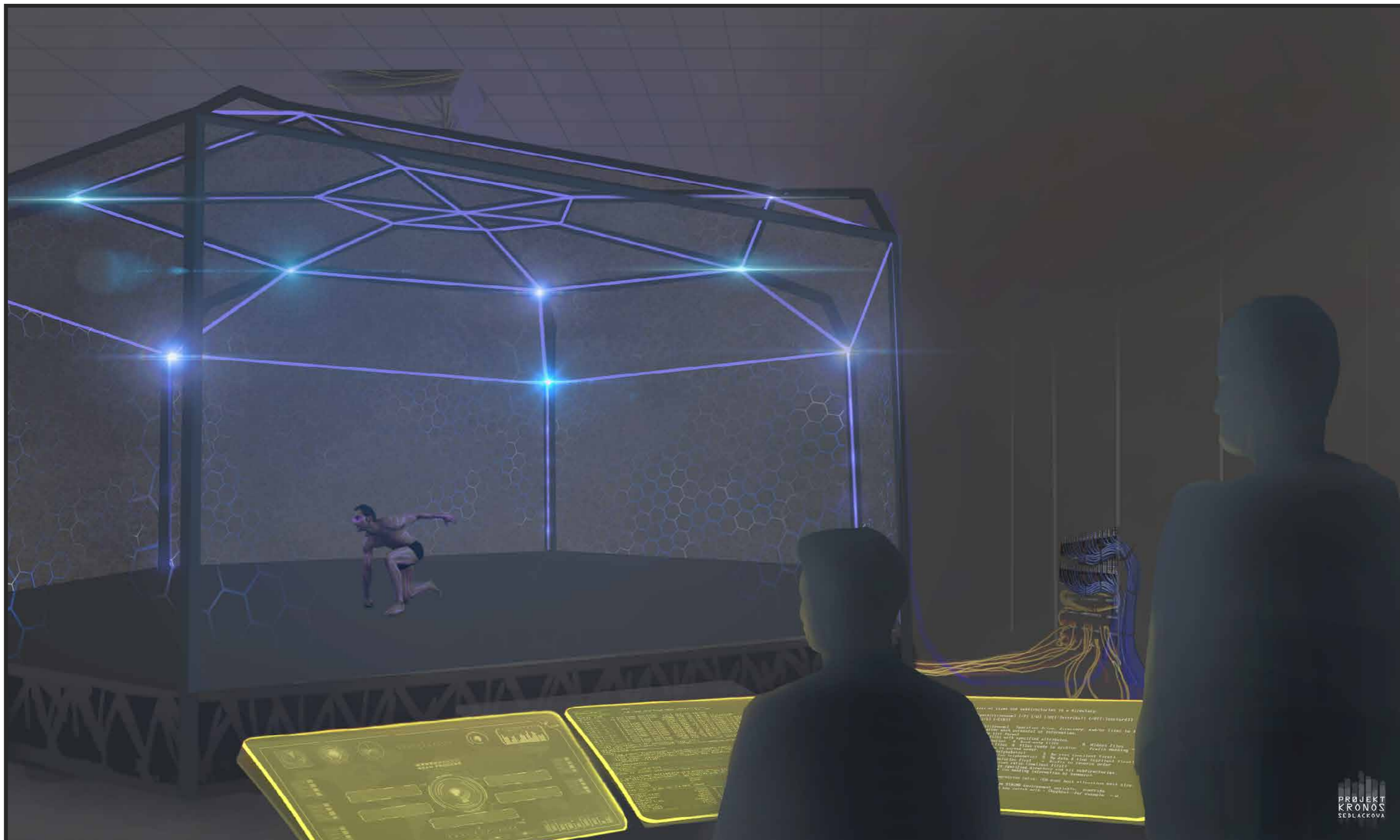


PROJEKT  
KRONOS  
SFDI AČKOVA

OBRAZ NO. 24, 28, 42, 81

VÝCVIKOVÉ STŘEDISKO, POKOJ





OBRAZ NO. 33, 40, 111

VÝCVIKOVÉ STŘEDISKO, SIMULÁTOR

PROJEKT  
KRONOS  
SEDLACKOVA

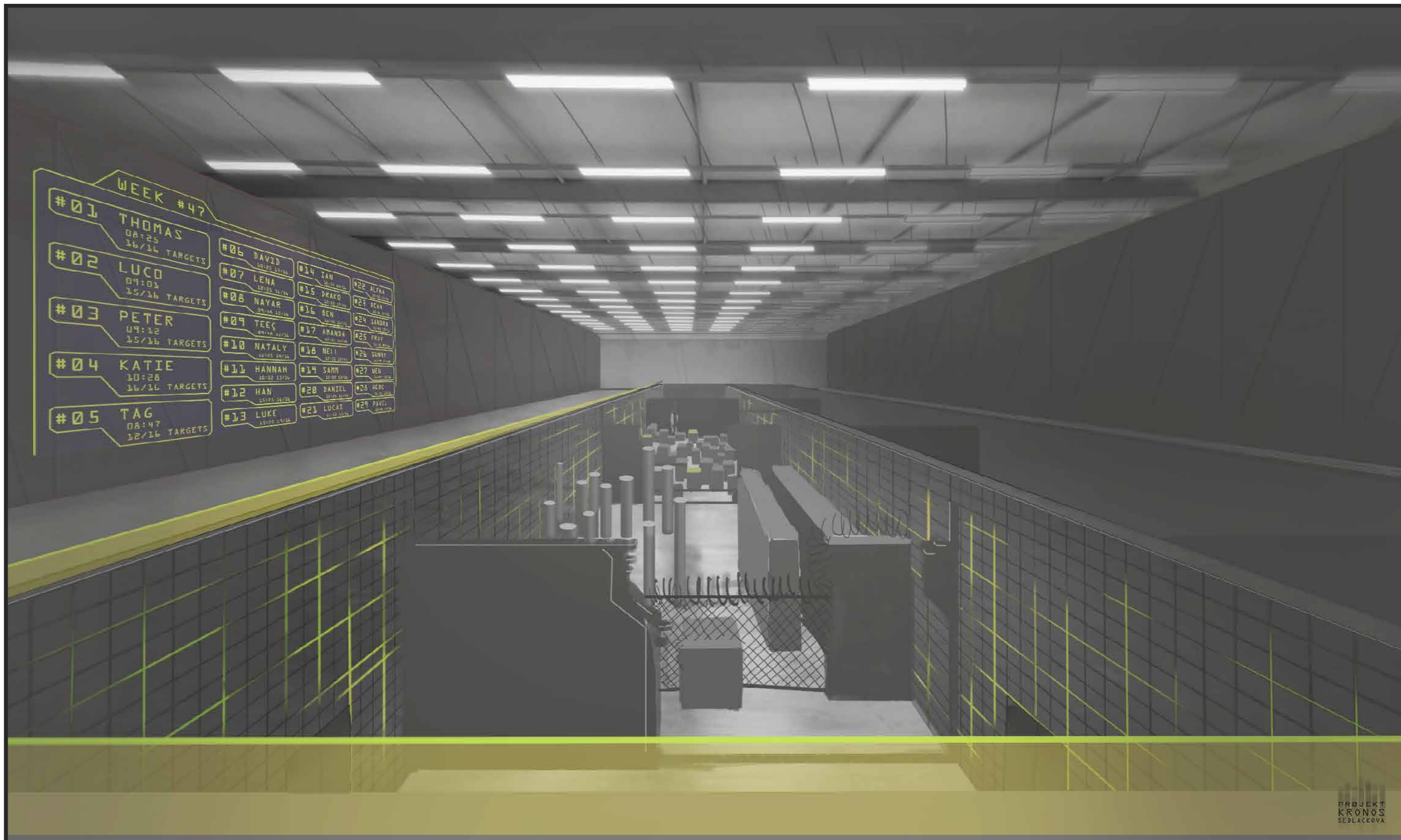


PRŮJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ

OBRAZ NO. 30,

VÝCVIKOVÉ STŘEDISKO, TĚLOCVIČNA





OBRAZ NO. 37, 43

VÝCVIKOVÉ STŘEDISKO, JÁMA

PRŮJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ



OBRAZ NO. 35, 56

JOE'S



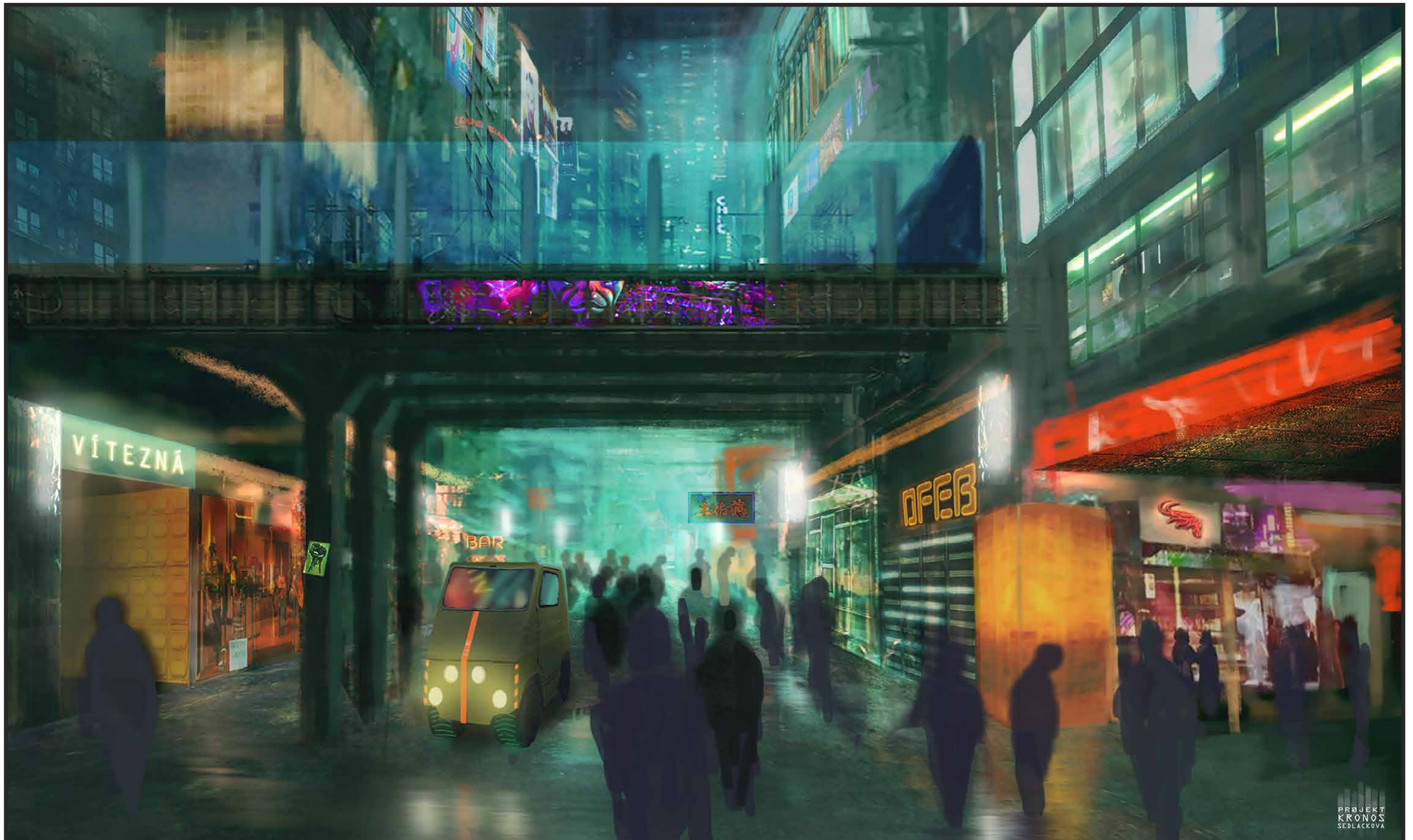


OBRAZ NO. 51

