

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Scénografie - Film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ SCÉNÁŘE
MIA FRANK, HARRY WINER: „THE SEER“**

**HISTORICKÉ FILMY S TEMATIKOU ANTICKÉHO ŘECKA,
ŘÍMA, STAROVĚKÉHO EGYPTA A MEZOPOTÁMIE,
PŘEHLED A PŘÍKLADY VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII**

MgA. Kateřina Rašková

Vedoucí práce: Akad. arch. Jindřich Kočí

Oponent práce: Ing. arch. MgA. Radmila Ibllová

Datum obhajoby: 18. 6. 2020

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2020

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of Stage Design

Stage Design - Film and Television

MASTER DEGREE WORK

**ARTISTIC APPROACH OF THE SCRIPT TO
MIA FRANK´S AND HARRY WINER´S „THE SEER“**

**ANCIENT GREECE, ROME, EGYPT AND MESOPOTAMIA -
THEMED HISTORICAL FILMS - OVERVIEW
AND EXAMPLES IN WORLD CINEMATOGRAPHY**

MgA. Kateřina Rašková

Supervisor: Akad. arch. Jindřich Kočí

Opponent: Ing. arch. MgA. Radmila Iblová

Final exam date: 18.6.2020

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

**VÝTVARNÉ ZPRACOVÁNÍ SCÉNÁŘE
MIA FRANK, HARRY WINER: „THE SEER“**

**HISTORICKÉ FILMY S TEMATIKOU ANTICKÉHO ŘECKA,
ŘÍMA, STAROVĚKÉHO EGYPTA A MEZOPOTÁMIE,
PŘEHLED A PŘÍKLADY VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII**

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.

Na tomto místě bych především chtěla poděkovat všem pedagogům DAMU, kteří mi umožnili studovat filmovou scénografii a pomohli mi tak splnit můj životní sen.

Dále mé rodině - mámě, tátovi, babičce, sestře a švagrovi - která mě vždy podporuje a posouvá kupředu.

Zvláštní poděkování také patří: Eleně, Jitce, Aleně, Tomášovi a Jaromírovi.

ABSTRAKT

Předkládaná diplomová práce se zabývá konceptem výtvarného návrhu nezrealizovaného scénáře s názvem „The Seer“ autorů Miy Frank a Harryho Winaera, který pojednává o životě řeckého filosofa Pythagora.

Cílem práce je vytvořit prostředí pro výše uvedený film tak, aby byl na plátně představen antický svět, který bude jednak autentický, a zároveň dokáže zaujmout co nejširší okruh diváků.

Toho by mělo být dosaženo především využitím historických pramenů a srovnáním s jinými, již realizovanými filmy, které se odehrávají ve stejném historickém období. Práce je tak rozdělena na dvě části.

Teoretická práce nastiňuje vývoj žánru historického filmu od počátků kinematografie po současnost, standardy i technické inovace, které nabízejí současné technologie. Tato část práce dále analyzuje pět filmových adaptací, které podrobněji ilustrují tento rozvoj.

Praktickou část tvoří vlastní výtvarná koncepce k vybranému scénáři. Jsou zde vyjmenovaná historická fakta a údaje, z nichž jsem při zpracování návrhů vycházela. Následuje samotný grafický scénosled scénáře.

ABSTRACT

This thesis presents a concept of visual design to the unrealized script of „The Seer“ by Mia Frank and Harry Winer which focuses in the life of a Greek philosopher Pythagoras.

The intention of this thesis is to create an environment for the film so that the screen would show an ancient world that would be authentic and at the same time captivating for as wide an audience as possible.

This goal is to be achieved by using historical sources and comparison with other realised films that are set in the same period of history. The thesis is accordingly split into two parts.

The theoretical part outlines the evolution of the historical film genre since the beginnings of the cinema to the present, its standards and technical innovations that come with modern technology. This part of the thesis also analyses five historical films that serve as examples of the development.

The practical part consists of the visual design to the selected script itself. It states the historical facts and data used as a basis for creating the designs. The visual breakdown itself follows.

OBSAH

Úvod	8
I. TEORETICKÁ ČÁST	9
1. Historický film	10
1.1 Charakteristika žánru a jeho problematika	10
1.2 Přehled historických filmů s tematikou antického Řecka, Říma, starověkého Egypta a Mezopotámie	11
2. Rozbor vybraných filmů	19
2.1 Intolerance (1916)	20
2.1.1 Děj filmu	21
2.1.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha	24
2.2 Ben Hur (1959)	35
2.2.1 Děj filmu	36
2.2.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha	38
2.3 Kleopatra (1963)	47
2.3.1 Děj filmu	48
2.3.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha	51
2.4 Troja (2004)	60
2.4.1 Děj filmu	60
2.4.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha	62
2.5 Agora (2009)	73
2.5.1 Děj filmu	74
2.5.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha	76
II. PRAKTICKÁ ČÁST	86
3. Výtvarné zpracování scénáře „The Seer“	87
3.1 Děj filmu	87
3.2 Důležitá data k určení doby v příběhu	91
3.3 Výtvarná koncepce filmu	93
3.4 Obrazová část - výtvarný návrh vybraných scén	109
3.5 Referenční moodboardy	133
3.6 Scénosled, místopis	136
Závěr	158
Seznam použité literatury	159
Seznam použitých obrázků	164
Seznam příloh	173

ÚVOD

Jako téma své magisterské práce jsem se rozhodla zpracovat nerealizovaný scénář k filmu s názvem „The Seer“. Jedná se o fiktivní příběh na motivy života notoricky známého filosofa Pythagora. Příběh je zasazen nejen do starověkého Řecka, ale díky Pythagorovým životním peripetiím se dostáváme také do Egypta či Mezopotámie.

Scénář jsem si vybrala nejen pro působivý příběh, který má potenciál být nejen poučný a informativní, ale také velice atraktivní pro široké publikum. Nikdy nebyl natočen film zabývající se podobným tématem a osobností tohoto antického mudrce.

Scénář byl pro mě také atraktivní z důvodu představ autorů Miy Frank a Harryho Winaera o antickém a obecně starověkém světě. Popisy jednotlivých míst byly pro mne velice inspirativní a motivující pro další zpracování. Zaujala mě právě různorodost lokací - jeden snímek dokáže snoubit architekturu a umění několika tak odlišných kultur. Rozdíly mezi nimi můžeme nalézt nejen v sociálních a politických poměrech, ale také v otázkách uměleckých. A právě tyto odlišnosti se staly stěžejním prvkem celé mé práce.

Práce je rozčleněna do dvou částí. V rámci teoretické části se zabývám terminologií historického žánru. Poté následuje přehled a vývoj historických filmů s tematikou antického a starověkého světa – Řecka, Říma, Egypta a Mezopotámie, a přístupům jednotlivých tvůrců k mnohdy opakujícím se tématům.

Teoretická část je zakončena podrobným rozbořem pěti mnou vybraných filmů, který mi pomohl zformovat si názor na již natočené filmy s obdobnou historickou tematikou.

Celá teoretická část je koncipována tak, aby si čtenář dokázal přestavit a pochopit důvody, které mě vedly k předkládanému výtvarnému řešení.

V praktické části se na úvod věnuji shrnutí scénáře po příběhové stránce. Pro upřesnění scénáře je také práce doplněna o podrobný scénosled a místopis. Následuje popis výtvarného konceptu. Jelikož jsem se snažila o autenticitu daných reálií, je popis zaměřen především na historická fakta o jednotlivých místech a jejich vizuální podobu, která je pro mou práci klíčová. V závěru práce nalezneme již finální výtvarné koncepce pro film doplněné o referenční moodboardy.

I. Teoretická část

1. Historický film

1.1 Charakteristika žánru a jeho problematika

Sémantika slovního spojení „*historický film*“ není pro tuto práci stěžejní, ale pro její úplnost je nutné se u tohoto pojmu alespoň krátce zastavit.

Historický výpravový film, historický epos, filmový epos, monumentální epos, historický velkoilm - to je jen několik z mnoha dalších názvů žánru historického filmu. Někteří autoři jej však i přes to mezi filmové žánry jako takové vůbec nezařazují.¹ Naráží tak na fakt, že definovat historický film jako takový je složité, protože na něj lze nahlížet hned z několika pohledů.

„Historická témata lze rozdělit (...) do několika kategorií. Za prvé na příběhy podle skutečnosti, to jest historická událost, (...); na příběhy, odehrávající se na pozadí historické skutečnosti, kdy hlavní postavy jsou vymyšleny, (...) v neposlední řadě jsou to legendy, báje a eposy, (...) přičemž případ od případu se tyto legendy proměňují podle toho, kým jsou vyprávěny, podle kterého pramene, podle kterého autora. Většinou vycházejí z historických reálií, které lze doložit, objevují se v nich skutečné historické osobnosti, stejně jako postavy smyšlené.“²

Historické filmy však můžeme dělit i způsobem následujícím. Každý historický film se totiž může stát historickým dramatem, historickou komedií, historickým hororem, historickým thrillerem a podobně. Každý autor může stejný příběh interpretovat jinak, zcela odlišně. *„Na základě jednoho dějinného faktu může vzniknout několik rozdílných filmů, jedna a táž historická osobnost může být viděna mnoha způsoby.“³*

1 *„Historický film není žánr v pravém slova smyslu. Neexistuje nic jako žánrová pravidla historického filmu, pravidla, jež jsou celkem jasně vymezena třeba v případě muzikálu nebo romantické komedie. Pracovní definice historického filmu by mohla znít: fikční film, který se alespoň částečně vztahuje ke skutečným minulým událostem a osobám v historicky relevantním kontextu.(...)“ - Zpátky do minulosti / Historické filmy Ridleyho Scotta jako politický komentář. Cinepur. 2011, 2011(74), s. 67.*

2 *Chcete psát scénář?. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000, s. 48. ISBN 80-85883-52-x.*

3 *Malý labyrint filmu. Praha: Albatros, 1988, s. 167-168.*

1.2 Přehled historických filmů s tematikou antického Řecka, Říma, starověkého Egypta a Mezopotámie

V rámci své práce se zaměřuji na vybraná historická dramata, která se odehrávají v antickém Řecku, Římě, starověkém Egyptě a Mezopotámii.

Prvopočátky vynálezu filmu lze nalézt v 80. a 90. letech 19. století. Zajímavostí je, že „první vlaštovky“ historických filmů se objevují již v prvním desetiletí 20. století. Jedná se především o krátkometrážní snímky jako například *Ben Hur* (1907), natočený ve Spojených státech amerických.

Již v roce 1908 byl natočen jeden z prvních celosvětově úspěšných historických krátkometrážních filmu *Poslední dnové Pompejí*. Jednalo se o jeden z prvních italských snímků vytvořených v nově vznikajících studiích. „Filmy byly vyráběny ve více městech, ale vedoucími společnostmi se záhy staly firmy Cinès (založena 1905) v Římě a Ambrosio (1905) s Italou (1906) v Turíně.“⁴ Itálie díky silné historické tradici dokázala využít právě filmové médium k vytvoření strhujících snímků opěvujících antickou kulturu a historii své vlasti.

Další historické snímky v italském podání na sebe nenechaly dlouho čekat. Filmy byly čím dál produkčně náročnější co se týče pompéznosti jejich provedení, od kulis po účastníky komparzu. *Pád Troje* (1911) byl již třicetiminutovým snímkem, na kterém se podílelo na osm set komparzistů. Padesátiminutová *Agrippina* (1911) předvedla dokonce na dva tisíce komparzistů. *Quo vadis?* (1913), je velkolepým dvouhodinovým vyprávěním milostného příběhu na pozadí krutovlády císaře Nerona. Film obletěl celý svět a byl obdivován pro opětovné posunutí hranic možné velikosti produkce. Film využil na pět tisíc komparzistů.⁵

Vrcholným dílem italského historického eposu se stává film *Boj o světovládu* (1914) režiséra Giovanniho Patroneho. „Odehrávala se ve 3. stol. př. n. l. a ukazovala únos a lidské oběti: hrdina Fulvio a silácký otrok Maciste se pokoušeli zachránit hrdinku. Velkolepé scény ukazovaly zničení paláce při výbuchu sopky a obrovský chrám, v němž jsou děti obětovány v ohnivých ústech pohanického boha Molocha.“⁶

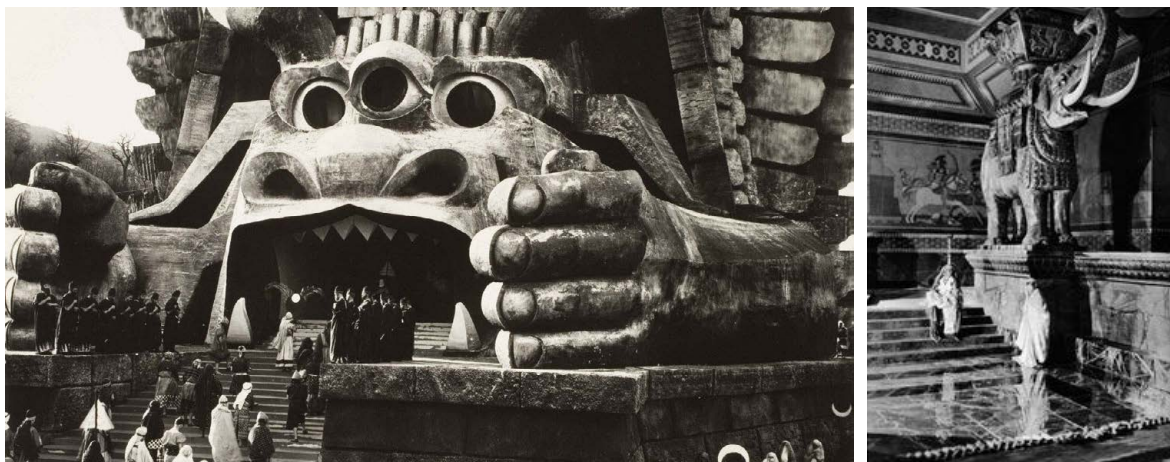
Film se však nestal úspěšným jen pro svůj strhující příběh, ale také pro své technické a inovativní provedení. „Pastrone pracoval s odlišnými velikostmi záběru, různými délkami záběru a sledy střihů, experimentoval s paralelní

4 *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, s. 43. ISBN 978-80-7331-207-7.

5 *Film*. Brno: Computer Press, 2004, s. 39. Malá encyklopedie (Computer Press). ISBN 80-251-0209-2.

6 *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, s. 67. ISBN 978-80-7331-207-7.

montáží a jako jeden z prvních nasadil umělé světlo k estetickým účelům. Pro venkovní snímky zkonstruoval kamerový vůz a vyzkoumal možnosti kamerové jízdy jako nového filmového výrazového prostředku."⁷



Boj o světovládu (1914)

Tento film inspiroval D. W. Griffitha k natočení filmu *Intolerance* (1916). Film v sobě inovativně slučuje čtyři příběhy z různých časových období, které spojuje jedna z negativních lidských vlastností – nesnášenlivost.

„Obohatil film mnoha vypravěčskými a uměleckými novinkami, mezi něž patří změna záběru kamery během jedné scény – neboť teprve David Griffith přestává užívat statické scény – a základním prvkem filmu se tedy stává záběr kamery.“⁸

Jako první dále rozvíjí kontinuitu filmu. Záběry musí být logicky seřazeny tak, aby byl divák schopný sledovat více dějů, které se ve vyprávění prolínají. K tomu využívá tzv. establishing shot. Jedná se o celkový záběr scény, kde se odehrává budoucí děj.

„Podstatným přínosem jsou (...) roztmívačka a zatmívačka, změna formátu obrazu a využívání světelných efektů pro navození potřebné atmosféry.“⁹ Déle hojně využívá například techniku montáže stříhů pro zvýšení dramatizace děje.¹⁰ Tyto postupy později využívá většina filmařů klasického Hollywoodu.

Dalším americkým tvůrcem, který doslova propadl historickým vyprávěním, je Cecil B. DeMille, který v roce 1923 natočil úspěšný snímek *Desatero přikázání*. Sám jej přetočil s větším rozpočtem roku 1956.

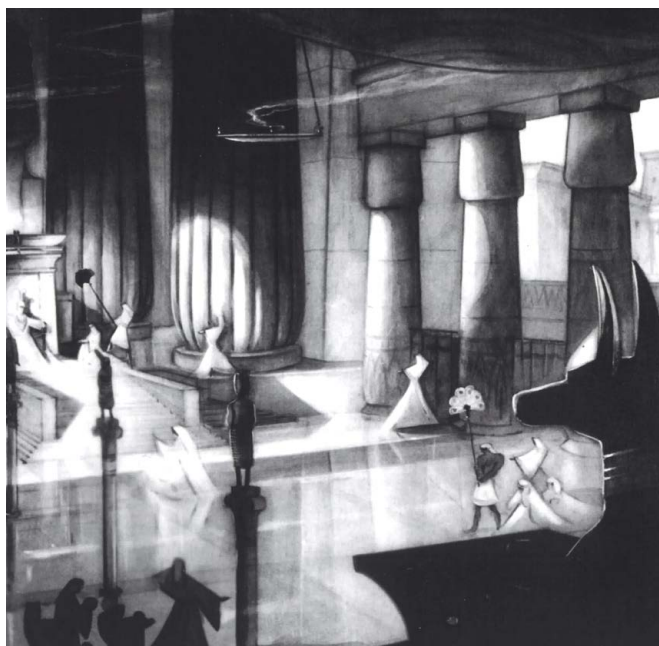
7 *Film*. Brno: Computer Press, 2004, s. 39. Malá encyklopedie (Computer Press). ISBN 80-251-0209-2.

8 *Kronika filmu*. Praha: Fortuna Print, 1995, s. 32. Edice Nova. ISBN 80-85873-39-7.

9 *Tamtéž*, s. 32.

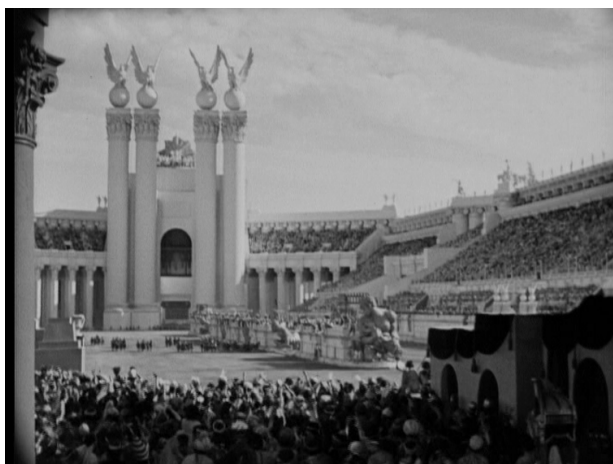
10 *Film*. Brno: Computer Press, 2004, s. 45. Malá encyklopedie (Computer Press). ISBN 80-251-0209-2.

Podepsal se také pod snímek *Kleopatra* (1934), který je velice specifický svou ojedinělou kombinací egyptského umění a architektury ve spojení s tehdejším moderním směrem Art Deco.¹¹



Kleopatra (1934)

Popularita výpravných filmu neuchá, a tak v roce 1926 Fred Niblo opět zpracovává příběh Bena Hura. „*Ben Hur: Příběh o Kristu zobrazuje Řím neuvěřitelných rozměrů a detailů – absolutně dech beroucí závody vozatajů v kolosálním Cirkusu Maximu, vizuálně ohromující bitvy na moři a davy pochodujících vojáků.*“¹²



Ben Hur: Příběh o Kristu (1926)

11 *Imagining ancient cities in film: from Babylon to Cinecittà*. London, 2015, s. 120. ISBN 978-0415843973.

12 „*Ben Hur: A Tale of the Christ (MGM, 1925) depicted a Rome of unbelievable scale and detail - complete with breathtaking chariot races on the colossal Circus Maximus, visually stunning battles at sea, and throngs of marching soldiers.*“ *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, c2010, s. 49. ISBN 978-0-06-088122-1.

Další „boom“ historických filmů nastal v 50. a 60. letech 20. století, kdy americká studia spoléhala na filmové eposy jako na zaručený úspěch. Mnoho filmů z dřívějších let se dočkalo remaků, ale vznikaly také filmy nové.

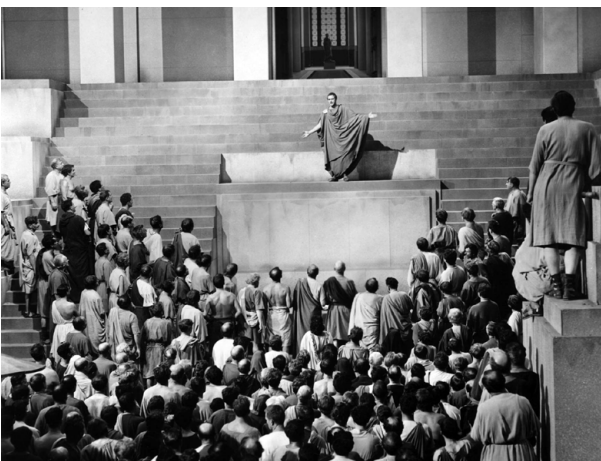
Nového zpracování se dočkal například film *Quo vadis* (1951), tentokrát ve filmovém podání režiséra Mervyna LeRoya. „Řím je v tomto filmu vyobrazen jako dekorace impozantního monumentálního centra dění, ve kterém najdeme opulentní veřejné obřady a hravá představení (...) zasazených do luxusních a exotických exteriérů a interiérů.“¹³



Quo vadis (1951)

Předělávky se dočkal také *Ben Hur* (1959) nebo *Kleopatra* (1963). *Ben Hur* si jako strhující epos vydobyl nejen úspěch u diváků, ale také získal do té doby největší počet Oscarů. Oproti tomu *Kleopatra* byla spíše průměrným filmem, i když zajisté tvůrci měli podobné ambice jako u *Ben Hura*.

Je třeba zmínit film *Julius Caesar* (1953) podle předlohy Williama Shakespeara, který si vysloužil cenu Akademie za výpravu.



Julius Caesar (1953)

¹³ „The Rome of this film presents us with imposing coulisses of monumentalised centre in which we find lavish public rituals and ludic spectacles (...) in the exterior and interiors bedecked in the dressing and props of luxury and exoticism.“ *Imagining ancient cities in film: from Babylon to Cinecittà*. London, 2015, s. 6. ISBN 978-0415843973.

V témže roce natočený snímek *Roucho* Henryho Kostera, získal dokonce Oscara nejen za scénografii, ale také za kostýmy. Stejného úspěchu dosahuje také film *Spartakus* (1960) Stanleyho Kubricka, který se může pochlubit čtyřmi soškami. Samozřejmě nechybí ocenění za scénografii.



Roucho (1953)



Spartakus (1960)

Další méně či více úspěšné filmy s antickou tematikou jsou například *Helena Trojská* (1956), *Bitva u Thermopyl* či *Pád říše Římské* (1964).

Samozřejmě vznikaly i filmy ze starověkého Egypta jako například *Egyptán Sinuhet* (1954) nebo *Země faraonů* (1955).



Země faraonů (1955)

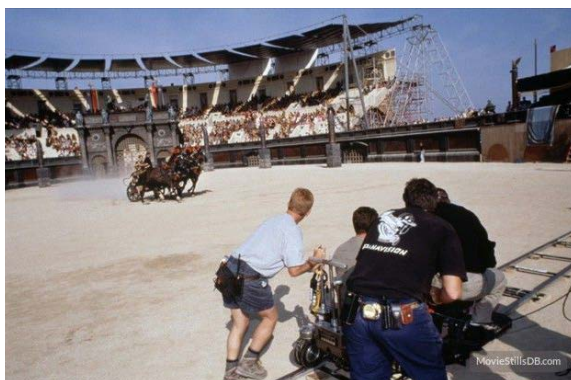
Zajisté ne poslední vlna filmových eposů se zvedla v prvním desetiletí dvacátého prvního století. Díky novým počítačovým technologiím mohou filmoví tvůrci dosáhnout větší autentičnosti než kdy dřív. Tyto pokusy odstartoval v roce 2000 film *Gladiátor* Riedleyeho Scotta.

Hlavním dějištěm příběhu je římský cirk, který byl pro potřeby natáčení postaven na Maltě ve filmových studiích Mediterranean. Jelikož by bylo příliš finančně náročné postavit celé Koloseum, ve studiích stála pouhá třetina, o zbytek se postarala počítačová postprodukce CGI.¹⁴



Gladiátor (2000)

¹⁴ *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, c2010, s. 285. ISBN 978-0-06-088122-1.



Gladiátor (2000)



V posledních letech se také více do popředí dostává televizní a seriálová produkce. Je toho důkazem například televizní zpracování *Heleny Trojské* z roku 2003 nebo seriál s názvem *Řím* (2005-2007).



Řím (2005-2007)

V roce 2004 se na plátnech kin objevuje film *Troja*, který zpracovává oblíbený námět z Homérových knih *Ilias* a *Odysea*. Film opět slavil velký úspěch. Ve stejném roce se také objevuje například film *Alexandr Veliký*.

Film *Agora* (2009) je jedním z mála filmů se zcela ojedinělým námětem - příběh sleduje osud alexandrijské filosofky a astronomky Hypatie.

Ben Hur se posledního zpracování dočkal v roce 2016, nedokázal však nadchnout a dosáhnout stejného úspěchu jako předchozí verze filmů.

Shrnutí

„Podstatou historického filmu není věrné zobrazení skutečných historických událostí, [...] ale především důraz na vnitřní souvislost a příbuznost mezi minulostí a přítomností.“¹⁵

Snímky s historickou tematikou jsou zdrojem ponaučení a jsou tedy oblíbené v kterékoli době. Lidská mentalita je ve své podstatě neměnná; všichni

¹⁵ *Malý labyrint filmu*. Praha: Albatros, 1988, s. 167-168.

jsme schopni milovat, věřit, nenávidět nebo závidět. Proto si myslím, že jsou tyto filmy populární a vždy si najdou své publikum. Jejich poselství bývá srozumitelné pro každou generaci.

Tyto filmy jsou zajisté oblíbené i kvůli období, ve kterém se odehrávají. Starověk je pro nás již natolik vzdálený, již (nebo dosud?) neznámý i neprobádaný, že nás fascinuje svou odlišností a taji. Filmoví autoři musí vytvářet svět již dávno zaniklý, čímž získává každý snímek na originalitě. Je otiskem kreativity a osobnosti svých tvůrců.

2. Rozbor vybraných filmů

Pro rozbor jsem si vybrala pět filmů, které spojuje právě období starověkých kultur – antický svět Řecka a Říma, starověkého Egypta a Mezopotámie. Snažila jsem se vybrat snímky tak, aby jejich srovnáním byl patrný jednak náhled na tato jednotlivá období lidských dějin různých autorů a jednak výtvarné zpracování v různých okamžicích filmových dějin. Snímky budou v práci řazeny chronologicky, avšak nikoli podle historických událostí, které popisují, ale podle roku vzniku filmu.

První z nich bude snímek *Intolerance* (1916); jedná se o spojení čtyř příběhů vycházejících z historických událostí napříč staletími, které se protínají díky shodným vlastnostem protagonistů. Mezi těmito příběhy nechybí příběh o Ježíši Kristu či zániku Babylonu.

Následovat jej bude *Ben Hur* (1959), fiktivní hrdinský epos o vládci židovského lidu, který bojuje proti římské nadvládě v Judei. Snímek *Kleopatra* (1963) zase popisuje možný život výjimečné ženy, která dokázala nejen vládnout Egyptu, ale také prosadila svůj vliv i za hranicemi vlastní země. Další snímek *Troja* (2004) je jedním z nejstarších a nejslavnějších eposů o obléhání trojského města. A v neposlední řadě zařadím do své práce i příběh Hypatie, která žila a pracovala ve městě Alexandrie a pokoušela se prosadit na poli filosofie. Její osudy líčí film *Agora* (2009).

Tyto snímky mají společný jeden rys – výrazného hlavního hrdinu, který je těžce zkoušen osudem. Divák má možnost sledovat jeho životní cestu, plnou nástrah a nebezpečí, a vývoj jeho osobnosti. Presentované příběhy jsou často velmi komplikované, plné dílčích zápletek a ústící v ne vždy pozitivní závěr.

Jednotlivým rozborům scénografického prostředí bude vždy předcházet podrobný děj filmu tak, aby byl představen nejen příběh samotný, ale především jeho postavy a související lokace.

Po této popisné části bude následovat samotný rozbor scénografických prostředí, doplněný o snímky z filmu, fotografie či autorské skici, návrhy.

Závěr každé kapitoly bude věnován shrnutí postupů a prvků, které jsou podle mého názoru přínosné, zajímavé nebo naopak překonané či dokonce nevhodné pro filmové zpracování a které jsem (ne)využila při vypracování praktické části své práce.

2.1 Intolerance (1916)

(originální název: Intolerance: Love's Struggle Through the Ages)

USA

Producent: D. W. Griffith

Režie: D. W. Griffith

Knižní předloha: Walt Whitman

Scénář: D. W. Griffith, Tod Browning

Kamera: G.W. Bitzer

Hudba: Carl Davis

Střih: D. W. Griffith, James Smith, Rose Smith

Scénografie: D. W. Griffith, Walter L. Hall

Kostýmy: D. W. Griffith, Clare West

Hrají: Lillian Gish, Mae Marsh, Robert Harron, Sam De Grasse, Vera Lewis,...^{16,17}

Griffith se rozhodl natočit film *Intolerance* kvůli nelichotivým kritikám a špatnému přijetí jeho předchozího filmu *Zrození národa* (1915). Snažil se zlepšit si reputaci a vyhnout se nařčení z rasismu. *Intolerance* však kýžený výsledek nepřinesla. Film jej zruinoval po finanční stránce a jelikož styl vyprávění byl zcela nový a ojedinělý, lidé na film většinou reagovali nepochopením. A tak se Griffith také zdiskreditoval po stránce kariérní. Dnes je však film velice ceněný především pro svou inovativnost.¹⁸

Intolerance se stala natolik inspirativní, že v roce 1987 byl natočen film s názvem *Dobrý den, Babylone!*, zobrazující právě zákulisí příprav tohoto filmu. Příběh popisuje osud dvou italských bratrů-restaurátorů, kteří v Itálii přijdou o práci. Rozhodnou se emigrovat do Ameriky. Jelikož nemají peníze, shánějí práci, kde se dá. Nakonec je osud zavede do hollywoodských studií, kde pracují na právě vznikající dekoraci *Intolerance*.¹⁹

16 Intolerance / Intolernace: Love's Struggle Through the Ages (1916). *ČSFD.cz* [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/3640-intolerance/prehled/#>.

17 Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages (1916). *IMDb.com* [online]. IMDb.com, 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0006864/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1.

18 *Kronika filmu*. Praha: Fortuna Print, 1995, s. 32. Edice Nova. ISBN 80-85873-39-7.

19 MOLINA-SILES, Pedro, Óscar BROX SANTIAGO a Juan Carlos PIQUER-CASES. Ephemeral Architectures, Colossal Sets: the Intolerance of the Taviani Brothers and Identity Recovered. *L'Atalante: Revista Des Estudios Cinematográficos* [online]. 2015, 2015(20), s. 111 [cit. 2019-11-18]. ISSN 2340-6992. Dostupné z: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=issue&op=view&path%5B%5D=15&path%5B%5D=showToc>.

2.1.1 Děj filmu

Film zobrazuje čtyři příběhy, které spojuje nenávisť a nesnášenlivost v opozici s láskou a spravedlností. Tyto atributy se objevují napříč lidskou historií. Příběhům není věnován stejný čas ani pozornost, do popředí vystupují především příběh z Babylonu a ze současnosti.

Níže stručně shrnu děj všech čtyř částí filmu, ale s ohledem na téma této práce se blíže budeme věnovat pouze dvěma z nich – už výše zmíněnému příběhu ze starověkého Babylonu a vyprávění o Ježíši Kristu.

I. Současnost

Bohatá slečna Jenkinsonová („Mary Jenkins“) si uvědomuje, že její mládí již dávno pominulo a mladé atraktivní muže již nedokáže zaujmout. Proto svou pozornost obrátí na konání „většího dobra“, napravování lidského chování, které považuje za špatné ona a její okolí. Spojuje se se skupinou farizejek a pomocí bratrových peněz se stává hlavou nevlivnější organizace ve městě.

Bratr však musí prostředky pro sestru obstarat tak, že ve své továrně sníží dělníkům mzdy. Ti nemají jinou možnost a hromadně odchází za lepší prací. Shodou okolností se naši hlavní protagonisté stěhují do stejného města, ba i čtvrti.

Chlapec („The Boy“), který přišel při potyčce v továrně o otce, chce začít nový život v jiném městě. Přidává se však k místní zločinecké bandě „The Musketeer´s Band“.

Mladá dívka („The Dear One“) se rozhodne společně se svým otcem, který přišel v továrně o práci, odstěhovat. Dívka se poprvé setkává s Chlapcem. Otec však jejich vztahu není nakloněn. Náhle však umírá a dvěma zamilovaným protagonistům už tak nikdo v lásce nebrání. Vezmou se.

Chlapec se rozhodne napravit, a proto opouští gang. Jeho bývalí kumpáni se mu ale pomstí a podstrčí Chlapci kradené předměty, po kterých pátrá policie. Je přistižen a, jelikož je ve městě známým zločincem, je okamžitě zatčen. Dívka porodí dítě, o které se musí sama postarat.

Slečna Jenkinsonová ve jménu vyššího dobra zavádí ve městě nový pořádek. Plošně zavádí prohibici, na zábavách se netančí. Její pozornost se ale dále upíná k dalšímu zlořádu – k matkám, které se špatně starají o své potomky. Dívka tak shodou nešťastných okolností přijde i o své dítě.

Šéf gangu „The Musketeer of the Slums“ využije její zranitelnosti a výměnou za soukromou návštěvu jí přislíbí zjistit, kde se dítě právě nachází. To už se však z vězení vrátí domů Chlapec.

Vše vyvrcholí v okamžiku, kdy se šéf gangu vydává za Dívku do bytu. Šéfa sleduje jeho Žárlivá paní („The Friendless One“) s pistolí v ruce. Šéf se snaží Dívku zneužít, v tom vbíhá dovnitř Chlapec, který ji začne bránit. Žárlivá paní vše sleduje z povzdálí a Šéfa ve vhodném okamžiku zastřelí, zbraň nechá na místě činu a utíká. Jelikož ji nikdo neviděl, vina padá na Chlapce, který už problémy se zákonem měl. Je opětovně souzen a odsouzen. Vražda je trestána vraždou.

Jeden z policistů však věří v Chlapcovu nevinu. Manželka šéfa gangu je natolik neopatrná a chce zjistit, jak pokračuje proces s Chlapcem, že ji policista dvakrát zahlédne v blízkosti Dívky. Při druhém setkání ji zadrží a nakonec se Žárlivá paní přiznává k vraždě svého záletného muže.

Dívka s policistou musí zastavit justiční omyl, a tak požádají o pomoc guvernéra. Ten popravu zastaví a Chlapec s Dívkou mohou být opět spolu. Nakonec jim je neprávem odebrané dítě navráceno. Je to jediný ze čtyř příběhů se šťastným koncem, kdy pravda a láska zvítězí.

II. Minulost – Paříž, 1572

V hlavním městě Francie potkává žoldněř („Prosper Latour“) dívku („Brown Eyes“) z hugenotské rodiny. Zamilují se do sebe a rozhodnou se svou lásku zpečetit sňatkem. V zemi má však dojít k tragédii.

Kateřina Medicejská má vliv na svého syna, francouzského krále Karla IX. Královna matka neskrývá svou nenávist k hugenotům, přívržencům Kalvínova učení. Štve proti sobě protestanty a katolíky. Snaží se přesvědčit krále, aby podepsal rozkaz k svatobartolomějskému masakru. Ten odmítá vraždit vlastní lid, ale pod nátlakem nakonec souhlasí. Podmínkou ovšem je, aby vyvraždili všechny protestanty najednou a žádný nezůstal. Nechce být kvůli tomu nijak a nikým konfrontován.

Žoldněř se dozvídá o chystaném masakru. Chce svou vyvolenou za každou cenu zachránit. Přichází však pozdě - nalézá ji mrtvou a nakonec je sám omylem vojáky zastřelen.

III. Minulost - Jeruzalém

Příběh Krista je vyprávěn prostřednictvím nejrůznějších kratších epizod, útržků z jeho života.

Na zemi byl povolán spasitel. - Ježíš se ve městě účastní svatby. Na hostině ovšem dojde víno. Aby se svatebčané vyhnuli ostudě, Ježíš učiní svůj první zázrak – přemění vodu ve víno. - Žena je přistižena při nevěře, lidé ji chtějí

soudit a ukamenovat za její prohřešek. Ježíš odvětí: „*Kdo z vás je bez hříchu, ať první hodí kamenem.*“ Nikdo se neodváží, a tak je žena osvobozena od svého trestu. Spasitel ji pouze požádá, ať již více nezhrěší. - Pilát Pontský vyřkne svůj verdikt nad osudem Ježíše. Kristus nese svůj kříž na Golgotu, kde je později ukřižován.

IV. Babylon, 539 př. Kr.

V Babyloně vládne princ Belshazzar, který uctívá bohyni Ištar. Jeden z jeho nejvyšších kněží je však nakloněn bohu Mardukovi. Přeje si obnovit slávu svého boha a svou náboženskou moc.

Do města přichází Dívka („*The Woman Who Rocks the Cradle*“), která narazí na Věrného sloužícího nejvyššího kněze („*The Rhapsode*“). Sluha se okamžitě do Dívky zamiluje.

Dívka je však záhy hnána k soudu - její bratr tvrdí, že žije nedobře, je podle něj nenapravitelná. Je odsouzena a poslána na trh žen („*Marriage Market*“), aby jí byl nalezen manžel, který ji umravní.

Je však natolik vznětlivá, že ji muži nechtějí, ani za finanční náhradu. Na trh přichází samotný princ Babylonu a daruje Dívce svobodu a možnost o sobě samostatně rozhodovat. Za jeho dobrodiní je mu od té chvíle beznadějně oddána.

Mezitím perský král Cyrus táhne na Babylon. Bitva trvá několik dní. Babyloňané mají díky vysokým hradbám města strategickou výhodu. Peršané však postaví věže, aby dokázali proniknout za opevnění. Babyloňané jsou i na tento útok připraveni, a tak bitvu vyhrávají.

Následují několikadenní velkolepé oslavy po celém městě. Lidé jsou vítězstvím naprosto opojeni a princ věří ve své konečné vítězství ve válce.

Mardukův velekněz ale spojí síly s Cyrusem. Vyšle za ním svého Věrného sloužícího. Ten před odjezdem prozradí Dívce své úmysly. Dívka jej pronásleduje, aby mohla včas loajálně varovat prince. Než se však stačí Dívka vrátit se zprávou o chystaném útoku, jsou jí v patách Cyrusova vojska.

Armáda ví, že při oslavách je město nehlídané. Dívka se kvůli davům v ulicích k vladaři nedokáže dostat včas, a tak do města snadno proniknou nepřátelé. Princ se svou snoubenkou spáchají sebevraždu, aby nepadli do rukou nepřítele. Dívka umírá po jejich boku. Babylon je pokořen.

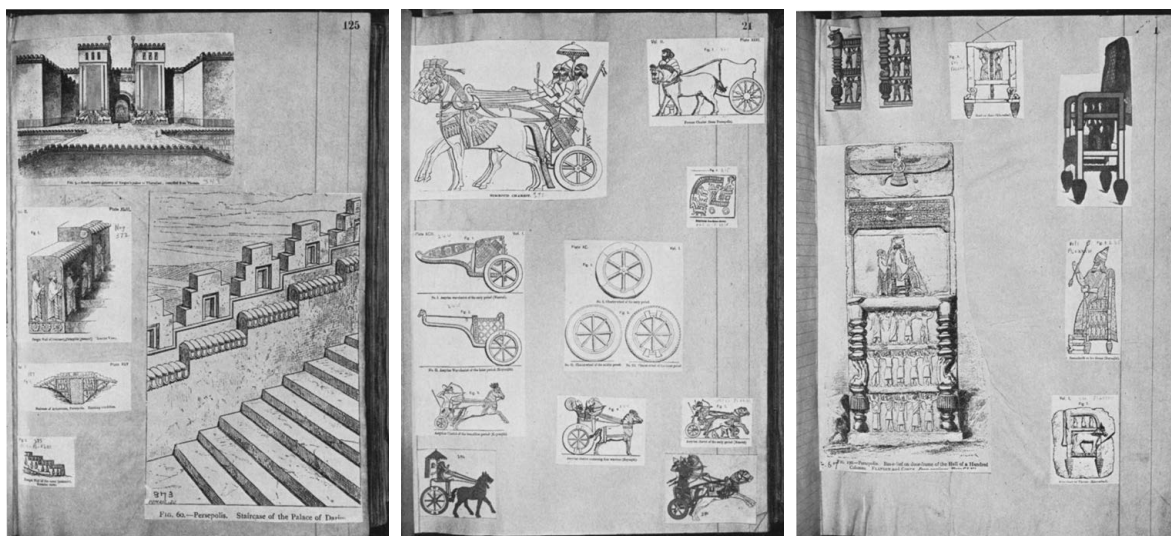
2.1.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha

Scénografie a celé ladění filmu pod taktovkou D. W. Griffitha a divadelního scénografa Waltera L. Halla bylo ovlivněno italským filmem *Boj o světovládu* z roku 1914.²⁰ Tento film byl pro Griffitha natolik impozantní, že sám chtěl najít a překonat hranice velkoleposti scény. Toto je patrné zejména v příběhu o Babylonu.