PLOŠINA

PRŮJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ



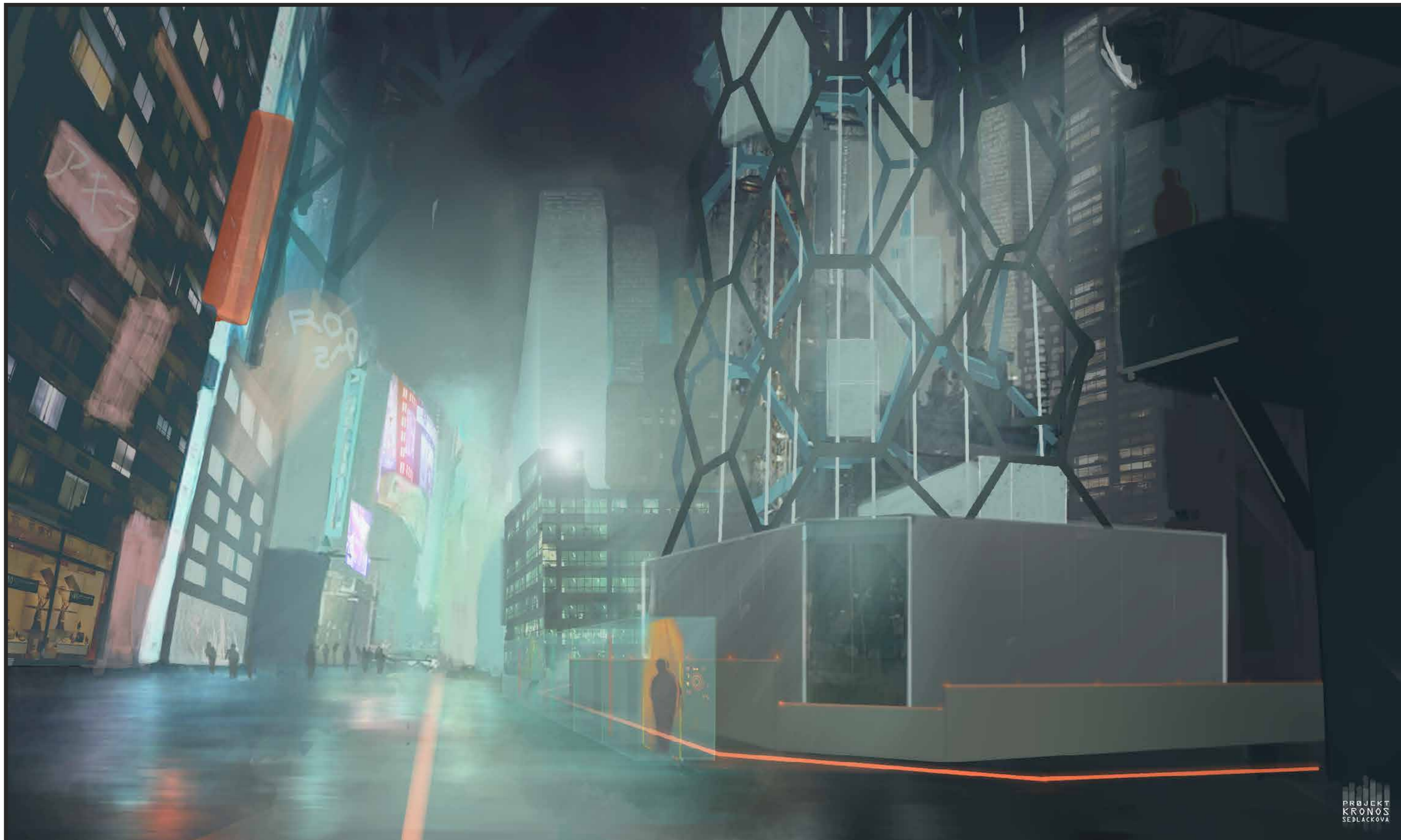


OBRAZ NO. 63, 73, 74

VÍTEZNÁ TRŽDA

PROJEKT  
KRONOS  
SEDLACKOVA



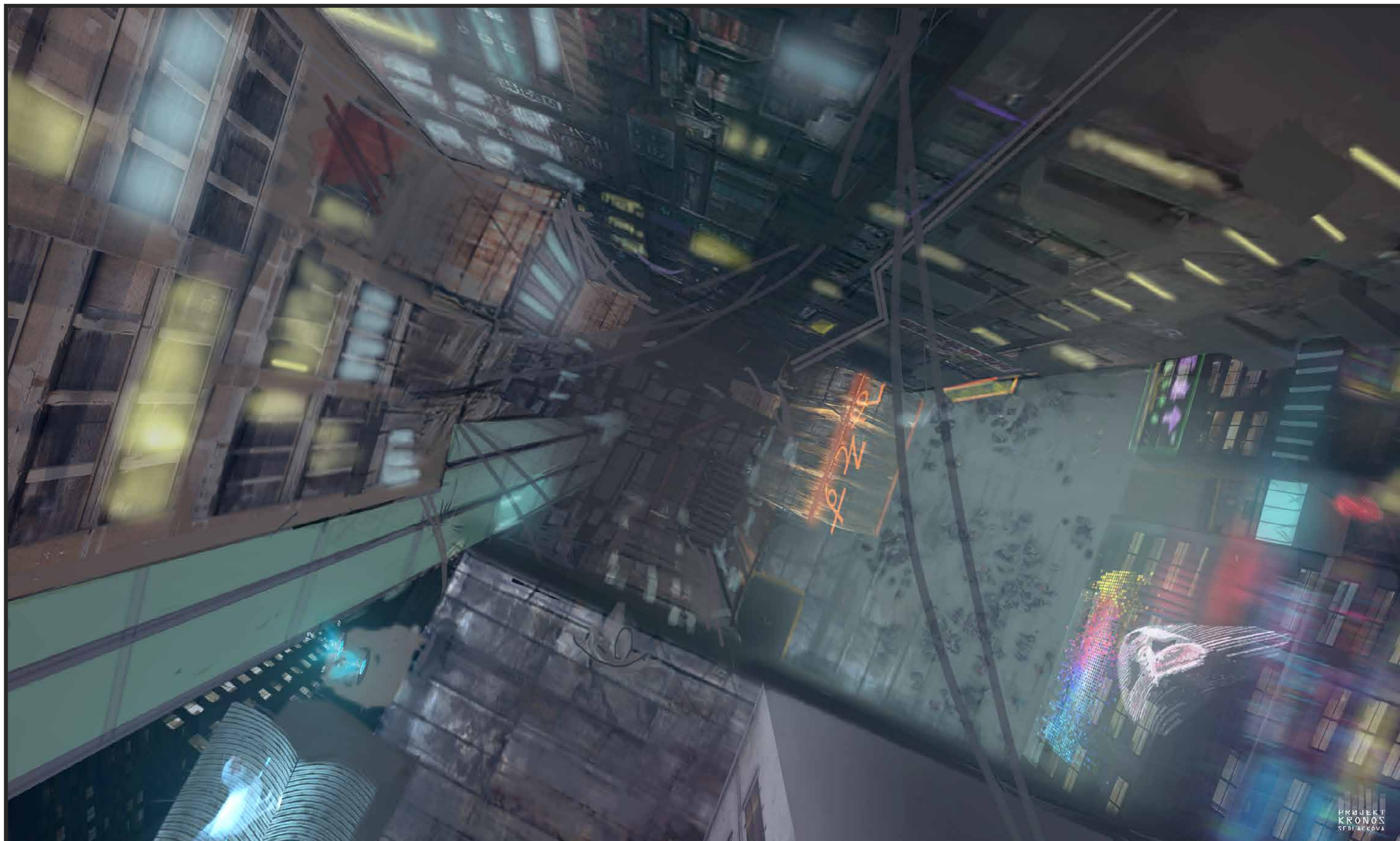


PROJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ

OBRAZ NO. 138

CHÁRON





OBRAZ NO. 68

DOWNTOWN

PROJEKT  
KRONOS  
SFIDAČKÁ





OBRAZ NO. 6

JASONŮV DŮM, EXT

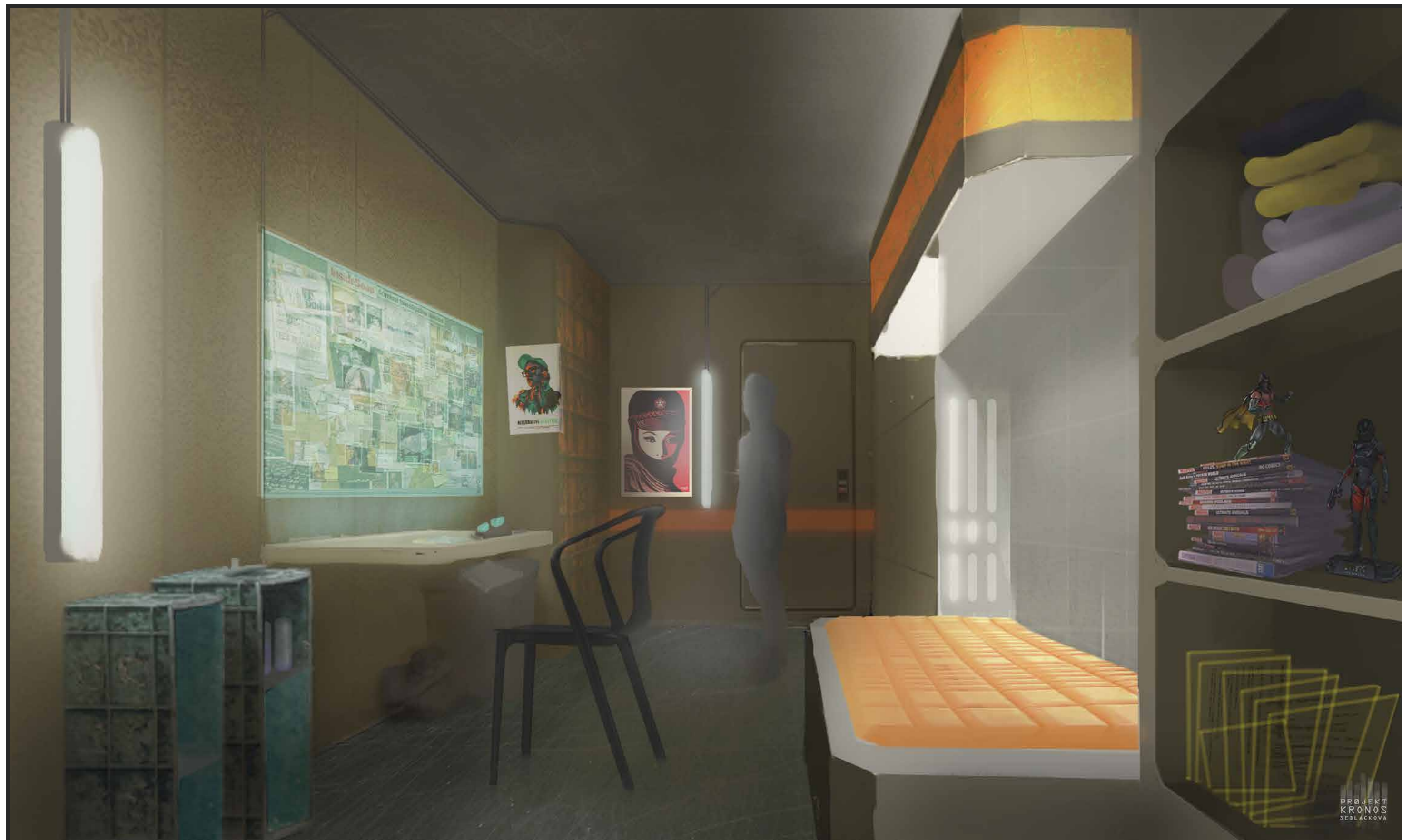


OBRAZ NO. 6, 105, 131

JASONŮV BYT

PROJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ





OBRAZ NO. 7,10, 131

JASONŮV POKOJ





OBRAZ NO. 4, 8

KIOSK ,EXT

PRŮJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ



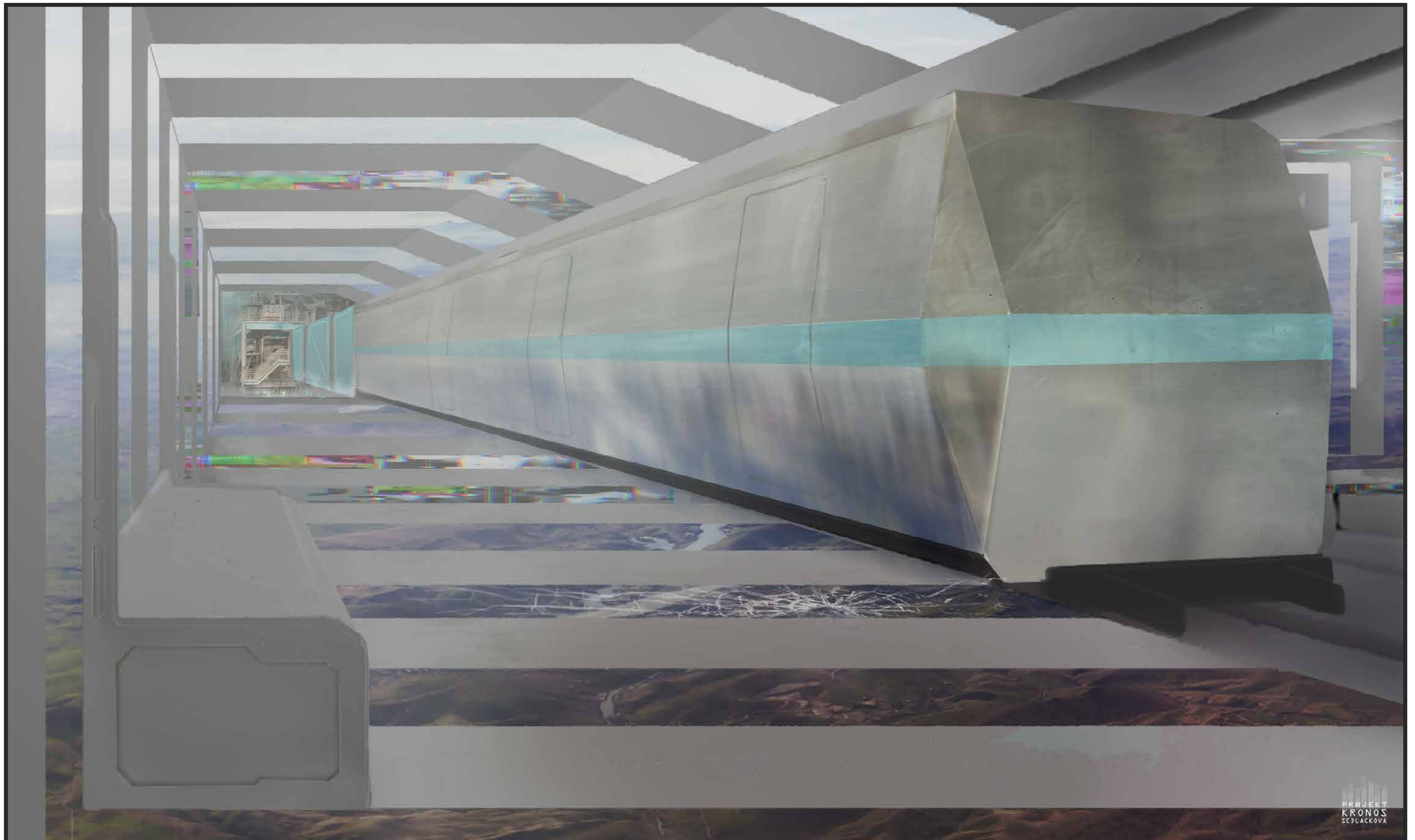


OBRAZ NO. 3, 8

KIOSK ,INT

PROJEKT  
KRONOS  
SEDLACKOVA





OBRAZ NO. 11,,19

STANICE D-DRÁHY VÍTEZNÁ

PRŮJEKT  
KRONOS  
SEDLACKOVÁ