Babylon

Příběh pokoření Babylonu Peršany je vnímán jako stěžejní příběh celého snímku. V jeho průběhu se pohybujeme na hradbách města, které dokáží zadržet nepřátele, dostáváme se do chrámů zasvěcených jednotlivým babylonským bohům či do centra města, kde probíhají velkolepé oslavy prvního vítězství nad útočníky.

Stavbě babylonských dekorací předcházela rozsáhlý výzkum. Do dnešních dnů se dochoval Griffithův a Hallův „scrapbook“ se všemi referencemi týkajícími se mezopotámské kultury. Dále v deníku nalezneme inspirační zdroje - romantické malby a grafiky z 19. století, které se staly předobrazem některých scén ve filmu.



Griffithův „scrapbook“

Jedním z obrazů, které měly velký vliv na děj filmu, je obraz *Babylonian Marriage Market* (1875) od Edwina Longa. Ve filmu nalezneme scénu, kdy se hlavní hrdinka na tomto trhu ocitne. Podobenství lze nalézt nejen v námětu, ale také v kompozičním a scénografickém řešení, kdy je výjev věrně napodoben.

²⁰ *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, c2010 s. 42. ISBN 978-0-06-088122-1.

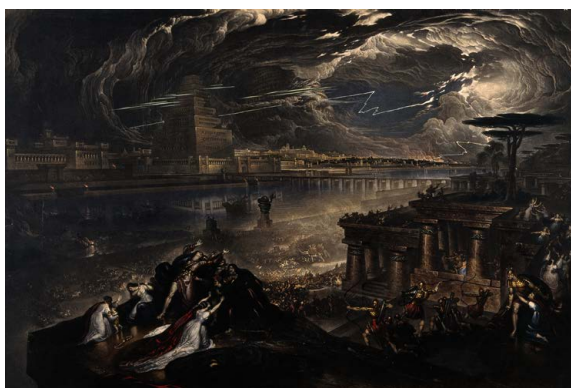


Babylonian Marriage Market (1875) - Edwin Long



Trh žen (screenshot z filmu)

Další autor ovlivňující režisérův pohled na mezopotámskou kulturu je John Martin a jeho obrazy *The Fall of Babylon* (1819), *The Fall of Nineveh* (1828) a *Belshazzar's Feast* (1821). Na plátně *Belshazzar's Feast* lze nalézt předobraz architektonického řešení centra města - tedy hlavního dějiště filmu. V neposlední řadě na něj také zapůsobil obraz *The Fall of Babylon* (1891) Georgeho Rochegrosse.²¹ Dva poslední zmíněné autory spojují dramatické výjevy zkázy města. Na obrazech je patrné enormní měřítko budov a měst, což se odráží i v samotném řešení filmu.



The Fall of Babylon (1819)



The Fall of Nineveh (1828) - John Martin

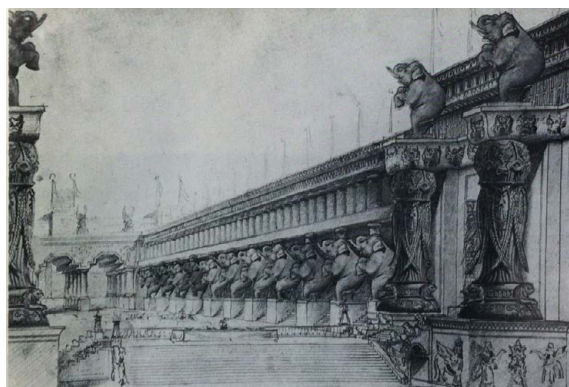


Pohled na Babylon (screenshot z filmu)

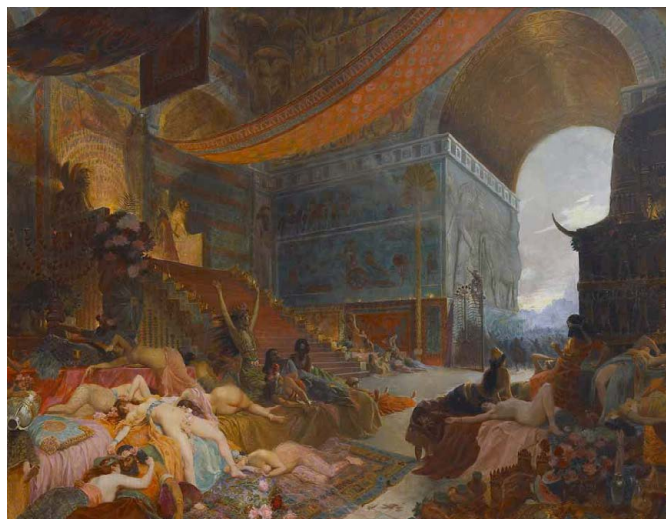
²¹ *Imagining ancient cities in film: from Babylon to Cinecittà*. London, 2015, s. 25-26. ISBN 978-0415843973.



Belshazzar's Feast (1821) - John Martin



Skica dekorace



The Fall of Babylon (1891) - George Rochegrosse

Město je pojato jako jedna z nejvelkolepějších dekorací ve filmu vůbec. Babylon vyrostl v hollywoodských filmových studiích v Los Angeles. Po dokončení filmu zůstaly dekorace několik let stát, zcela opuštěné. Kvůli kontroverzím a nejednoznačnému přijetí filmu tvůrci nebyli ochotni platit za jejich zbourání. Ve dvacátých letech se problém vyřešil sám – opuštěný Babylon vyhořel.²²

Hradby města

Hradby hrají hlavní úlohu v příběhu, jejich mohutnost odráží první útok Peršanů. Když však nepřátelé projdou branou, kterou otevrou Mardukovi kněží, město je odsouzeno k zániku.

Hradby města jsou jednoznačně největší dekorací v celém příběhu. Měří na výšku přes devadesát metrů.²³ Člověk v poměru k tomuto opevnění působí nicotně; dokonce i stromy nedosahují ani poloviny výšky hradeb.

²² Artificial Archaeology and the Cinema- Griffith's Intolerance. *Long Island Archeology* [online]. 2008 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://longislandarcheology.wordpress.com/2008/05/07/artificial-archaeology-and-the-cinema-griffiths-intolerance/>.

²³ The Monstrous Film Set That Jumpstarted Hollywood. *Messy Nessy* [online]. 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://www.messynessychic.com/2019/09/03/the-monstrous-film-set-that-jumpstarted-hollywood/>.

Opevnění je věrnou kopií originálních babylonských hradeb, počínaje tvaroslovím architektury po výzdobné prvky konče (charakteristické cimbuří, reliéfní členění cihlových stěn či nárožní sochy okřídlených bohů).

Do města vede mohutná oblouková brána. Vrata jsou poháněna několika ozubenými koly, pomocí kterých se dá otevřít a zavřít. Kola se otáčí silou několika mužů. Vrata pokrývají reliéfy s výjevy babylonských bitev.

Pro zdolání hradeb byly vytvořeny věže, které stejně vysoké jako hradby samy. V příběhu jsou Babyloňany efektně ničeny – shazují je či zapalují. Pro podpalování věží vymysleli jakési obrněné vozidlo, chrlící oheň. Do bitvy jsou zapojeny i nejrůznější samostřily, kuše nebo katapulty. Po bitevním poli se také pohybují koňská spřežení a všichni vojáci jsou vybaveni meči, luky a štíty.





Centrum města

Na monumentálním nádvoří se tyčí obrovské sloupky nesoucí sochy slonů – to je patrně jeden z neznámějších filmových výjevů v historii kinematografie. Prostor nádvoří je skoro padesát metrů dlouhý, třicet metrů široký a čtyřicet metrů vysoký.^{24,25}

Původ této dekorace pramení nejen z již výše uvedených referenčních obrazů, ale například sloupoví a sochy slonů odkazují na indickou kulturu.²⁶ Sloni samotní pak pocházejí z Griffithovy obsese filmem *Cabiria*, kde sloní sochy poprvé spatřil a trval na jejich použití.²⁷ „Griffith neměl historický základ pro použití sloních soch a věděl to. Ale ten muž chtěl slony, tak slony dostal.”²⁸ Není jistě bez zajímavosti, že se v této geografické oblasti a dané době sloni skutečně vyskytovali,²⁹ jen se jejich podoba z nějakého neznámého důvodu nepromítla do místního umění.

Použité architektonické prvky a především detaily jsou čistě mezopotámské, od nepravé klenby přes sochy a reliéfy mýtických stvoření, až po nejmenší ornamenty, jako jsou květiny, které jsou pro Babylon velmi typické.

Dekorace při takovýchto rozměrech vyžadovala jiné způsoby snímání, a proto pro natáčení sekvencí z nádvoří Griffith společně s kameramanem Billym Bitzerem poprvé použili kamerový jeřáb. Natáčeli tak prostor z většího nadhledu

24 *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, c2010 s. 42. ISBN 978-0-06-088122-1.

25 MOLINA-SILES, Pedro, Óscar BROX SANTIAGO a Juan Carlos PIQUER-CASES. Ephemeral Architectures, Colossal Sets: the Intolerance of the Taviani Brothers and Identity Recovered. *L'Atalante: Revista Des Estudios Cinematográficos* [online]. 2015, 2015(20), s. 111 [cit. 2019-11-18]. ISSN 2340-6992. Dostupné z: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=issue&op=view&path%5B%5D=15&path%5B%5D=showToc>.

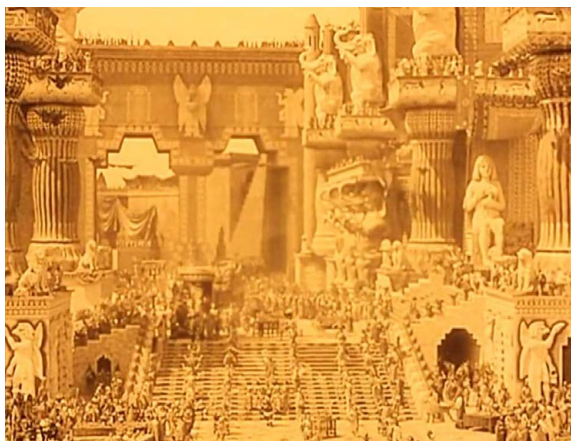
26 *Tamtěž*.

27 *Tamtěž*.

28 „Griffith had no historical basis for his crowing elephant statues, and he knew it. But the man wanted elephants, so elephants he got.” CARSON, Tom. True Fakes on Location. *The Baffler* [online]. 2016 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://thebaffler.com/salvos/true-fakes-carson>.

29 Elephant. *The Britannica* [online]. Encyclopædia Britannica, 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/animal/elephant-mammal/Reproduction-and-life-cycle#ref234259>.

– ptačí perspektivy, kdy v jednom záběru mohli zobrazit celek nádvoří.³⁰



³⁰ Film. Brno: Computer Press, 2004, s. 45. Malá encyklopedie (Computer Press). ISBN 80-251-0209-2.



Trh žen

Uzavřenému prostoru, pokrytému reliéfní mezopotámskou výzdobou, vévodí dva vyvýšené stupně. Na jednom se pohybuje dražitel a druhý je místem pro předvádění prodávaných žen. Místo může působit až komicky, když velmi připomíná dnešní aukční síně s dražebníky a dražebními položkami.



Chrámý

Chrámý zasvěcené Ištar či Mardukovi přiléhají k nádvoří. Všechny svatostánky jsou velice zdobné - najdeme zde již zmíněné charakteristické florální motivy, monumentální sochy s fantaskními podobami bohů či oltáře s obětišti. K oltářům jsou přinášeny stále další a další honosné dary a obětiny, například při modlitbách za záchranu Babylonu.



Palác

Pro palác prince a jeho snoubenky jsou využity stejné výzdobné prvky jako u chrámů. Hlavní místnosti vévodí dvě sochy, mezi kterými je průchod na nádvoří. Ten je v několika scénách oddělen závěsem. V místnosti nalezneme nejrůznější sedací nábytek, stoly či strunné hudební nástroje; vybavení je opět zcela věrně replikováno z historických a archeologických nálezů.



Jeruzalém

Vyprávění o Kristu je patrně nejkratším příběhem ve filmu. Při třech krátkých epizodách z jeho života dokážeme rozpoznat pouhou část dekorace Jeruzaléma.

Město je zobrazeno pouze jako několik exteriérových ulic, kde se odehrává soud nad hřešící dívkou a později i nad samotným Ježíšem. V příběhu se objevuje jediný interiér, a to při konání svatby.

Ulice vypadají velice obyčejně a stroze. Město je vystavěno z hrubě opracovaných kamenů. Jediným výraznějším prvkem jsou obloukové klenby rozmanitých tvarů – lze zde rozpoznat plný oblouk, segmentový oblouk, lomený oblouk či oslí hřbet.³¹ Pro danou dobu je ovšem charakteristický pouze první a druhý ze zmíněných oblouků. Tyto architektonické prvky vytváří v uličních

³¹ *Malý slovník výtvarného umění*. Praha: Fortuna, 1996, s. 136. ISBN 80-7168-329-9.

průhledech několik perspektivních plánů, a tak napomáhají vytvářet hloubku prostoru.

Interiér odpovídá charakterem uličním čtvrtím. Je doplněn pouze o předměty denní potřeby – police se džbány, amfory s vínem, jednoduchý dřevěný nábytek. Nad svatebčany je rozprostřen látkový baldachýn, který poutá pozornost právě na novomanželský pár.

Jelikož jsou pasáže o Kristově životě nejkratší ve filmu, nelze se o daných prostředích či instalacích více dozvědět.





Shrnutí

Scénografie *Intolerance* je pro mě, stejně jako pro řadu diváků tehdy a dnes, naprosto uchvacující. Nelze si ani představit, jak bylo možno dosáhnout takovéto velkoleposti scén a efektů při technických a technologických možnostech v roce 1916. Myslím si, že film je na tak vysoké úrovni, že je schopný v mnoha ohledech konkurovat i filmům s obdobnou tematikou produkovaných v současnosti.

Jelikož je film němý a monochromní, jsou tyto složky, tedy mluvená řeč a barvy, nahrazeny hudbou, mezititulky a barevnou odlišností scén. Barvy velmi významně podporují náladu scény, dotváří atmosféru.

Protože je ale o reálnou barevnost film „ochuzen“, jsem toho názoru, že Griffith musel klást větší důraz na propracovanost dekorací, kdy je důležitá nejen kombinace barev, ale také rozmanitost povrchů. Jedná se o praktické využití různé odrazivosti světla a v jeho důsledku bylo dosaženo široké škály šedých odstínů. Kromě výrazných struktur a textur využívá Griffith také výrazné ornamentiky. Nejvýrazněji lze tuto snahu sledovat v příběhu o Babyloně. Kromě malovaných dekorů využívá také plastických reliéfů, které pomocí světla a stínu vytvářejí další zajímavé variace.

Každá dekorace je plná detailů, které jsou pro scénografii velice důležité. Myslím si, že film jako celek musí být tvořen z jednotlivostí, které pomáhají diváka zaujmout a vtáhnout více do děje, ale také dotváří danou atmosféru a harmonický celek snímku.

Dále si na Griffithově a Hallově scénografickém konceptu cením především hry s prostorem. Společně vytvořili komplexní dekorace, které jsou navzájem důmyslně propojeny a umožňují tak průhledy v několika perspektivních plánech. Jelikož je film médium zobrazující prostorovou realitu ve 2D, je třeba klást vyšší důraz právě na vytvoření hloubky prostoru, aby byla iluze reality co nejdokonalější.

Je mi také velice blízké Griffithovo uvažování o přípravách k filmu. Je potřebné nalézt relevantní informace, provést výzkum a co možná nejvěrněji nastudovat realitu, ale zároveň hledat hranici, kde se musí i realita přizpůsobit filmu. A především uměleckému záměru. Sama se při práci snažím postupovat podobně. Kladu důraz na věrné zobrazení antického světa z pohledu dnešní doby – archeologické a historické výzkumy neustále prohlubují naše vědomosti o starověkých civilizacích, a tak bych je chtěla uplatnit v mé praktické části.

Podobně jako Griffith jsem i já chtěla nalézt předobraz pro mou práci ve výtvarném umění, ke kterému mám velmi hluboký osobní vztah. Jelikož se v oblasti malířství dané epoše, tedy antickému Řecku, Římu, Mezopotámii či Egyptu, věnuje omezené množství umělců, a to převážně z období romantismu, není jistě překvapením, že i pro svou práci jsem mezi zdroje zahrnula některé z Griffithových obrazových referencí. Samozřejmě romantismus a tvorba těchto umělců není historicky přesná, ale obrazy nastiňují možnou podobu a atmosféru dané doby.

2.2 Ben Hur (1959)

(originální název: Ben-Hur)

USA

Producenti: William Wyler, Sam Zimbalist

Režie: William Wyler

Knižní předloha: Lew Wallace

Scénář: Karl Tunberg

Kamera: Robert Surtees

Hudba: Miklós Rózsa

Střih: John D. Dunning, Ralph E. Winters, Margaret Booth

Scénografie: Vittorio Valentini

Kostýmy: Elizabeth Haffenden

Hrají: Charlton Heston, Jack Hawkins, Haya Harareet, Stephen Boyd,...^{32,33}

Filmový příběh Bena Hura vznikl podle knižní předlohy Lewa Wallace *Ben-Hur: Příběh Krista* (1880). Jedná se o fiktivní příběh Judy Ben Hura na pozadí reálných událostí, kdy židovský lid našel svého mesiáše Ježíše Krista. Tento historický román se stal nejúspěšnější knihou devatenáctého století.³⁴ Proto nikoho nepřekvapí, že se dočkal několika méně či více úspěšných filmových interpretací. Nejznámější jsou ty z roku 1925, 1959 nebo například z roku 2016.

Film *Ben Hur* (1959) byl natolik úspěšný, že získal jedenáct Oscarů, což byl v době uvedení snímku rekord, který překonal až o řadu let později film *Titanic* (1997) se stejným počtem získaných ocenění.³⁵ Film obdržel samozřejmě také cenu Akademie za scénografii.

Výrobní náklady filmu se vyšplhaly na patnáct milionů dolarů, což je další z řady rekordů tohoto snímku. Díky své úspěšnosti a výtěžnosti dokázal zachránit studio MGM před krachem.³⁶

³² Ben Hur. *Internet movie database* [online]. 1990-2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0052618/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm.

³³ Ben Hur. *Česko-slovenská filmová databáze* [online]. 2001-2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/9876-ben-hur/prehled/#>.

³⁴ Ben Hur. *General Lew Wallace Study & Museum* [online]. 2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.ben-hur.com/>.

³⁵ *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd.* V Praze: Akademie múzických umění, 2011, s. 352. ISBN 978-80-7331-207-7.

³⁶ *Kronika filmu.* Praha: Fortuna Print, 1995, s. 311. Edice Nova. ISBN 80-85873-39-7.

2.2.1 Děj filmu

Příběh začíná v Judeji, která se ocitá pod nadvládou Římské říše. Lid si uvědomuje nesvobodu a bezpráví, které Řím nastoluje, a tak se modlí za spasitele, který jim ukáže novou cestu. V Jeruzalémě se tou dobou pod Betlémskou hvězdou narodí Mesiáš - Ježíš Kristus.

Do Judeje přijíždí nový správce, římský tribun Messala. Ten se hned po příjezdu setkává s Ben Hurem, místním knížetem a svým dávným přítelem z dětství. Při hovoru však dojde na první výměnu názorů. Ben Hur si přeje svobodu pro svůj národ, naopak Messala touží podřídit si židovský lid, a to i násilím.

Ben Hur se seznamuje s Ester, dcerou svého věrného otroka. Zamilují se do sebe. Ester je však zaslíbena jinému, proto jejich láska zůstává platonická.

Messala přivádí do Judeje další římské legie. Průvod městem sleduje i Ben Hur s rodinou na střeše svého domu. Sestra hlavního hrdiny Tirza omylem na průvod shodí část tašek ze staré střechy.

Tato nehoda je pro Messalu výbornou záminkou, jak se vypořádat s touto vlivnou a jemu nepohodlnou rodinou. Judu odsoudí bez procesu k doživotním galejím. Jeho sestra s matkou jsou uvězněny. Messala se Ben Hurovi přiznává, že ví, že to byla pouhá nehoda. Na jeho rozhodnutí to však nic nemění.

Otroci společně s Judou jsou vlečeni pouští. V Nazaretu po vyčerpávající cestě, kdy Ben Hur skoro umírá žízní a vyčerpáním, dostává napít od neznámého přihlížejícího. Teprve později pochopí, že se jednalo o Ježíše.

Posouváme se v ději o několik let dopředu. Z Judy je galejník, otrok veslující na vojenské lodi. Římská flotila je připravena na bitvu se svými nepřáteli. Ben Hur se nachází na lodi velitele armády.

Bitva se pro Římany nevyvíjí pozitivně; nepřátelé dokonce potopí i velitelskou loď. Ben Hur zachraňuje konsula armády Aria a společně unikají z lodi skokem do moře. Čekají spolu na záchranu na otevřeném moři. Později se objeví další loď z římské flotily a její velitel jim oznámí konečné vítězství v bitvě.

Z vděčnosti, že jej Juda zachránil před jistou smrtí, mu Arius nabízí lepší život. Společně přijíždí s vítězným průvodem do Říma. Arius věří v Judovu nevinu. Senát svolí, aby se Ben Hur stal Ariovým otrokem.

Arius z Judy vycvičí vozataje. Římané mají závody vozů ve velké oblibě. Ben Hur si svými vítězstvími získá náklonnost konsula a ten jej adoptuje jako vlastního syna. Stává se tak opět svobodným člověkem.

Zatím v Judeji Messalu vystřídá v roli konsula Pilát Pontský. Ben Hur se rozhodne odjet zpět do Judeje a zjistit, co se stalo s jeho matkou a sestrou.

Ve starém domě své rodiny však nachází pouze Ester s jejím nemocným

otcem. Opět k Ester zahoří láskou. Ta se nakonec před lety neprovdala, a tak jejich vztahu nic nebrání. Ben Hur však stále touží po pomstě krutému Messalovi.

Juda konfrontuje Messalu. Přisáhá mu smrt, pokud nenajde svou rodinu. Ocitáme se ve vězení, ve kterém jsou drženy Judova matka i sestra. Obě se ale nakazily leprou, která je v té době neléčitelná a smrtelná. Messala je propustí a ponechá napospas vlastnímu osudu.

Obě se setkávají s Ester, ale přinutí ji slíbit, že nevyzradí Judovi pravdu o tom, co se s nimi stalo. Ester Ben Hurovi zalže, že obě zahynuly. Ten již nepomýšlí na nic jiného než na pomstu. Zúčastní se závodů vozatajů, kde bude závodit i samotný Messala.

Pravidla závodu samotného jsou velice jednoduchá - každý vozataj se svou kvadrigou musí ujet devět kol, první v cíli vyhrává. Soutěž je však velmi brutální, jednotliví závodníci se pokouší všemi prostředky vyřadit své soky ze soutěže. Při jedné potyčce mezi Messalou a Ben Hurem se Messalův povoz rozpadne a koně jej málem udupou. Ben Hur závod vyhrává.

Messala leží na ošetřovně, chce si promluvit s Ben Hurem. Touží mu uštédřit poslední ránu a prozrazuje Judovi, že je jeho matka se sestrou naživu a má je hledat v údolí malomocných. Poté umírá na vážná zranění, která utrpěl při závodě.

Hlavní hrdina v údolí potkává Ester, která nosí jeho matce a sestře jídlo. Juda nechápe Esterinu zradu, ale zároveň neunes situaci a před rodinou se ukryje.

Židovský lid následuje svého nového proroka Ježíše. Juda je však příliš zaslepen hněvem a odmítá mu naslouchat.

Juda se schází s Pilátem Pontským, který mu předává vzkaz od adoptivního otce. Ben Hur se stává oficiálním římským občanem. Juda je však rozhořčen, cítí loajalitu ke svým lidem a zemi, nikoli k Římské říši. Nevidí důvod, proč se stát Římanem, když to byl právě Řím a jeho vláda, která zničila život jeho rodině.

Ester přesvědčí Ben Hura, aby vzal svou matku s Tizou za prorokem. Doufá, že tak se lépe smíří se svou nemocí a nevyhnutelnou smrtí. Společně přicházejí do Jeruzaléma, kde se však schyluje k rozsudku smrti pro Ježíše Krista. Přichází v momentě, kdy sám odnáší kříž, na kterém je později ukřižován.

Obě nemocné si uvědomí, že smrt není konec a naleznou útěchu. Při tomto uvědomění se jako zázrakem obě uzdraví.

Ben Hur je zděšen tím, co Římané prorokovi udělali. Ježíšova poslední slova zněla: „Otče, odpusť lidem, jelikož neví, co činí.“ Ben Hur si v důsledku těchto slov uvědomí, že pomsta a zloba jsou velice malicherné.

2.2.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha

Film samotný se natáčel především v římských filmových studiích Cinecittà, které nejen poskytovaly výborné technické a technologické zázemí, ale i autentické prostředí důležité pro děj filmu. Film a jeho výpravnost dokládá také fakt, že pro natáčení bylo navrženo více než tři sta filmových setů a lokací.³⁷

Jednalo se o několikaletý projekt, kdy samotné výrobě předcházela velice rozsáhlý výzkum, kterého se účastnili odborníci a historikové na danou problematiku.

Jeruzalém

Jeruzalém je centrem římské provincie Judea. Nalézáme zde honosné sídlo Judy Ben Hura, sídlo římských legií, dům Messaly a později Piláta Pontského, ale také nejrůznější ulice a nedobytné hradby okolo města.

Pro natáčení Jeruzaléma byl využit backlot římských studií. Velkolepost a náročnost stavby dokládají i tyto astronomicky znějící údaje: „(...) samotné město Jeruzalém pokrylo deset čtverečních mil a bylo použito milion liber sádry a dvacet tisíc tun středomořského písku“.³⁸

Město působí velice stroze, avšak majestátně a monumentálně. Hradby a sídlo římského místodržícího jsou vystavěny z velkých šedých kamenných bloků. Městská zástavba v kontrastu s přísnou geometrií římských staveb působí spíše organicky. Jednotlivé domy jsou doplněny o nejrůznější dřevěné arkýře, kupole a přístřešky.



³⁷ „Ben-Hur“: THR's 1959 Review. *Hollywood reporter* [online]. [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-1959-movie-review-920885>.

³⁸ „(...)the city of Jerusalem alone covered ten square miles and used one million pounds of plaster and twenty thousand tons of Mediterranean sand.“ *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, 2010, s. 139. ISBN 978-0-06-088122-1.

Sídlo místodržícího Messaly

Součástí vojenského komplexu jsou i Messalovy komnaty. V budově se dále nachází zbrojnice, kde se setkává Messala s Ben Hurem či vězení, ve kterém stráví Ben Hurova rodina několik let.

Sídlo je vystavěno z holých bloků kamene. Vše je strohé a jednoduché, dalo by se říci účelné. Osvětlení zajišťují četná okna či otevřený oheň pochodní a košů.

Komnata Messaly samotného je zařízena opět velice střízlivě. Dřevěné stoly a židle jsou doplněny skříněmi zaplněnými svitky a psacím náčiním. Předměty v místnosti plní pouze svou funkci.



Dům Ben Hurovy rodiny

Do Ben Hurova domu nás přivádí hned několik scén – například setkání s dávným rodinným přítelem Messalou či celoživotní láskou Ben Hura Ester. Střecha domu se stává dějištěm nešťastné nehody, která rodině změní celý život. Později se do domu vracíme společně s hlavním hrdinou, který hledá svou rodinu; dům je však již zpustlý a zdevastovaný.

Stavba je koncipována jako velkorysý sídlo s dvěma sloupovými nádvo-

řimi. Dům i interiéry mají podpořit pocit důležitosti a bohatství rodiny. Budovy, které sídlo obklopují, slouží jako ubikace pro řadu služebníků. Vše doplňuje rozsáhlá zeleň.

Architektura nese orientální prvky, které jsou ovšem spíše jednoduché a nenápadné.

Interiéry jsou koncipovány díky teplému klimatu tak, aby navazovaly na exteriér, a bylo tak i využito přirozeného vnějšího osvětlení.

Přijímací místnost/jídelna je toho dobrým příkladem. Tato místnost není nijak zdobněji vyvedena. V jídelně jsou pouze lehátka pro jednotlivé účastníky večere a strohý dřevěný stůl. Všechno vybavení od pohárů, přes talíře až po doplňková olejová svítidla, je ze zlata.

Místnost v patře je zajímavá především okny krytými dřevěnými ornamentálními slunolamy a výjimečným výhledem na město. Množství oken opět zaručuje přirozené osvětlení místnosti a zajímavou hru světla a stínů.





Válečné lodě

Juda je na několik let uvězněn jako veslař v podpalubí vojenské lodi. Jako jeden z nemnohých přežije námořní bitvu. Celkové pohledy na bojující válečné lodě se natáčely v studiích MGM v Kalifornii pomocí až čtyřiceti miniatur lodí.³⁹

Detailnější záběry lodí se opět natáčely ve studiích Cinecittà v Římě. „*Problém představovaly bitevní scény. MGM chtělo římské veslaře a lodě, které by vypadaly autenticky, a proto najalo člověka, který celou svou kariéru studoval římskou námořní architekturu. Bohužel se ukázalo, že lodě jsou příliš těžké a potopily se. Nakonec si filmaři nechali postavit části dvou římských galér na bitevních lodích a umístili je na umělé jezero. Voda ale byla hnědá a bahnitá, a tak povolali chemika, aby vodu obarvil tak, aby připomínala Středozemní moře.*“⁴⁰



39 Production of Ben-Hur (1959 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_Ben-Hur_\(1959_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_Ben-Hur_(1959_film)).

40 „*The battle scenes posed another set of problems. MGM wanted authentic-looking Roman rowers and boats and hired someone who had spent his entire career studying Roman naval architecture. Unfortunately, the boats were too heavy and sank. As a result, the filmmakers had sections of two Roman galleys built on two battleships and placed them in a man-made lake. The waters were brown and murky, and required a chemist to dye them the color of the Mediterranean Sea.*“ *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, 2010, s. 142. ISBN 978-0-06-088122-1.



Řím

Řím je ve filmu vyobrazen pouze při oslavách příjezdu vítězného Ariova vojska. Je to jedna z vizuálně nejrozsáhlejších dekorací. Jde však o pouhou iluzi, tzv. dokreslovačku. Jedná se o „[j]eden z filmových triků umožňující kombinovat akci v části reálného prostředí s domalovaným obrazem zbytku staveb či prostředí.“⁴¹ Tohoto postupu je ve filmu hojně využíváno, aby se snížily už tak vysoké náklady a zároveň se zmenšily velikosti dekorací, které byly i přesto enormní.

⁴¹ Malý labyrint filmu. Praha: Albatros, 1988, s. 113. ISBN 13-734-88.



Dekorace bez a s dokresleným prostředím

Dokreslené prostředí bez a s dekorací



Matthew Yuricich při práci

Závodiště

Zde na závodišti vygradují spory mezi Ben Hurem a Messalou, a to dostihovým kláním válečných vozů.

Scény ze závodiště jsou nejpůsobivější částí celého filmu. Přípravy dekorace trvaly jeden rok a stály jeden milion dolarů. Oválná dostihová dráha přesahovala čtyři sta šedesát metrů. Je dostatečně široká pro třicet šest koní v řadě – což je devět kvadrig. Závodiště obklopovalo pětipodlažní hlediště. Uprostřed oválu byly další tribuny pro diváky závodu, společně se čtyřmi monumentálními sochami, vysokými na devět metrů.⁴²

⁴² Production of Ben-Hur (1959 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_Ben-Hur_\(1959_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_Ben-Hur_(1959_film)).

Komplex je zasazený do skály, ze které vyrůstá hlavní portálové průčelí – vstup do arény. Podle původních skic se architektura velice podobá jordánskému chrámu Petra. Ve filmu je však průčelí značně zjednodušeno.

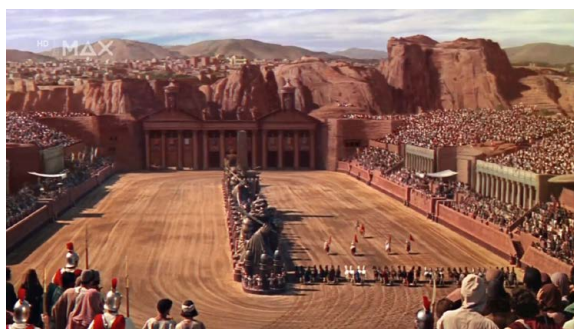
Natáčení se účastnilo několik tisíc komparzistů, ani tento počet však pro monumentální scénu nepostačoval. A proto jsou celkové záběry na závodní cirkus opět dotvořeny pomocí dokreslovačky, jejímž autorem byl Matthew Yuricich.⁴³



Skica dekorace



Dekorace bez a s dokresleným prostředím



43 *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, 2010, s. 142. ISBN 978-0-06-088122-1.

Údolí malomocných

Ben Hurova matka a sestra se do tohoto údolí uchýlí kvůli lepře, kterou se nakazily při dlouhém pobytu v římském vězení. Lidé nakaženi nevyléčitelnými nemocemi byli separováni od ostatního obyvatelstva, aby nedocházelo k epidemiím.

Jedná se o jedno z mála reálných, tzn. filmaři nevytvořených prostředí ve snímku. Natáčení probíhalo v okolí města Arcinazzo Romano.⁴⁴

Beznaděj a bezvýchodnost nemocných je umocněna vybranou lokací, který vypadá jako jáma v zemi, ne příliš vzdáleně připomínající hrob. Jedná se o jeskynní komplex, který byl doplněn o dřevěné či látkové přístřešky jednotlivých nemocných obyvatel údolí.



Shrnutí

Osobně nejsem fanouškem filmu ani příběhu Bena Hura. Původní předloha má s filmovým zpracováním společný komplikovaný děj, heroický příběh a postavy, které jsou charakterizovány buď jako dobré, nebo špatné. Kombinace těchto prvků způsobuje, že snímek nepůsobí příliš reálně a uvěřitelně. Obdobné lze uvést i o filmu *Kleopatra*.

Ben Hur každého diváka – a tedy samozřejmě i mě – naprosto uchvátí svou velkolepostí, dalo by se říci až okázalostí. Nejsem si jista, zda je tato opulentnost pozitivní, či negativní.

Myslím si, že autoři chtěli překonat verzi filmu *Ben Hur* z roku 1925. V mnoha řešeních dekorací jsou si filmy velice podobné, hlavně co se týče závoďiště či loďstva.

Dekorace jsou místy již natolik monumentální a grandiózní, že poutají přílišnou pozornost a odvádějí diváka od děje a myšlenek příběhu. Podlé mého názoru mají historické filmy diváka zaujmout, ale ne na úkor dramatického děje a příběhu samotného.

Film je kolektivním dílem, kdy autoři pracují na společné vizi. Je důležité

⁴⁴ Ben Hur (1959) - Filming & Production. *IMDb* [online]. 2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0052618/locations>.

najít míru a především rovnováhu mezi jednotlivými filmovými složkami, aby žádná příliš nepřevyšovala ostatní a mohl tak vzniknout harmonický celek.

Samozřejmě je otázkou, zda by byl film *Ben Hur* natolik úspěšný, kdyby dekorace pouze dotvářely děj a nebyly takto velkoryse řešeny. To již nechám na individuálním zhodnocení.

Pro svou práci bych chtěla právě tuto rovnováhu mezi dekoracemi a samotným dějem najít. Myslím si, že příběh o Pythagorově životní cestě je natolik silný, že správnou volbou dekorací může být děj podpořen, nikoli „překřičen“.

2.3 Kleopatra (1963)

(originální název: Cleopatra)

Velká Británie / USA / Švýcarsko

Producenti: Walter Wanger

Režie: Joseph L. Mankiewicz, Rouben Mamoulian, Darryl F. Zanuck

Scénář: Joseph L. Mankiewicz, Sidney Buchman, Ben Hecht, Randal MacDougall

Kamera: Leon Shamroy, Jack Hildyard

Hudba: Alex North

Střih: Dorothy Spencer, Elmo Williams

Scénografie: John DeCuir

Masky: Robert J. Schiffer

Kostýmy: Vittorio Nino Novarese, Renié

Hrají: Elizabeth Taylor, Richard Burton, Rex Harrison,...^{45,46}

Jelikož se hollywoodským studiím natáčení historických eposů vždy vyplatilo – v té době vznikl například snímek *Quo Vadis*, *Roucho*, *Ben Hur* či *Spartakus* – rozhodli se tvůrci k ještě okázalejšímu remaku Kleopatry.

„Epos poskytoval všechny základní ingredience, které studia potřebovala k přilákání publika od svých televizních přijímačů: akce a dobrodružství, romantika a zrada, okázalost a nádherná podívaná, majestátní dekorace a kostýmy - to vše včetně zkrácené lekce historie.“⁴⁷

Díky nepříznivým shodám okolností se film natáčel skoro čtyři roky. Proto se také velice prodražil. Původní skromný rozpočet dva miliony dolarů však brzy přesáhl čtyřicet čtyři milionů.⁴⁸ *„Přestože měla Kleopatra slušné příjmy, byly produkční náklady tak vysoké, že se nemohly vrátit z distribuce v kinech.“⁴⁹*

Tento snímek u mnohých dodnes vyvolává vášně: *„(...) film, který téměř zbankrotoval Twentieth Century Fox, rozbil manželství, zničil kariéru, a je ně-*

45 Kleopatra / Cleopatra (1963). ČSFD.cz [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/6387-kleopatra/prehled/#>.

46 Cleopatra (1963). IMDb [online]. Amazon Company [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0056937/>.

47 *„The epic provided all the essential ingredients that studios needed to lure audiences away from their television sets: action and adventure, romance and betrayal, pomp and pageantry, majestic sets and costumes - all with an abbreviated history lesson included.“* *Designs on Film: a Century of Hollywood Art Direction*. New York: It Books, c2010, s. 159. ISBN 978-0-06-088122-1.

48 *Designs on Film: a Century of Hollywood Art Direction*. New York: It Books, c2010, s. 161. ISBN 978-0-06-088122-1.

49 *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, s. 531. ISBN 978-80-7331-207-7.

*kterými považován za jedno z největších selhání všech dob.*⁵⁰

2.3.1 Děj filmu

I. část

Příběh začíná na konci občanské války, která probíhala mezi přívrženci Julia Caesara a Gnaea Pompeia. Caesar vítězí a stává se tak prvním mužem Říma. Pompeius utíká z bitvy a odplouvá do Egypta. Caesar jej chce dostihnout, zároveň musí smířit Ptolemaia a Kleopatru – znesvářené sourozence, kteří vládou společně na egyptském trůnu.

Ptolemaios po příjezdu Caesara přizná, že Kleopatru vykázal z Alexandrie a v návratu jí brání vojsko; Ptolemaios se chce stát jediným vládcem Egypta. Caesar požaduje Kleopatřin návrat. Ptolemaios se snaží Caesarovi vnutit do přízně, a tak mu věnuje Pompeiovu hlavu. Caesar je zhrozen.

Ptolemaios nechá Caesara ubytovat v paláci, kam mu obchodník s koberci přinese dar od samotné Kleopatry. Uvnitř koberce je však skryta sama královna.

Ta se tak vrátila nejen do Alexandrie, ale zároveň na trůn. Kleopatra chce s Caesarem uzavřít dohodu, aby se stala jedinou vladařkou. Caesar však pouze usiluje o smír mezi bratrem a sestrou.

Ptolemaiovy válečné lodě chtějí vyrazit proti Caesarovi, ten se rozhodne je ještě před vyplutím všechny zapálit a tak zabránit bitvě. Požár se rozšíří z lodí i do části města. Naneštěstí vyhoří i Alexandrijská knihovna.

Kleopatra neskrývá své rozhořčení. Nelíbí se jí, jak Caesar ničí její milované město. Caesar ji upozorní, že pokud ji sám nejmenuje, královnou se nikdy nestane. Nenávistná hádka se však změní v první vášnivý polibek.

Ve městě se mezitím stupňují potyčky mezi Římany a egyptskými vojáky. Caesar se však opět projeví jako geniální stratég a Alexandrii ovládne.