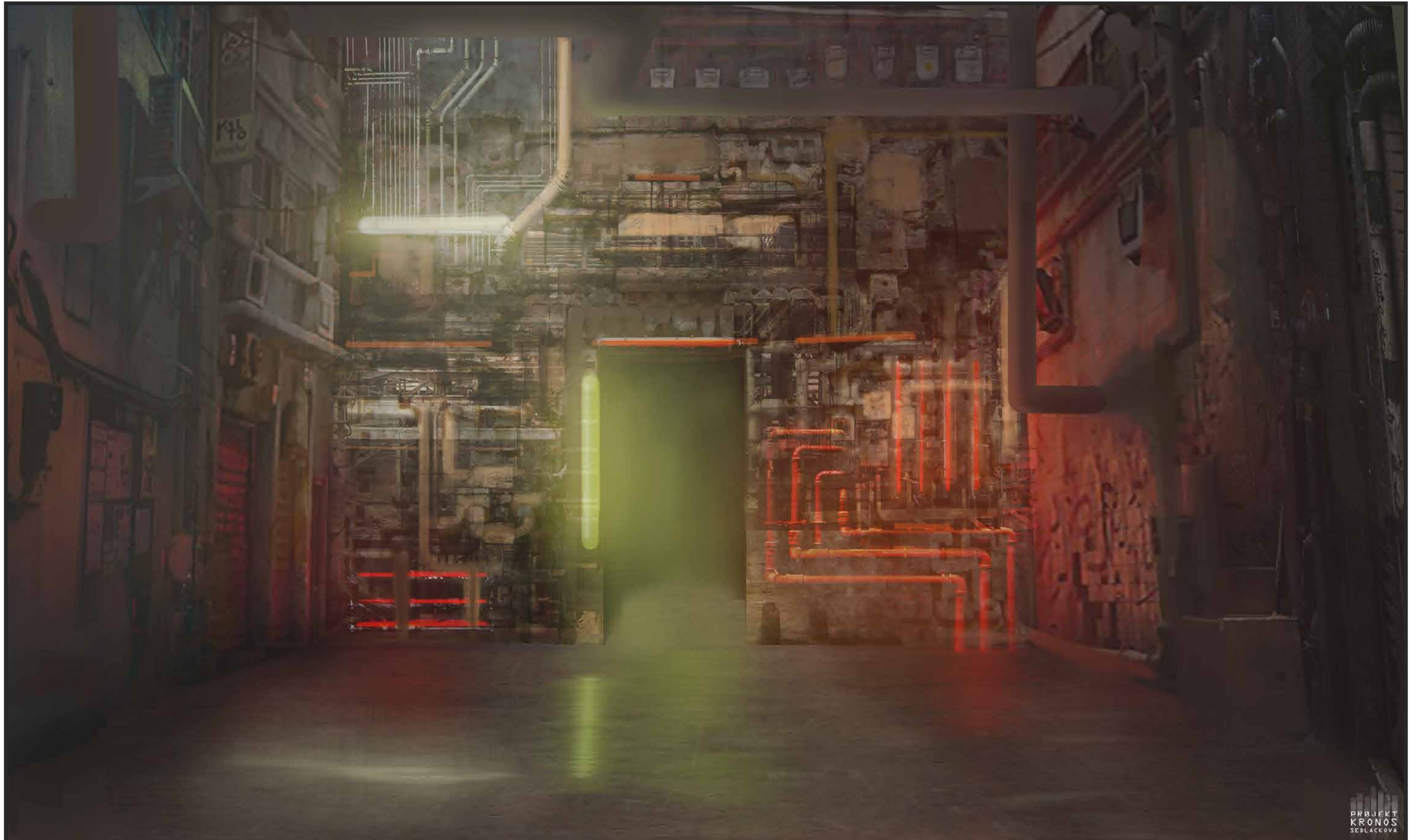


PROJEKT  
KRONOS  
SEPLACKOVA

OBRAZ NO. 18,

METRO





PRŮJEKT  
KRONOS  
SEDLÁČKOVÁ

OBRAZ NO. 65, 139

KOSTEL, EXT

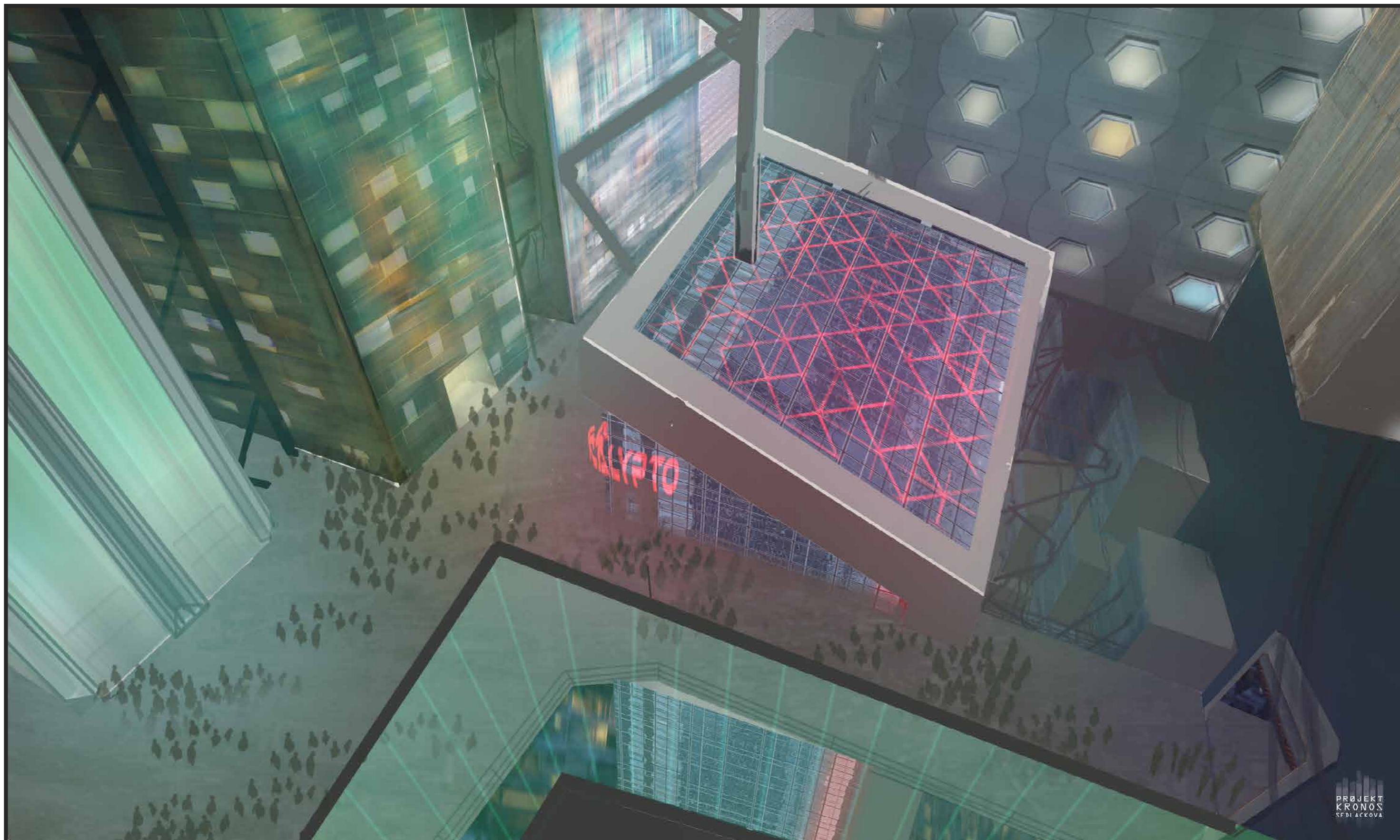


OBRAZ NO. 65, 140

KOSTEL, INT

PROJEKT  
KRONOS  
SEPLACKOVA





PROJEKT  
KRONOS  
SFBI AČKOVA

OBRAZ NO. 14

KLUB APOCALYPTO, EXT





PRŮJEKT  
KRONOS  
SEPLÁČKOVÁ

OBRAZ NO. 14, 80

KLUB APOCALYPTO, INT



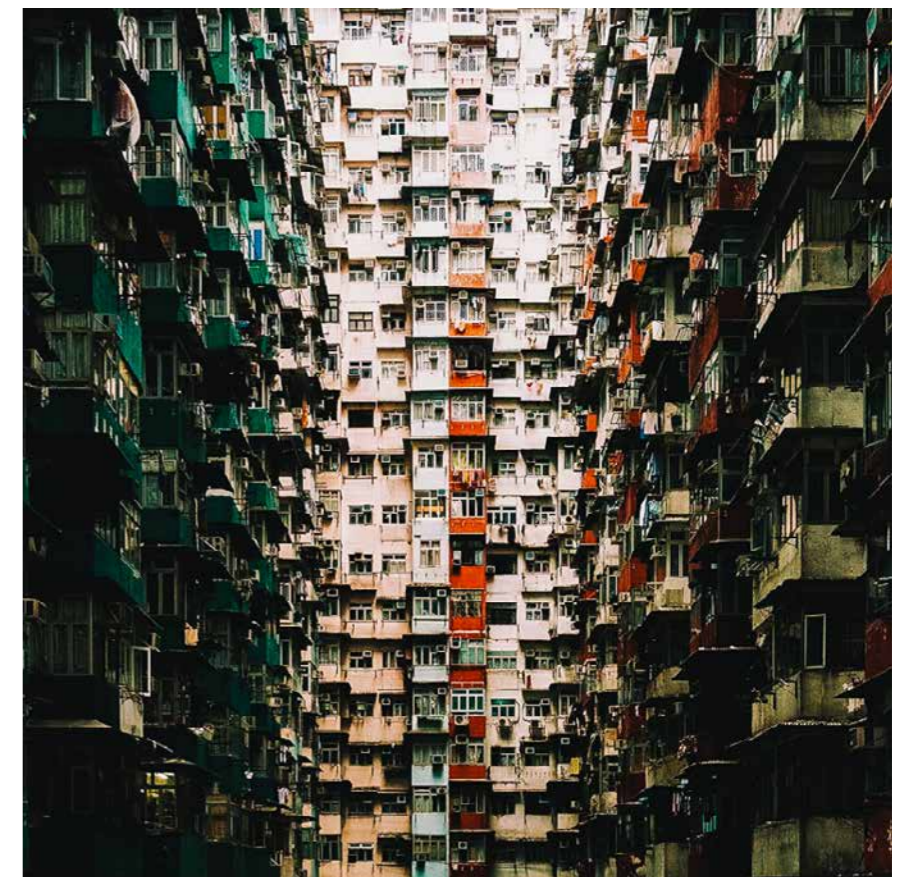
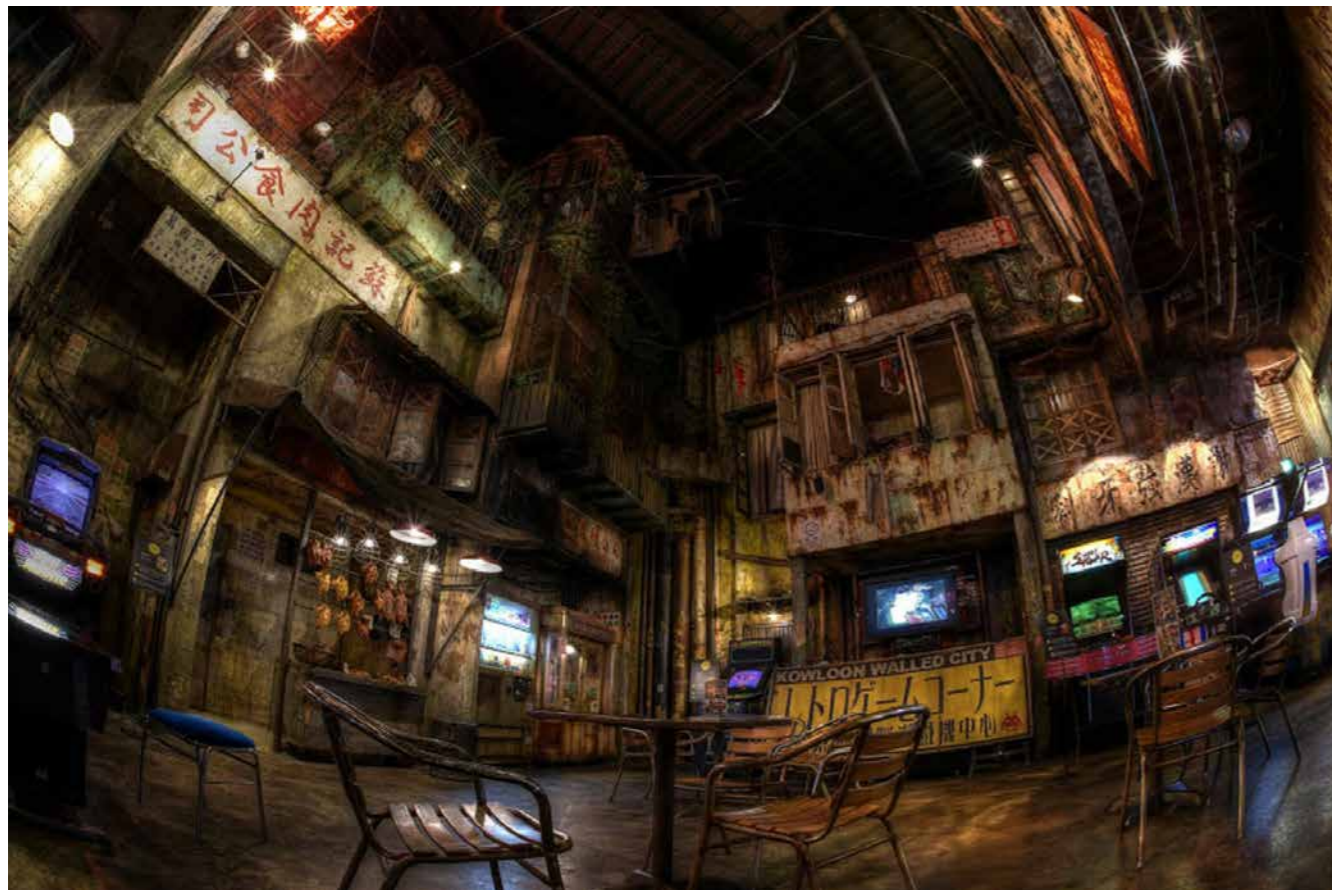
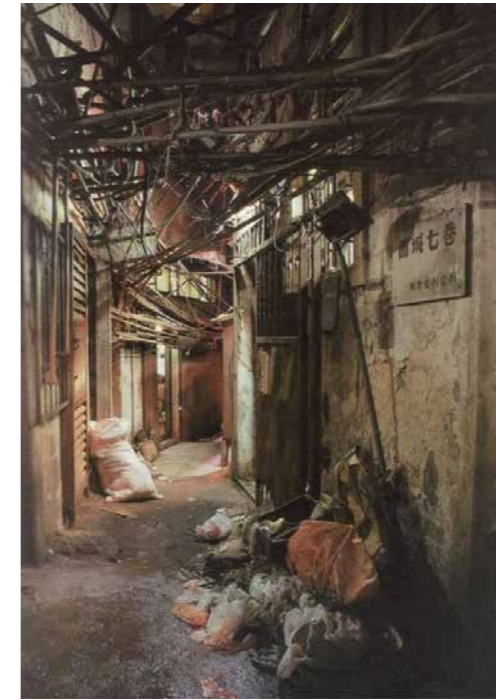
OBRAZ NO. 106, 117, 120, 124