Ptolemaiovi sluhové se na příkaz svého pána pokusí otrávit Kleopatru. Caesar rozhodne, že Ptolemaios ztrácí ochranu Říma a donutí jej odjet za svými vojsky, která dříve bránila město v deltě Nilu. Nicméně vojáci jsou již nyní v obklíčení římských legií. Ptolemaia tak čeká jistá smrt.

Jedinou a právoplatnou královnou Egypta stává Kleopatra. Caesar se s Kleopatrou ožení, i když v Římě již manželku má. Kleopatra chce vládnout společně s Caesarem sjednocené zemi. V tomto záměru by jim mohl pomoci i jejich zatím nenarozený syn a následník trůnu.

⁵⁰ „It is famously remembered as the film that nearly bankrupted Twentieth Century Fox, broke up marriages, ruined careers, and is considered, by some, to be one of the biggest failures of all time.“ *Designs on Film: a Century of Hollywood Art Direction*. New York: It Books, c2010, s. 159. ISBN 978-0-06-088122-1.

Do Říma dorazí zpráva o Caesarově počínání v Alexandrii. Senát se obává, že si Caesar buduje soukromou moc, která by mohla vyústit v odstranění republiky a vzniku císařství. To je pro senát nepřipustné.

Caesar odjíždí zpět do Itálie. Kvůli všudypřítomným bojům do Říma dorazí až o dva roky později. Caesara za zásluhy v mnoha vyhraných bitvách jmenují diktátorem. Je to však jen titul symbolický – republiku nadále řídí senát.

Kleopatra přijíždí do Říma za Caesarem. Její pompézní příjezd ohromí všechny Římány.

Caesar nesouhlasí s tím, že všechny jeho reformy a plány na pozvednutí Říma bojkotují a blokují senátoři. Přeje si, aby jej sami prohlásili imperátorem. Caesar věří, že návrh obstojí, protože sám jmenoval více než polovinu senátorů do funkce. Má tak za to, že ve věci bude mít jejich loajální podporu.

Senátoři se však nadále obávají Caesara samotného i jeho spojení s Kleopatrou. Senát by zanikl a země by byla ponechána na pospas despotovi. V den projednávání Caesarova návrhu se senátoři proti němu spojí a v budově senátu jej zavraždí.

Kleopatra se synem po Caesarově smrti raději utíká zpět do Alexandrie. Před odjezdem potká Antonia, který jí vysvětlí, proč Caesar jmenoval jako svého nástupce svého prasynovce Octaviana. Kdyby se tak nestalo, Kleopatru i jejího syna by čekal stejný osud jako Caesara.

II. část - o několik let později...

Antonioví se podařilo vypátrat všechny Caesarovy vrahy, kteří se následně dočkali spravedlivého trestu.

O vládu v Římě se nyní dělí Octavianus, Lepidus a Antonius. Antonius vládne části Římské říše na východě. Octavianus zbaví moci Lepida; triumvirát tak zaniká.

Antonius se však ve své části říše potýká s problémy. Nemá dostatek financí a potravy pro své vojáky. Odmítá požádat o pomoc Kleopatru, jelikož k ní chová náklonnost. Nakonec mu ale nic jiného nezbývá.

Od prvního setkání je zjevné, že mezi nimi vládne milostné napětí. Kleopatra v hovoru často naráží na Caesara, což Antonius špatně snáší a vybuchne. Celý svůj život tráví ve stínu velkého státníka. Na konci celé scény se Kleopatře vyzná ze svých citů a ta je k jeho překvapení opětuje.

Antonius se však musí vrátit do Říma. Octavianus na něj nalíčil past. Nechce, aby na Řím a jeho záležitosti měla opět vliv Kleopatra, a tak dojedná sňatek Antonia s Octavianou sestrou. Antonius tak získá kromě manželky politický

vliv, nové legie a za úkol obnovu smlouvy o spojení s Egyptem.

Zpráva o Antoniově svatbě Kleopatru zcela zdrtí. Novou smlouvu mezi Egyptem a Římskou říší musí s Kleopatrou Antonius osobně projednat. Ta je ovšem jeho zradou zaslepena, a tak s ním začne vyjednávat o území, která od něj chce získat výměnou za zásoby jídla, které momentálně Egypt poskytuje Římu.

Antonius se snaží s Kleopatrou udobřit. Nechce být s žádnou jinou než s ní. Kleopatra s Antoniem chtějí společně v manželském svazku vládnout spojeným zemím. To se samozřejmě nelíbí Octavianovi ani římskému senátu.

Tyto kroky vedou k nevyhnutelné válce. Námořní bitva se uskuteční v Řecku, nedaleko Actia. Antoniové legie jsou ovšem trénovány pro pozemní boje, a proto bitvu prohrávají.

Kleopatra sleduje boj ze své lodi, z bezpečné vzdálenosti od bitvy. Donesou se k ní informace o smrti Antonia. Vydává se poražena na cestu zpět do Alexandrie. Antonius ale žije. Když uvidí odplouvající Kleopatřinu loď, bezhlavě se za ní vydá. Uteče z bitvy od svých vojáků, od porážky i jisté smrti.

Octavianus je pronásleduje do Egypta a začne se svými vojáky obsazovat zemi. Kleopatře navrhne ultimátum - buď mu vydá Antonia, nebo přijde o svou zemi a podrobí se Římu. To Kleopatra odmítá.

Antonius se utápí v sebelítosti nad prohranou válkou a zradou Kleopatry, když jej opustila uprostřed bitvy. Myslí si, že měl raději zemřít v boji a odejít se ctí. Oba jsou si vědomi své prohry a plánují vlastní smrt.

Antonius se připravuje na poslední bitvu. Octavianus má obrovskou přesilu. V předvečer bitvy opustí Antonia i hrstka zbývajících vojáků. Raději dezertují, než aby šli na jistou smrt.

Antonius vyjede vstříc Octavianovu vojsku, to s ním ale odmítá bojovat. Octavianus jeho i Kleopatru chce uvěznit živé. To se mu ovšem nepodaří a Antonius se vrací zpět do Alexandrie.

Zaslechne nepravdivé klevety, že je Kleopatra mrtvá, a tak se pokusí o sebevraždu. Naposledy se s ní shledává v její hrobce a umírá. Do hrobky přispěchá Octavianus. Po rozhovoru s ním Kleopatře dojde, že Octavianus zabil jejího syna. Poté již nemá pro co žít a sama si sáhne na život.

2.3.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha

Přípravy natáčení započaly v roce 1960 v Římě. Jelikož však byla italská metropole dějištěm letních olympijských her, nebylo možné zde natáčení dokončit. Proto se přesunulo do Anglie do Pinewood Studios nedaleko Londýna.

Tam se však tvůrci potýkali s dalšími praktickými problémy. Protože stavba dekorací zabírala bezmála osm hektarů, chyběli dělníci na její dokončení. Kvůli deštivému a chladnému britskému podnebí se skoro denně vyměňovaly zasazené palmy v dekoraci a budovy se kvůli všudypřítomné vlhkosti loupaly a potřebovaly neustálé opravy. Proto opět produkční společnost přikročila ke stěhování do studií Cinecittà v Římě.⁵¹ I kvůli těmto přesunům se snímek natolik prodražil.

Film však přes všechny přestálé útrapy a peripetie nakonec získal alespoň cenu Akademie v kategorii Best Art Direction.⁵²

Alexandrie – město

První dekorace Alexandrie byla postavena v Anglii. Po přesunu vzniká na plážích poblíž Říma v blízkosti města Anzio Alexandrie nová. Naneštěstí při stavbě dekorací na pobřeží dělníci narazili na nevybuchlou municí z druhé světové války a tři z nich přišli o život.⁵³

Alexandrie je v příběhu přístavním městem a centrem kultury Egyptské říše. Římským lodím přijíždějícím do města v čele s Caesarem se skýtá nevídaný pohled na město, ve kterém se snoubí egyptská kultura s tou římskou.

Námořní cestě do zátoky vévodí obrovitý maják navádějící lodě bezpečně do přístavu. Přístavní molo obklopují egyptské sfingy s obeliskem. V centru náměstí stojí obrovský antický chrám s dórskými sloupy, doplněný o menší stavby v egyptském stylu. V pozadí se rozprostírá samotné město, které sahá až za obzor.

Jelikož jsou výhledy na město Alexandrii i další pohledy na antický a egyptský svět natolik rozsáhlé, bylo pro tyto scény opět použito tzv. dokreslovaček, které pomohly dotvořit jednotlivé lokace bez nutnosti skutečně stavět veškeré dekorace a stavby.

51 *Designs on Film: a Century of Hollywood Art Direction*. New York: It Books, c2010, s. 161. ISBN 978-0-06-088122-1.

52 *Tamtéž*, s. 161.

53 *Cleopatra (1963): The Sets Behind the Epic. Foote & Friends on Film* [online]. ThemeREX, 2019 [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://footeandfriendsonfilm.com/2018/09/24/cleopatra-1963-the-sets-behind-the-epic/>.



Palác

V příběhu je palác sídlem nejen Kleopatry, ale také jejího nepřátelského bratra. Po jeho vyhoštění z Alexandrie se stane jeho jedinou paní a vládkyní Kleopatra. Později zde nalézá svůj domov jak Caesar, tak Antonius.

Palác je opět pojatý jako spojení egyptského a římského tvarosloví. Jednotlivé místnosti v paláci spojují právě oba styly. Místnosti pak propojují chodby, které lemují dórské sloupy a velké množství zeleně.

Caesarova komnata

Komnata Julia Caesara je převážně v egyptském stylu. Stěny jsou kamenné a jsou do nich vyryty hieroglyfy s hrdinskými výjevy. Některé jsou kolorovány, ne však výrazně.

Jedné ze stěn dominuje vytesaná faraonova hlava v nadživotní velikosti. Do místnosti vedou velké zlaté dvoukřídlé bohatě zdobené dveře, které se objevují všude v paláci.

Světlo do místnosti proniká mezi antickými sloupy, které jsou doplněny o jakési výklopné mříže, vedoucí na zahradu.

Místnost je vybavena nábytkem v egyptském stylu jako jsou menší stolečky se židlemi, pracovní stůl, truhly pro osobní majetek nebo strohá postel. Místnost doplňují rostliny v květináčích, jakési menší oltáře či stojany s otevře-

ným ohněm. Vše je vyvedeno z luxusních materiálů drahých dřev se zlacenými prvky.



Kleopatřiny komnaty

Komnaty královny královen jsou pojaty velkoryse, obklopují otevřené nádvoří se zelení. Jsou spíše inspirovány římskou antickou nežli egyptským stavitelstvím.

Místnost je vyvedena v béžových a zlatých odstínech. Ložnice, ve které je dominantní postel, lemují průsvitné závěsy. Dále zde nalezneme místo čistě pro její zkrášlování – stůl se zrcadly, nejrůznějšími líčidly a velký stojan s parukami.

V neposlední řadě také například jakési domácí lázně, kde se promítá vynalézavost římské kultury, která lázeňství dovedla k dokonalosti. Kruhová kamenná vana je obklopena zelení a vše působí uklidňujícím dojmem.





Trůnní sál

Největší z palácových místností je lemována egyptskými freskami vyvedenými ve zlatě. Uprostřed místnosti nalézáme trůn Kleopatry. Obklopuje jej jestřáb zpodobňující boha s roztaženými křídly, který má ochraňovat vládkyni.



Řím – město

Kleopatra se po dlouhém čekání vypraví do Říma za Caesarem. Její příjezd je opulentní přehlídkou její moci. Chce dokázat celému městu a samozřejmě také Caesarovi, kdo je královna egyptská. Její příjezd je jednou z nejznámějších scén ve filmu.

V římských studiích vyrostlo obrovské forum Romanum – jeho rozměry dosahovaly zhruba 340 metrů na 500 metrů.⁵⁴

Kleopatra přijíždí do centra města na obří pohyblivé sfinze, která měřila 35 stop na výšku a 70 stop na šířku (tedy asi 10 metrů na 21 metrů). Dřevěno-ocelová konstrukce je potažena sádro a sklolaminátem.⁵⁵

Forum Romanum je přehlídkou široké palety antických staveb - od chrámů, přes paláce až po vítězné oblouky. Všechny budovy jsou strohé a majestátní, a pouze jako by mimochodem dokazují bohatství a velikost Říma.

54 Cleopatra (1963): The Sets Behind the Epic. *Foote & Friends on Film* [online]. ThemeREX, 2019 [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://footeandfriendsonfilm.com/2018/09/24/cleopatra-1963-the-sets-behind-the-epic/>.

55 WHITLOCK, Cathy. The Set Designs of Cleopatra, Elizabeth Taylor's Classic Movie. *Architectural Digest* [online]. 31. 12. 2012 [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://www.architecturaldigest.com/gallery/cleopatra-elizabeth-taylor-set-design-50th-anniversary-cannes-slideshow#>.



Caesarův palác

Palác Julia Caesara je opět přehlídkou luxusu, který si jako vysoce postavený muž Říma může dopřát. Charakteristickým prvkem paláce je však oproti tomu egyptskému využití mramorů.

Místnosti sledují architektonické prvky antiky, které jsou doplněny detailními dekory – na některých stěnách se objevuje zajímavý rastr připomínající vzor včelí plástve, který se již objevoval v jiné variaci v předchozích dekoracích paláce v Alexandrii. Další stěny jsou doplněny o dekorativní florální motivy či iluzivní fresky zobrazující architekturu.

Kolem paláce se nachází rozlehlé zahrady, kde můžeme nalézt další z mnoha typických antických prvků - dekorační vázy s květinami, exedru – místo pro odpočinek či nejrůznější sochy, fontány a kolonády zvelebující prostředí okolo paláce.



Kleopatřina loď

Jelikož královna královen nechce přistoupit na Octavianovy podmínky, pozve jej na egyptskou půdu, na svou soukromou loď. Na její palubě pro svého hosta připraví velkolepou hostinu.

Loď působí na diváka stejně jako Kleopatřin soukromý palác. Na palubě lodi nalézáme luxusní hodovní síň, v podpalubí pak také soukromé komnaty a ložnici samotné královny.

Paluba je obehnána růžovými závěsy, které zabraňují výhledu z lodi. Prostoru vévodí dva stoly v čele místnosti – jeden pro Kleopatru, druhý pro Octaviana. Další dva dlouhé stoly jsou pro ostatní účastníky setkání. Poddaní a otroci přinášejí nejrůznější a nejroztodivnější exotické pochoutky na královskou tabuli.

Vše působí velice žensky a honosně. Opět jsou zde použity hlavně teplé odstíny růžové a červené, společně se zlatými prvky.





Budova senátu

Budova senátu je velice striktní a chladné prostranství se stupňovitými kruhovými tribunami pro jednotlivé senátory. Uprostřed místnosti je hlavní řečník obklopen ze všech stran svými posluchači.

Do místnosti se vchází v úrovni nejnižšího stupně tribun. Naproti vchodu je vystavena socha kapitolské Vlčice, která je známá napříč staletími. Jedná se o sochu vlčice, která podle legendy odkojila dva malé chlapce Romula a Rema, kteří jsou považováni za zakladatele Říma.

V centru místnosti se nachází dominantní mozaika v hnědo-černých odstínech. Tribuny obklopují majestátní sloupy, mezi kterými je vidět mřížka, která do místnosti propouští dostatek světla.



Bojové římské lodě

V závěrečné lodní bitvě si Kleopatra s Antoniem zpečetí svůj tragický konec. Válečná flotila se střetává u pobřeží Actia.

Lodě působí velice mohutně a nedobytně. Jedná se o typické římské válečné lodě, které jsou charakteristické svým tvarem trupu a zakončení přídí a zádí. Lodě jsou však až neuvěřitelně velké a mohutné.

Na lodích jsou jen nezbytné zbraně k boji a předměty, které napomáhají při chodu plavidla. Jsou vybaveny zcela účelně.



Shrnutí

Film se stal ikonickým nejen díky příběhu velké lásky, zrady a nekonečných intrik, ale také pro průběh svého natáčení – od skandálů hlavních protagonistů, přepisování scénáře, opakované stěhování tam a zpět až po výměnu režisérů. Všechny tyto faktory snímek nejen prodražily, ale taktéž poznamenaly a proslavily.

Samotné dekorace jsou naprosto ohromující, chtělo by se říci monumentální. Z filmu lze na první pohled poznat, že autoři nešetřili kreativitou, ale ani penězi. Například „*Andy Warhol považoval Kleopatru za jeden z nejestetičtějších filmů všech dob.*“⁵⁶ Dekorace jsou přehlídkou luxusu, který však občas sklouzává až k nevkusu.

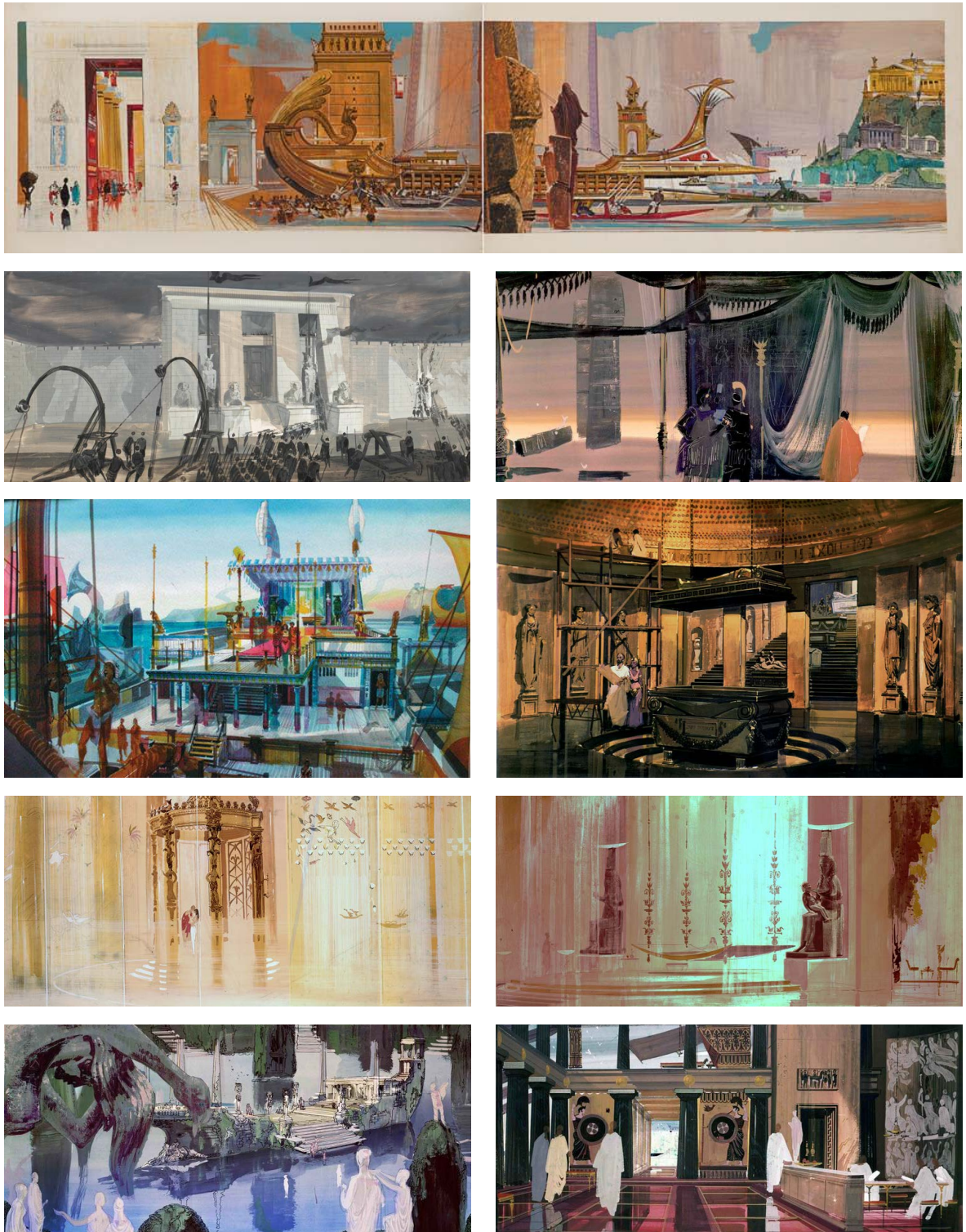
Osobně si myslím, že velké ambice a nestřídmé požadavky rozhodně film poznamenaly v tom nedobré slova smyslu. Jelikož jsem se zajímala i o pozadí natáčení, nemohu si odpustit porovnání výsledného filmu s prvotními idejemi a návrhy, které jsou diametrálně odlišné.

Návrhy dekorací i moodboardy dotvářející atmosféru působí velice moderně, a zároveň jsou provedeny s určitou lehkostí. Lze vysledovat jistou vizi,

⁵⁶ „Andy Warhol considered Cleopatra to be one of the most aesthetically influential films of all time.“ *Designs on Film: a Century of Hollywood Art Direction*. New York: It Books, c2010, s. 161. ISBN 978-0-06-088122-1.

kterým směrem se autoři míní ubírat. Nevím, zda poté tvůrci narazili na nereálnost provedení, ale nápaditost původních návrhů se z filmu vytrácí. Výsledný film na mě působí tendenčně, těžkopádně a až přespříliš okázale. Myslím si, že zde bylo na místě řídit se starým, leč ověřeným rčením, že „méně je více“.

Ke své práci bych chtěla přistupovat s větší pokorou, navrhnout design dekorací v souladu s příběhem i obdobím (dekorace jsou spíše „mixem“ stylů), ve kterém se příběh odehrává, a nepokoušet se zcela prvoplánově diváka ohromit monumentálními obrazy.



2.4 Troja (2004)

(Originální název: Troy)

USA / Malta / Velká Británie

Producenti: Wolfgang Petersen, Colin Wilson

Režie: Wolfgang Petersen

Scénář: David Benioff

Kamera: Roger Pratt

Hudba: James Horner

Střih: Peter Honess

Scénografie: Nigel Phelps

Kostýmy: Bob Ringwood

Hrají: Brad Pitt, Eric Bana, Orlando Bloom, Diane Kruger, Brian Cox, Sean Bean, ...^{57,58}

Film *Troja* je založený na starořeckém eposu *Ilias*. Vznikl asi v 8. století př. n. l. a je připisován básníku Homérovi. Hrdinská epická báseň vypráví o příčinách trojské války, o obléhání města a jeho tragickém konci. Na epos *Ilias* dějově navazuje báseň *Odysseia*, která líčí dobrodružství Odyssea a jeho vojáků, kteří se po válce vrací domů. Obě díla jsou dnes považována za stěžejní díla evropské kultury.

2.4.1 Děj filmu

Okolo roku 3200 př. n. l. vladař Agamemnon donutí okolní krále ke spolenectví, jedinou nepodrobenou částí Řecka zůstává Thesálie a Troja. Agamemnon se střetne v dalším boji právě s vládcem Thesálie. Oba se však shodnou, že ušetří životy svých vojáků a celou bitvu za ně vybojují nejlepší muži jejich armád – Boadrius za Thesálii a Achilles za Řeky. Achilles zabije svého soka jediným úderem. Tím si Agamemnon podrobí i toto vzdorující území.

Agamemnon a jeho bratr Meneláos se dohodnou na míru s Trojou. A tak Meneláos přivítá ve Spartě syny Troje, Hektora a Parida.

Ihned po svém příjezdu se Paris začne tajně scházet s Helenou, ženou krále Meneláa. Jejich láska však není tak tajná, jak se sami domnívají. Hektor

57 Troja / Troy (2004). ČSFD.cz [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/71307-troja/prehled/#>.

58 Trója (2004). IMDb [online]. IMDb.com, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0332452/?ref_=fn_al_tt_1.

o jejich schůzkách ví a bratrovi je toleruje.

Paris a Hektor odjíždí ze Sparty. Po vyplutí lodě se Paris přiznává Hektorovi, že Helenu přesvědčil, aby odjela společně s nimi. Paris Helenu bezhlavě miluje, je to ale jen rozmazlený a rozmarný mladý muž, který netuší, co vše únosem Heleny způsobí.

Meneláos zjistí, že je Helena pryč a tuší, kde ji najde. Ve stejnou chvíli chce Hektor otočit loď a vrátit Helenu do rukou Sparty. Ví, že už je však pozdě – buď přijde o svého bratra, který se pro Helenu chce obětovat, nebo přijmou Helenu v Troji. To však může znamenat jediné – válku s celým Řeckem a možnou zkázu města.

Meneláos odpluje pro pomoc do Mykén za bratrem Agamemnonem. Žádá pro sebe pomstu celé Troji a navrácení Heleny, kterou chce vlastnoručně zabít za její zradu. Agamemnon se rozhodne bratra v jeho krutých plánech podpořit.

Agamemnonovi je jasné, že při tažení proti Troji potřebuje i Achilla, který však králi není nakloněn. Nikdy za něj nechtěl bojovat, je však zrozen bohy k boji. Obyčejní lidé po své smrti upadají v zapomnění, on se však chce do dějin nesmazatelně zapsat, bojuje za svou věčnou slávu. A tato válka mu k tomu může dopomoci.

Helena je králem s rozpaky přivítána v Troji. Král tuší, že opět přichází válka, kterou navíc přivolał jeho vlastní syn.

Tisíce řeckých lodí připlouvají k pobřeží nedaleko Troje. Agamemnonova armáda se vylodí na pláži v čele s Achillem a jeho posádkou Myrmidonů. Vojáci začnou na pobřeží rozbíjet svůj tábor, aby se další den obě armády mohly střetnout před hradbami Troje.

Trojské vojsko v čele s Hektorem a Paridem jedou vstříc armádě Agamemnona a Meneláa. Agamemnon přednese svou nabídku – Paris vrátí Helenu a Troja kapituluje, bude podrobena. Hektor takové potupné podmínky nemůže přijmout. Paris si začíná uvědomovat, do jaké situace dostal svou rodinu a svůj lid. Rozhodne se pro boj muž proti muži s Meneláem. Chce bojovat o Helenu a zastavit tak nadcházející krvavou bitvu.

S tím Agamemnon i Meneláos souhlasí. Meneláos jde pouze za svou pomstou, ale pro Agamemnona je Helena pouhou zástěrkou k boji. Chce Troju dobýt a vymazat z povrchu Země.

Paris v přímém boji prohrává, je strachy bez sebe. Odplazí k bratrovi a hledá u něj pomoc. Meneláos chce i přesto Parida zabít. To ale Hektor nedovolí a Meneláa probodne. Pro rozlíceného Agamemnona je bratrova smrt jasný signál k útoku.

Troja díky vysokým nedobytným hradbám a lučištníkům na nich tento útok odvrátí. Tím však válka nekončí. Agamemnon odmítá odejít a vzdát se. Prohraná bitva by mohla znamenat ztrátu jeho postavení.

Trojská rada opojená úspěchem v bitvě zaútočí na řecký tábor. Útok je veden v noci, kdy jej nepřátelé nečekají. K bitvě se připojují i Achillovi muži v čele se svým vůdcem. Hektor se s Achillem utká a zabije jej. Poté zjišťuje, že to nebyl Achilles sám, ale byl to Achillův bratranec, koho zabil. Hektor svého činu lituje a ví, že se řecký hrdina bude chtít pomstít. Obě znepřátelené strany se v tu chvíli opět rozejdou, tentokráte bez jasného výsledku bitvy.

Achilles chtěl před bitvou odplout a distancovat se od dalších bojů. Po vraždě svého bratrance už však pomýšlí pouze na pomstu.

Achilles dorazí k Troji, kde vyzve Hektora na souboj na život a na smrt. Achilles v souboji zvítězí a mrtvolu Hektora vezme s sebou zpět do tábora. V noci přichází za Achillem Priam, otec Hektora, jde jej prosit o vydání synova těla, aby mu mohl uspořádat řádný pohřeb se všemi poctami. Achilles svolí.

Jeden z bojovníků krále Agamemnona, Odysseus, dostane nápad, jak přelstít Trojany. Díky vojákovi, který svému synovi vyřezává ze dřeva koníka, vymyslí nový plán útoku. Odysseus nechá z lodí postavit obrovského koně, do kterého se ukryjí vojáci, zbytek armády odpluje a ukryje se opodál v zákrytu útesů.

Trojané věří, že obléhání i celá válka jsou u konce. Koně považují za dar bohům od poraženého nepřítele. Proto jej odtáhnou do města k jejich chrámu. Achilles a jeho muži, ukrytí uvnitř koně, se tak dostanou za hradby města zcela nepozorováni. V noci zabijí trojské hlídky a otevřou hlavní bránu.

Troja a její obyvatelé se ocitnou bez jakékoli ochrany. Nic už nebrání vojákům v jejich plenění a zabíjení. Paris při útěku z města zabije Achilla. Část královské rodiny a obyvatel dokáže uprchnout, to však nijak nezabrání zániku Troje.

2.4.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha

Na filmu a jeho přípravách se opět podíleli specialisté – archeologové a historik starověku. Film je zasazen do doby okolo roku 1200 př. n. l. Ve filmu je patrná směsice doby bronzové, archaických a klasických prvků antického Řecka,⁵⁹ ale také Egypta. Sám Nigel Phelps (Production Designer) se o koncepci vyjádřil takto: „*To, co jsem udělal, spočívalo v tom, že jsem smíchal několik*

⁵⁹ The movie Troy (2004). *Ancient World Magazine* [online]. Ancient World Magazine, 2018 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.ancientworldmagazine.com/podcast/movie-troy-2004/>.

různých kultur té doby, měřítko Egypťanů, s některými formami, které vytvořili Mykéňané.⁶⁰

Film se natáčel hned v několika zemích – ve Velké Británii, na Maltě nebo třeba Maroku či v Mexiku.

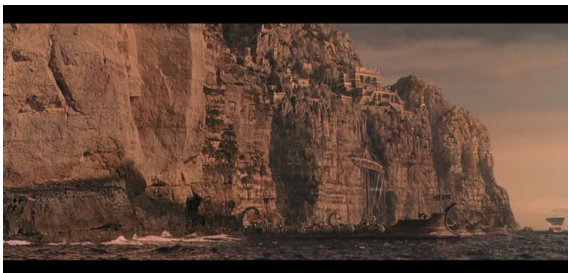
Spartský palác

Hektor a Paris absolvují návštěvu u krále Meneláa, aby potvrdili mírovou smlouvu. Paris se však (nepříliš šťastně) zamiluje do jeho ženy.

Spartský palác je zasazen na skalní útes nad mořem. V rámci filmu se dostáváme pouze do hlavní síně a Helenina pokoje. Obě místnosti působí velice obyčejně, prostě. Nelze přesně určit, kterou kulturou se nechali autoři v tomto případě inspirovat.

Hlavní síň je kolem dokola obehnaná reliéfní výzdobou bitevních vřav. Vše je pouze kamenné, bez jakéhokoli kolorování. Prostory působí tmavě a umocňují vojenské smýšlení krále.

Místnosti vévodí hodovní dřevěný stůl, který je pokryt nejrozmanitějším jídlem a pitím. Nádobí je docela prosté z kovu či dřeva. Osvětlení místnosti zajišťují pouze olejové lampy, které vytváří potemnělé scény.



Helenin pokoj je opět pouze strohou kamennou místností. Mezi sloupovím jsou ponechány velkorysé okenní otvory, jsou však zakryty závěsy. Místnosti vévodí otevřené ohniště. Helenin pokoj může evokovat variaci na mykénský megaron.⁶¹

60 „What I've done mixed up several different cultures of the period, the scale of the Egyptians, [with] some of the forms that the Mycenaeans created.” *From Ruins to Reality: Troy DVD featurette* [film]. Wolfgang Petersen. USA, Warner Home Video, 2004.

61 *Malý slovník výtvarného umění*. Praha: Fortuna, 1996, s. 123. ISBN 80-7168-329-9.

Jediné osobní předměty má Helena na stole, jedná se však o obyčejné věci denní potřeby jako například hřeben či nejrůznější lahvičky s kosmetikou. V místnosti je také velká kamenná postel se závěsy a kožešinou jako přehozem postele. Pokoj je natolik neosobní, že lze vytušit její frustraci z místa a jejího sňatku s králem.



Mykénský palác

Meneálos po útěku Heleny jede žádat o pomoc svého bratra. Agamemnon jej přijme v trůním sále, velké dvoraně, kterou lemují široké a mohutné polo-kanelované sloupy. V zadní části síně je dominantním velký trůn, za kterým se nachází trojúhelníková kompozice s vyobrazením dvou lvů. Inspiraci scénograf nepochybně hledal ve slavném překladu mykénské Lví brány.

I samotná síň svou velikostí působí jako kopie paláce v Mykénách. Pro jeho stavbu bylo využito kamenných bloků až pět metrů velkých. Jejich velikost pozorovatele natolik udivovala, že si stavby vysloužily označení „kyklopské“, protože je podle obecného mínění nemohl postavit nikdo jiný než mýtický obr Kyklop.⁶²

Síň je velice ponurá, je vystavěna s velkých šedých bloků, bez dekorací. Místnost je osvětlena především mnohými menšími okny a otevřeným ohněm.

Agamemnonův palác je demonstrací jeho síly a vojenského zaměření, stejně jako dříve zmíněný palác jeho bratra.



62 *Průvodce architekturou*. 1. Praha: Svojtka & Co, 2008, s. 87. ISBN 978-80-7352-976-5.

Troja

Troja je posledním městem, které vzdoruje Agamemnonovu pokoření, avšak kvůli Heleně se vše změní.

Město je zcela ekonomicky soběstačné. Za hradbami žijí v prostých domech obyvatelé Troji, nalzáme zde však také honosné městské centrum s chrámem nebo velkolepý královský palác. „*Ulice a náměstí Troji byly postaveny na deseti akrové stavební ploše ve vojenské pevnosti ze 17. století, Fort Ricasoli, na jižním vstupu do Velkého přístavu ve Vallettě na Maltě.*“⁶³

Jelikož město mělo působit rozsáhle a stavět větší množství budov bylo neekonomické, bylo využito počítačových technologií pro „rozšíření“ města. Pomocí počítačového programu Maya bylo vytvořeno virtuální 3D prostředí, kde vzniklo na osmdesát digitálních budov, které využívaly až na 5000 textur. Později byly domy zasazeny do terénu a celé město bylo zkombinováno s reálnou lokací postavenou na Maltě.⁶⁴

Předobraz Troji je patrný hlavně v mykénské či minojské kultuře. Ve filmu jsou pro ni typické pískovcové stavby s častým využitím sloupů. Ty mají charakteristickou podobu - hlavice mají polštářový tvar a dřík se směrem dolů zužuje.

Město působí velice organicky. Od hlavní brány vede hlavní cesta přímo do centra, kde stojí hlavní chrám. V dále na vyvýšeném pahorku můžeme vidět palác vladaře Troji.



63 „*The streets and the grand square of Troy were built on a ten-acre site within the 17th Century military compound, Fort Ricasoli, on the south entrance to the Grand Harbour at Valletta on Malta.*“ *Troy. Film Locations* [online]. The Worldwide Guide To Movie Locations, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.movie-locations.com/movies/t/Troy-2004.php>.

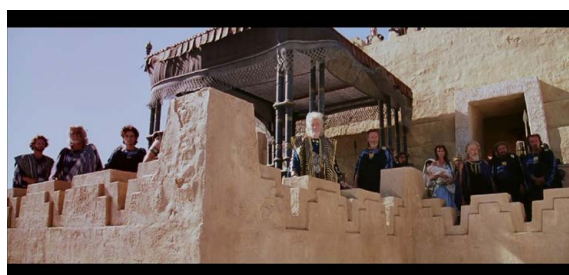
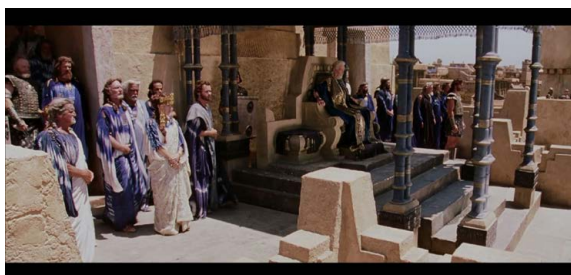
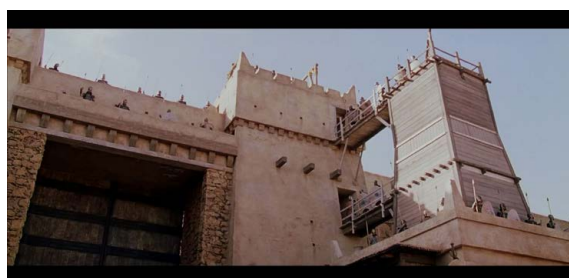
64 *The epic film in world culture* [online]. New York: Routledge, 2010, s. 52 [cit. 2019-11-16]. ISBN 978-0415990189.

Hradby

Scény před městem – hradby a brána do města – byly natočeny v Mexiku v Cabo San Lucas na jihu Baja California.⁶⁵ Na pláži stalo opevnění dlouhé zhruba 152 metrů a vysoké 12 metrů. Brána je přibližně o šest metrů vyšší, aby jí prošel dvanáctimetrový dřevěný kůň.⁶⁶ Hradby jsou vystavěny z pískovce. Jsou členěny strážními věžemi s cimbuřím.

V době natáčení se přes pláž přehnal hurikán. Nebyly však dotočeny všechny potřebné scény před hradbami města, a tak museli tvůrci nechat opevnění vybudovat znovu.⁶⁷

Jelikož není v lidských silách použít pro tak megalomanské bitevní scény komparzisty, rozhodli se autoři bitevní pole svěřit do rukou počítačové post-produkci. A tak vznikla velkolepá scénérie, ve které se najednou pohybuje až 150 000 vojáků. Deset programátorů pracovalo nepřetržitě 15 měsíců na vývoji nového softwaru, který umožnil vojákům „myslet“ - dokázali rozeznávat nepřítel od vlastních vojáků a byly naprogramováni na to, co v takové situaci musí udělat.⁶⁸



65 Troy. *Film Locations* [online]. The Worldwide Guide To Movie Locations, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.movie-locations.com/movies/t/Troy-2004.php>.

66 WILLIAMS, Scott Lukas. The Design of Troy. *Swords and Sandals* [online]. 2010 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <http://swordsandals.blogspot.com/2010/09/design-of-troy.html>.

67 *Tamtéž*.

68 BIELIK, Alain. ‚Troy‘: Innovative Effects on an Epic Scale. *Animation World Network* [online]. AWN, 2004 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.awn.com/vfxworld/troy-innovative-effects-epic-scale>.

Palác

Palác a jeho interiérové scény byly natočeny v Britských filmových studiích Shepperton.⁶⁹

Palác působí jako nedobytná pevnost. Sdílí stejné prvky s opevněním, především věže a cimbuří. Uvnitř je však množství chodeb, kolonád a obytných prostor, které jsou vždy propojeny s exteriérem, a tak jsou dostatečně prosvětleny. Na jednotlivých nádvořích nalezneme množství flóry, ale také sochy místních bohů nebo bohatě kolorované fresky.



Hlavní síň

Hlavní síň je zároveň svatyní i místem setkání představitelů města nebo velení vojska. Jedná se o obdélnou místnost, která je zakončena velkým balkonem s výhledem na celé město. Druhé straně místnosti vévodí sedící socha

⁶⁹ Troy. *Film Locations* [online]. The Worldwide Guide To Movie Locations, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.movie-locations.com/movies/t/Troy-2004.php>.

boha, připomínající opět egyptské či řecké archaické tvarosloví.

Uprostřed místnosti je podélné jezírko, kolem něj sedí jednotliví členové městské rady. Král samozřejmě sedí v čele na svém trůnu, čelem k soše boha.

Místnost lemují sloupy opět s charakteristickou polštářovou hlavicí. Mezi nimi se nacházejí další stojící sochy.

Dvorana je velkoryse osvětlena díky propojení interiéru s exteriérem. Při nočních scénách je využito doplňkového světla z otevřených ohňů.



Vojenské lodě

Podle příběhu mělo být ve filmu zobrazeno na tisíc vojenských lodí. Ty však vypadaly v záběru až příliš neuvěřitelně, proto je v příběhu lodí méně. Nižak to však na velkoleposti scény lodí přirážejících k pobřeží Malé Asie neubírá.

Reálné lodě pro potřeby filmu existovaly pouze dvě a obě byly schopné plavby na otevřeném moři. Jednalo se o typ lodi trirema, kdy veslaři sedí vždy tři nad sebou.

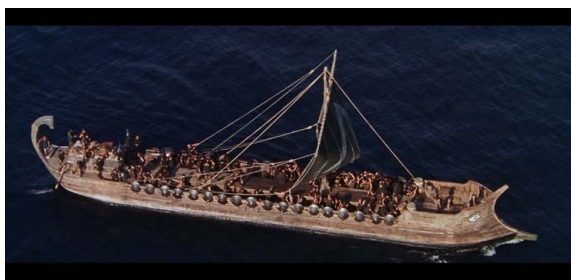
Počítačovní programátoři se potýkali s problémem, jak umístit takovéto množství lodí na otevřené moře, které se neustále pohybuje. Pro realistický efekt musí být vždy ve skutečném záběru zaznamenány tzv. záchytné body. Proto použili dvě lodě, které mezi sebou vlekli bóje rozmístěné v pravidelných intervalech od sebe. Tak dokázali najít neměnné záchytné body v záběru, které jim dopomohly umístit počítačové loďstvo na otevřené moře.⁷⁰

Lodě jsou ve filmu věrnou kopií referencí, které se do dnešních dob dochovaly – reliéfy, malby. Samozřejmě se u jednotlivých typů vojenských lodí dodnes spekuluje o jejich vnitřním uspořádání, ale jistá, obecně přijímaná podoba existuje.⁷¹

Vzhled lodi je zcela přizpůsoben jejímu účelu, kdy v přední části se nachází bronzové beranidlo pro prorážení trupů nepřátelských lodí. Jediné dekorační prvky se nachází na přídi (oko) a na zádi (ornament charakteristický pro tyto lodě).

70 BIELIK, Alain. „Troy“: Innovative Effects on an Epic Scale. *Animation World Network* [online]. AWN, 2004 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.awn.com/vfxworld/troy-innovative-effects-epic-scale>.

71 CARTWRIGHT, Mark. Trireme. *Ancient History Encyclopedia* [online]. Ancient History Encyclopedia Limited, 2012 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.ancient.eu/trireme/>.



Tábor Agamemnonovy armády

Po příjezdu řeckých lodí k blízkosti Troje Agamemnonova armáda vytvoří na pobřeží svou základnu, odkud plánuje útoky.

Lodě jsou zakotveny přímo na pobřeží a vojáci k nim začnou okamžitě přistavovat své přístřešky. Jsou to jakési kupolovité stany s otvorem ve středu. Tím může odcházet kouř z ohniště. Stany jsou vyrobeny z naplaveného dřeva a jsou potaženy kůží.

Jeden takovýto stan má i Achilles. Jelikož je jedním z privilegovaných vojáků, má jej jen pro sebe. Uvnitř se nachází již zmíněné centrální ohniště doplněné o další koše na oheň kvůli lepšímu osvětlení. Hrdina má k dispozici postel s kožešinami, společně s jídelním stolem, židlemi na sezení; je mu tedy dopřán veškerý komfort.

Král Agamemnon nechal přestavět svou velitelskou loď na své honosné zázemí. Loď překrývají jakési látkové stany, kde mu vojáci vytvořili přístřeší hodné vladaře v poli. Dostáváme se do přijímací místnosti vytvořené s paluby loď, kde je ústředním motivem Agamemnonův trůn.

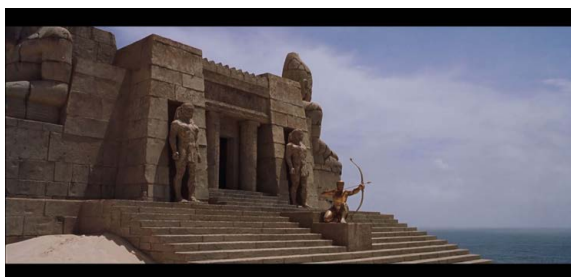


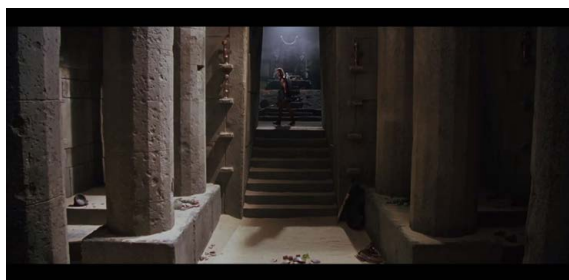
Apollonův chrám

Je situován na březích moře vedle Troji. Odehraje se zde první bitva o trojské pobřeží. Chrám je v příběhu již zdevastovaný a vypadá jako pouhý pozůstatek a vzpomínka na dřívější osídlení.

Autoři pro návrh chrámu volně využili egyptského tvarosloví. Je čtvercového půdorysu, hlavní vchod střeží dva sedící kolosy, společně s menšími stojícími sochami u vchodu do chrámu. Samotný vstup lemují dva jednoduché sloupy. Uvnitř nalézáme sloupovou chodbu zakončenou malou svatyní.

Jelikož je chrám pouhé spojení egyptských prvků podle představ autora, z mého pohledu působí velice nepatřičně. Nejsem vůbec přesvědčena o jeho autentičnosti, natož o jeho umístění na břehu moře v blízkosti Troje. Z historického pohledu tam chrám nemá své opodstatnění.





Kůň

Kůň je v příběhu do města dovlečen, jelikož si Trojané myslí, že je to dar od pokořených nepřátel. Je to však jen jejich lest, jak proniknout za hradby.

Kůň je vyroben z částí lodí – vlastně jediného materiálu, který měli vojáci k dispozici. Tvarosloví koně působí velice nezvyklým dojmem, právě kvůli užitému materiálu – dřeva, které dříve kopírovalo tvar lodě.

Kůň jako takový byl postaven v studiích Shepperton ze sklolaminátu a oceli. Na Maltu byl dopraven v jednotlivých kusech a na místě opětovně složen.⁷² Později absolvoval stejnou cestu také do Mexika.



Shrnutí

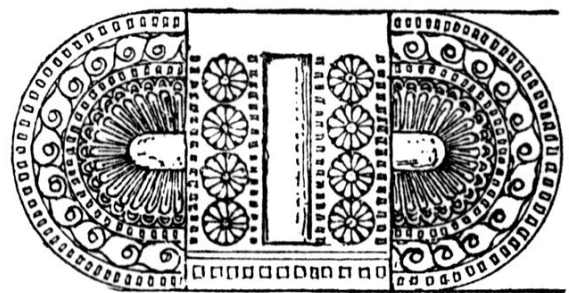
Snímek samotný není po filmové stránce špatně proveden. Jistě nebylo jednoduché vybrat si jako předlohu pro film patrně nejslavnější epos na světě. Nejsem však přesvědčena o jeho scénografické části. Obraz Troje samotné ani dobové předobrazy jiných měst se do dnešních dob nezachovaly a nemáme tak k dispozici autentické zdroje, s výjimkou archeologických nálezů půdorysů staveb. Autoři tak přirozeně hledali inspiraci u kultur, které existovaly současně s Trojou.

⁷² Troy. *Film Locations* [online]. The Worldwide Guide To Movie Locations, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.movie-locations.com/movies/t/Troy-2004.php>.

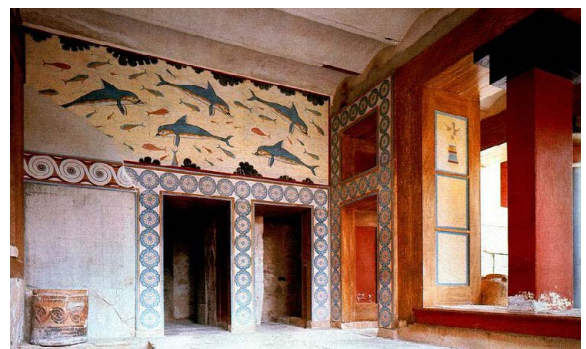
Je pochopitelné, že tvůrci museli popustit uzdu své fantazii, když byli nuceni pracovat s prvky a kusými poznatky z dob archaických. Filmová Troja, Mykény i Sparta jsou inspirovány především mykénskou a minojskou kulturou. Rozdíly mezi místy v příběhu jsou proto natolik nepatrné, že je obtížné a problematické je rozlišit. Dále, jak jsem již uvedla výše v případě Apollonova chrámu, některé použité architektonické prvky působí z historického hlediska nepatřičně jak pro odborníky, tak pro širší veřejnost. V případě notoricky známých egyptských staveb si nemyslím, že je moudré pro filmovou verzi vymýšlet a použít něco zcela „inovativního“; tento přístup diváka upoutá a většinou na to poté negativně reaguje.

V neposlední řadě se vůbec autoři filmu nezabývali barevností u jednotlivých dekoracích. Například Troja působí jako pouštní, písečné město bez jakéhokoli poutavého prvku. Podle mého názoru je to zcela nevyužitá šance. Právě barevnost by dokázala od sebe odlišit jednotlivá místa a pomohla by lépe dotvořit atmosféru dané doby. Ať se člověk zaměří na kteroukoli starověkou kulturu, je pro ně typická velice výrazná barevnost a dekorativnost nejen v interiérech, ale i exteriérech.

Nicméně mám za to, že například tvůrci snímku Agora byli postaveni před stejně nelehký úkol a zhostili se jej s mnohem zdařileji. V rámci své práce bych se proto ráda zaměřila a pokusila se klást větší důraz na architektonickou, ornamentální a barevnou autenticitu.



Lví brána s vyobrazením Mykénského sloupu; Mykénský ornament



Palác v Knóssu - typické sloupoví, ornament

2.5 Agora (2009)

(originální název: Agora)

Španělsko

Producenti: Álvaro Augustín, Fernando Bovaira

Režie: Alejandro Amenábar

Scénář: Alejandro Amenábar, Mateo Gil

Kamera: Xavi Giménez

Hudba: Dario Marianelli

Střih: Nacho Ruiz Capillas

Scénografie: Guy Hendrix Dyas

Kostýmy: Gabriella Pescucci

Hrají: Rachel Weisz, Max Minghella, Oscar Isaac, Ashraf Barhom, Michael Lonsdale, Rupert Evans,...^{73,74}

Agora je film inspirovaný životem slavné filosofky Hypatie a historickými událostmi, které se odehrály na konci čtvrtého století našeho letopočtu.

Hypatie se narodila někdy mezi lety 350 a 370 a umírá v roce 415 n. l. Byla dcerou matematika a astronoma Theóna. Postavení její rodiny Hypatii napomohlo k tomu, aby mohla sama kráčet v otcových šlépějích. Tím, že vyučovala filosofii, matematiku a astronomii, se vymykala všem konvencím tehdejší společnosti.⁷⁵

„Hypatia prý sestrojila astrolábium (přístroj k určování zeměpisných souřadnic z okamžiků průchodů hvězd stejnou výškou), hydrometr (přístroj k měření hustoty kapalin) a hydroskop (přístroj k pozorování předmětů pod mořskou hladinou). Sestavila také astronomické tabulky s výpočty poloh planet. Pokročila daleko ve studiu kuželoseček, komentovala Diofantovy, Eukleidovy, Apolloniovy a Ptolemaiovy práce. Bohužel se žádné její dílo nedochovalo.”⁷⁶ Je považována za poslední filosofku antického světa.

Jednou ze stěžejních historických událostí, které film zachycuje, jsou ná-

73 Agora (2009). ČSFD.cz [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/241254-agera/prehled/#>.

74 Agora (2009). IMDb [online]. Amazon company [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1186830/?ref_=fn_al_tt_1.

75 DURNOVÁ, Helena. Matematikačky včera a dnes. In: BEČVÁŘ, Jindřich a Eduard FUSCHS. *Matematika v proměnách věků. II.*. Praha: Prometheus, 2001, s. 106-137. Dostupné z: https://dml.cz/bitstream/handle/10338.dmlcz/402127/DejinyMat_16-2001-1_8.pdf.

76 KRÁLOVÁ, Magda. Hypatie Alexandrijská. *Eduportál Techmania* [online]. Techmania Science Center [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://edu.techmania.cz/cs/encyklopedie/vedec/1189/hypatia>.

boženské nepokoje, které zavládly nejen v Alexandrii, ale celé Římské říši a zapříčinily její rozpad roku 395 n. l.

O zničení samotné Alexandrijské knihovny existuje řada teorií a jednotlivé zdroje se v tomto rozcházejí. Někteří autoři jsou zastánci teorie, že knihovna zanikla před tím, než se vůbec Hypatie narodila; knihovna jako taková přestala existovat, její část se však přesunula do Serapea v Alexandrii, kde se stala součástí tzv. Alexandrijského musea, kde vyučoval jak Theón, tak Hypatie.⁷⁷ Jiní vědci zastávají teorii, že knihovna jako taková zanikla až několik století po její smrti.⁷⁸

Informace jsou však velmi odlišné a historické prameny nenabízejí jednoznačné důkazy pro tu kterou teorii, není tak ambicí této práce blíže čas a důvod zničení Alexandrijské knihovny zkoumat.

2.5.1 Děj filmu

Na konci čtvrtého století našeho letopočtu se blíží konec Římské říše. V Alexandrii se střetávají tři náboženství, která soupeří o nadvládu a o definitivní konec dvou ostatních – tradiční antické mnohobožství, judaismus a křesťanství. Celým příběhem nás provází filosofka Hypatie, jejíž život, jak se ukáže později, je nerozlučně spojen právě s těmito boji.

Hypatiin otrok David potají konvertuje ke křesťanství. Tajně miluje Hypatii a ctí její moudrost a učení. Tím, že je otrok, nesvobodný člověk, jí však nemůže lásku vyznat. A to je pravý důvod, proč se ke křesťanství přikloní – může získat svobodu, což je pro něj hodnota nejvyšší.

Zpočátku nepřiliš významné střety mezi křesťany a obyvateli uctívající římsko-egyptské bohy se však čím dál víc vyhrocují.

Hypatie je nejen vysoce postavenou ženou ve městě, ale je také učitelkou filosofie a astronomie v Alexandrijské knihovně. I v Hypatiině třídě se rozhoří náboženské spory. Ta je však okamžitě umlčí - lidská bytost, ať už věří čemukoli, je stále lidská bytost. Žáci jsou více bratři než nepřátelé.

Další vyučovací hodinu v knihovně naruší pohané, kteří dojdou k rozhodnutí, že se musí křesťanům pomstít za posměšky a vraždu, když jednoho z pohanů upálili na agoře. Chtějí proti vyznavačům Krista tasit zbraně a vyvolat tak otevřenou roztržku. Hypatie se je snaží uklidnit, podle jejího názoru není nutné

77 WATTS, Edward J. *Hypatia: The Life and Legend of an Ancient Philosopher*. Oxford: Oxford University Press, 2017. ISBN 9780190659141.

78 BROŽEK, Aleš. Alexandrijská knihovna. *Národní knihovna knihovnická revue* [online]. 2002, str. 122–124 [cit. 2019-03-05]. ISSN 1214-0678. Dostupné z: <http://full.nkp.cz/nkkr/Nkkr0202/0202122.html>.

rozdmychávat konflikty. Smíru lze docílit i beze zbraní. Hypatie však pohany nepřesvědčí a na agoře dojde k masakru. Ve městě je však již dávno křesťanská většina (ať už ti, kteří víru projevují veřejně nebo ti, kteří se jí snaží tajit), a proto se jim povede všechny pohany zahnat do opevněného okrsku Alexandrijské knihovny.

Hypatie události přijímá tak, jak přicházejí. Nenechá se odvést od své práce, dále se věnuje astronomii. Nedaří se jí však pochopit pohyby hvězd a planet vůči Zemi. Je ta centrem vesmíru a okolo ní se vše otáčí? Opisují planety při oběhu kružnice? Otáčí se i sama Země?

Když již situace v Alexandrii přesáhne krajní meze, do města přijíždí armáda a prefekt císaře Flavia Theodosia Augusta s jeho nařízením. Tomuto nařízení se musí podvolit celá Alexandrie. Císař přikazuje v míru propustit všechny pohany s Alexandrijské knihovny a předat knihovnu do správy křesťanům s tím, že s knihovnou mohou naložit podle svého uvážení.

Jelikož je císař také křesťan, pohany jeho rozhodnutí příliš nepřekvapí. Většina lidí je naprosto spokojena s tím, že jim zachránil holé životy. Hypatie a místní učenci se s tímto rozhodnutím však nemohou smířit, při evakuaci se pokoušejí odnést s sebou co možná nejvíce svitků, protože všichni tuší, jaký osud knihovnu čeká.

David využije situace a veřejně se přihlásí ke křesťanství a zúčastní se drancování knihovny. Poté se vrátí do Hypatiina domu, kde se jí plný zloby a hněvu pokusí napadnout. To však nedokáže. Vyděšená Hypatie jej propustí z otroctví na svobodu, a tak se Davidovi plní jeho přání.

Situace v císařství nevyhnutelně vede k tomu, že je úředně zakázáno mnohobožství a jakékoli veřejné uctívání tradičních antických bohů. Spousta pohanů konvertuje ke křesťanství - ať z vlastního přesvědčení, nebo pouze z nutnosti. V Alexandrii na nějaký čas opět zavládne mír.

Ten však vydrží jen do doby, než křesťané začnou opět veřejně vystupovat, tentokrát proti židovské komunitě. Konflikty vyvolává křesťanské bratrstvo parabolánů, kteří jsou k ostatním vírám velice radikální. Prefekt města Orestes se snaží tyto neshody urovnat.

Je bývalým Hypatiiným žákem, který se nejen stal politikem, ale také se přihlásil ke křesťanství. O to složitější pozici ve městě má. Nesmí stranit ani křesťanům, ani židům. Paraboláni napadnou židy při představení v místním divadle. Odveta na sebe nenechá dlouho čekat. Židé nalákají parabolány do jejich kostela, kde je ukamenují. A tak opět započnou nepokoje v ulicích - vraždy, znásilňování, drancování. Orestes se je ani nesnaží zastavit, armáda by proti

nim nic nezmohla.

Jelikož křesťané chtějí získat vládu nad městem, donutí členy městské rady, aby se nechali pokřtít. Při této příležitosti představený křesťanské komunity obviní Hypatii z čarodějnictví.

Ve stejné době nic netušící Hypatie konečně dochází k poznání. Centrem planetární soustavy není Země, ale Slunce. Taktéž dojde k závěru, že planety a jim podobná tělesa neobíhají hvězdu po kružnicích, ale po eliptických drahách.

Orestes učiní poslední pokus o záchranu Hypatie. Když jeho nabídku křtu a tím přijetí křesťanství odmítne, Orestes již nemá žádný způsob, jak by ji ochránil. Hypatie se svému osudu nebrání. Nechce se zpronevěřit tomu, v co celý život věřila.

David ví, že křesťané chtějí Hypatii zabít, a pak se zbavit i Orestea. Chce ji varovat, je však pozdě. Paraboláni ji zajmou a hodlají ji ukamenovat. David se uchýlí k zoufalému kroku - aby nemusela trpět v rukách křesťanů, sám Hypatii udusí. Nakonec křesťané zabijí i Orestea, a tak se Alexandrie dostává plně pod jejich vládu.

2.5.2 Výtvarná koncepce a obrazová příloha

Film byl natáčen na Maltě, která poskytuje autentické prostředí pro příběh. Filmová produkce využila především pevnosti Ricasoli.⁷⁹

*„Agora představuje studiový hybridismus, který spojuje egyptské, řecké a římské vizuální prvky a natáčený prostor, který směřuje k zobrazení mnoho-
vrstevného kulturního charakteru města, které vypadá a působí poničené, staré a unavené.“⁸⁰*

Knihovní okrsek

Knihovní okrsek sloužil jako svatostánek k uctívání antických bohů, ale především jako místo pro uchování vědění a vzdělanosti římského lidu. Když se areálu zmocnili křesťané, vše zničili - od soch bohů až po spálení všech svitků v knihovně. Místo však nezměnilo svůj účel, pouze zasvěcení - například egyptskou svatyni přeměnili na nový křesťanský svatostánek, jako symbol nadvlády nového náboženství nad starým.

Knihovna vychází z dispozic egyptských chrámů. Scénograf Guy Hendrix

⁷⁹ Imagining ancient cities in film. *Imagining ancient cities in film: from Babylon to Cinecittà*. London, 2015, s. 127. ISBN 978-0415843973.

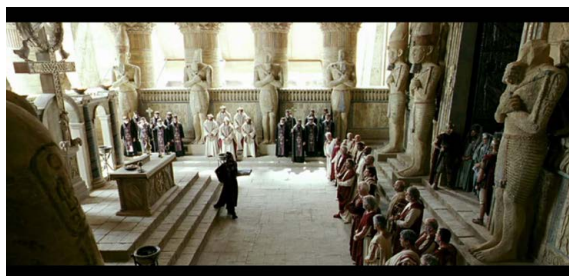
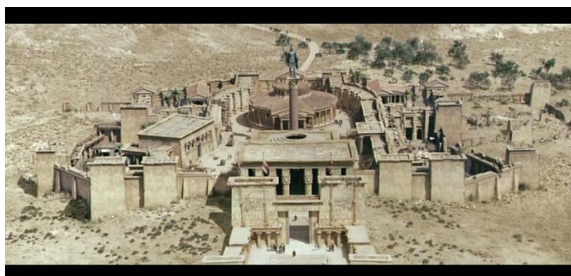
⁸⁰ „Agora present a studied hybridism in which the integration of Egyptian, Greek and Roman visual elements and framed spaces are aimed at interesting on the multifaceted cultural character of a city that looks and feels damaged, old and tired“. *Imagining ancient cities in film. Imagining ancient cities in film: from Babylon to Cinecittà*. London, 2015, s. 129. ISBN 978-0415843973.

Dyas se nechal inspirovat komplexem Dendera a jeho hlavním chrámem bohyň Hathor. Knihovna je oddělena od města, přičemž ho s ním spojuje hlavní chrámová cesta (osa chrámu). Samotný areál je potom uzavřeným chrámovým okrskem.

Jako každý chrám má i tato filmová kopie základní rysy: „K chrámu se přichází cestou, která je z obou stran lemována sfingami, tj. kamennými plastikami zvířecího těla (zpravidla lva), s poprsím s hlavou ztělesňující krále; je to symbol božstva a určitých vlastností. Cesta kolmo ústí na pylony, tj. věžovitou stavbu složenou ze dvou komolých jehlanů obdélníkové základny, mezi nimiž je umístěn vstup do nádvoří chrámu. [...] Před pylony stávaly sochy krále v nadživotní velikosti, tzv. kolosy. Šikmo před nimi bývaly umístěny štíhlé vysoké kameny, [...] obelisky. Plochy obelisků a pylonů byly pokryty reliéfy. V průčelné ploše pylonů byly výřezy na umístění žerdí s prapory. Za pylony je dvůr vroubený ze tří [...] stran sloupovým ochozem. Proti vstupu do nádvoří je z ochozu, který v této části tvoří předsálí, vstup do sloupového sálu (hypostylu).“⁸¹

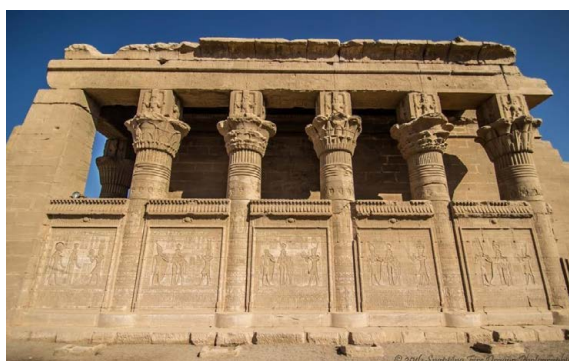
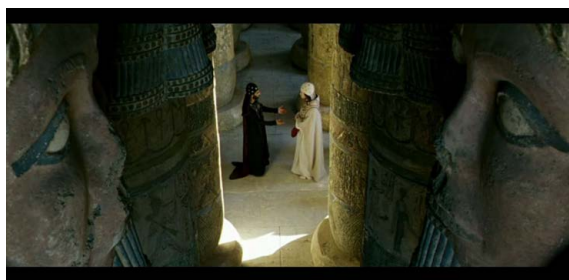
V posvátné místnosti za hypostylem se nachází monumentální socha Serapise – římsko-egyptského boha, který byl symbolem Alexandrie.⁸²

Za chrámem se je pak budova knihovny, která je však již v římském stylu. Třída Hypatie kopíruje tvarosloví hypostylu. Kolem komplexu jsou postaveny další užitné místnosti. Vše je obeháno zdí; připomíná tak menší pevnost.

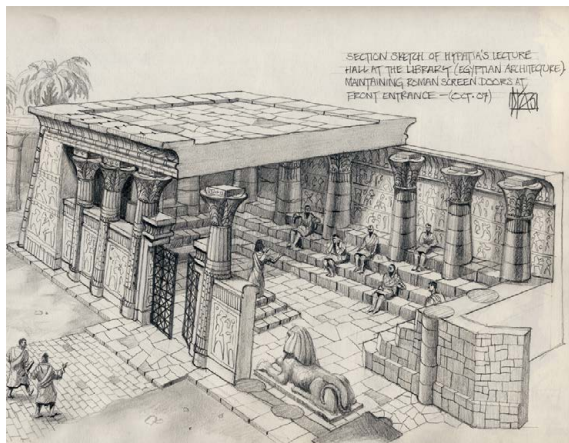
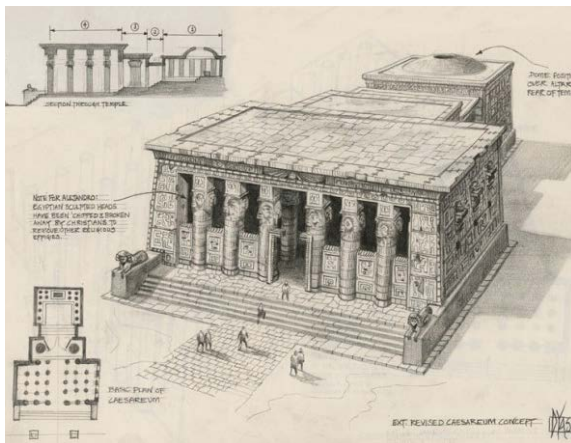


81 SYROVÝ, Bohuslav. *Architektura - svědectví dob: přehled vývoje stavitelství a architektury*. Praha: SNTL - Nakladatelství technické literatury, 1987, s. 45. ISBN 04-720-74.

82 Serapis: Greco-Egyptian deity. *Britannica.com* [online]. Encyclopædia Britannica, 2019 [cit. 2019-03-07]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Serapis>.



Realná podoba chrámu Dendera



Skici, návrhy dekorací

Třída

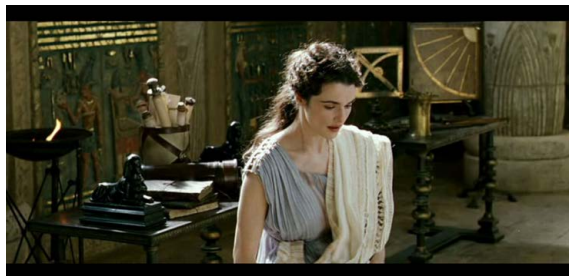
Hypatie vyučuje své studenty filosofii, matematice a astronomii. Když knihovna padne do rukou křesťanů, z třídy samotné se stává chlév pro hospodářská zvířata.

Třída je postavena v egyptském stylu – jde o obdélníkovou místnost, která je lemovaná typickými egyptskými sloupy. Stěny i sloupy jsou pokryty barevnými malbami a hieroglyfy. Vše vypadá staře, možná už spíše omšele. Svým stavem připomínají současné egyptské památky.

Přirozené světlo do místnosti prochází díky nižším zdem na jedné z jejích stran. V celém interiéru jsou dále zavěšeny na stojanech olejové lampy nebo koše s otevřeným ohněm.

Hypatie přednáší z vyvýšeného stupně. Její katedra je doplněna o židli a stůl s mnoha svitky, modely planet a jiných pomůcek, které může využít při výuce.

Studenti sedí naproti ní na velkých kamenných stupních, na kterých jsou jen jednoduché polštáře.



Knihovna

Knihovna uchovávala svitky od nejslavnějších filosofů, matematiků a astronomů řecké a římské kultury. Později křesťané knihovnu vyplenili a její sbírky a vybavení zničili.

Knihovna je postavena již v římském stylu. Kruhový půdorys centrální knihovny obklopují římsko-ionské mramorové sloupy. Průčelí knihovny vévodí tympanon, který podpírají čtyři kariatidy. Budova není kolorována. Barevnosti je dosaženo použitím různých druhů kamenů a mramorů, převládá však okrová barva pískovce.

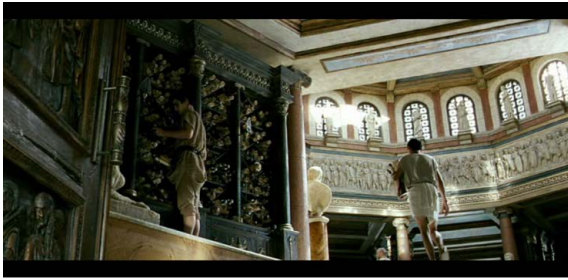
Interiér knihovny využívá tvaru mnohostěnu. Centrální místnost je opět doplněna ionským sloupovým nesoucí tambur budovy. Ten je opatřen bohatou štukovou a sochařskou výzdobu. Okna tamburu zajišťují dostatečné osvětlení knihovny.

Monumentální dojem z interiéru umocňuje i mramorová mozaika na podlaze, která kopíruje kruhovitý tvar stavby.

Knihovní regály jsou paprscitě rozmístěny směrem od centrálního sálu. Jednotlivé regály jsou děleny na kosočtvercové police, do kterých se jednotlivé

svitky zasunovaly.

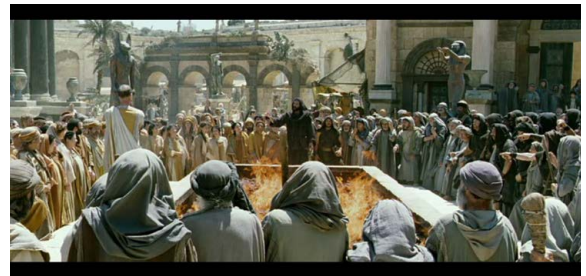
Centrální části dominují busty slavných osobností doby. Stoličky a další zdroje osvětlení – olejové lampy - jsou nedílnou součástí knihovny.



Agora

Agora je centrem a srdcem města, které je svědkem každodenních setkání obyvatel, ale také nepokojů a bouří. Uprostřed je velké ohniště na vyvýšené platformě, kde mezi sebe křesťané přijímají nové členy své církve, a také je to místo upálení prvního pohana právě křesťany.

Agora je propojením všech kulturních a architektonických stylů tehdejší doby – egyptské stavby a sochy bohů, antické paláce, chrámy, divadlo, sochy slavných římských panovníků, až po nový křesťanský kostel nebo prosté městské domy a tržiště.



Dům Hypatie a jejího otce

V domě otce Hypatie se ocitáme v situaci, kdy majitel kárá své otroky, protože zjistí, že někteří sympatizují s novým náboženstvím a ve svém domě žádné křesťany nestrpí. To vše se odehrává v atriu, srdci každého římského domu.

„Římský obytný dům vznikl spojením domu etruského s řeckým. Základem dispozice je etruské atrium a řecký sloupový dvůr. Atrium je v podstatě vnitřní dvůr, krytý po obvodu střechou.[...] Pod otvorem mezi střechami (com-

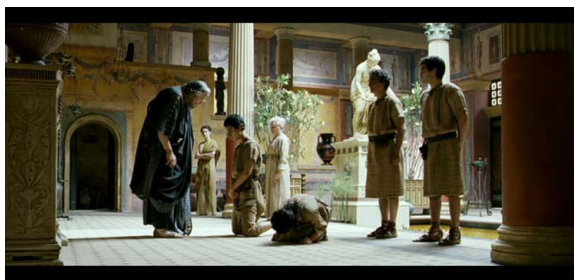
pluvium) byl umístěn plochý bazén (impluvium). [...] Atrium bylo zpravidla reprezentativně vybaveno. Za impluviem [...], stával později podstavec anebo oltář domácích bohů."⁸³ Atrium, díky kterému do interiérů proniká denní světlo, je podepíráno čtyřmi korintskými sloupy. Je také bohatě zdobeno sochařskou výzdobou. Stěny jsou pokryty florálními a figurálními malbami v teplých odstínech. Podlahu pokrývají drobné mozaikové vzory.

Interiér je doplněn o dobové stoličky a lehátka, na kterých Římané v polože odpočívali. Nezbytné jsou také olejové lampy jako doplňkové světlo a květiny, které v atriu umocňují pocit propojení interiéru s exteriérem.

Interiéry samotné působí honosně a reprezentativně; odráží tak vysoké společenské postavení Hypatie a jejího otce v Alexandrii.

Hypatiina pracovna působí daleko tmavším dojmem než celý dům. Malby na stěnách využívají florálních motivů a jsou vyvedeny v temně rudé a žluté barvě korespondující s atriem. Pokoj vypadá útulněji, zabydleněji, protože v pokoji se nachází velké množství předmětů denní potřeby a jiné drobnosti. Hypatie má velký pracovní stůl s nejrůznějšími nádobami, svitky a astrologickými modely planet, knihovnu s obsahující velké množství svitků, poháry a artefakty. Zdroje světla jsou nevelká okna a olejové lampy.

Po pádu knihovny se dále Hypatie snaží vyučovat své žáky. Hodiny pořádá ve své pracovně, kterou těmto účelům musí přizpůsobit – přidáním rozmanitých židliček pro jednotlivé studenty, nejrůznějšími pomůckami k výuce, ale hlavně zachráněnými svitky z Alexandrijské knihovny.



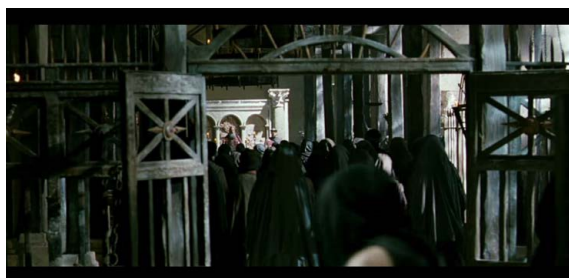
⁸³ SYROVÝ, Bohuslav. *Architektura - svědectví dob: přehled vývoje stavitelství a architektury*. Praha: SNTL - Nakladatelství technické literatury, 1987, s. 98. ISBN 04-720-74.

Křesťanský kostel

V ději se do kostela dostáváme společně s Davidem, který je přesvědčován ke změně své víry. Později v kostele židé ukamenují parabolány.

Křesťanský kostel vznikl z typické římské stavby – tržišť. V průčelí budovy se však nachází křesťanský symbol XP, tzv. Kristův monogram.⁸⁴

V interiéru nalezneme dřevěnou konstrukci oddělující chrámovou loď od zbytku svatostánku. Celému chrámu pak vévodí oltář, který je ústředním bodem každé sloužené mše. Samotný kostel je však zcela bez jakékoli výzdoby či výmalby, ať již římské, nebo křesťanské.



Divadlo

Městské divadlo poskytuje zábavu alexandrijskému lidu. Během jednoho z představení Orestes vyznává Hypatii lásku. O několik let později se na tom samém místě koná představení během židovského sabatu. Paraboláni je během představení napadnou kameny a židé se podle tradic o sabatu nemohou bránit.

Divadlo se v římské kultuře stalo samostatně stojící budovou, nenavazuje tak na tradice řeckého divadla, které využívalo terénních nerovností pro vystavění tribun divadla.

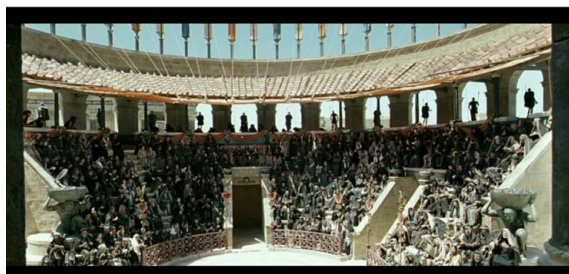
„Římské divadlo tvořilo amfiteatrální hlediště (cavea) s jevištní stavbou architektonický celek. Pozadí jeviště (scaena) byla obdélná patrová budova, která dosahovala výšky hlediště; její průčelí (scaenae frons) bývalo členěno sloupy a tympany a výklenky a zdobeno sochami.“⁸⁵

Divadlo je postaveno pouze z přírodního kamene jako všechny římské stavby ve filmu. Výraznějším prvkem jsou jen dřívky sloupů z tmavého mramoru, které jsou součástí scény.

Jeviště je doplněno o dekorace k právě probíhající hře: mořský výjev, loď ve vlnách a vodní tvorové. Nad divadlem jsou vystavěny látkové slunolamy, které stíní tribuny. Jednotliví diváci mají „plácačky“, kterými tleskají.

⁸⁴ Chrismon. *Arts Lexikon* [online]. Fakulta podnikohospodářská VŠE v Praze, 2012 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Chrismon>.

⁸⁵ SVOBODA, Ludvík. *Encyklopedie antiky*. Praha: Academia, 1973, s. 152. ISBN 21-003-73.

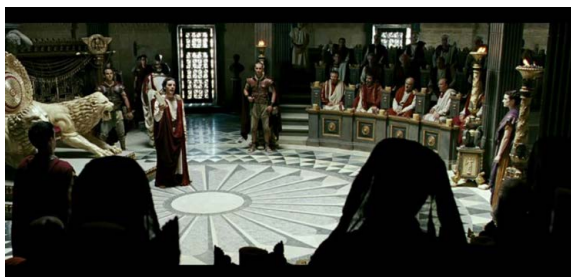
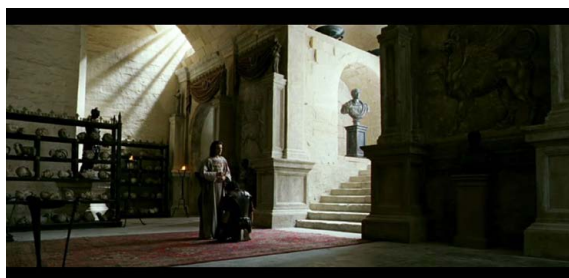
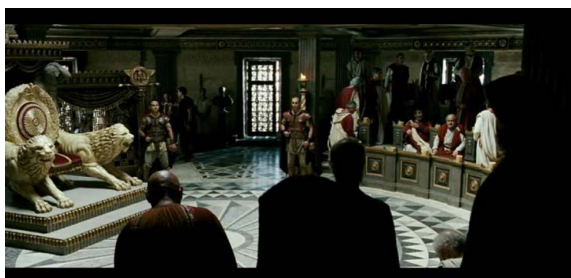


Prefektský palác

Prefektský palác je místem projednávání náboženských sporů mezi představiteli města a jednotlivými nesmiřitelnými tábory uctívajícími tradičních antických božstev, křesťanů a židů.

Prefektskému paláci, nacházejícímu se na samotné agoře, opět vévodí kruhová místnost. Kolem obvodu centrální místnosti jsou vystavěny nízké, velmi zdobené tribuny pro účastníky zasedání. Uprostřed místnosti naproti hlavnímu vchodu se nachází jakýsi „trůn“ se zlatými lvími nohama místo opěradel. Jedná se o místo určené nejdůležitějšímu členu zasedání – prefektovi.

Místnost je bohatě zdobená štukovým geometrickým členěním zdí a sloupů. Podlaha je opět mramorová s vzorem doplňující kruhový půdorys místnosti.



Lod'

Hypatie podniká s Oresteem výlet na otevřené moře. Zde provádí pokusy spojené s gravitací – budou tělesa na pohybující se lodi dopadat kolmo dolů, či nikoli?

Lod' a její konstrukce vychází z tvarosloví římských birem a trirem, tedy bojových lodí. Je však daleko menší a poháněna pouze plachtami, nikoliv vesly.

Mezi typické prvky těchto lodí patří zakončení paluby s ornamentálním tvarem na zádi lodi. Samotná paluba je však holá a doplněná o pouze funkční prvky lodi.



Shrnutí

Agora je dějově i charakterově velice podobný koncept filmu jako mnou zvolený scénář o Pythagorovi. Oba se zabývají proslulým učencem antické éry, kterého doba a okolnosti neblaze poznamenaly. I přesto však tyto osobnosti přinesly světu velké objevy, z kterých čerpáme dodnes.

Podle mého názoru jsou filmy tohoto druhu velmi důležité, byť se příběh mnohdy nezakládá na přesných historických faktech a méně podstatné skutečnosti bývají upraveny pro potřeby filmařů, proto mohou být filmy zavádějící. Díky populárnímu filmovému zpracování dokáží tyto snímky přilákat i diváky, kteří se o danou tematiku (v tomto případě antické poznatky přírodních věd) nikdy nezajímali. Film jim tak nabízí nejen podívanou, ale přidanou hodnotou může být ponaučení a získání nových informací a obecného povědomí o době či osobnostech té doby.

Film je mi svým zpracováním velice blízký. Dekorace vycházejí z reálného základu a jsou pouze modifikovány pro účely filmu. Sama bych tento postup chtěla využít pro praktickou část této práce.

Velice kladně hodnotím propojení jednotlivých architektonických stylů, které se v příběhu vyskytují. Jsou společně v souladu a nijak nenarušují celkový dojem z daných prostředí.

Neztotožňuji se však s užitím barev v architektuře v tomto snímku. Římské stavby ve filmu barevnost zcela postrádají. Použití barev na řeckých a římských budovách v tehdejší podobě se do dnešních dob příliš nedochovalo. Postoj k „nebarevným“ antickým stavbám navíc umocnilo období klasicismu, které budovy prezentovalo jednoduše jako běloskvoucí. Dnes však s čím dál větší jistotou a přesností víme, jak tyto památky vypadaly původně, a tyto nové znalosti jsou v rozporu se zažitými stereotypy.