KLUB LOBOTOMY, OPERČNÍ SÁL









REFERENCE, KOWLOON WALLED CITY

HONG KONG





REFERENCE, TOKYO, FOTOGRAFIE LIAMA WONGA



## ZÁVĚR

Kyberpunk je specifický a velmi úzce vymezený žánr. Po rozboru vybraných filmů a jejich výtvarného zpracování, jsem dospěla v poznání, že tím, jak je kyberpunk specifikovaný charakteristickými tématy, ději i postavami nachází se v každé díle množství opakujících se a snadno rozpoznatelných prvků. Filmy jsou stejné, a zároveň je každý jedinečný.

Recept na vytvoření kyberpunkově vypadajícího filmu je vlastně celkem snadný. Dáte dohromady počítače, robotická vylepšení, drogy, kabely, špínu a betonové omšelé stavby. Ve druhé míse se smíchá sklo, slunce, přírodní materiály, pokročilé zdravotnictví a obecný luxus. Tyto dvě směsi se smíchají a uvidí se co z toho vznikne. Aktuálnost zde nespočívá ve vizuální stránce filmu, který se stává spíše prostředkem kde sdělení posílání. Co je potřeba přidat, aby z toho vznikl dobrý film je přesah morálních dilemat. Filozofické rozmýšlení nad smyslem života jedince jako součásti společnosti. Hledání identity ve věku sociálních sítí a virtuální reality. Hledání rozostřené hranice mezi dobrem a zlem. Prvně je tedy potřeba se zamyslet jakou myšlenku by bylo vhodné divákům sdělit a podle toho nastavit pravidla světa. Poté už jde pouze o vrstvení lidských vynálezů do spleťtých útvarů. Ty se pomocí nápaditého osvětlení promění do vizuálně stimulujících obrazců, skrze které se snad podaří předat divákovi myšlenku. A pokud tato myšlenka rezonuje s otázkami a problémy, se kterými se jako jedinci potýkáme a potýkat budeme, film se zařadí mezi kultovní snímky s kulturním přesahem jako například Blade Runner nebo Akira.

# SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ

## Filmy

AKIRA [film]. Režie ŌTOMO Katsuhiro. Japonko. Tokyo Movie Shinsha .1988

BLADE RUNNER [film]. Režie SCOTT Ridley. USA/Hong Kong. The Ladd Company. 1982

BLADE RUNNER 2049 [film]. Režie VILLENEUVE Denis. USA. Alcon Entertainment. 2017

DREDD [film]. Režie TRAVIS Pete. UK/South Africa. DNA Films. 2012

GHOST IN THE SHELL [film]. Režie SANDERS Rupert. USA. DreamWorks Pictures. 2017

## Knihy

BAREŠ, Pavel. *Projekt Kronos*. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-055-4

MEAD, Syd, Craig HODGETTS a Denis VILLENEUVE. *The movie art of Syd Mead: visual futurist*. London: Titan Books, 2017. ISBN 9781785651182

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Film history: an introduction*. 2nd ed. Boston: McGraw-Hill, c2003. ISBN 978-0-07-038429-3

GIBSON, William. *Burning chrome*. New York: HarperCollins Publishers, 2003. ISBN 978-0060539825.

## Magazíny

The Paris review: William Gibson, The Art of Fiction No.211. 2011, (197). ISSN 0031-2037

## Internetové zdroje

*Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2018-04-12].

Senior, W. A. "Blade Runner and Cyberpunk Visions of Humanity." *Film Criticism*, vol.



21, no. 1, 1996, pp. 1–12. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/44019023](http://www.jstor.org/stable/44019023).

McCaffery, Larry, and William Gibson. "An Interview with William Gibson." *Mississippi Review*, vol. 16, no. 2/3, 1988, pp. 217–236. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/20134176](http://www.jstor.org/stable/20134176).

Sponsler, Claire. "Beyond the Ruins: The Geopolitics of Urban Decay and Cybernetic Play." *Science Fiction Studies*, vol. 20, no. 2, 1993, pp. 251–265. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/4240252](http://www.jstor.org/stable/4240252).

Csicsery-Ronay, Istvan. "Cyberpunk and Neuromanticism." *Mississippi Review*, vol. 16, no. 2/3, 1988, pp. 266–278. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/20134180](http://www.jstor.org/stable/20134180).

Myers, Tony. "THE POSTMODERN IMAGINARY IN WILLIAM GIBSON'S 'NEUROMANCER.'" *Modern Fiction Studies*, vol. 47, no. 4, 2001, pp. 887–909. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/26286501](http://www.jstor.org/stable/26286501).

What is Cyberpunk? - Polygon (2011, 31. srpna ). Dostupné na: <https://www.polygon.com/features/2018/8/30/17796680/cyberpunk-2077-history-blade-runner-neuromancer>

[Nerdwriter1]. (2016, 23. listopadu). AKIRA: How To Animate Light – Youtube [Video File]. Dostupné na <https://youtu.be/xf0WjeE6eyM>

[FUTURENOIR1982]. (2016, 23. listopadu) Blade Runner: Convention Reel, 1982 - Youtube [Video File]. Dostupné na <https://youtu.be/1ZVW8Zn5fSM>

The science in Science fiction [rohovor-audio file](2018,2. prosince). Dostupné na <https://www.npr.org/2018/10/22/1067220/the-science-in-science-fiction?t=1544435140714>

Grafické zdroje

Liam Wong – Art Director & Photographer. (2018, 23. listopadu) Dostupné na <https://www.liamwong.com/>

Textures for 3D, graphic design and Photoshop! (2018, 23. listopadu) Dostupné na <https://www.textures.com/>