Výjimku z výše uvedeného tvoří egyptské stavby, které ve snímku věrně napodobují historické užití barev. Avšak ani u nich není barevnost nijak výrazná - budovy nejvíce připomínají stavby v Egyptě, dochované do dnešních dnů. Avšak tato „omšelá barevnost“ je opodstatněná, záměrná, jelikož (jak již bylo zmíněno výše) autoři chtěli poukázat na to, že sláva města Alexandrie je již dávno pryč.

II. Praktická část

3. Výtvarné zpracování scénáře „The Seer“

3.1 Děj filmu

Příběh začíná na ostrově Samos v roce 502 př. n. l. Polykrata, tyrana tohoto ostrova, čeká rozhodnutí zda schůzku s Kylonem (později v ději se dozvídáme, že je vladař města Kroton) uskuteční na Samu, či za ním odpluje na Kroton. Polykrates má toto město spojeno s Pythagorem, který na Krotonu našel svůj nový domov a útočiště. Myšlenka na něj jej tak rozlítí, že začne vzpomínat na dětství, a tak se ocitáme v roce 560 př. n. l., kdy se začala psát společná historie Pythagora a Polykrata.

Polykrates jako desetiletý chlapec s ostatními obyvateli města přihlíží tomu, jak dravý pták unáší novorozence. Jediný Pythagoras se pokusí dítě zachránit. Začne hrát na svou flétnu, jeho hudba donutí ptáka klesnout a dítě upustit. Už jako dítě se Pythagoras stává „celebritou“ na Samu.

Další výjev nás posune o jedenáct let, do roku 549 př. n. l., kdy do příběhu přátelství Polykrata a Pythagora vstupuje mladičká půvabná Theano.

Při průzkumu ostrova narazí společně na jeskyni, ve které naleznou starodávné malby. Pythagoras rozvíjí myšlenku, zda neobjevili systém měrných jednotek, které lze aplikovat na vytyčování polí až po měření vzdálenosti hvězd. Pythagoras tím zpochybňuje učení, která na ostrově hlásají Heřini kněží. Kdo tyto malby namaloval? A našli snad jistý řád života?

Když se rozhodnou vrátit zpět do města, Pythagoras s Theano se v jeskyni zdrží a Theano překvapí Pythagora prvním polibkem.

Pythagorovi se jako jednomu z mála dostává vzdělání v oblasti filosofie a matematiky od místního učitele Kreophyla. V rámci studia jej Kreophylus vezme s sebou na každoroční slavnost k uctění bohyně Héry. Pythagoras polemizuje o celém systému víry založeném na řeckých božstvech. Je k tomuto konceptu víry skeptický. Kreophylus jeho pochyby nijak nevyvrací, chce mu však nabídnout širší vhled na okolní svět. Na slavnosti se může setkat s lidmi z celého světa, jelikož Samos a jeho přístav je centrem obchodu.

Slavnost se koná nedaleko chrámu bohyně Héry. Program oslav naruší rozzuřený medvěd. Opět zasáhne Pythagoras, který rozrušené zvíře uklidní. Znovu tak prokáže svou jedinečnost. Theano vyzná Pythagorovi lásku, který ji opětuje. Polykratovi tak společně zlomí srdce.

Aeaces – otec Polykrata a tyran Samu – kárá svého syna, že jeho přítel narušil slavnost, která měla být oslavou bohyně Héry, nikoliv Pythagora. Varuje

jej, že pro budoucího vladaře je vědění a vzdělání jeho poddaných velkým nebezpečím.

Aeaces chce důkaz, že jeho syn je schopný vládnout. Musí proto porazit Pythagora v boxerském zápasu a probojovat se tak jako reprezentant Samu na olympiádu.

Polykrates zápas prohraje a Aeaces dá synovi ultimatum, aby prokázal svou schopnost vládnout. Musí potrestat Pythagorovo volnomyšlenkářství.

Pythagoras se vypravuje do Olympie na svůj boxerský zápas. Mezitím Polykrates s jeho bratry vypálí Kreophylovu vilu jako výstrahu Pythagorovi. Pythagoras úspěšně reprezentuje svou domovinu na olympiádě a vrací se jako vítěz.

Radost z úspěchu mu však vydrží jen do chvíle, kdy se dovídá o Polykratově hrůzném činu. Rozhodne se jej konfrontovat. Pythagoras si uvědomuje, že se Polykrates cítí ohrožený jeho rozumem, a zároveň je zdrcený nešťastnou láskou k Theano. Doufá však, že jejich přátelství je silnější, ale mýlí se. Polykrates nedá Pythagorovi na výběr – musí odejít ze Samu. Theano je rozhodnuta odplout do Milétu společně se svým milým. Polykrates uvězní Theano, jeho vojsko pak donutí Pythagora odplout z ostrova.

Pythagoras připluje do Milétu, kde se pokusí nalézt Tháleta z Milétu. Vyhledá ho a prosí jej o pomocnou ruku při záchraně jeho rodiny a Theano. Vypoví mu svůj příběh, ale Tháles mu vojenskou pomoc odepře, protože boj a válka se neslučují s jeho zásadami. Věří, že válka nikdy nemá vítěze, jen poražené.

Pythagoras se seznámí s Androklem, jedním z žáků Tháleta. Ten Pythagorovi ukáže v pohoří Kačkar stejné jeskynní malby, jaké jsou i na Samu. Sám jim také nerozumí, ale je jimi neméně fascinován.

Androkles odkáže Pythagora na egyptského nejvyššího faraonova kněze Oenuphise, který by snad mohl Pythagorovi vysvětlit tuto záhadu. Pythagoras naopak poprosí Androkla, zda může pomoci Theano k útěku.

Aeaces na smrtelné posteli rozhodne, že vláda nad ostrovem bude rozdělena mezi všechny tři syny, nikoliv předána pouze Polykratovi. Ten je pro něj pouze zklamáním a jeho činy jsou činy slabocha.

Po otcově smrti se Polykrates vydá za uvězněnou Theano. Přeje si, aby jej milovala. Chce jí, jako své nastávající ženě, splnit každé přání. Ta však přizná, že se již dávno rozhodla pro Pythagora a jediné přání je být opět svobodná. Theanino přiznání Polykrates neunes. Vyhrožuje jí, že bude uvězněna tak dlouho, dokud si své rozhodnutí sama nerozmyslí.

Androkles lstí vnikne do Polykratova paláce, odkud pomůže Theano utéct. Druhý den se koná Aeacův pohřeb, Polykrates při další návštěvě zjistí, že je jeho

vyvolená pryč. Vyhlásí poplach v paláci a Polykratovi bratři se mu začnou vysmívat, že je jasné, proč nemůže vládnout sám, když nezvládne ani své soukromé záležitosti. Rozlíčený Polykrates probodne Pantaprotu a v zápětí i Sylosona, a tak se stává jediným tyranem Samu.

Pythagoras mezitím dorazil do Heliopole, kde ve faraonově chrámu vyhledá kněze Oenuphise. Ten jej vezme s sebou na obřad uctění boha slunce Ra. Při rituálech zkolabuje jeden z kněží, Pythagoras mu pomůže se opět „postavit na nohy“. Faraona Amasida jeho počínání zaujme, a tak si Pythagoras díky své moudrosti a umu léčitelství vyslouží faraonovu přízeň.

V Heliopoli se objeví Androkles, přijíždí však sám. Loď, na které utekli společně s Theano a Pythagorovým bratrem přepadla Polykratova loď a oba je unesla. Pythagoras dostane od faraona biremu s vojáky, na které doženou Polykratovu triremu a Istí ji zastaví. Egypťští vojáci v čele s Pythagorem se nalodí na nepřátelskou loď a začnou bojovat o záchranu vězňů.

Osvobodí Eunosta a vydávají se do podpalubí zachránit Theano. Naleznou ji přivázanou k hlavnímu stěžni. Když se pokoušejí o útěk, loď už je zachvácená plameny, proto musí přes palubu naskákat do vody, aby si zachránili holé životy.

Opět se ocitáme na Samu, kde Pythagorův rodný dům také pohlcují plameny. Pythagorova rodina stihla uprchnout. Na vině je opět Polykrates, který tím posílá Pythagorovi vzkaz, že se před ním nikde neschová.

Vracíme se do Egypta, na svatbu Pythagora a Theano. Dostalo se jim nejvyšších poct, a proto se obřad koná v chrámu za účasti samotného faraona a jeho kněží. Při obřadu před hlavním oltářem se otevřou skryté dveře a novomanžele jsou vyzváni, aby vstoupili do tajných komnat chrámu. Místnost je doslova poseta egyptskými hieroglyfy, mezi kterými jsou i Pythagorovy dobře známé malby z jeskyně na Samu a z pohoří Kačkar. Tentokrát Pythagoras jejich význam konečně pochopí. Porozumí tak matematickému problému, který je později pojmenován jako „Pythagorova věta“.

Po tomto odhalení a skončení obřadu odjíždějí po Nilu zpět do Heliopole. Při návratu do města však zjistí, že je obléháno Peršany. Snaží se uprchnout, ale není kam. Jsou zajati a odvedeni do Babylonu jako otroci. Pythagoras je opět odloučen od Theano. Někteří otroci, mezi nimi i Pythagoras, byli vybráni jako noví bojovníci na slavnosti k uctění boha Marduka v rámci svátku Akita.

Pythagorovi přidělili jako protivníka Tobiasa, s kterým se seznámil při strastiplné cestě pouští do Babylonu. Muži bojují v aréně na život a na smrt. Pythagorovi se myšlenka vraždy natolik přičí, že odmítá dále bojovat. Je bičován tak dlouho, dokud neztratí vědomí.

Probouzí se zraněn, ale živý. Stará se o něj jeho věrná Theano. Ta měla štěstí a jako otroka si ji koupil osvícený a vzdělaný Babyloňan Šamaš-Nazír, kterého později přesvědčila, aby koupil i Pythagora a Tobiasa. Šamaš-Nazír jim dá svobodu společně a poskytne jim svou armádu a loďstvo. Zastává názor, že silou se sice ničeho nedosáhne, ale může donutit nepřítel naslouchat.

Pythagoras o svém návratu informuje rodinu, zpráva se však dostane i k samotnému Polykratovi. Když Pythagoras zakotví na Samu a setká se s rodinou, je ihned konfrontován Polykratem. Pythagoras s Theano doufají, že jej obměkčí. Ten jejich návrat považuje pouze za zradu a výsměch. Polykrates se rozhodne pro boj. Během začínající roztržky jsou zraněni a zabiti někteří Pythagorovi přátelé, proto Pythagoras zavelí k ústupu. V bitvách neexistuje vítězů. Pythagoras si uvědomuje, že se už nikdy nevrátí domů.

Posouváme se v ději o třicet let v čase kupředu, kde se Pythagoras s rodinou a přáteli usadil ve městě Kroton v Itálii. Pythagorovi se za toto období podařilo vytvořit komunitu stejně smýšlejících lidí, kteří věří v jeho učení.

Jeho akademie dosáhla takového věhlasu, že by ji chtěl navštěvovat i sám tyran Krotonu, Kylon. Pythagoras jej však kategoricky odmítne. Kylon mu hrozí, že jej potká stejný osud jako na Samu, pokud nezmění názor.

Kylon shodou okolností plánuje uzavření spojenectví s Polykratem, ohledně svržení perského krále. Jejich schůzku chce uskutečnit na Krotonu místo předem domluveného Samu. Polykrates se změnou místa souhlasí. Chce na Krotonu vyhledat Pythagora a po letech se usmířit.

Polykrata v přístavu čeká kočár, který jej má dopravit do Kylonova paláce. Místo toho však zastaví v lese, kde na něj již Kylon čeká. Vláká jej do léčky – zabije Polykrata a nechá jej na místě ukřižovat. Kylon si myslí, že se tak vlichotí do Pythagorovy přízně, když se zbaví jeho nepřítel.

Když Pythagoras spatří, co Kylon spáchal, zavrhně jej. Zahanbený Kylon s vojáky vtrhne do Pythagorovy akademie a vypálí ji. Žáci a učitelé prchnou na připravené lodě. Poslední, kdo ve škole zůstává, je Pythagoras, aby se přesvědčil, že je opravdu poslední a tak zajistí rodině, přátelům i studentům bezpečí. Bohužel se již k flotile sám nepřidá. Zůstává na Krotonu.

3.2 Důležitá data k určení doby v příběhu

Pro mou práci bylo velice důležité definovat si danou dobu, ve které se Pythagoras narodil, žil a zemřel. Jeho přesné datum narození se s jistotou nedá určit. Uvádí se však přibližně rok 580 či 572 př. n. l.

O jeho životě dnes nemáme téměř žádné hmatatelné a hodnověrné důkazy. Podle některých zdrojů měl ženu jménem Theano, která mu porodila syna Télauga a dceru Myiu. Podle jiných teorií Pythagoras dodržoval celibát, který byl také obsahem jeho učení.⁸⁶ Která z těchto informací je pravdivá, se už dnes nedozvíme.

Četná svědectví o Pythagorově životě mu připisují nejen vlastnosti lidské a především kladné, ale i takřka nadpřirozené. V průběhu staletí se z něj stala spíše legenda.

Jisté ovšem je, že „*Pythagoras emigroval do jižní Itálie okolo roku 532 př. n. l., zřejmě aby unikl tyranské vládě na ostrově Samos, a založil akademii v Krotonu, která se zabývala etickými a politickými otázkami. Je těžké odlišit Pythagorovo učení a samotné obory, kterým se věnoval. Žádné z jeho prací se nedochovaly, nicméně jeho následovníci vždy a za všech okolností svého mistra rozsáhle citovali. Pythagorovi se nicméně připisuje teorie funkčního významu čísel ve světě a hudbě. Další objevy, jako kupříkladu nesouměřitelnost strany a úhlopříčky čtverce a Pythagorova věta pro pravé úhly, které jsou tradičně spojovány s jeho jménem, patrně definovali až žáci jeho školy.*“⁸⁷ Tento antický filosof umírá kolem roku 497 př. n. l.⁸⁸

V antickém Řecku se tedy jedná o archaického období (8.-6.stol. př. n. l.) a na sklonku Pythagorova života již hovoříme o období klasickém (5-4. stol. př. n. l.).⁸⁹

⁸⁶ *Pýthagorás ze Samu*. Praha: Trigon, 1999, s. 10. ISBN 80-861-5914-0.

⁸⁷ „*Pythagoras emigrated to southern Italy about 532 BCE, apparently to escape Samos's tyrannical rule, and established his ethico-political academy at Croton (now Croton, Italy). It is difficult to distinguish Pythagoras's teachings from those of his disciples. None of his writings have survived, and Pythagoreans invariably supported their doctrines by indiscriminately citing their master's authority. Pythagoras, however, is generally credited with the theory of the functional significance of numbers in the objective world and in music. Other discoveries often attributed to him (the incommensurability of the side and diagonal of a square, for example, and the Pythagorean theorem for right triangles) were probably developed only later by the Pythagorean school.*“ Pythagoras: Biography, Philosophy & Facts. Britannica [online]. *Encyclopedia Britannica*, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Pythagoras>.

⁸⁸ *Encyklopedický slovník*. Praha: Odeon, 1993, s. 898. Klub čtenářů (Odeon). ISBN 80-207-0438-8.

⁸⁹ *Dějiny výtvarné kultury*. 4. vyd., V Idea servis 3. vyd. Praha: Idea servis, 2002, s. 152. ISBN 80-85970-39-2.

Polykrates jako Pythagorův současník žil zhruba v letech 574-515 př. n. l. Vládl jako tyran na ostrově Samu mezi lety 538 a 522 př. n. l.⁹⁰ Za svého života se podílel na kulturním vývoji ostrova, nechal postavit nový chrám na počest bohyně Héry, vystavěl významný akvadukt či založil místní knihovnu. Dále podporoval místní učence nebo například básníky.⁹¹

Dalším protagonistou našeho příběhu je Thalés z Milétu, který žil asi v letech 624-543 př. n. l. Je považován za zakladatele tzv. milétské školy.⁹² „*Objevil několik důležitých matematických pouček (Thaletova věta), sklon ekliptiky k rovníku, zjistil kulový tvar Země, předpověděl sluneční zatmění (...). Zabýval se též hydrotechnikou a vojenskou technikou, zkonstruoval dálkoměr.*“⁹³

V rámci příběhu se Pythagoras setkává v Egyptě s vladařem Amasidem, tedy faraonem Ahmosem II.⁹⁴, který je řazen do 26. dynastie, vládnoucí v tzv. pozdním období starověkého Egypta (664-525 př. n. l.)⁹⁵ Vládu nad Egyptem poté násilně přejímá perský velkokrál Kambýsés II. Ten vládl v letech 530-522 př. n. l.⁹⁶

Kylon je poslední historicky doložitelnou postavou v příběhu – v roce 632 př. n. l. se pokusil obsadit Athény, avšak neúspěšně. Tento riskantní krok pro něj znamenal smrt.⁹⁷

Výše vyjmenované postavy jsou v mnou zvoleném scénáři pouze inspirovány skutečnými osobnostmi; ne všechny historické zmínky odpovídají ději ve scénáři.

90 Polykratés ze Samu. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Polykrat%C3%A9s_ze_Samu.

91 Polycrates. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Polycrates>.

92 *Ottova encyklopedie A-Ž*. Praha: Ottovo nakladatelství, 2004, s. 1024. ISBN 80-7360-014-5.

93 *Encyklopedický slovník*. Praha: Odeon, 1993, s. 1110. Klub čtenářů (Odeon). ISBN 80-207-0438-8.

94 Ahmose II. *Starověký Egypt* [online]. Spolek přátel starověkého Egypta, 2012 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/obdobi-upadku/ahmose2.php>.

95 26. až 32. dynastie. *Starověký Egypt* [online]. Spolek přátel starověkého Egypta, 2012 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/obdobi-upadku/faraoni-26-az-32-dynastie.php>.

96 Cambyses II. *Ancient History Encyclopedia* [online]. 2018 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://www.ancient.eu/Cambyses_II/.

97 Cylon of Athens. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cylon_of_Athens.

3.3 Výtvarná koncepce filmu

Scénář „The Seer“ (v českém překladu též Prorok) jsem si vybrala nejen kvůli jeho příběhu přibližujícího možný život Pythagora, ale především pro svou zálibu k architektuře dané doby.

Bylo pro mne velkou výzvou moci zpracovat poměrně neobvyklé téma, které v sobě zahrnuje umění starověkého světa. To řecké se objevuje v příběhu na ostrově Samos, v Milétu, Olympii či Krotonu; všechna tato místa se nacházejí na území tzv. Velkého Řecka. Dále se ve filmu objevují lokace ze starověkého Egypta (především Heliopolis) či Mezopotámie (město Babylon).

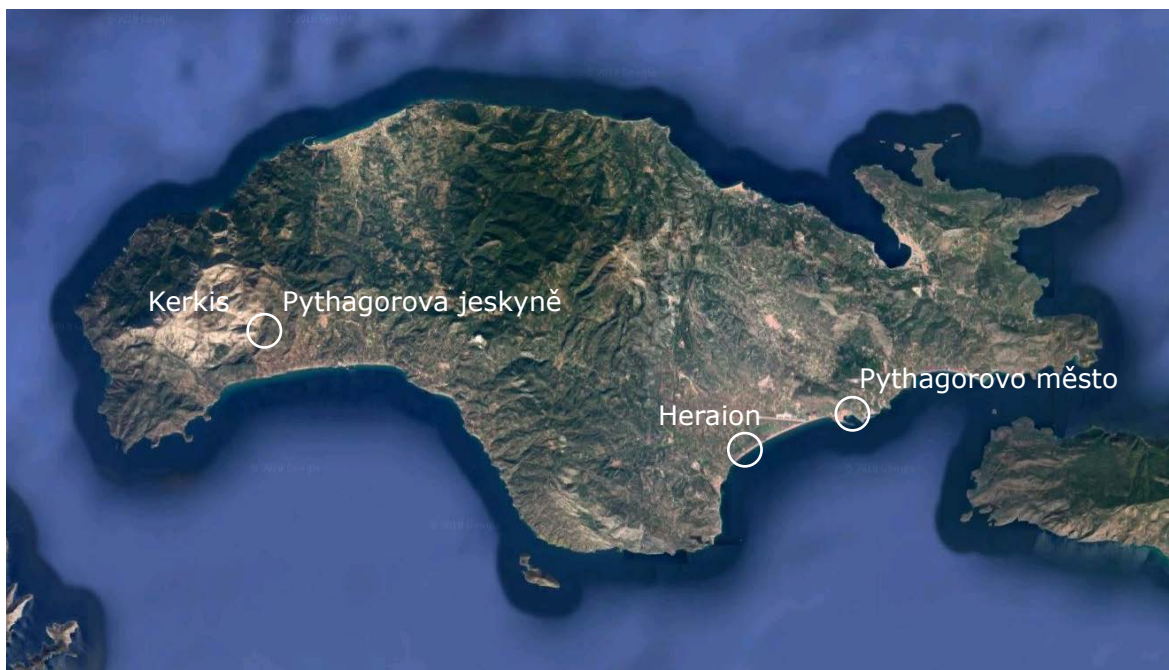
Všetchna tato místa jsou pro příběh důležitá nejen pro svou kulturní a architektonickou stránku, ale také pro svůj jedinečný přírodní charakter. V příběhu máme možnost poznat nejen krásy středomořského ostrova Samos, ale také tureckého pohoří Kačkar, břehy řeky Nil nebo se ocitnout na Arabské poušti. Přírodní diverzita hraje v příběhu zásadní roli.

V rámci svého výtvarného řešení jsem se snažila klást důraz na autenticitu daných prostředí. Díky stále novým archeologickým poznatkům a historickým zjištěním se naše představa o dávných kulturách mění, doplňuje a zdokonaluje. Zpracování praktické části této práce tedy předcházela rozsáhlý výzkum tak, abych byla schopna vytvořit svět, který bude nejen historicky co nejpřesnější, ale ve kterém se budou také promítat mé představy.



Ostrov Samos

Ostrov Samos je jeden z mnoha ostrovů v Egejském moři spadající pod území Řecka. Leží poblíž Malé Asie, na dohled dnešního Turecka. Ostrov byl v tehdejší době díky své výhodné poloze centrum kultury a obchodu. Hlavní město ostrova z Pythagorových časů je dnes na jeho počest pojmenováno Pythagoreion.



Fauna a flóra

Ostrov díky svému středomořskému klimatu poskytuje výborné podmínky pro růst plodin typických pro řeckou oblast. „Kromě borových lesů, eukalyptových a olivových hájů zde roste vegetace všeho druhu: cypřiše, duby, kaštany, platan, ořechy, lípy a kapradí. Ve všech ročních obdobích se všude line vůně myrty, oregana, tymiánu, rozmarýnu, šalvěže a mnoha jiných druhů bylin. Na stráních a v nížinách se pěstují ovocné stromy rodící jablka, hrušky, broskve a meruňky. Na jaře, v době rozkvětu, je ostrov pokryt množstvím divokých květů.“⁹⁸

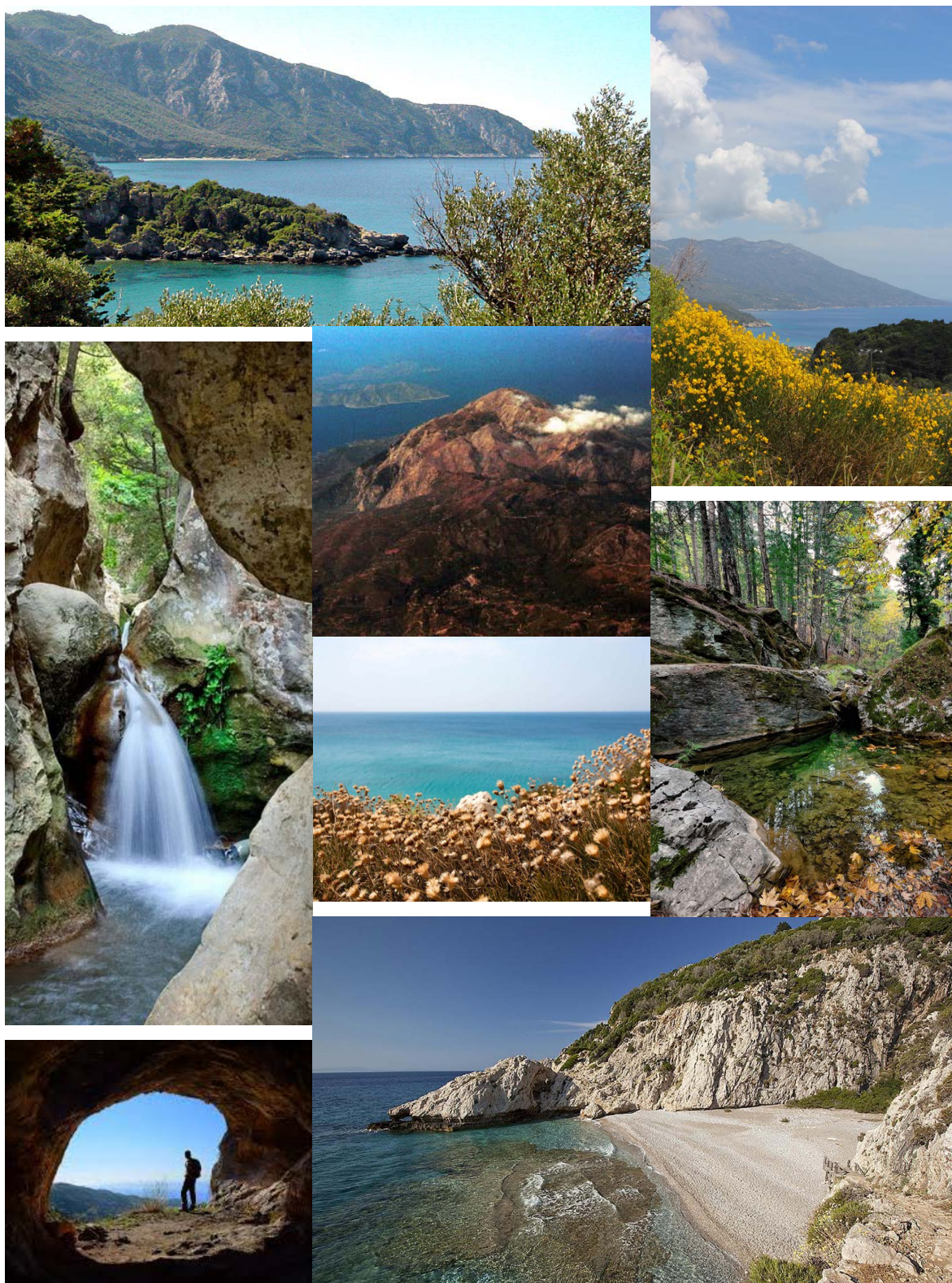
Protože ostrov není v centru zájmu turistů z celého světa, přírodní scenerie a části filmu odehrávající se například na úpatí hory Kerkis, na loukách v okolí Pythagorova rodného města či na moři poblíž ostrova bylo by vhodné natáčet právě zde, v originální a autentickém prostředí.

Hora Kerkis

Hora Kerkis je nejvyšší horou Samu. Na jejím úpatí se nachází řada jesky-

⁹⁸ Fauna a flóra - Samos. CK Fisher [online]. CK FISCHER, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/recko/samos/fauna-a-flora>.

ní, kde podle legend Pythagoras žil či učil své žáky.⁹⁹ V našem příběhu v jedné z jeskyní nalézá hlavní hrdina malby, které mu v pozdějších letech pomohou s definicí notoricky známé Pythagorovy věty.



⁹⁹ *Pýthagorás ze Samu*. Praha: Trigon, 1999, s. 11. ISBN 80-86159-14-0.

Pythagorovo rodné město, ostrov Samos

Při úvahách, jak zpodobnit Pythagorovo rodné město, jsem jako primární zdroj využívala informace o archeologických nálezech právě z města Pythagoreion, které se kulturně rozvíjelo už v pravěku.¹⁰⁰

Naneštěstí se v tomto historickém městě dochovalo z antické éry jenom několik málo pozůstatků, jako například chrám bohyně Héry, antické divadlo, opevnění či podzemní akvadukt.

Jelikož se však nedochovaly žádné obytné budovy z tehdejší doby, hledala jsem inspiraci u dalších dodnes dochovaných měst Délos a Olynthos. Města mají podobnou historii jako to na ostrově Samu – jedná se o přímořská obchodní a kulturní centra, která se rozvíjela již od pradávných dob. Délos i Olynthos jsou jedněmi z nejdokonaleji zachovalých měst řecké antiky vůbec. Je v nich možné nejen vysledovat urbanismus míst, ale také řešení domů, a to včetně jejich interiérů - výmalby či mozaiky v jednotlivých objektech.

Pro freskovou výzdobu jednotlivých vil v příběhu jsem využila tzv. prvního pompejského stylu.¹⁰¹ Freskový tzv. inkrustační nebo také strukturální styl „(...)tkví v tom, že se omítce pokrývající zdi domu dodává styl mramoru. Tak stěna působí dojmem, jako by byla celá vytvořena z mramorových desek“.¹⁰² Fresky jsou velice charakteristické pro svou barevnost – využívaly se velice výrazné a ostré barvy.

Zvolila jsem použití těchto fresek, neboť se jedná o nejstarší dochované fresky Řecka i Říma. Jelikož se však fresek prvního pompejského stylu dochovalo pouze pár, nezbylo mi, než využít pro filmové interiéry fresky z Délu, ale tak z římských Pompejí či Stabií.



100 Pythagoreion and Heraion of Samos. UNESCO [online]. UNESCO World Heritage Centre, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://whc.unesco.org/en/list/595/>.

101 MAZZOLENI, Donatella. *Domus: Wall Painting in the Roman House*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2004, s. 43. ISBN 0-89236-766-0.

102 GIUNTOLI, Stefano. *Umění a historie Pompejí: Rekonstrukce města*. Firenze: Bonechi, 1996, s. 6. ISBN 88-8029-333-8.

Polykratův palác

V rámci příběhu se dostáváme do mnoha prostorů v Aeacově, později Polykratově paláci, konkrétně na vnitřní a vnější nádvoří, do provizorních pokojů uvězněné Theano či soukromých prostor Aeaca, Polykrata a jeho bratrů.

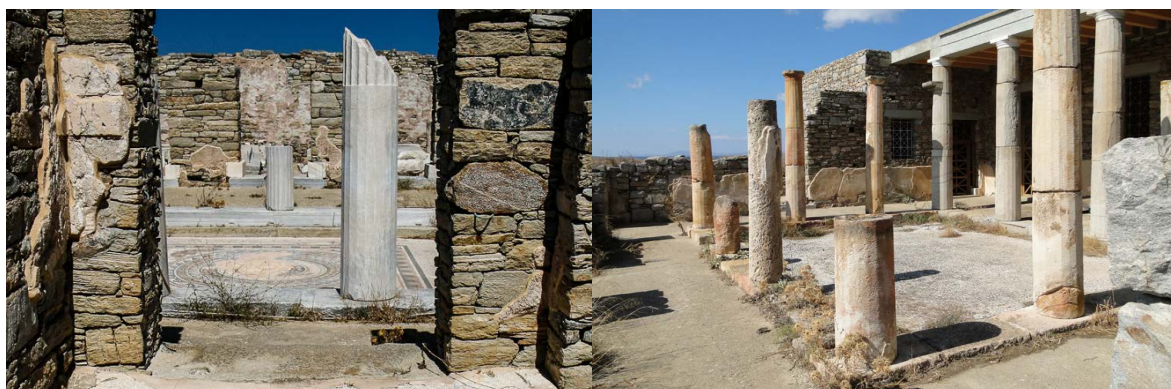
Pro Polykratův palác jsem se inspirovala jedním z nejrozsáhlejších objektů, které se ve městě Délos nachází. Jedná se o tzv. „*House of the Masks*“. Z tohoto objektu jsem se inspirovala rozložením místností. Mozaikovou výzdobu podlah jsem převzala z „*House of the Dolphins*“.

Vnější nádvoří je obeháno rozsáhlou kolonádou tvořenou dórskými sloupy. Jelikož je vila umístěna na kopci v blízkosti přístaviště, je z nádvoří vidět na celé město. Díky teplému podnebí je život řeckých obyvatel úzce spjat s přírodou. Proto na jednotlivých nádvořích nalézáme mnoho rostlin a stromů, které přirozeně pomáhají ochlazovat obydlí a dotváří příjemnou atmosféru v domě.

Vnitřní nádvoří je opět obkrouženo dórským sloupovím se středovou zahradou. Stěny zdobí všudypřítomné fresky. Zvolila jsem výmalbu z vily Arianna, která se nachází ve Stabiích. Důvodem bylo provedení fresek; působí zdobenějším a bohatším dojmem než jiné. Myslím, že tyran ostrova by toužil mít pouze to nejlepší pro svou osobní prezentaci a také svůj vlastní komfortní život.

Pro Polykratovy komnaty jsem zvolila fresky z cubicula domu 2 v Bilbilis, které se velice podobají těm ze Stabií, jak svou zdobností, barevností, tak i samotným geometrickým rozložením jednotlivých maleb.

Polykratovy místnosti jsem navrhla jako velkorysé a prostorné místnosti. Všemi prostupuje světlo z atria, dalším zdrojem osvětlení jsou okna a olejové lampy pro co možná nejlepší osvětlení. V místnosti můžeme nalézt šatní skříň, postel, mramorové stolky a jiné kusy nábytku pro vladařovo pohodlí.





Kreophylova vila

Do Kreophylovy vily zavítáme při výuce jeho studentů a později při rozepři Polykrata s Pythagorem, kdy Kreophylova vila lehne kvůli jejich hádce popelem.

Kreophylus byl učitelem, a podle mého názoru tudíž váženým občanem Samu, představuji si jeho vilu jako jednu z těch honosnějších, ale především prostornějších tak, aby mohla sloužit pro vyučování.

Inspiraci pro vytvoření Kreophylovy vily jsem hledala v „*House of the Lake*“ v Délu, který mi opět posloužil nejen půdorysným řešením, ale také mozaikovou výzdobou podlah jednotlivých místností. Dům jsem doplnila freskami z domu „*House of the Sallust*“ v Pompejích. Srdcem celého domu je sloupový peristyl, který do domu a jednotlivých místností přivádí dostatek světla. Na nádvoří navazuje Kreophylova ústřední pracovna, kde můžeme nalézt nejen jeho pracovní stůl, ale také dobové vymoženosti vědy a techniky.

Jelikož z Pythagorových časů se nedochovalo příliš záznamů o těchto převratných vynálezech, zvolila jsem jednoduché přístroje, o kterých existuje důvodný předpoklad, že pocházejí z těchto časů, jako je například *chorobatés*

(„přístroj k nivelování se dvěma olovnicemi“¹⁰³), groma („sloužil ke konstrukci přímky a ke vztyčování kolmic na tuto přímku“¹⁰⁴), dioptra (přístroj „vhodný pro přesné měření vodorovných, svislých a úhlových vzdáleností mezi dvěma nebeskými nebo pozemskými body“¹⁰⁵), dále například ukazatel větru či sluneční hodiny.



Pythagorův dům

Příběh nás zavede do Pythagorova pokoje nebo do rodinné jídelny. Mám za to, že rodina tohoto matematika a filosofa byla ve městě jedna z prominentních. Toto lze dovést nejen z přátelství Polykrata s Pythagorem, ale také ze skutečnosti, že Pythagoras mohl studovat.

Jako předlohu pro Pythagorův dům jsem zvolila domy z Délu, „House of the Trident“ a „House on the Hill“. Oba domy jsou skromnější, avšak stále dostatečně prostorné pro pětičlennou rodinu.

Jídelnu jsem spojila s kuchyní a schodištěm vedoucím do patra. Místnost

103 *Deset knih o architektuře*. Praha: Svoboda, 1979, s. 279. Antická knihovna (Svoboda).

104 *Tamtéž*, s. 280.

105 „(...) was suitable for the precise measurement of horizontal, vertical and angular distances between two celestial or terrestrial points.“ The dioptra of Heron. *Kotsanas Museum of Ancient Greek Technology* [online]. Kostas Kotsanas [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://kotsanas.com/gb/exh.php?exhibit=1301002>.

má spíše provozní charakter, proto jsem ustoupila od použití podlahové mozaiky, nicméně pro výzdobu stěn jsem využila jednoduchý vzor, který alespoň ozvláštní stěny. Fresky jsou převzaty z „*House of Julius Polybius*“ v Pompejích. Hlavním prvkem místnosti je pec, na které mohla rodina vařit, a pracovních a zároveň jídelní stůl, dostatečně velký pro všechny členy rodiny, kteří zasednou ke společnému jídlu.

Pythagorův pokoj je menší, skromně vybavená místnost s postelí umístěnou ve výklenku. Mimo postele zde můžeme nalézt pracovní stůl s židlí, dále proutěné křeslo či truhlu pro ukládání oblečení. Pokoj našel předobraz v „*House of the Centaur*“ v Pompejích. Pro mozaikovou výzdobu jsem využila námět z „*House of the Trident*“ v Délu.

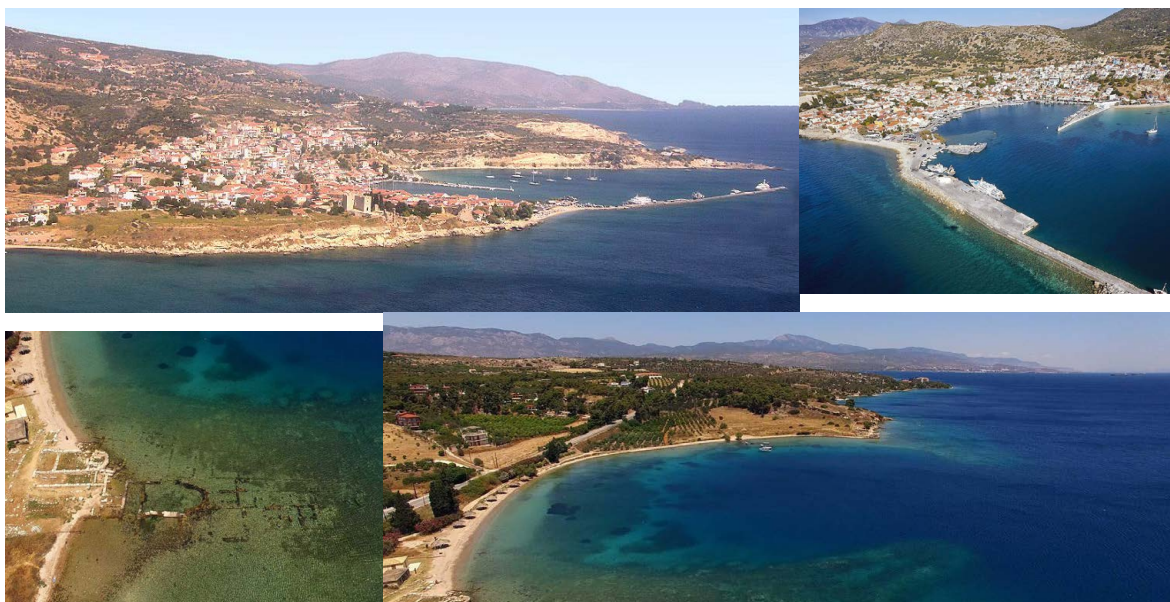


Přístav

Pythagoras v městském přístavišti zachrání dítě unesené orlem. Příběh se odehrává na velkém kamenném molu, které je součástí zátoky, kam připlouvají nejrůznější lodě za obchodem.

Jelikož se dnešní Pythagoreion rozprostírá na základech antického města, nemyslím si, že se základní tvar a rozložení přístavu za tisíciletí příliš změnil. Jedná se o přirozený záliv doplněný o kamenné molo pro kotvení lodí.

Pro inspiraci jsem zvolila dodnes zachovaný přístav vesničky Kenchreai, který byl součástí městského státu Korint. Má velice podobnou historii jako město na Samu. Mělo výhodnou polohu na břehu moře, přírodní záliv chránil přístav a lodě v něm, a tak Pythagoreion a Kenchreai mohly v antice vzkvétat a bohatnout díky námořnímu obchodu.



Chrám bohyně Héry - Heraion

Podle legend se bohyně Héra zrodila právě na ostrově Samos, proto jí zde byl zasvěcen hlavní chrám.¹⁰⁶ První svatyně tu byla postavena již kolem 8. století př. n. l. Přibližně 570-560 př. n. l. byl chrám přestavěn architekty Rhoikem a Theodorem v novém ionském řádu. Jedná se o první stavbu svého druhu. Jelikož však toto území často postihovala zemětřesení, byl chrám záhy zničen a v pozdějších dobách opět přestavován. V rámci našeho příběhu nás ovšem zajímá již zmíněná ionská podoba chrámu.¹⁰⁷

Chrám od města dělila šestikilometrová hlavní cesta lemovaná obřimi sochami, tzv. Kúry.¹⁰⁸ Chrám byl využíván jak pro každodenní rituály, tak především pro oslavy na počest bohyně Héry, které jsou také součástí našeho příběhu.

Chrám samotný musí zobrazovat nejen velkou vyspělost a zručnost místních stavitelů, ale také reprezentovat kosmopolitní město v očích návštěvníků a obchodníků z dalekých krajů. Chrám svou velikostí a pompézností musel udivovat – byl největším a naprosto ojedinělým, díky využití nově vynalezeného architektonického řádu.

¹⁰⁶ Sanctuary of Hera, Samos. *University of Warwick* [online]. University of Warwick, 2015 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://warwick.ac.uk/fac/arts/classics/students/modules/greekreligion/database/clunas/>.

¹⁰⁷ Pythagoreion and Heraion of Samos. *UNESCO* [online]. UNESCO World Heritage Centre, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://whc.unesco.org/en/list/595/>.

¹⁰⁸ Samos Archaeological Museum. *My Favourite Planet* [online]. My Favourite Planet, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.my-favourite-planet.de/english/europe/greece/northern-aegean/samos/samos-photos-1-004.html#colossal-kouros-samos>.



Biremy

Birema je válečná loď, která je charakteristická dvěma řadami vesel na každé straně. Díky tomu mohla být loď menší, avšak dvojnásobně rychlá. Loď obsluhovalo sto veslařů. Na zádi byla dvě řídicí vesla, která napomáhala k udržování kurzu. Plavidlo mělo také plachtu, která taktéž přispívala ke zvýšení rychlosti.¹⁰⁹

Triremy

Trirema je pozdějším vylepšením výše zmíněné biremy. Jak už název napovídá, loď měla veslaře ve třech řadách, a tak mohl dosáhnout trojnásobného zrychlení, aniž by se změnila délka lodi. Najednou veslovalo na sto sedmdesát veslařů. Další vlastnosti loď se naprosto shodují s výše popsanou biremou.¹¹⁰

Obě podoby lodí jsou doloženy nejen z písemných záznamů z daných dob, ale také existují vizuální záznamy podoby a funkčnosti lodí na nejrůznějších freskách, reliéfech či malbách.

109 The bireme. *Kotsanas Museum of Ancient Greek Technology* [online]. Kostas Kotsanas, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://kotsanas.com/gb/exh.php?exhibit=1901004>.

110 The trireme. *Kotsanas Museum of Ancient Greek Technology* [online]. Kostas Kotsanas, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://kotsanas.com/gb/exh.php?exhibit=1901005>.



Olympie

Olympie leží na západní straně Peloponéskeho ostrova. V dobách rozkvětu antického Řecka byla hlavním centrem sportu. Od roku 776 př. n. l. se zde každé čtyři roky konala dodnes velice populární sportovní klání - olympiáda. Soutěžilo se v disciplínách zápas, box, hod diskem a oštěpem, skok do dálky, pětiboj nebo závod vozatajů.¹¹¹

Město bylo naprosto uzpůsobeno tomuto účelu; můžeme zde nalézt nejenom závodišťe a sportoviště, ale také chrámy zasvěcené bohům, kteří byli patrony těchto klání, či nejrůznější tréninková centra.

Zápasiště

V příběhu společně s Pythagorem navštívíme Olympii, kde se zúčastní zápasu o prvenství v boxu.

Toto boxerské klání jsem zasadila do prostředí palestry, tedy do komplexu, kde se box trénoval a byl vyučován. Palestra bylo obdélné či čtvercové sportoviště, které bylo obeháno sloupovými kolonádami s přilehlými místnostmi, které sloužily jako zázemí pro sportovce.¹¹²

111 Ancient Greek Olympics - the first Olympic Games in Greece. *IOC* [online]. 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://www.olympic.org/ancient-olympic-games>.

112 *Deset knih o architektuře*. Praha: Svoboda, 1979, s. 189-194. Antická knihovna (Svoboda).



Milét

Starořecké město Milét se rozkládalo na pobřeží Středozemního moře, na území dnešního Turecka.

Kolem 7. stol. př. n. l. se zde rozvíjí tzv. milétská škola. Označují se tak filosofové žijící v tomto městě. Patří mezi ně i Tháles, kterého vyhledá náš hlavní hrdina poté, co je Polykratem vykázán z ostrova Samos.

Město jako takové bylo velice vyspělé a rozvinuté, opět díky své poloze na mořském břehu. V jeho centru bylo možné nalézt divadlo, tržnice, chrám, stadion, několik tržišť, búleuterion (budova, kterou lze přirovnat k dnešní radnici), dva přístavy a další instituce typické pro tehdejší chod města.

Milét byl natolik bohatý a prosperující, že se několik desítek let po Pythagorově smrti dočkalo celkové modernizace, za kterou vděčilo architektu Hippodamovi. Vytvořil pravidelnou uliční síť se stejně velkými vzorovými domy.¹¹³

Tato podoba města se nám zachovala dodnes. Proto je pro nás obtížné dopátrat se předchozí podoby města Milétu.



113 Hippodamus of Miletus. *Engines of Our Ingenuity* [online]. John H. Lienhard, 2009 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://uh.edu/engines/epi2542.htm>.



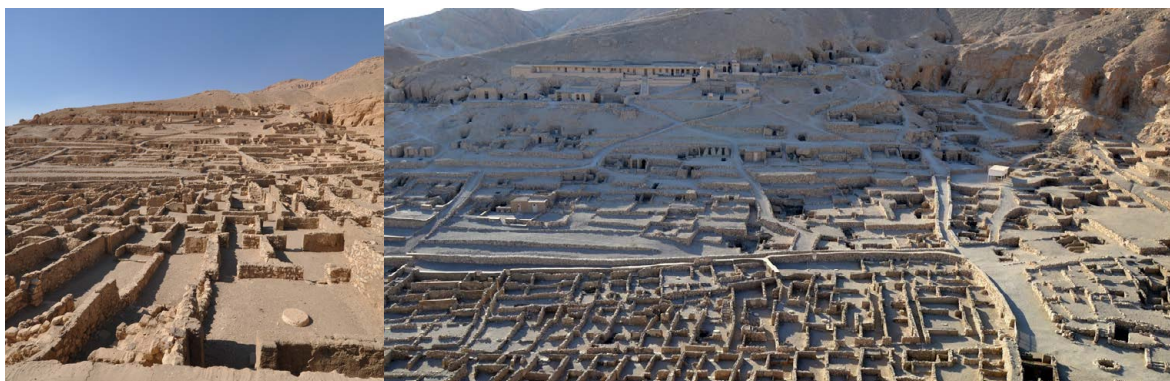
Heliopolis

Kvůli Pythagorovým sporům s Polykratem se hlavní hrdina ocitá v Heliopoli, kde se chce setkat a navázat přátelství s faraonem Ahmose II., řecky Amasidem.

Při pátrání po tom, jak v předmětné době vypadalo sídlo faraona i město Heliopolis samotné, jsem zjistila, že se příliš památek do dnešních dob nedochovalo. Nezbylo mi tedy než zapojit fantazii a vytvořit tak budovy vlastní.

Město jako takové je inspirováno dochovanou vesnicí Dér el-Medína.¹¹⁴ V Egyptě se do dnešních dob dochovaly především stavby určené k podpoře náboženských kultů či pohřbívání panovníků, proto byl objev této dělnické vesnice natolik jedinečný. Dokládá a přibližuje život prostých obyvatel starověkého Egypta.

Město je vystavěno organicky, domy dělí jen úzké uličky. Jednotlivé budovy jsou podlouhlé jen o několika místnostech, s obyvatelnými plochými střechami.



114 Deir el-Medina. *Ancient History Encyclopedia* [online]. Ancient History Encyclopedia, 2017 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://www.ancient.eu/Deir_el-Medina/.

Chrám boha Stvořitele Atuma

Návštěva Pythagora a Theano ve svatyni je jejich zasnubním darem. Chrám boha Atuma je klíčovým místem v příběhu, neboť zde, v tajné svatyni si Pythagoras uvědomí všechny souvislosti, na jejichž základě později definuje slavnou Pythagorovu větu.

Chrám má působit starobyle, jeho prostřednictvím má být předáváno vědění překlenující staletí. Pro návrhy svatyně jsem tak hledala inspiraci u starších egyptských chrámů. Předobrazem se tak stal svatostánek Medinet Habu, vystavěný Ramesse III. z 20. dynastie. Komplex zahrnoval nejen královský palác, ale také zádušní chrám a zázemí potřebné pro každodenní chod paláce i chrámu.

Egyptské sekvence filmu bych opět přenesla co nejbližší zobrazenému místu. Avšak namísto Egypta bych zvolila pro natáčení Heliopole v Atlas Corporation Studios v Maroku¹¹⁵, které by bylo optimální pro natáčení lokací tak odlišných od lokací řeckých. Bylo by možné minimalizovat náklady a na jednom místě natáčet jak staroegyptské město, tak přírodní pasáže – záběry Arabské pouště, které se v příběhu také objevují.



115 Atlas Corporation Studios, Morocco. *TheStudioTour.com* [online]. [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.thestudiotour.com/wp/studios/atlas-corporation-studios-morocco/>.

Babylon

Po obléhání Egypta se vítězné vojsko velkokrále Kambýse II. vrací i s válečnou kořistí zpět do Babylonu. Mezi otroky, kteří mají nově sloužit perskému vladaři, je i Pythagoras. Shodou nešťastných okolností je poslán mezi „vyvolené“ pro boj na život a smrt v aréně. Vše na počest oslav boha Marduka, ochránce Babylonu.

Babylon je také díky dnešní archeologii velice věrně zmapován. Díky těmto výsledkům můžeme snadno replikovat nejen opevnění, ale i samotné budovy ve městě. Při zpracovávání návrhů jsem tak zcela vycházela právě z těchto vědeckých rekonstrukcí.



Kroton

Kroton můžeme nalézt na území jižní Itálie. V antice však tato oblast patřila pod tzv. Velké Řecko. Dnes se z antických památek dochovaly pouze mizivé pozůstatky.

V našem příběhu si zde Pythagoras se svou družkou Theano vybuduje nový domov a školu poté, co je z ostrova Samos definitivně Polykrates vykáže.



Pythagorova škola

Příběh nás ve své závěrečné fázi zavede do Pythagorovy školy, která zahrnovala nejen obytné budovy, ale také stáje či učebny. Zaměřila jsem se právě na ně. Podle mého názoru mohly být jednotlivé hodiny vyučovány v co nejmenším počtu studentů, aby se jim vyučující mohl individuálně věnovat.

Proto jsem využila tzv. *exedru*, což je „*samostatná nevelká budova o půdoryse polokruhovém s kamennou lavicí (...)*“.¹¹⁶ Tato „odpočívadla“ se vyskytují nejen ve městech, ale také v některých veřejných budovách, byly velice oblíbené i v krajině.¹¹⁷ Myslím si, že by jich mohlo být využíváno také pro výuku pod širým nebem, jelikož Pythagoras věřil ve spojení matematických zákonů a pravidel právě s přírodou.

V příběhu se však také dostáváme do většího amfiteatru, kde se v tíživé situaci setkávají všichni obyvatelé Pythagorovy školy.

V dobových textech se uvádí, že na Pythagorovy přednášky mohlo přijít až dva tisíce obyvatel Krotonu.¹¹⁸ Proto se domnívám, že běžné učebny mohou být svou kapacitou menší (z důvodu, který jsem zmínila výše), nicméně je zapotřebí alespoň jedna místnost, která dokáže pojme všechny studenty. Proto jsem zvolila typický antický amfiteátr, který sleduje přirozené převýšení terénu.

Pro natáčení všech výše uvedených míst na Samu, města Milétu, Olympie, Krotonu a jejich prostředí bych chtěla využít Mediterranean Film Studios na Maltě.¹¹⁹ Volba padla na toto studio z toho důvodu, že na Maltě panuje obdobné podnebí a světelné podmínky jako v Řecku či jižní Itálii, což je pro autenticitu snímku klíčové. Dále toto studio disponuje veškerým technickým a technologickým zázemím pro natáčení – studia, backlot či bazény simulující nekonečný horizont a chování moře, které lze využít pro scény na lodích.

¹¹⁶ *Encyklopedie antiky*. Praha: Academia, 1974, s. 188. ISBN 21-003-73.

¹¹⁷ *Tamtéž*, s. 188.

¹¹⁸ *Pýthagorás ze Samu*. Praha: Trigon, 1999, s. 14. ISBN 80-86159-14-0.

¹¹⁹ *Mediterranean Film Studios* [online]. Mediterranean Film Studios [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.mediterraneanfilmstudios.com/>.

3.4. Obrazová část - výtvarný návrh vybraných scén



Samos - Polykratův palác, kolonáda



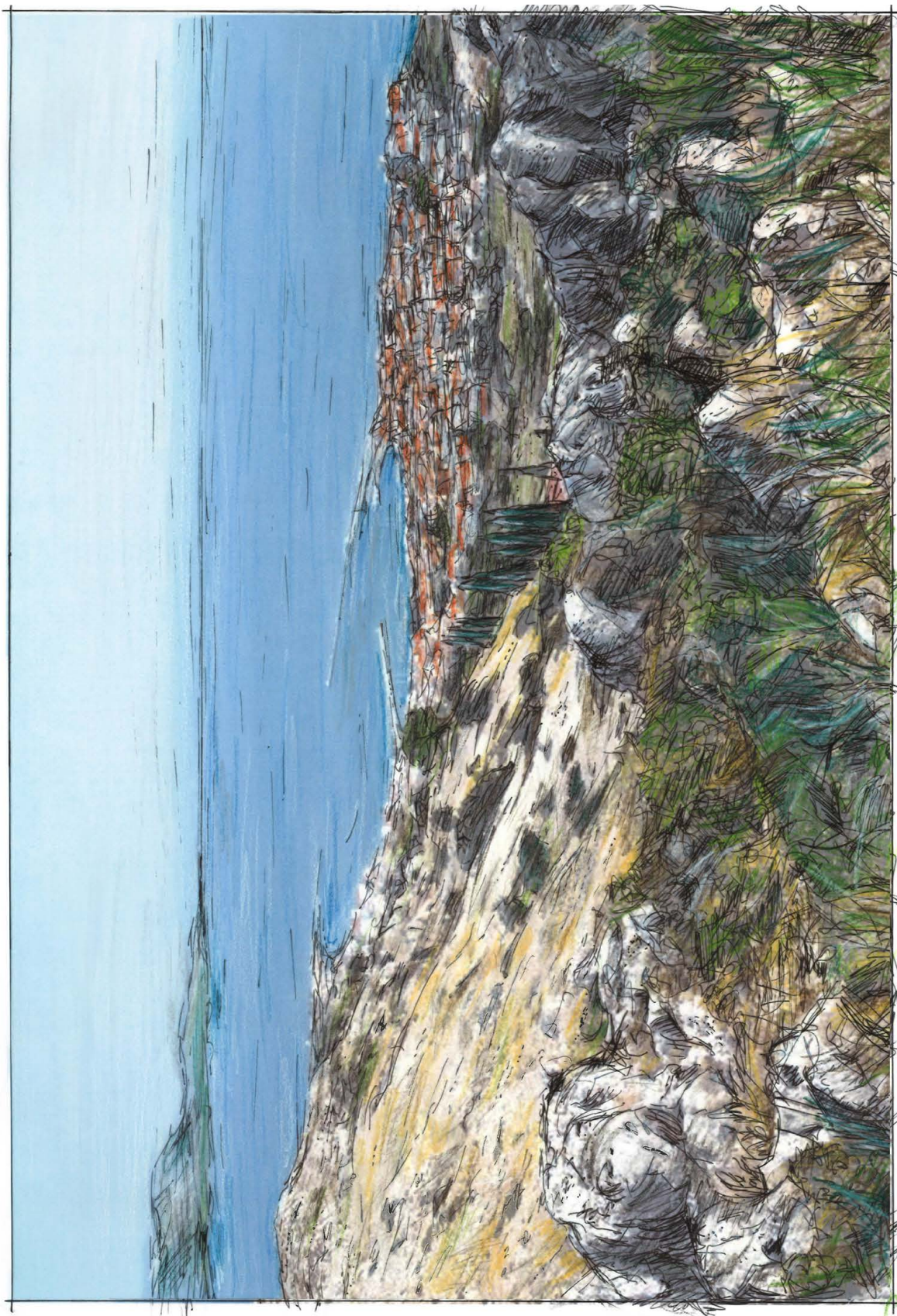
Samos - Polykratův palác, vnitřní nádvoří



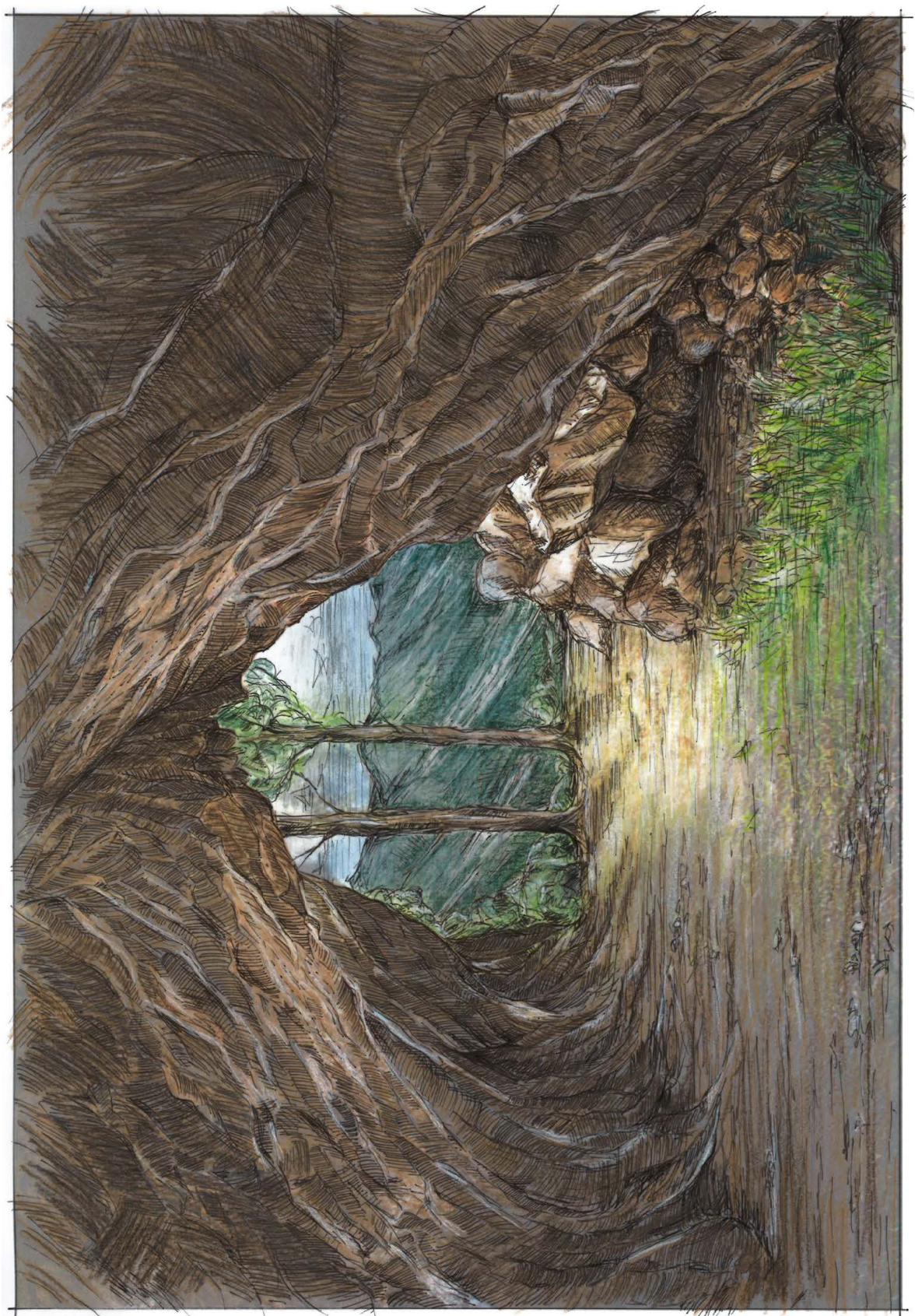
Samos - Polykratův palác, komnata



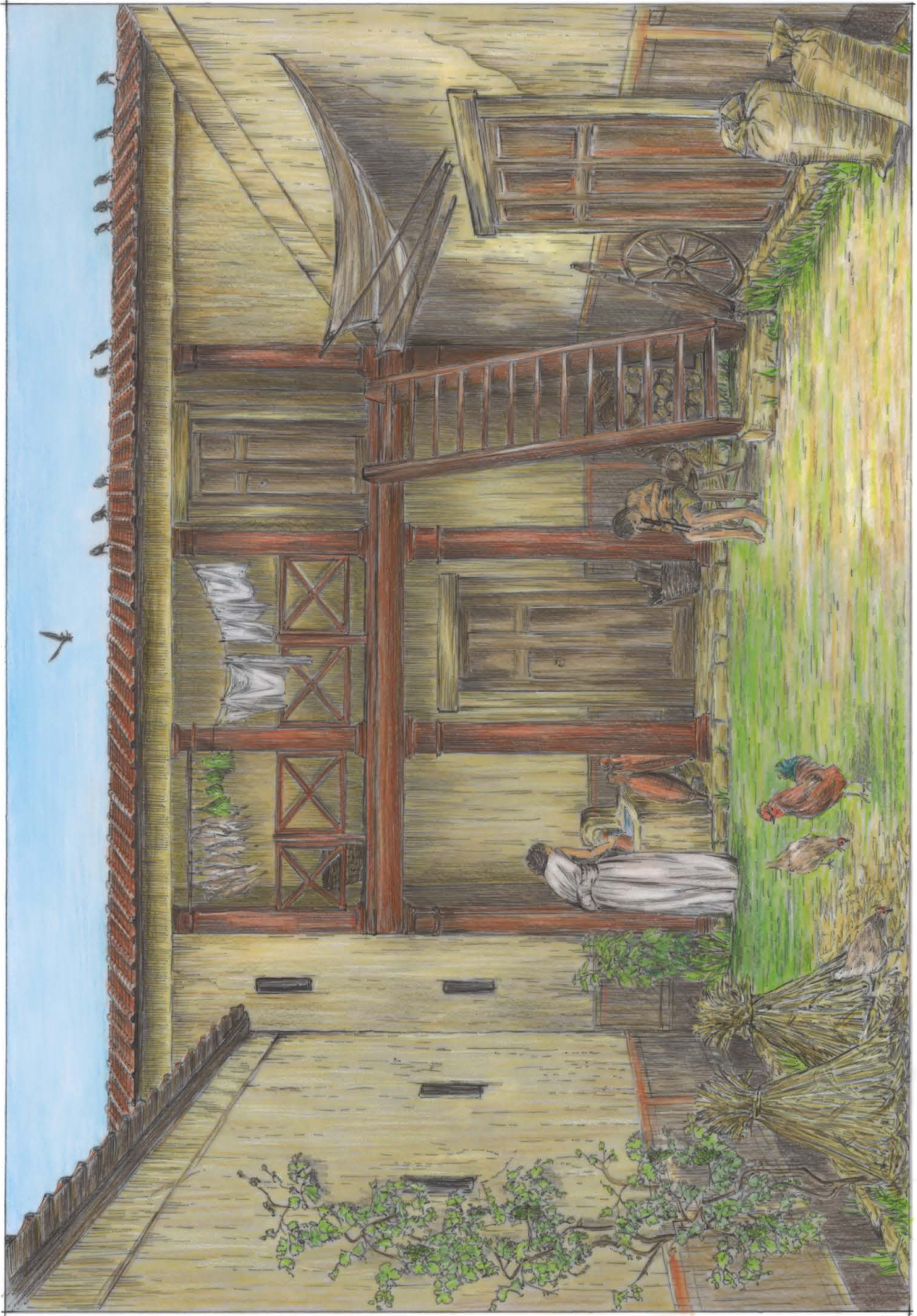
Samos - přístav



Samos - úpatí hory Kerkis



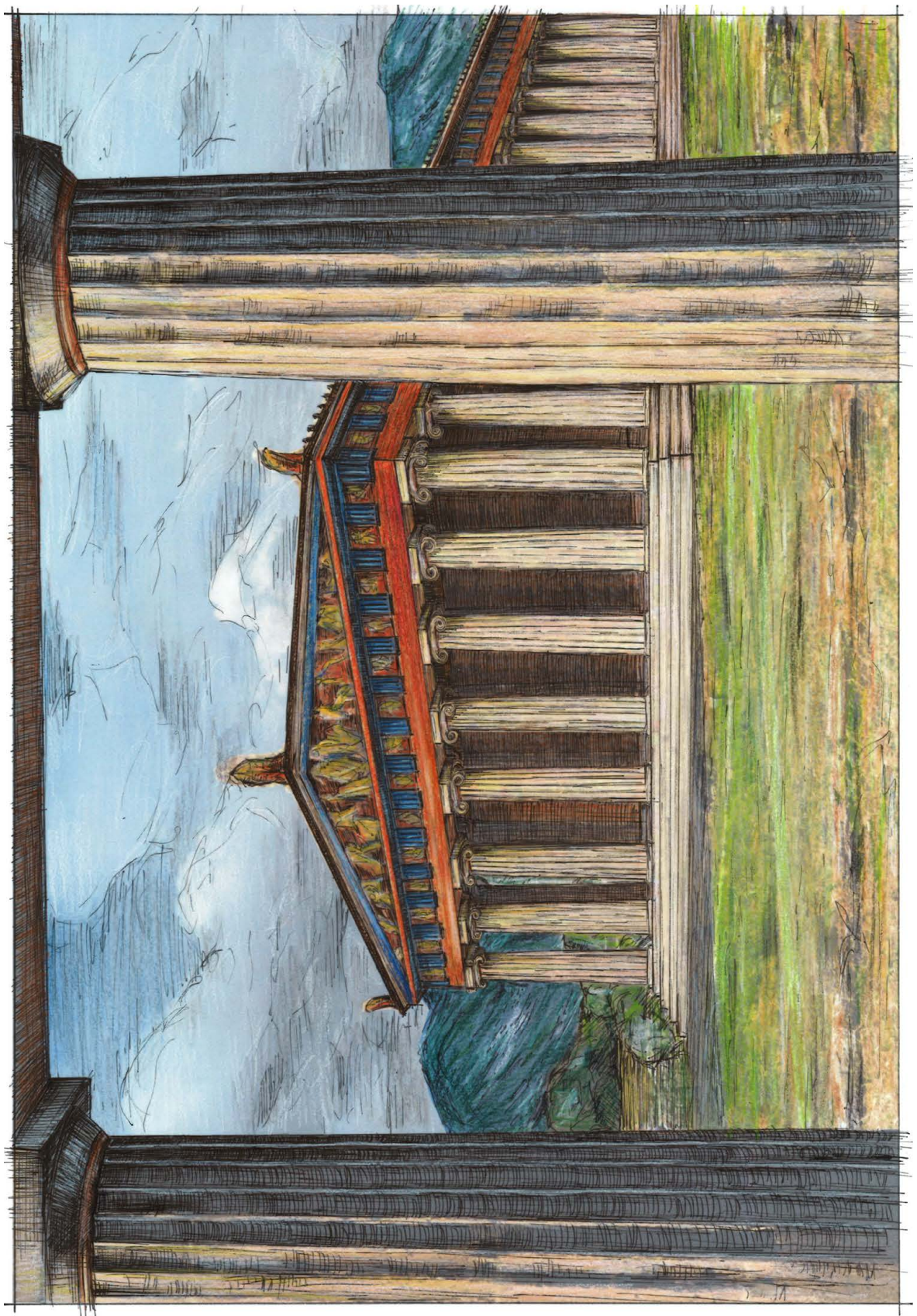
Samos - hora Kerkis, jeskyně



Samos - ulice města, dvorek



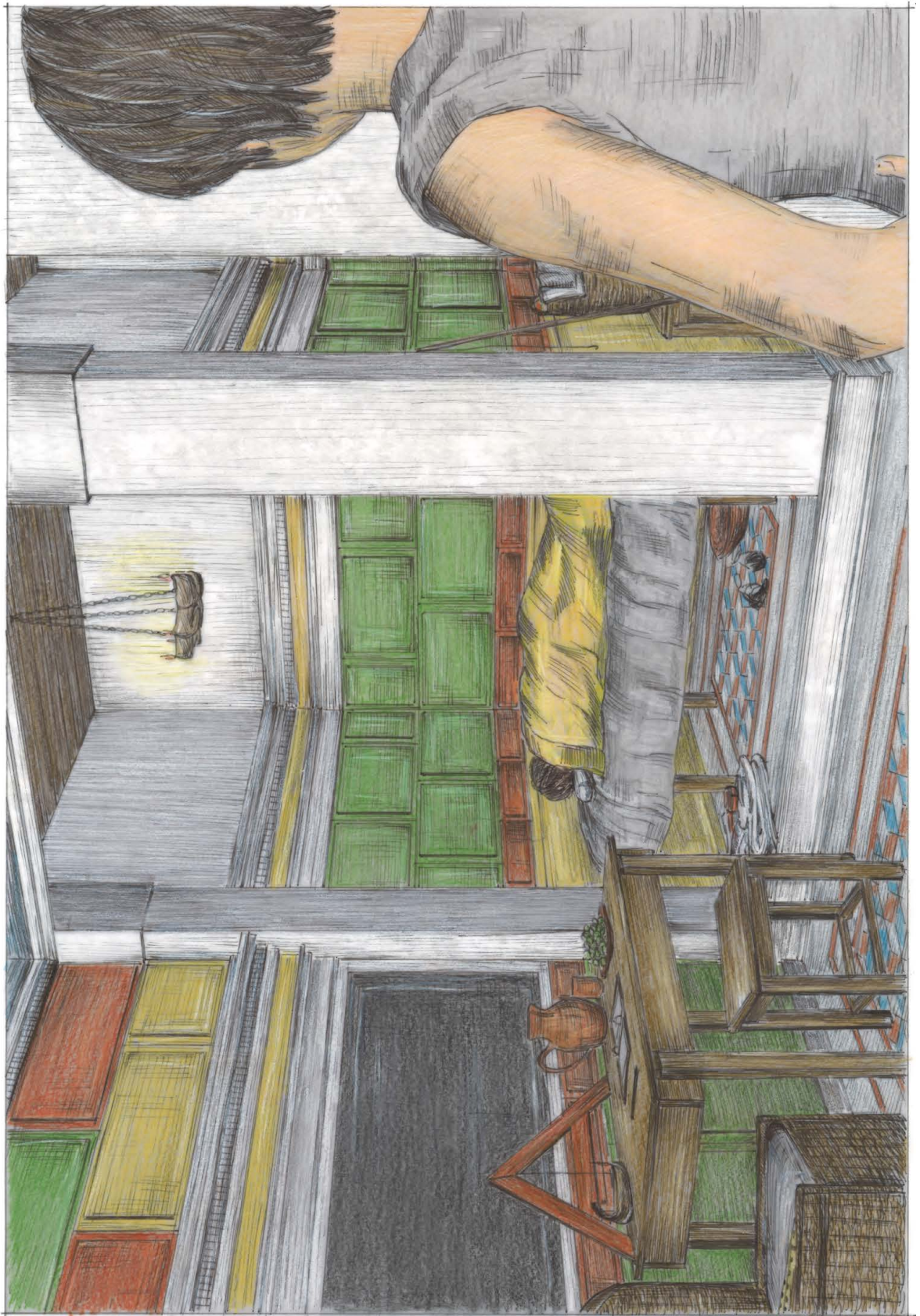
Samos - Kreophylova vila



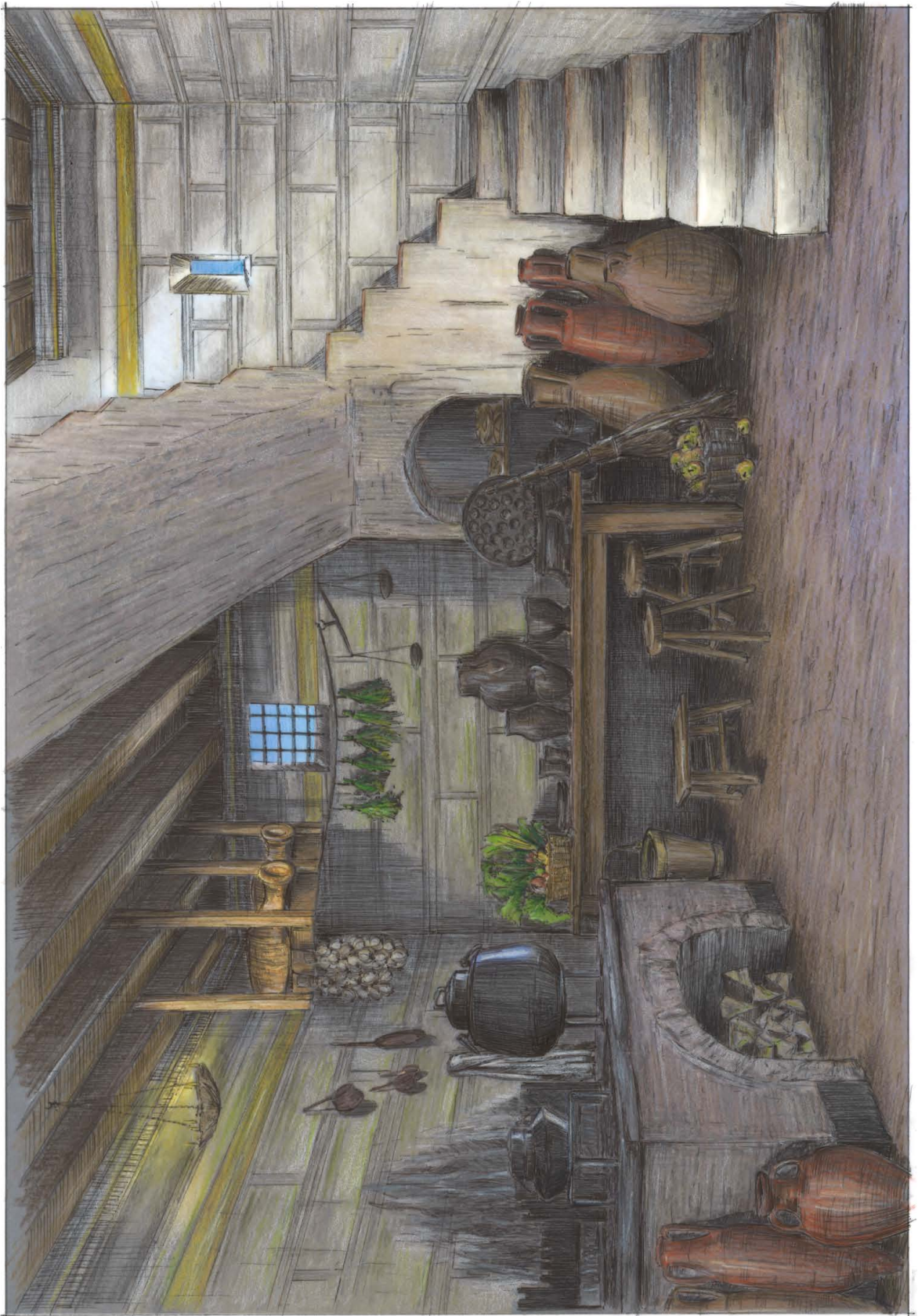
Samos - chrám bohyně Héry



Samos - pole u moře



Samos - Pythagorův dům, pokoj



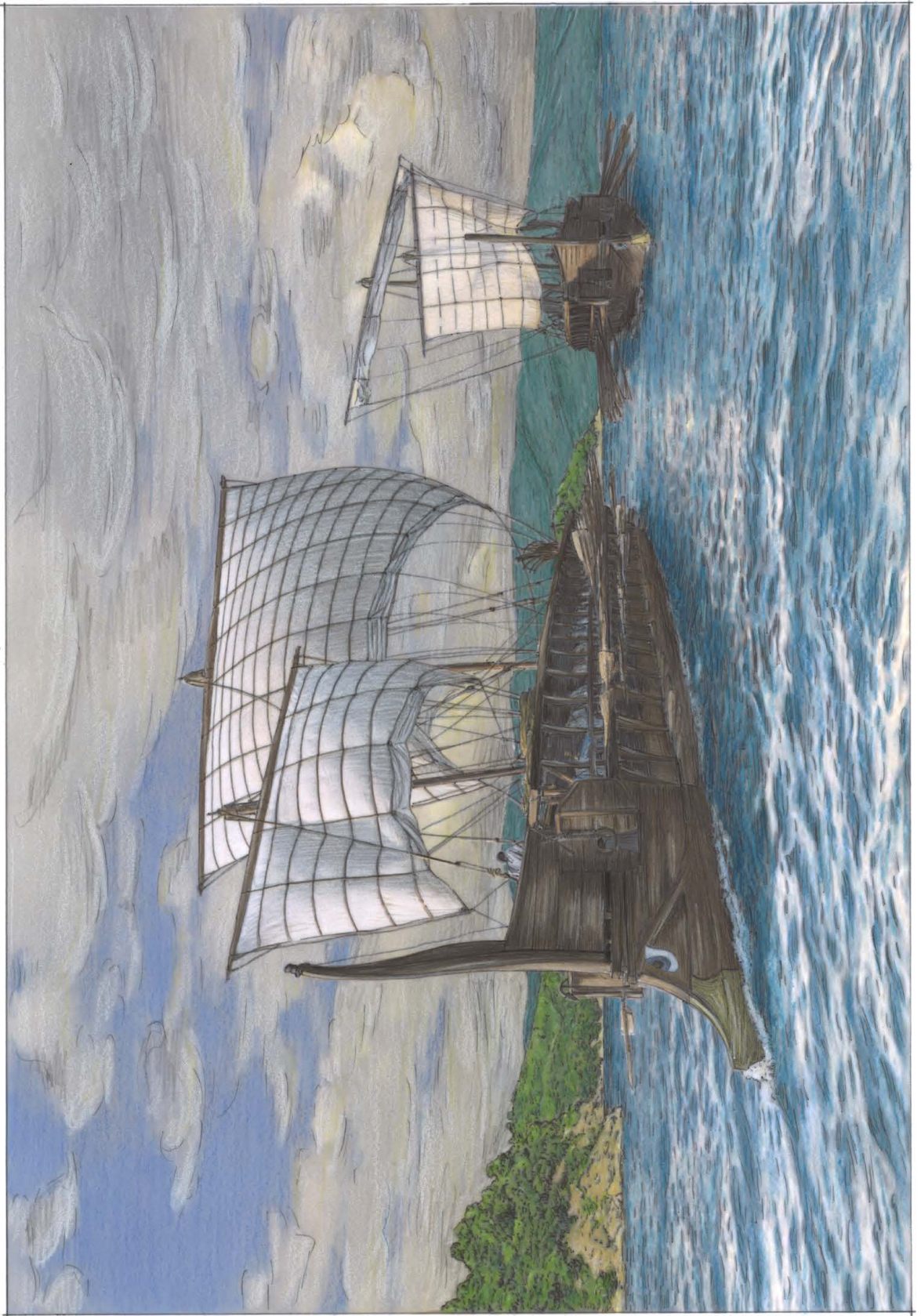
Samos - Pythagorův dům, kuchyně



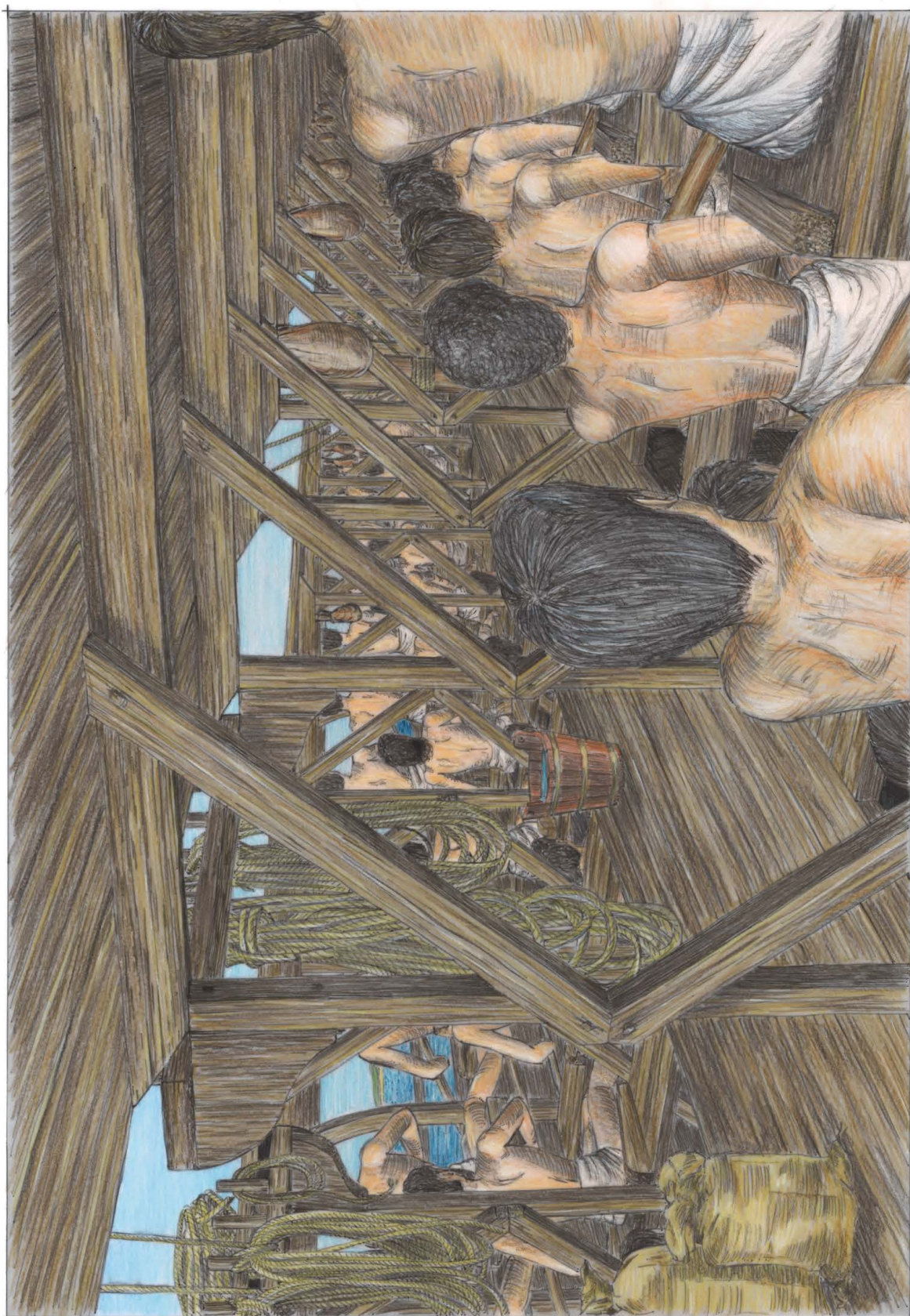
Olympie - boxérské zápasště



Heliopolis - ulice města



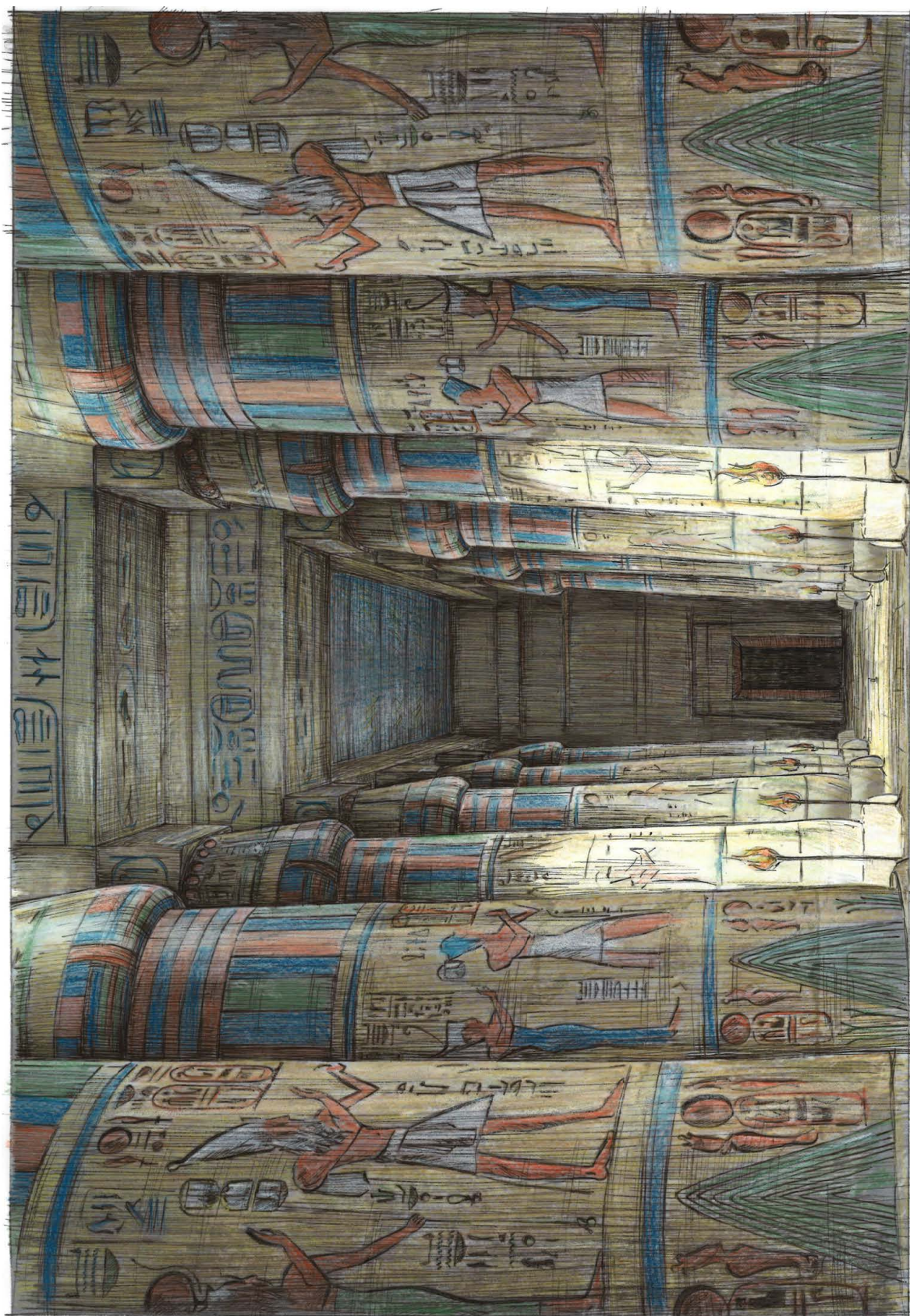
Triremy



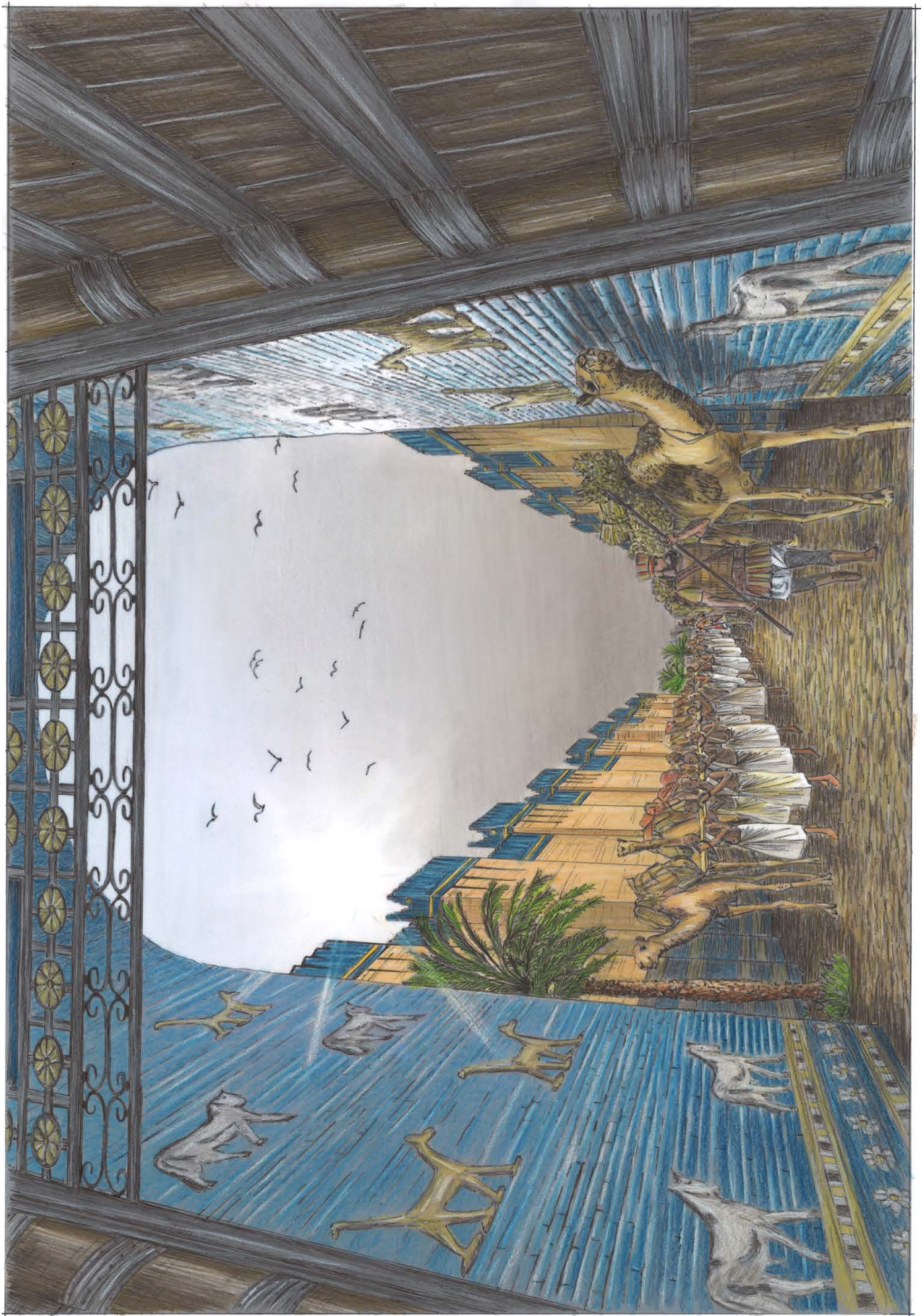
Trirema, podpalubí



Egypt - chrám boha Stvořitele Atuma, vchod



Egypt - chrám boha Stvořitele Atuma, interiér



Babylon - brána do města



Babylon - vězeňská cela zápasště



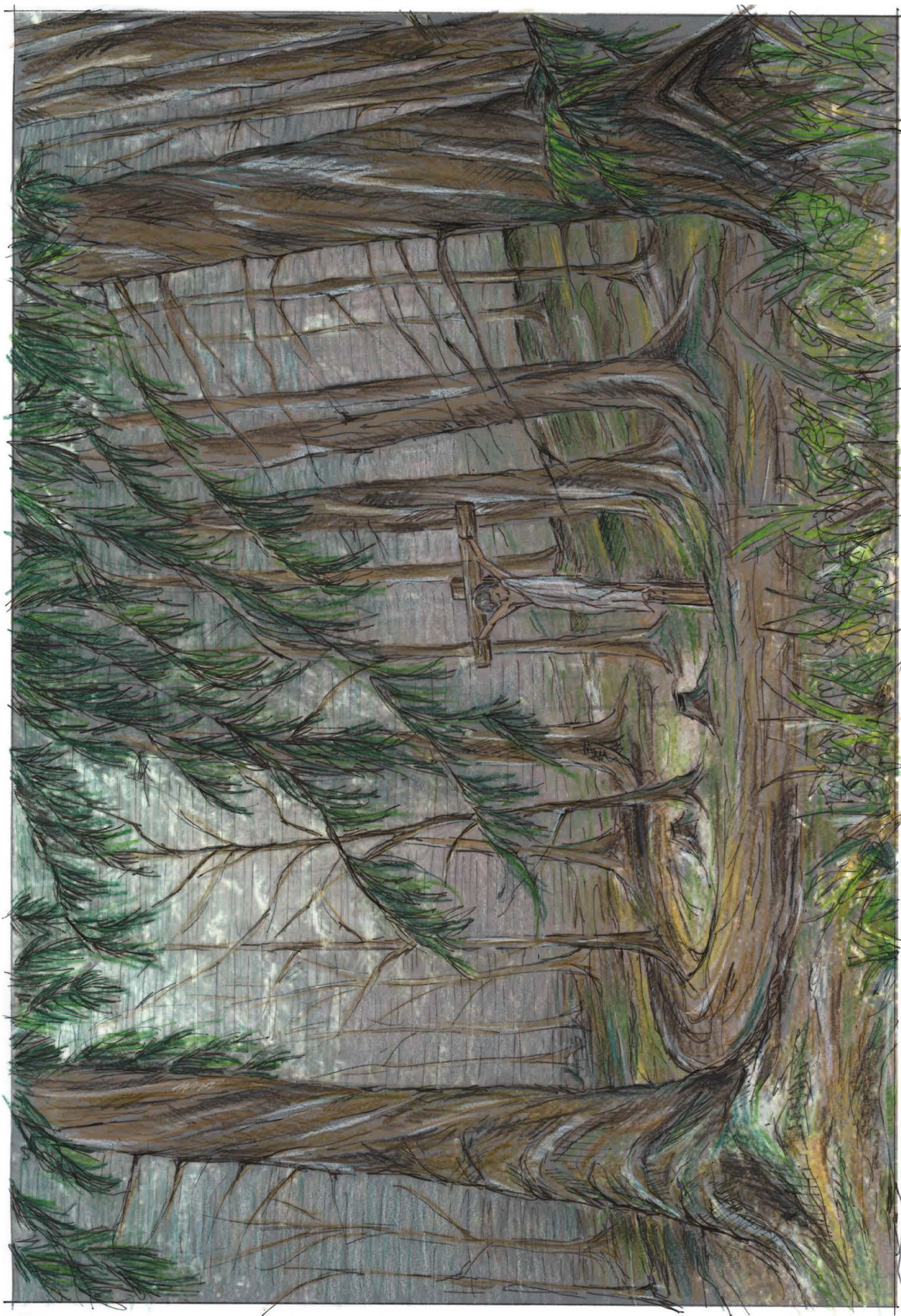
Pythagorův sen - útes u moře



Kroton - Pythagorova akademie, půlkruhová hudební místnost



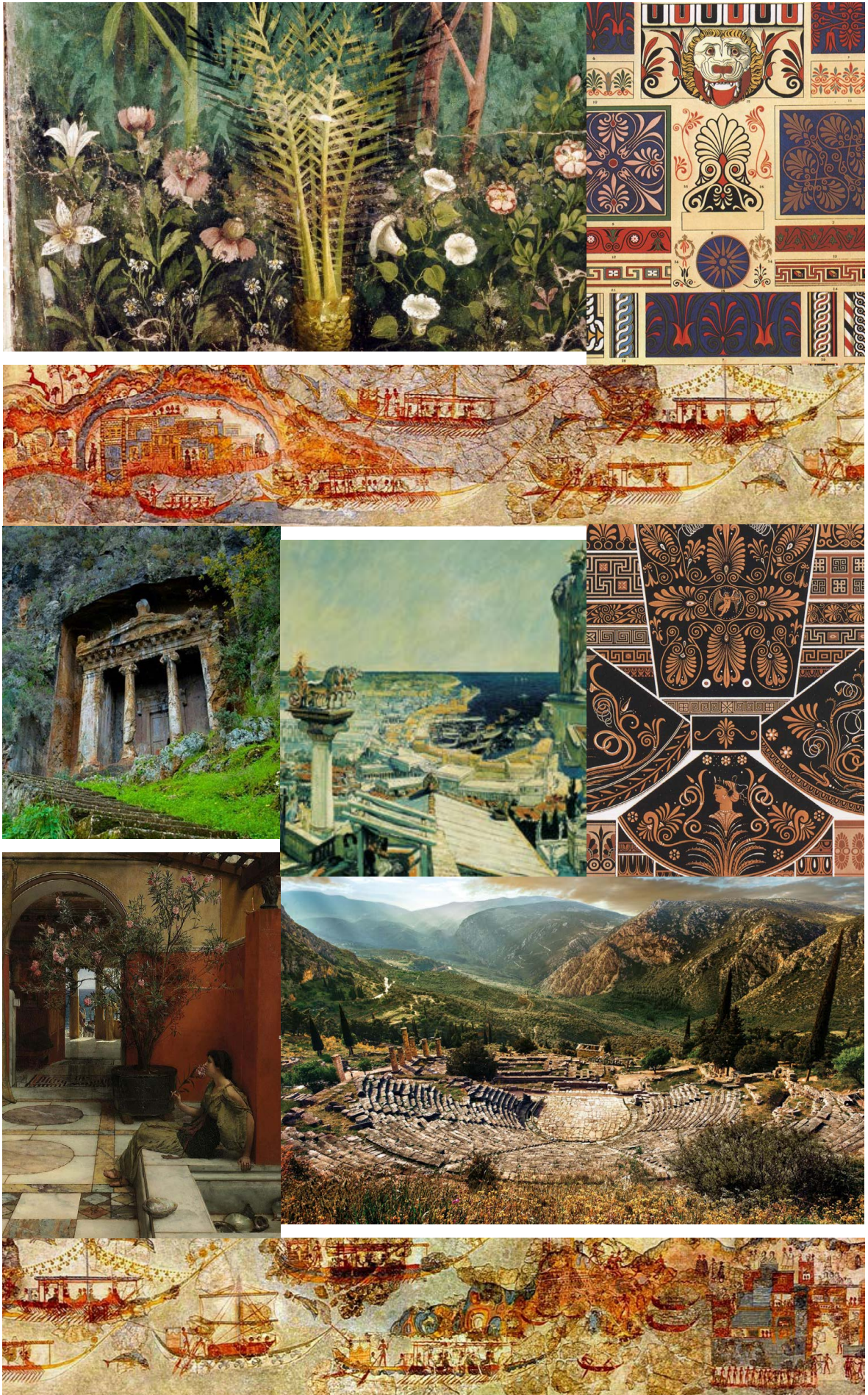
Kroton - Pythagorova akademie, amfiteatr

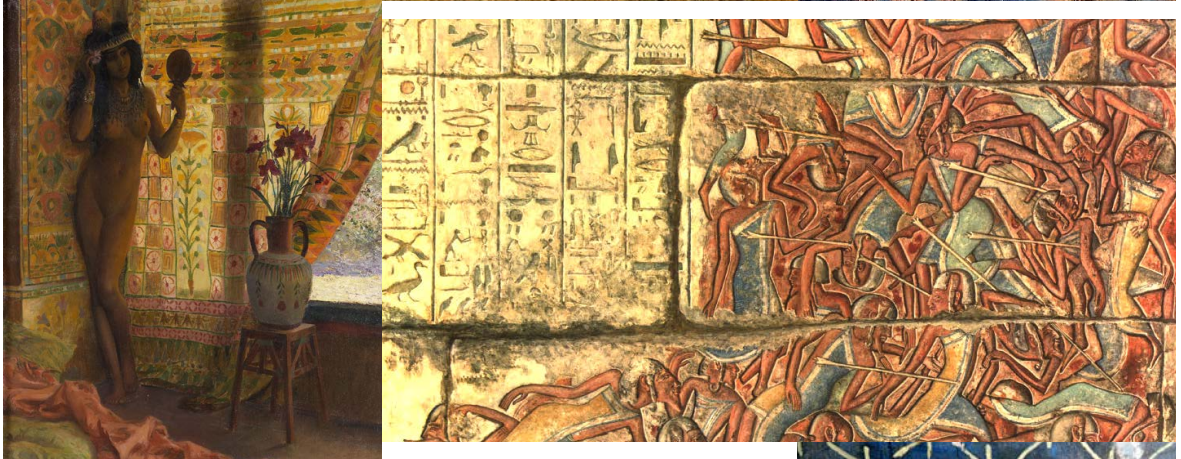


Kroton - lesní cesta

3.5 Referenční moodboardy

Řecko





Mezopotámie



3.6 Scénosled, místopis

obraz	strana	int., ext.	místo	denní doba	popis děje	popis místa/rekvizity	postavy	obr.
titulek k obrazu č. 1.: 502. př. n. l., ostrov Samos, Magna Graecia (Velké Řecko)								
1.		int.	Polycrates Palace/ Polykratův palác	night/ noc	pobočník prochází palácem, někoho hledá v davu houdujících	zdobený palác; mozaikové podlahy - hudební nástroje (muzikanti)	- pobočník/Eos (64) - muzikanti, palácovní kněží, vojáci, poradci, tanečnice	
2.		ext.	Courtyard/ Polykratův palác, nádvoří	night/ noc	pobočník objeví Polykrata, předává mu svitek od Kylona o změně místa jejich setkání (obr. 104)	dveře, vedoucí do dlouhé kolonády, jež obklopuje palácové nádvoří - pochoďné - víno (Polykrates) - stříbrný kalich (mířší s ním; Polykrates) - svítek (pobočník, Polykrates)	- pobočník/Eos - Polykrates (69)	X
titulek k obrazu č. 3.: 560. př. n. l., ostrov Samos								
3.		ext.	Port of Samos (flashback)/ Ostrov Samos, přístav (retrospektiva)	day/ den	mladý Pythagoras zachránil novorozeně unesené orlem	obrovské kamenné přístavní molo; kotvené lodě podél pobřeží; mořské vínobití; klouzavé kameny s bezpečným výklenkem (součást mola) - orel - sudy s pitnou vodou (námořníci) - zboží (námořníci) - flétna (Pythagoras)	- Polykrates (10) - Pythagoras (10) - Theano (9) - Pythais (34) - Mnesarchus (45) - novorozeně - námořníci, dav	X
4.		int.	Courtyard (present)/ Nádvoří (přítomnost)	night/ noc	Polykrates přestane vzpomí- nat, vrací se do své komnaty	kolonáda; Polykratova komnata	- Polykrates - pobočník/Eos	X
5.		int.	Polycrates' sleeping chamber/ Polykratova komnata	night/ noc	Polykrates ve své komnatě hledá náhrdelník, který jej opět ponoří do vzpomínek	luxusní, rozsáhlá ložnice s postelí, čítrnou a poli- cemi, překypujícími svítky a vzácnými artefakty a suvenýry; z komnaty průhled do kolonády - zdobená bedýnka (Polykrates) - zlatý náhrdelník ozdobený drahými kameny (Polykrates)	- Polykrates - pobočník/Eos	X
6.		ext.	Field (flashback)/ Pole (flashback)	night/ noc	Pythagoras, Polykrates, Thea- no pozorují noční oblohu	travnatý svah	- Pythagoras - Polykrates - Theano	
titulek k obrazu č. 6.: 546 př. n. l., ostrov Samos, o 11 let později								

7.	7.-11.	ext.	Mountains of Samos/ Ostrov Samos, úpatí hory	day/ den	Pythagoras, Polykrates a Theano prozkoumávají jeskyni se záhadnými malbami; Theano políbí Pythagora	horský štít; sklání římsa s výhledem na jiskřící moře a ostrovní přístav; na konci skalní římsy je vstup do jeskyně; jdou hlouběji do útrobu jeskyně; jeskyně se stalaktýty; starodávné vyryté malby na stěnách jeskyně - jedna kresba vypadala jako kruh hvězd okolo seřazené primitivních kresbičky lidské postavy; řada čísel seřazená v trojúhelník a nakonec dva čtverce; čtverec s tenkými liniemi; čtverec s hvězdami; kaluž vody (hasí v ní pochodně) - křesací kameny (Pythagoras) - na rychlo vytvořená pochodně (zapaluje ji; Pythagoras) - stalaktáty (sbírají je)	- Pythagoras (21) - Polykrates (21) - Theano (20)	X
8.	11.-12.	ext.	Port of Samos/ Ostrov Samos, přístav	day/ den	Pythagoras, Polykrates, Theano dobíhají do přístavu; přátelé se rozdělují, odcházejí	kamenné molo vystupuje z moře na břeh	- Pythagoras - Polykrates - Theano - lid	
9.	12.-13.	ext.	Road/ Cesta	day/ den	Pythagoras uslyší melodii, poetkává chlapce, zve jej do školy	mnoho uliček; brána do dvorku - flétna (Eos) - flétna (Pythagoras) - peníze (dvě drachmy; Pythagoras, Eos)	- Pythagoras - Eos (14)	X
10.	13.	ext.	Creophylus' villa/ Kreophylova vila	day/ den	Pythagoras a Eos přichází do vily učitele	jednoduchá vila z bílého kamene, obklopena pečlivě upravenou zahradou	- Pythagoras - Eos	
11.	13.-14.	int.	Creophylus' villa/ Kreophylova vila	day/ den	Kreophylus ruší výuku, s Pythagorem odcházejí; Eos posílají domů s příslibem jiného termínu výuky	- vyřezávaná hůl (Kreophylus)	- Pythagoras - Eos - Kreophylus (72)	X
12.	14.-16.	ext.	Promenade to Temple of Hera/ Chrám bohyně Héry, promenáda	afternoon/ odpoledne	Kreophylus s Pythagorem procházejí promenádou a přidávají se k slavnosti, dav proudí k chrámu bohyně Héry	široký proměnlivý kamenný chodník, po obou stranách sochy řeckých bohů, sochy jsou bohatě vybarveny a ozdobeny květinami - živé květy (házejí je na cestu; tanečnice)	- Kreophylus - Pythagoras - lodní kapitáni, námořníci, obchodníci, lidé z města, hudebníci, tanečnice	X
13.	16.-17.	ext.	Temple of Hera/ Chrám bohyně Héry	afternoon/ odpoledne	Kreophylus a Pythagoras přicházejí k oltáři chrámu, rozmlouvají	oblouky oběžkané květinami vedoucí k úpatí největšího chrámu zasvěcenému bohyni Hěře v celé Ionii; klasická stavba s ionským sloupovím, podpírající enormní tíhu stavby; uvnitř monumentální mramorová socha bohyně Héry; oltář umístěn před vstupem do chrámu - zlatá kadidelnice - dary pro obětování (býci; lid) - maso (byků) opékáno na rožních	- Kreophylus - Pythagoras - Acolytus - lid	

14.	17.-18.	int.	Tent/ Festivalový stan	late afternoon/ pozdní odpoledne	Kreophylus a Pythagoras vcházejí do stanu, kde se ode- hrává oslava, potkávají lodního kapitána	rozlehlý stan (stovky hodujících), pochodně nepa- trně osvětlující stoly praskající pod tíhou jídla a pítí; okolo stolů jsou sedáky s pohovkami - velkolepá hostina - víno na podnosech (sluhové)	- Kreophylus - Pythagoras - lodní kapitán - stovky hodujících, slu- hové, hudebníci,...)	
15.	18.-19.	int.	Adjoining tent/ Vedlejší stan	late afternoon/ pozdní odpoledne	Theano pozoruje škvírou ve stanu Pythagora; dívky sdělují Theano, že bude tančit pro Polykrata, který si ji vybral	malá škvíra do hlavního stanu - květinová girlanda (Theano)	- Kreophylus - Pythagoras - lodní kapitán - Theano - dvě tanečnice	
16.	19.-21.	int.	Tent/ Stan	late afternoon/ pozdní odpoledne	tanečnice mezi nimi i Theano vstupují do stanu, slavnost přeruší rozzuřený medvěd, kterého Pythagoras zastaví, Theano odchází s Pythagorem, Polykrates má zlomené srdce	- stůl - víno (lodní kapitán) - pochoďeň (zhasí ji vínem, opět samovolně vzpla- ne; lodní kapitán) - květiny (Theano) - obrovský černý medvěd	- Kreophylus - Pythagoras - lodní kapitán - Polykrates - Aeaces (65) - Theano - sluha (lod.kap.) - tanečnice, kněz, hu- debníci	
17.	21.-23.	ext.	Field by the Sea/ Pole u moře	night/ noc	Pythagoras a Theano leží pod olivovníkem a pozorují hvězdy; milují se	starý olivovník; moře - spona (na oděvu - tzv.muly; Theano)	- Pythagoras - Theano	X
18.	23.-27.	int.	Aeaces' palace/ Aeaceův palác	night/ noc	Aeaces rozmlouvá s Polykra- tem o Pythagorovi jako hrozbě, jeho myšlenky dokáží rozvrátit jeho vládu, Polykrates se stává rivalem Pythagora	- křeslo - mísa s vodou (sluha) - namočený hadr (sluha)	- Aeaces - Polykrates - Pantaprotus (17) - Syloson (16) - sluhové	X
19.	27.	int.	Pythagoras' bedroom/ Pythagorův dům, pokoj	morning/ ráno	Pythagora probudí jeho nej- mladší bratr, Pythagoras se chystá na zápas	- mince - postel	- Pythagoras - Astreo (10) - Thyrreneus (22) - Eunostos (20)	X
20.	27.-28.	int.	Family dining room/ Pythagorův dům, jídelna	morning/ ráno	Pythagoras miji snídající rodiče v jídelně; spěchá na zápas	- stůl - snídaně	- Pythagoras - Pythais - Mnesarchus	X

21.	28.-30.	ext.	Academy training field/ Akademie, hřiště	day/ den	Pythagoras poráží v boxer- ském zápase Polykrata - Pythagoras se tak zúčastní olympijských her; Polykratova nenávisť roste	boxerský ring; prostě vyznačen na dvorku přilehlé vily - sloužící jako místní akademie - pruhy kůže (na obvázání kloubů; Polykrates) - bandáže na ruce (Pythagoras) - aulo (jednoduchá píšťalka bez jazýčku) - krev (Pythagoras, Polykrates)	- Polykrates - Pantaprotus - Syloson - přátelé (Polykrates) - Pythagoras - Mnesarchus - Astreo - Thyrreneus - Eunostus - Kreophylus - Theano - rozhodčí	X
22.	30.	int.	Aeaces' palace/ Aeaceův palác	day/ den	Polykrates se našťvaně vrací do paláce		- Aeaces - Polykrates - Pantaprotus - Syloson - starší rádce	X
23.	31.	int.	Inner courtyard/ Aeaceův palác, vnitřní nádvoří	day/ den	otec vyzývá Polykrata, aby „nákazu vytrhl i s kořeny“, nechává mu volnou ruku, co s Pythagorem a celou školou udělá	kolonáda (viz obr. 4.) - nádooba s vodou (Polykrates) - hadr (Polykrates) - ručník (sluha)	- Polykrates - Aeaces - sluha	X
24.	32.	int.	Olympic stadium/ Olympijský stadion	afternoon/ odpoledne	z katakomb vychází Pythago- ras se svým otcem do stadionu	dlouhý tmavý tunel, na konci vidíme světlo (kata- komba), vstup do ringu vyznačeného rudými pruhy, stadion v Olympii	- Pythagoras - Mnesarchus - lid	X
25.	32.	ext.	Creophylus' villa/ Kreophylova vila	afternoon/ odpoledne	Polykrates a jeho bratři jdou k Kreophylově vile	k Kreophylově vile vede pěšinka dolů - spadlá větev (rozlomí ji na menší díly; Polykrates)	- Polykrates - Pantaprotus - Syloson	
26.	32.	int.	Olympic stadium/ Olympijský stadion	late afternoon/ pozdní odpoledne	začíná olympijský zápas Pytha- gora	- bandáže (obvazy; Pythagoras), - kožené obvazy (na hrud', ruce; protivník)	- Mnesarchus - Pythagoras - protivník	X
27.	32.	int.	Creophylus' villa/ Kreophylova vila	late afternoon/ pozdní odpoledne	Polykrates a jeho bratři začínou ničit studovnu, Kreophylus se jim v tom snaží zabránit	okno; likvidace vybavení studovny - police se svitky (roztrhání se) - dřevěná palice (klacek; Polykrates) - pergamen (Kreophylus)	- Polykrates - Pantaprotus - Syloson - Kreophylus	
28.	32.	ext.	Olympic stadium/ Olympijský stadion	late afternoon/ pozdní odpoledne	zápas pokračuje, Pythagoras zasazuje vítěznou ránu		- Pythagoras - protivník	X

29.	33.	ext.	Creophylus' villa/ Kreophylova vila	late afternoon/ pozdní odpoledne	Polykrates odtáhne Kreophyla před vilu a s bratry ji zapálí	vila se vznítí mohutným plamenem - olej (Pantaprotus, Syloson) - jiskra (křesadlo; Pantaprotus, Syloson) - větev (Polykrates)	- Polykrates - Kreophylus - Pantaprotus - Syloson	
30.	33.	ext.	Olympic stadium/ Olympijský stadion	late afternoon/ pozdní odpoledne	Pythagoras pomáhá protivníkovi na nohy, užívá si vítězství	- vavřínový věnec (Pythagoras)	- Pythagoras - Mnesarchus - protivník - diváci, představitel	X
31.	33.	ext.	Port of Samos/ Ostrov Samos, přístav	morning/ ráno	Pythagoras se vrací na Samos, zjišťuje, co se stalo	kamenné molo v přístavu	- Pythagoras - Mnesarchus - Theano - dav	
32.	33.-34.	int.	Pythagoras' family home/ Pythagorův dům	day/ den	Kreophylus se zotavuje ve vile Pythagorových rodičů; apeluje na Pythagora, aby odcestoval ze Samu a vyhledal Tháleta z Milétu	- lehátko	- Pythagoras - Theano - Mnesarchus - Pythais (44) - Kreophylus - Eos	
33.	35.	ext.	Aeaces' palace/ Aeacesův palác	day/ den	Pythagoras se střetne s Polykratem; ten Pythagorovi vyhrožuje ať opustí Samos, nebo ublíží jeho blízkým	brána do paláce	- Pythagoras - Polykrates - Syloson - Aeaces - stráže	
34.	35.-37.	ext.	Pythagoras' family home/ Pythagorův dům	afternoon/ odpoledne	Pythagoras a Theano plánují odjezd ze Samu do Milétu	výběžek pevniny u domu - lze z něj vidět přístav na Samu; východ z domu na mys	- Pythagoras - Theano	
35.	37.-39.	ext.	Port of Samos/ Ostrov Samos, přístav	evening/ večer	Pythagoras se loučí s rodiči, čeká na Theano, ta však nepřijde, zabránil jí v tom Polykrates, který to Pythagorovi oznámí při loučení s rodinou; při potyčce armáda odvrhne Pythagora na loď	lodě podél kamenného mola, připravující se na odplutí; můstek spojující loď a kamenné molo; vyplovavající loď - zavazadla (Pythagoras) - uzlík s jídlem (Pythagoras) - flétna (Pythagoras) - meč (voják) - sudy s vodou (námořníci) - nejrůznější zboží (námořníci)	- Pythagoras - Eos - Mnesarchus - Pythais - Polykrates - Pantaprotus - Syloson - námořníci, menší armáda, kapitán lodi	
36.	39.	ext.	Ship/ Loď	night/ noc	Pythagoras pozoruje své vzdalující se rodiče; loď odplouvá; Pythagoras je sám	flétna (Pythagoras) - krev (Mnesarchus)	- Pythagoras - Eos - Pythais - Mnesarchus	
37.	40.	ext.	Jetty/ Molo	night/ noc	Polykrates sleduje odplouvající loď	odplouvající loď	- Polykrates - vojáci (Polykrates)	

38.	40.	ext.	Ship/ Lod'	night/ noc	Pythagoras přestane hrát, pozoruje hvězdy, myslí na Theano	odplouvající loď - flétna (Pythagoras)	- Pythagoras	
39.	40.	ext.	Miletus port/ Milet, přístav	day/ den	Pythagoras dorazil do Miletu, započal pátrání po Thaletovi	Milétský přístav - největší a nejobohatší přístav v Malé Asii, mnohem větší než Samos; poslední za- stavení na Hedvábné stezce, kde zboží z celé Asie putuje do všech přístavů v Egejském a Středozem- ním moři - brašna (Pythagoras)	- Pythagoras - správce přístaviště	
40.	40.-42.	ext.	Miletus marketplace/ Milet, tržiště	day/ den	Pythagoras nachází na tržišti Tháleta, který vyléčí nemocnou ženu; po jejich rozhovoru je pozván do akademie	tržiště, které se nachází v centru města; Apolonův chrám - imponantní struktura s mramorovými ion- skými sloupy, podobný chrámu bohyně Héry, ale ne tak grandiózní, který se v kopci vypíná na opačném konci tržiště; tržiště je plné života - kupci a prodejci pochopitelně nabízejí zboží z celého světa; akade- mie - po hlavní cestě, která vede napříč Milétem	- Pythagoras - Androkles - Tháles - nemocná žena Thaleta (rodina ženy, jeho žáci,...), trhovci	
41.	42.-45.	ext.	Road out of Miletus/ Milet, cesta za městem	afternoon/ odpoledne	při cestě za Tháletem Pytha- gora napadne hejno černých ptáků, když se probudí, stojí nad ním Tháles, nachází se v tábořišti, Pythagoras se nedo- čká vojenské podpory u Tháleta	prašná cesta vedoucí k předměstí z úpatí Kačkar- ských hor; spartánský a asketické tábořiště, ohniště u ústí kaňonu, který plní jednu z hor - hejno obrovských černých ptáků - kus hadru napuštěný pronikavou esencí (kafr, Tháles) - tobolka s kaírem (Tháles) - vak (přes rameno; Tháles) - šálek s čajem (student, Pythagoras)	- Pythagoras - Tháles - Androkles - studenti	
42.	45.-49.	ext.	Canyon of Kačkar/ Kaňon Kačkar	afternoon/ odpoledne	Androkles ukazuje Pythagorovi skalní malby obdobné jako na Samu - vysloví hypotézu o vztahu hudby a čísel; An- drokles poradí Pythagorovi, aby se vydal pro pomoc do Egypta; Pythagoras posílá Androkla za Theano	útes mezi stými skalními stěnami, úzký horský hřbet, obrovská vřchnivající vrstva horniny - skalna- tá stěna vystupujícího masivu; na stěnách hory - malby nepodobné těm, které byly na Samu - lidské postavy stojící mezi uspořádaním hvězd, řadou čísel ve tvaru trojúhelníku, čtverce s obdélníky s vřytými obdélníky uvnitř a jemnými linkami, které snad měly označovat obilí a hvězdy - „udělátko“ - na kterém jsou na tenkém prováz- ku připraveny dřevěné válečky různých velikostí (přístaly v délce, které odpovídají číslům na stěnách a uspořádány podle stejné číselné řady - vytváří hudební stupnici) + krátký kus kovu (Androkles) - příruční torňa (Androkles) - ozdobný špendlík (amulet, tři hvězdy uvnitř trojú- helníku; Androkles, Pythagoras)	- Androkles - Pythagoras	

43.	49.	int.	Pythagoras' family home/ Pythagorův dům	night/ noc	Androkles navštěvuje Pythagorovu rodinu, přináší zprávu	- obrazy (Mnesarchus) - servírované jídlo (Pythais) - stůl - židle	- Mnesarchus - Eunostus - Astreo - Thyrreneus - Eos - Pythais - Androkles	
44.	49.-51.	int.	Aeacs' palace/ Aeaceův palác	night/ noc	vládce Aeaces umírá, předává vládu svým třem synům, nejstaršího Polykrates rozhodnutí rozčlív - funkci měl dostat pouze Polykrates jako nejstarší syn	- otírají čelo (hadr, voda; sluha) - okuřují bylinami (kněží) - vigilie (státní úředníci) - voda (Polykrates) - polštář (Aeaces) - postel	- Aeaces - Polykrates - Pantaprotus - Syloson - kněží, státní úředníci, vrchní rádce, nejvyšší kněz, nejbližší členové dvora, sluhové	
45.	51.	int.	Palace corridor/ Aeaceův palác, chodba	night/ noc	Polykrates prochází palácem, jde za vězněnou Theano	palácová chodba se zamčenými dveřmi; dveře lze odemknout/zamknout	- Polykrates - stráž	
46.	51.-52.	int.	Palace chamber/ Aeaceův palác, komnata	night/ noc	Polykrates oznamuje Theano smrt jeho otce, nabízí jí společný život, odmítá jej, chce svobodu a Pythagora	bohatě zdobená místnost - ozdobená krabička (stejná jako v obr. 5; Polykrates) - náhrdelník (zlatý klenot vykládaný drahými kameny, stejný jako v obr. 5; Polykrates, Theano) - upusť náhrdelník, zničí se	- Theano - Polykrates	
47.	52.-53.	int.	Palace corridor/ Aeaceův palác, chodba	night/ noc	Androkles přišel vysvobodit Theano	chodba do útrob paláce	- Polykrates - Androkles - stráž	
48.	53.	int.	Palace chamber/ Aeaceův palác, komnata	night/ noc	Androkles odvádí Theano		- Theano - Androkles - stráž	
49.	53.	ext.	Temple of Hera/ Chrám bohyně Héry	morning/ ráno	Ranní rituály, účastní se jich i Polykrates	socha bohyně Héry	- Polykrates - kněží	X
50.	53.	int.	Palace corridor/ Aeaceův palác, chodba	morning/ ráno	Přípravy na pohřeb; Polykrates jde za Theano		- Polykrates - lid	
51.	54.	int.	Palace chamber/ Aeaceův palác, komnata	morning/ ráno	Polykrates nemůže nalézt Theano, bratři jej provokují, že si neumí udržet ženu, jak by mohl vládnout sám, naštvaný Polykrates tasí meč a oba bratry usmrtí	tři přilehlé pokoje, otevřené okno se závěsy tančícími v lehkém ranním vánku - meč (Polykrates) - krev (Pantaprotus, Syloson)	- Polykrates - Pantaprotus - Syloson - stráž	

52.	54.-55.	ext.	Heliopolis, Egypt/ Heliopolis, Egypt	day/ den	Pythagoras přichází do města, kde se odehrává slavnost, míří do paláce, kde je vpuštěn až po předložení špendlíku od Androkla	Jedna z hlavních bran do ohromné Heliopolis; cesta k paláci faraona - malý vak přes rameno (Pythagoras) - úroda (rolníci) - hole (palácová stráž) - zlatá nosítka (otroci) - špendlík (Pythagoras)	- Pythagoras - rolníci, palácová stráž, otroci	X
53.	55.-56.	int.	Pharaoh's palace/ Faraonův palác	day/ den	kněz dovede Pythagora doprostřed hlavní dvorany, kde probíhá rituál na posílení faraonovy moci, Pythagoras v kněžském zpěvu rozeznává melodii, kterou mu hrál Androkles, jeden z kněžích omdlívá Pythagoras jej oživuje	brána do paláce se otevírá, hlavní dvorana - směs bylin (Pythagoras) - torna (Pythagoras)	- Oenuphis - Pythagoras - Amasis - kněží	
54.	55.-57	int.	Pharaoh's private chambers/ Faraonův palác, komnata	day/ den	Oenuphis představuje Pythagora faraonu Amasidovi, kdy se začne Pythagoras vptávat na hudbu, kterou zpívali kněží, faraon Pythagora odbyde, odchází	čekací místnost před faraonovými komnatami - ložnice; přijímací salon	- Oenuphis - Pythagoras - Amasis - Zalmoxys (25) - faraonův rádce	
55.	57.-59.	int.	Pharaoh's palace/ Faraonův palác	evening/ večer	Androkles je zraněn, vypráví, že byla jeho loď s Theano a bratrem Pythagora přepadena Polykratem, který oba odváží zpět na Samos; Pythagoras od faraona dostává loď, vojáky a otroka, aby osvobodil Theano a bratra (Eunosta)	komnata - obvazy (Androkles) - torna (Pythagoras) - několik bylin (Pythagoras) - postel	- Oenuphis - Pythagoras - Androkles - Zalmoxys	
56.	59.	ext.	Bank of the Nile/ Řeka Nil, břeh	early morning/ brzo ráno	Pythagoras vyrazí s biremou pronásledovat Polykratovu loď	bahnité vody Nilu, nespočet lodí - rybářské čluny, rákosové lodky, prodejců a obrovské dřevěné válečné lodě; veslice - birema - na které mohou veslaři na obou stranách sedět ve dvou patrech, celá příď je obložena bronzovým beranidlem, které v boji slouží k púlení nepřátelských plavidel, řídicí veslo - buben (bubeník) - vesla (veslaři)	- Pythagoras - Zalmoxys - Oenuphis - Androkles - pět vojáků, kapitán biremy, veslaři	X
57.	59.-60.	ext.	Bireme on the Nile/ Řeka Nil, veslice	day/ den	birema dohání řeckou trirému, taktickým manévrem zničí vesla trirémě a Pythagoras s ostatními přepadají loď	řecká triréma - veslice s třemi řadami veslařů na každém boku veslice, na stožaru vlaje velká rudá plachta; přelámaná vesla - vesla (veslaři, Zalmoxys, Androkles) - buben (bubeník)	- Pythagoras, - Androkles - Zalmoxys - kapitán biremy, veslaři, bubeník, egyptští vojáci	X

58.	60.-61.	ext.	Trireme/ Trirema	day/ den	Pythagoras osvobodí svého bratra; umírající voják převrhne olejovou lampu, Theano je v podpalubí	- kopí (řeční vojáci) - provazy (přeřezány; Eunostus) - olejová lampička	- Pythagoras - Androkles - Zalmoxys - Eunostus - egyptští vojáci, řeční vojáci	X
59.	61.	int.	Trireme's lower deck/ Trirema, podpalubí	day/ den	Pythagoras se Zalmoxydem osvobodí v podpalubí Theano	schody do podpalubí; dým - loď začíná hořet; „pata“ hlavního stěžně - vesla (veslaři) - zbraně (veslaři) - pouta (přeřezány; Theano) - sud s vodou - dvě deky (Pythagoras, Zalmoxys, Theano)	- Pythagoras - Zalmoxys - Theano - veslaři	X
60.	61.-62.	ext.	Trireme/ Trirema	day/ den	osvobodí Theano a opouští trirému v plamenech	loď v plamenech - kus tyče (Theano)	- Androkles - Eunostus - Pythagoras - Theano - Zalmoxys - řeční vojáci, egyptští vojáci	X
61.	62.	ext.	Bireme/ Birema	day/ den	Androkles nemůže plavat je zraněn; Pythagoras a Zalmoxys mu pomohou zpět na biremu; v pozadí vidíme hořící, potápějící se trirému	- hořící trosky	- Zalmoxys - Pythagoras - Theano - Eunostus - Androkles	
62.	62.-63.	ext.	Pythagoras' family home/ Pythagorův dům	night/ noc	Polykrates z pomsty zapálí vilu Pythagorovy rodiny	vila v plamenech - kbelíky s vodou (Eos, Astreo)	- Eos, - Astreo - Thyrreneus - Pythais - Mnesarchus - Polykrates - několik vojáků	

63.	63.-64.	ext.	Temple of Re-Atum/ Chrám boha Stvořitele Atuma	night/ noc	Pythagoras a Theano mají egyptskou svatbu	obrovský volně stojící, otevřený křibový rošt; před chrámem, ve stínu pyramid; dlouhý říční člun bohatě zdobený; chrám - hlavní chrámová loď - trumpet (trubači) - svatební dary (otroci) - nosítka (stejná jako v obr. 52) - bílé květy (Pythagoras, Theano) - květy a hrozinky (svatební procese) - pochodné (svatební procese) - ikony bohů (svatební procese)	- Oenuphis, - Pythagoras - Theano - Androkles - Eunostus - lid, trubači, hudebníci, - tanečnice, svatební procese, písaři, ranhojčí, astrologové, otroci, hodnostáři, členové královského dvora	
64.	64.	int.	Temple of Re-Atum/ Chrám boha Stvořitele Atuma	night/ noc	u oltáře novomanželé zahálí závěs; otevírají se tajné dveře a spolu se Zalmoxydem a Oenuphisem odcházejí	obětní oltář; tajné dveře v jedné z oltářních zdí - zlatý oltářní kalich (Oenuphis, Pythagoras, Theano) - modrá hedvábná záclona	- Pythagoras - Theano - Oenuphis - Zalmoxys - lid	
65.	65.	int.	Temple corridors/ Chrám boha Stvořitele Atuma, tajná chodba	night/ noc	čtveřice se setkává s faraonem; ten je uvádí do místnosti na konci chodby	úzká chodba spoře osvětlená nástěnnými pochodněmi, které odhalují hieroglyfy, těmi jsou pokryty stěny i strop; zahnou za roh - vstup do další komnaty, otevře dveře	- Theano - Pythagoras - Oenuphis - Zalmoxys - Amasis - dva strážci (Amasis)	
66.	65.-69.	int.	Temple of Re-Atum/ Chrám boha Stvořitele Atuma, komnata	day/ den	faraon Pythagorovi a Theano ukazuje nástěnné malby podobné těm na Samu a Milétu; Pythagoras přichází na souvislost mezi matematikou a hudbou - objevuje Pythagorovu větu; nakonec se objevují zpět u oltáře	menší místnost než hlavní chrámová místnost; stěny a sloupy jsou pokryty klasickými egyptskými hieroglyfy, které jsou k vidění po celém paláci; egyptské postavy obklopené hvězdami uvnitř kružnice, klinové písmo vytesané uvnitř trojúhelníkového tvaru, plastičnost (relief) čtverců, vyřtých do chrámových zdí, egyptské vyobrazení jsou jednotlivé části rytiny - zobrazení obilí a hvězd - vytvořeny pečlivěji a s větším detailem, stěny jsou pokryty takřka identickými malbami, které viděl na Milétu a Samu, tentokrát v egyptském stylu	- Theano - Pythagoras - Oenuphis - Zalmoxys - Amasis - dva strážci (Amasis)	X
67.	69.	int.	Temple of Re-Atum/ Chrám boha Stvořitele Atuma	night/ noc	Pythagoras a Theano jsou oddáni, odcházejí z chrámu Pythagoras nemůže uvěřit co se stalo v tajné místnosti	- modrá záclona (obr. 64) - květiny (svatebčané)	- Pythagoras - Theano - Oenuphis - kněží, lid	X
68.	69.	ext.	Temple of Re-Atum/ Chrám boha Stvořitele Atuma	night/ noc	Zalmoxys vysvětluje, že s faraonem mají podobné myslí - k rozmluvě nepotřebují přítomnost jeden druhého		- Pythagoras - Zalmoxys - Theano - lid	

69.	70.	ext.	Pharaoh's barge/ Faraonův člun	night/ noc	loď plující po Nilu	- pochoďné (hoří)		
70.	70.-72.	int.	Pharaoh's barge - Pý s cabin/ Faraonův člun, kajuta novomanželů	night/ noc	Pythagoras má pochyby o tom, co vidí, v chrámu, jeho žena jej uklidňuje, svádí, milují se	okno s vlnícím závěsem - manželská postel s příkrývkou	- Pythagoras - Theano	
71.	72.-74.	ext.	Nile/ Řeka Nil	dawn/ úsvit	Pythagoras promlouvá s faraonem, ten mu přislíbí vojáky na osvobození Samu, věnuje mu i otroka Zalmoxyda	faraonův člun, kajuta faraona; na obzoru dým z města Heliopolis - oblečení (perou; ženy) - síť (rybaři)	- Pythagoras - Amasis - Zalmoxys - ženy, muži, děti, rybaři	
72.	74.-75.	ext.	Heliopolis - the dock/ Heliopolis, loděnice	morning/ morning	loď zakotví, posádka lodi zjišťuje, že Heliopolis obsadili Peršané, snaží se uprchnout do chráněného paláce, jsou však zajati	člun zakotví v docích; na konci jedné uličky zahnu za roh; plnění město, pochodněmi zapalují na co přijdou; zřícenina; probíhají různými uličkami - hořící pochoďné - doutnající prkno (Theano)	- Amasis - Pythagoras - Theano - Zalmoxys - Abil-ili - důstojník (Heliopolis), vojáci (Amasis), vojáci (Heliopolis), vojáci (Babylon)	X
73.	76.	ext.	Arabian desert/ Arabská poušť	day/ den	Babylonská armáda odvádí stovky egyptských vězňů do Babylonu	horký písek Arabské pouště	- Abil-ili - Pythagoras - Zalmoxys - vojáci (Babylon), vězni	
74.	76.-79.	ext.	Arabian desert/ Arabská poušť	night/ noc	vězni odpočívají u ohně, Pythagoras hledá Theano, zapřádají hovor s Tobiasem (další vězeň)	táborový oheň - dlouhý řetěz (svazání všichni vězni) - naběračka pomejí (voják, vězni) - meč (voják) - krev (Pythagoras)	- Pythagoras - Zalmoxys - Tobias (25) - Abil-ili - našťvaný vězeň, vězni, voják	
75.	79.-81.	ext.	Babylon/ Babylon	day/ den	Pythagoras a skupina vězňů jsou odvedeni do města; Pythagora, Zalmoxyda a Tobiasa odvádějí jinam jako vybrané jedince	Babylon - brána, oslnivé město proslulé svými visutými zahradami; provedou je branou do ohrazeného areálu - řetěz (svázání všichni vězni, jednotlivci jdou odpojit) - vysoká socha Marduka (otroci ji táhnou) - konopné snopy (líd) - kopí (Abil-ili) - bič (dozorci)	- Pythagoras - Zalmoxys - Tobias - Abil-ili - Oenuphis - místní obyvatelé, otroci, dohližitel, důstojník, vojáci (Babylon)	X

76.	81.83.	int.	Arena holding cells/ Aréna, cely	day/ den	Pythagoras a další vězni se dozvídají, že budou bojovat na život a na smrt v rámci svátku Akita - období, kdy přinášejí oběti nejvyššímu bohu Mardukovi; také se slavnost pořádá pro potěchu krále Kambýse Babylonského	temný koridor s dřevěnými klecemi - celami - po obou stranách; klece jsou situovány naproti řadě míst k sezení, ze kterých lze dobře vidět na jámu s pískem (rozpáleným dobéla od slunce); díra v prknech (vězeň přes ni mluví) - bič (dozorce) - krev (vousatý vězeň) - byliny (Pythagoras) - vak (Pythagoras)	- Pythagoras - Zalmoxys - Tobias - Abil-ili - vousatý vězeň - vězni, dozorcí	X
77.	83.	ext.	Cliff by the sea Py's dream/ Útes u moře, Pythagorův sen	dawn/ úsvit	Pythagoras se ve snu prochází na břehu moře, kde jej napadne hejno černých ptáků	- hejno obrovských černých ptáků	- Pythagoras	X
78.	84.	int.	Arena holding cell/ Aréna, cela	morning/ ráno	Pythagoras se probouzí v cele, přichází dozorce s vojáky, aby rozdělili vězně pro párové souboje	špinavá zem v dřevěné cele; písek v aréně; škvíra ve vstupních vratech	- Pythagoras - Zalmoxys - Tobias - vousatý vězeň - vězni, dozorce, kohorta	X
79.	84.	int.	Large arena cell/ Aréna, velká cela	morning/ ráno	Abil-ili vybírá vězně pro boj, Pythagorovi je přidělen Tobias	větší cela - místnost, která je předposledním místem před vstupem do arény;	- Abil-ili - Pythagoras - Zalmoxys - Tobias - vousatý vězeň - menší vězeň - dozorce, kohorta, vězni	X
80.	85.	int.	Arena prep cell/ Aréna, přípravná cela	day/ den	Do arény vstupuje menší a vousatý vězeň - vousatý vězeň vítězí; další na řadě je Pythagoras s Tobiase	konec rampy, která vede do arény	- Pythagoras - Zalmoxys - Tobias - vousatý vězeň - menší vězeň - zřizenci, dozorce	X
81.	85.-87.	ext.	Arena/ Aréna	day/ den	Pythagoras a Tobias vstupují do arény s tisíci diváky; nechťejí bojovat, jsou však donuceni biči dozorců; Pythagoras v boji vyhrává, ale usmrtit Tobiase odmítá, proto je od dozorců zbičován, až ztratí vědomí	písečná plocha arény, (diváci) usazení v kruhu stupňovitých kamenných schodech, jedna část hlediště je zpevněna dřevěnými hradbami, které jsou ozdobeny barevnými drapériemi poletujícími ve větru (místo pro členy dvora a vládce Cambýse); nejvýraznější dominantou celého objektu je však osmimetrová socha - zpodobnění vousatého boha Marduka, která je „oděná“ v komplikovaný šat, u jeho nohou počívá kamenný had - biče (pět dozorců) - rozhrabávadla (otroci) - trumpety (trubadři) - krev (Tobias/Pythagoras)	- Pythagoras - Tobias - diváci, pět dozorců, otroci	

82.	87.-90.	int.	White room/ Bílý pokoj	day/ den	Pythagora s jeho přáteli zachránili Theano, která se dostala do otroctví k Shamash-Nasirovi. Ten jim dá svobodu a dokonce vojáky a lodě pro osvobození Samu; Theano je těhotná	bílá místnost; ložnice velkého domu - propriety na ošetřování (Theano) - šátek vody (Pythagoras)	- Pythagoras - Theano - Zalmoxys - Shamash-Nasir (65)	
83.	90.-91.	ext.	River of Babylon/ Babylonské řeky	sunset/ západ slunce	Pythagoras, Theano a Zalmoxys odjíždějí (do Eby, dále musí pěšky férickou říší až k moři, kde je budou čekat lodě) zpět na Samos	břehy řeky Eufrat, Babylon mají v zádech; lod přijazdí ke břehu - zásoby (Tobias, Zalmoxys)	- Pythagoras - Theano - Zalmoxys - Tobias	
84.	91.	ext.	Night sky/ Noční obloha	night/ noc	noční obloha, přes srpek měsíce proplyje mrak			
85.	92.	int.	Pythagoras' family home/ Pythagorův dům	night/ noc	Pythagorova rodina se chystá k večeri, posel přináší zprávu od Androkla, Pythagoras se vrátí a chce bojovat za svobodu na Samu	pozn. jiný dům - předchozí shořel; rodinný stůl; dům však připomíná ten starý - večere (Pythais) - kus pergameny (posel)	- Pythais - Thyrreneus - Eunostus - Astreo - Eos - posel	
86.	92.	int.	Polykrates' palace/ Polykratův palác	night/ noc	Eos jde sdělit Polykratovi, že se Pythagoras chce vrátit na Samos	- večere (Polykrates)	- Polykrates - Eos - rádce	
87.	92.	ext.	Sea/ Moře	night/ noc	měsíc v úplňku, ze tmy se vynoří flotila lodí	flotila lodí		
88.	92.-93.	ext.	PY's ship/ Pythagorova loď	night/ noc	Pythagoras přijíždí i s flotilou k Samu	země na obzoru, kotvené lodě v dál v přístavu	- Pythagoras - Zalmoxys - Theano	X
89.	93.-95.	ext.	Samos - Leeward side of island/ Ostrov Samos, závětrná strana ostrova	night/ noc	Pythagoras doufal v moment překvapení, Polykrates však o jejich příjezdu věděl a přivítal je i s armádou; Pythagoras je rozhodnut si s Polykratem v míru nejprve promluvit	u pobřeží, kotví Pythagorova loď; kopec před pobřežím - meč (Pythagoras)	- Eunostus - Thyrreneus - Pythagoras - Zalmoxys - Theano - Androkles - Tobias - Astreo - Polykrates - vojáci (Polykrates)	X

90.	95.	ext.	Hill overlooking harbor/ Kopec s výhledem na přístav	night/ noc	Zalmoxys, Pythagoras, Tobias a Theano jdou za Polykratem - chtějí vše napravit v míru			- Polykrates, - Zalmoxys - Pythagoras - Tobias - Theano - vojáci (Polykrates), důstojník (Polykrates)	X
91.	95.-98.	ext.	Field/ Pole	night/ noc	Pythagoras se snaží přesvědčit Polykrata, aby si vzpomněl jak naslouchal jeho myšlenkám v mládí; ten však slyší hlas jeho otce, který mu vytýká, že je slaboch a ani přítomnost Theano a vzpomínky na neo- přetovanou lásku jej nepřesvěd- čí; Pythagoras se dovídá o zradě Eoa		- zbraně (Polykrates, vojáci)	X	
92.	98.	ext.	Py's ship/ Pythagorova loď	night/ noc	Theano a Astreo vyčkávají na lodi, jak dopadne vyjednávání		- Theano - Astreo - Pythagoras - vojáci (Pythagoras)		
93.	98.	ext.	Shore/ Pobřeží	night/ noc	Androkles, Eunostos, Thyrrre- neus vyčkávají, jak dopadne vyjednávání		- Androkles - Eunostos - Thyrrreus - vojáci (Pythagoras)	X	
94.	98.-99.	ext.	Field/ Pole	night/ noc	Polykrates zahájí boj; Tobias umírá, Eunostos a Androkles taky		- meč (Polykrates, dva strážci) - meč (Pythagoras, Eunostos)	X	
95.	99.	ext.	Py's ship/ Pythagorova loď	night/ noc	Pythagorova vojska se stahují zpět na loď, Pythagoras ne- chce prolévat další krev, pošle pro svou matku, aby mohli opustit ostrov		- Zalmoxys - Pythagoras - Theano - Astreo		

96.	100.	ext.	Hill/ Koepec	night/ noc	Polykrates sleduje, co způsobí	(Polykrates) shlíží s kopce dolů do údolí ke kotvícím lodím; dělí je od sebe pole	- Polykrates	X	
97.	100.	ext.	Py's ship/ Pythagorova loď	night/ noc	armáda dokončuje ústup na lodě, které jsou připravovány na vyplutí, přichází Pythagorova matka		- Zalmoxy - Astreo - Pythais - Pythagoras - vojáci (Pythagoras) - námořníci		
98.	100.	ext.	Hill/ Koepec	night/ noc	Polykrates sleduje jak odplouvá Pythagorova flotila	flotila lodí	- Polykrates	X	
99.	100.	ext.	Py's ship/ Pythagorova loď	night/ night	Pythagoras si uvědomuje, že už se na Samos nikdy nevrátí		- Pythagoras - Theano - Pythais		
titulek k obrazu č. 100.: Kroton, Magna Graecia, o třicet let později									
100.	100.-102.	ext.	Crotone/ Krotone	day/ den	Pythagoras a Theano prochází svou vybudovanou komunitou, studenti jsou vyučováni - filosofie, matematika... Za Pythagorem přichází vládce Kylon (Krotonu) - chce už poněkolkáté požádat o přijetí do školy	řada vil postavených okolo louky, která shlíží na třípyt na lónském moři; olivovníky; zahrady - předměty na zahradničení (lídé)	- Pythagoras - Theano - Zalmoxy - Milo (58) - Mya (22) - Diogenes - Telageus (24) - lidé, skupinky studentů (3x)		
101.	102.	ext.	Py's villa/ Pythagorova vila	day/ den	Pythagoras se synem mliejí strážce čekající před vilou	dveře vily	- Pythagoras - Telageus - dva strážci (Kylon)		
102.	103.-105.	int.	Py's villa/ Pythagorova vila	day/ den	Pythagoras opět odmítá Kylonu, ten mu vyhrožuje vyhoštěním, jako to udělal Polykrates ze Samu	(pozn. z textu. na Krotonu postavil věhlasné centrum učení v Magna Graecia) - dva velcí molossianští psi na vodčících (Kylon) - zlaý náhrdelník (Kylon) - prsteny (Kylon)	- Kylon (47) - Pythagoras - Telageus - Mya		
103.	106.	int.	Music hall semicircle/ Půlkruhová hudební místnost	day/ den	Theano učí děti na hudební nástroje, k výuce se přidává také Pythagoras	půlkruhová místnost - hudební nástroje (děti) - bubínek (Theano) - flétna (Pythagoras)	- Pythagoras - Theano - 20 dětí/studentů	X	
104.	106.-107.	int.	Cylon's palace/ Kylonův palác	morning/ ráno	Kylon uzavírá spojení s Polykratem - chtějí svrhnout perského krále Kambýse; Kylon chce změnit místo setkání na Kroton (obr. 2)	přepychový palác, sedá si zpět - psi (Kylon; obr. 102)	- Kylon - Kleitos (50)		

105.	107.108.	int.	Polykrates palace/ Polykratův palác	night/ noc	Polykrates se rozhoduje, zda má jet na Krotón; chce tam vyhledat Pythagora a omluvit se mu	obyváci prostory paláce - náhrdelník (Polykrates; viz obr. 5)	- Polykrates - Eos/pobočník	
106.	106.	int.	Pý's villa/ Pythagorova vila	morning/ ráno	Pythagoras spí neklidným spánkem	sluneční světlo skrze okno	- Pythagoras	
107.	108.-109.	ext.	Clief by the sea - Pý's dream/ Útes u moře, Pythagorův sen	day/ den	K Pythagorovi ve snu mluví jeho matka, je výjimečný syn podle předpovědi věšce z Delf - dokázal a dokáže oslovit lid napříč generacemi; napadá je hejno havranů, Pythagoras padá z útesu	útes u Iónského moře; rozbouřené moře - hejno havranů	- Pythagoras - Pythais	X
108.	109.	int.	Pý's villa/ Pythagorova vila	day/ den	Theano se ptá Pythagora, co se děje; ten zařije, že nic		- Pythagoras - Theano	
109.	110.	ext.	Port of Crotone/ Přístav v Krotónu	day/ den	Polykrates přijíždí do Krotónu, odjíždí zlatým kočárem za Kylonem	přístav; loď přijíždí a odjíždí - loď rybářů, luxusní loď; doky, Polykratova loď - úlovek (rybář) - zboží (obchodníci) - nádoby plné drahých kamenů a zlata (otroci) - zlatý kočár (Kylon) se zataženými závěsy - druhý kočár (Kleitos)	- Polykrates - Eos - Kleitos - strážci (Polykrates), otroci, tři smyslné ženy, rybáři, obchodníci	
110.	110.	int.	Polykrates' carriage/ Polykratův kočár	day/ den	Polykrata uspokojují jeho společnice; když si myslí, že dojel na místo, vytahují jej z kočáru dva vojáci		- Polykrates - tři ženy - dva vojáci	
111.	111.	ext.	Forest road/ Lesní cesta	day/ den	Kylon nechává Polykrata ukřižovat, v domnění, že udělá dojem a službu Pythagorovi	temná opuštěná lesní cesta; vykopaná díra v zemi pro vztýčení kříže - dýka (voják) - dřevěný kříž (Polykrates) - hřebíky (Polykrates) - kladivo (Polykrates) - provazy (Polykrates)	- Polykrates - Kylon - vojáci (Kylon)	X
112.	111.-114.	ext.	Pythagoras' academy/ Pythagorova akademie	late afternoon/ pozdní odpoledne	Pythagoras promlouvá ke studentům, jako by to měla být jeho poslední hodina; přichází za ním Zalmoxys a Milo se vzkazem, že Pythagora chce vidět Kylon	amfiteatr; květy (bílé) na stromech třesní se rozvíjejí a padají z větví ve větru se olácejí v amfiteatru - flétna (Pythagoras) - svazky olivových ratolestí (pro studenty)	- Pythagoras - Theano - Mya - Diogenes - Zalmoxys - Milo - studenti	X

113.	114.	int.	Pý's villa/ Pythagorova vila	late afternoon/ pozdní odpoledne	Kylon chce Pythagorovi něco ukázat			- Pythagoras - Zalmoxys - Milo - Kylon - stráže (Cylona)	
114.	114.-115	ext.	Forest road/ Lesní cesta	late afternoon/ pozdní odpoledne	Kylon si myslí, že ukřížování Polykrata je pro Pythagora gesto účty k němu (Kylon tak chtěl dosáhnout přijetí do Pythagorovy akademie); Pytha- goras to však odmítá a zne- chuceně odchází; Kylon je naštvaný, vyhrožuje, že s ním naloží stejně jako Polykrates	lesní cesta - kočár (Kylon)	- Kylon - Pythagoras - Zalmoxys - Milo - Polykrates - Eos - vojáci (Kylona)	X	
115.	115.-118.	ext.	Pý's academy/ Pythagorova akademie	late afternoon/ pozdní odpoledne	Pythagoras zpraví rodinu o tom, co Kylon udělal, i o tom, že musí uprchnout; řízení evakuace předá své ženě ;sám ví, že na Krotonu zemře		- Mya - Telageus - Theano - Pythagoras - Milo - Zalmoxys - Diogenes		
116.	118.	ext.	Academy grounds/ Stáje	sunset/ západ slunce	Pythagoras ošetřuje Míla u hořících stájí, které zapálilo drancující vojsko	hořící stáje - masťka (Pythagoras) - brašna (Pythagoras)	- Zalmoxys - Pythagoras - Milo - děti s rodinami		
117.	118.	ext.	Academy grounds/ Akademie	sunset/ západ slunce	Theano a Mya dohlíží na evakuaci	areál akademie - zavírají své domy - zavazadla (lidé) - zvířata (lidé)	- Mya - Theano - lid		
118.	118.-119.	ext.	Stables/ Stáje	sunset/ západ slunce	Pythagoras, Zalmoxys a Milo sledují jak zapalují Pythagoro- vu vilu; Pythagoras se loučí se Zalmoxydem, posílá jej na loď a sám zamíří k hořící vile	hořící stáje, stromy; zapalují Pythagorovu vilu	- Pythagoras - Zalmoxys - Milo - mnoho vojáků		
119.	119.-120.	ext.	Port of Croton/ Přístav v Krotonu	sunset/ západ slunce	všichni nastupují do lodí, Zal- moxys přichází bez Pythagora; v dále vidí hořet Pythagorovu vilu	z akademie směřují k pobřeží, kde čekají dvě lodě - věci (lidí)	- Theano - Mya - Telageus - Diogenes - Zalmoxys - rodiny, studenti		
120.	120.	int.	Pý's villa/ Pythagorova vila	sunset/ západ slunce	Pythagoras se snaží zachránit svitky ze své hořící vily	hořící vila - plameny, silný kouř - svítky, spisy (Pythagoras)	- Pythagoras		

121.	120.	ext.	Pý's villa/ Pythagorova vila	sunse/ západ slunce	Pythagora překvapí dva vojáci, které ovšem Milo přemůže; útočí však další, zabijí Mila a na oba – Mila i Pythagora – padá hořící sítecha	hořící vila, spadne hořící sítecha - meč (voják)	- Pythagoras - Milo - vojáci (Kylon)	
122.	120.	ext.	Port of Croton/ Přístav v Krotonu	sunse/ západ slunce	Lodě vypluly z přístavu	lodě opouštějí přístav - olivové ratolesti (děti)	- Zalmoxys - Telegeus - Theano - Mya - studenti, rodiny, kapitán	
123.	120.	ext.	Grounds of the Academy/ Akademie	sunse/ západ slunce	Pythagoras sleduje odplouvající lodě	lodě opouštějí přístav - olivové ratolesti (děti)	- Pythagoras - děti	
124.	121.-122.	ext.	Theano's ship/ Theanina loď	sunse/ západ slunce	Mya spatří na pobřeží svého otce, chce obrátit loď; Theano ji však zabrání, Pythagoras zmizí		- Mya - Theano - Zalmoxys - Telegeus - Pythagoras	

	place/ místo	specification/ specifikace	notes/ poznámky	scene/ obraz	ext., int.
1/	Polycrates Palace/ Polykratův palác	- palace/ palác - courtyard/nádvoří - sleeping chamber/komnata	- Samos Polykratova vila, dřívě Aeaceova (Ae-aces - otec Polykrata)	1.,2.,4.,5., 105.	ext., int.
2/	Port of Samos/ Ostrov Samos, přístav	- port/ přístav - jetty/ molo	- Samos	3.,8.,31., 35.,37.	ext.
3/	Field/ Pole		- Samos	6.	ext.
4/	Mountains of Samos/ Ostrov Samos, úpatí hory		- Samos, hora Kerkis	7.	ext.
5/	Road/ Cesta		- Samos	9.	ext.
6/	Creophylus' villa/ Kreophylova vila		- Samos	10., 11., 25., 27., 29.	int.
7/	Temple of Hera/ Chrám bohyně Héry	- temple/ chrám - promenade/ promenáda	- Samos	12.,13., 49.	ext.
8/	Tent/ Festivalový stan		- Samos	14.,16	int.
9/	Adjoining tent/ Vedlejší stan		- Samos	15.	int.
10/	Field by the sea/ Pole u moře		- Samos	17.	ext.
11/	Aeaces' palace/ Aeaceův palác	- palace/ palác - corridor/ chodba - chamber/ komnata	- Samos Polykratova vila, dřívě Aeaceova (Ae-aces - otec Polykrata)	18., 22., 33., 44., 45., 46., 47., 48., 50., 51., 86.	int., ext.
12/	Pythagoras' family home/ Pythagorův dům	- Pythagoras' bedroom/ Pythagorův pokoj - family dining room/ rodinná jídelna	- Samos	19., 20., 32., 34., 43., 62.	int.
13/	Academy training field/ Akademie, hřiště		- Samos	21.	ext.

14/	Olympic stadium/ Olympijský stadion			- Olympe	24., 26., 28.,30.	ext., int.
15/	Ship/ Lod'			- Samos-Milét	36., 38.	ext.
16/	Miletus port/ Milét, přístav			- Milét	39.	ext.
17/	Miletus marketplace/ Milét, tržiště			- Milét	40.	ext.
18/	Road out of Milet/ Milét, cesta za městem			- Milét	41.	ext.
19/	Canyon of Kačkar/ Kaňon Kačkar			- Kačkar	42.	ext.
20/	Heliopolis, Egypt/ Heliopolis, Egypt		- town/ město - the dock/ loděnice	- Heliopolis	52., 72.	ext.
21/	Pharaoh's palace/ Faraonův palác		- palác - komnata	- Heliopolis	53., 54., 55.	int.
22/	Bank of the Nile/ Řeka Nil, břeh			- Nil	56., 71.	ext.
23/	Bireme on the Nile/ Řeka Nil, veslice			- Nil	57., 61.	ext.
24/	Trireme/ Trirema		- deck/ paluba - lower deck/ podpalubí	- Nil	58.,59.,60.	ext., int.
25/	Temple of Re-Atum/ Chrámb boha Stvořitele Atuma		- chrám - tajná chodba - komnata	- chrám „mimo“ Heliopolis	63., 64., 65., 66., 67., 68.	ext., int.
26/	Pharaoh's barge/ Faraonův člun		- deck/ paluba - Pý's cabin/ kajuta novomanželů	- Nil	69., 70.	ext., int.
27/	Arabian desert/ Arabská poušť			- Arabská poušť	73., 74.	ext.
28/	Babylon/ Babylon			- Babylon	75.	ext.

29/	Arena/ Aréna	- holding cells/ cely - large cell/ velká cela - prep cell/ přípravná cela	- Babylon	76., 78., 79., 80., 81.	int., ext.
30/	Cliff by the sea Pý's dream/ Útes u moře, Pythagorův sen			77., 107.	ext.
31/	White room/ Bílý pokoj		- Babylon	82.	int.
32/	River of Babylon/ Babylonské řeky		- Babylon	83.	ext.
33/	Night sky/ noční obloha			84.	ext.
34/	Pythagoras' family home/ Pythagorův dům		- Samos jiný dům, první shořel	85.	int.
35/	Sea/ moře		- u ostrova Samos	87.	ext.
36/	Pý's ship/ Pythagorova loď		- u ostrova Samos	88., 92., 95., 97., 99.	ext.
37/	Samos - leeward side of island/ Samos, závětrná strana ostrova		- Samos	89.	ext.
38/	Hill overlooking harbor/ Kopeček s výhledem na přístav		- Samos	90., 96., 98.	ext.
39/	Field/ Pole		- Samos	91., 94.	ext.
40/	Shore/ Pobřeží		- Samos	93.	ext.
41/	Crotone/ Kroton		- Kroton	100.	ext.
42/	Pý's villa Pythagorova vila		- Kroton	101., 102., 106., 108., 113., 120., 121.	ext., int.
43/	Cylon's palace/ Kylonův palác		- Kroton	104.	int.

44/	Port of Crotone/ Přístav v Krotonu		- Kroton	109., 119., 122.	ext.
45/	Polycrates' carriage/ Polykratův kočár		- Kroton	110.	int.
46/	Forest road/ Lesní cesta		- u Krotonu	111., 114.	ext.
47/	Pythagoras' Academy/ Pythagorova akademie	- music hall semicircle/ půlkruhová hudební místnost - academy/ akademie - stables/ stáje - academy ground/ akademická půda	- Kroton	103., 112., 115., 116., 117., 118., 123.	ext., int.
48/	Theano ship/ Theanina loď		- u Krotonu	124.	ext.

Samos

Olympie

Milét

Heliopolis

Babylon

Kroton

ZÁVĚR

Žánr historického filmu si vždy našel své věrné diváky, dnes je však díky vývoji technologií a kvůli náročnosti samotného obecenstva čím dál více kladen důraz na autentičnost daného prostředí. Proto pro mě bylo velkou výzvou skloubit můj pohled na dané téma, představy o dané době, s historickými fakty a vědeckými poznatky.

Cílem práce bylo vytvořit prostředí pro snímek „The Seer“ tak, aby byl na plátně představen antický svět, který bude jednak autentický, a zároveň dokáže zaujmout co nejširší okruh diváků a vzbudit zájem především o historii, jelikož starověké kultury jsou základem pro tu naši, současnou.

V teoretické části jsem chronologicky shrnula vývoj žánru, prostřednictvím srovnání filmů světové kinematografie se zaměřením právě na antické Řecko a Řím, starověký Egypt a Mezopotámii. Toto téma je velice specifické a dosud se jím nezabývalo příliš autorů.

Dále jsem analyzovala pět filmových adaptací příběhů, které jsou zajímavé nejen pro svou výtvarnou koncepci, ale také pro dramatický děj a celkové filmové zpracování. Právě svůj postoj a postřehy ke zpracování jednotlivých snímků jsem se snažila promítnout do své práce.

V praktické části jsem se věnovala zpracování samotného scénáře Miy Frank a Harryho Wina s originálním názvem „The Seer“. Hlavní snahou bylo zobrazit vyspělost a krásu antického světa, ať už prostřednictvím nebo na pozadí výpravného příběhu.

Ve svém výtvarném zpracování jsem se snažila klást důraz na autenticitu daných prostředí, vycházet při jejich návrhu z vědeckých poznatků, a zároveň alespoň okrajově přispět k nabourání některých stereotypů. Mám tím na mysli především vžitou představu zářivě bílých antických chrámů a veřejných budov. Barevnost se tak stala jedním z podstatných prvků mých představ a skic.

Práce na tomto projektu mě velmi bavila, neboť jsem mohla velmi přirozeně spojit svůj zájem o historii umění, zejména pak o to antické, a možnost prezentovat své představy o scénáři, který doposud nebyl nikým zpracován.

Seznam použité literatury

Tištěné zdroje:

FRANK, Mia. WINER, Harry. *The Seer*. 2012.

Cinepur. 2011, 2011(74).

Chcete psát scénář? 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2000, ISBN 80-85883-52-x.

Malý labyrint filmu. Praha: Albatros, 1988.

Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2011, ISBN 978-80-7331-207-7.

Film. Brno: Computer Press, 2004, Malá encyklopedie (Computer Press). ISBN 80-251-0209-2.

Kronika filmu. Praha: Fortuna Print, 1995, Edice Nova. ISBN 80-85873-39-7.

Imagining ancient cities in film: from Babylon to Cinecittà. London, 2015, ISBN 978-0415843973.

Designs on film: a century of Hollywood art direction. New York: It Books, c2010, ISBN 978-0-06-088122-1.

Malý slovník výtvarného umění. Praha: Fortuna, 1996, ISBN 80-7168-329-9.

Průvodce architekturou. 1. Praha: Svojtka & Co, 2008, ISBN 978-80-7352-976-5.

SYROVÝ, Bohuslav. *Architektura - svědectví dob: přehled vývoje stavitelství a architektury*. Praha: SNTL - Nakladatelství technické literatury, 1987, ISBN 04-720-74.

SVOBODA, Ludvík. *Encyklopedie antiky*. Praha: Academia, 1973, ISBN 21-003-73.

Pýthagorás ze Samu. Praha: Trigon, 1999, ISBN 80-861-5914-0.

Encyklopedický slovník. Praha: Odeon, 1993, Klub čtenářů (Odeon). ISBN 80-207-0438-8.

Dějiny výtvarné kultury. 4. vyd., V Idea servis 3. vyd. Praha: Idea servis, 2002, ISBN 80-85970-39-2.

Ottova encyklopedie A-Ž. Praha: Ottovo nakladatelství, 2004, ISBN 80-7360-014-5.

MAZZOLENI, Donatella. *Domus: Wall Painting in the Roman House*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2004. ISBN 0-89236-766-0.

GIUNTOLI, Stefano. *Umění a historie Pompejí: Rekonstrukce města*. Firenze: Bonechi, 1996. ISBN 88-8029-333-8.

Deset knih o architektuře. Praha: Svoboda, 1979, Antická knihovna (Svoboda).

Internetové zdroje:

Intolerance / Intolernace: Love's Struggle Through the Ages (1916). *ČSFD.cz* [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/3640-intolerance/prehled/#>.

Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages (1916). *IMDb.com* [online]. IMDb.com, 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0006864/?ref_=nv_sr_1?ref_=nv_sr_1.

MOLINA-SILES, Pedro, Óscar BROX SANTIAGO a Juan Carlos PIQUER-CASES. Ephemeral Architectures, Colossal Sets: the Intolerance of the Taviani Brothers and Identity Recovered. *L'Atalante: Revista Des Estudios Cinematográficos* [online]. 2015, 2015(20), s. 111 [cit. 2019-11-18]. ISSN 2340-6992. Dostupné z: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=issue&op=view&path%5B%5D=15&path%5B%5D=showToc>.

Artificial Archaeology and the Cinema- Griffith's Intolerance. *Long Island Archeology* [online]. 2008 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://longislandarcheology.wordpress.com/2008/05/07/artificial-archaeology-and-the-cinema-griffiths-intolerance/>.

The Monstrous Film Set That Jumpstarted Hollywood. *Messy Nessy* [online]. 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://www.messynessychic.com/2019/09/03/the-monstrous-film-set-that-jumpstarted-hollywood/>.

CARSON, Tom. True Fakes on Location. *The Baffler* [online]. 2016 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://thebaffler.com/salvos/true-fakes-carson>.

Elephant. *The Britannica* [online]. Encyclopædia Britannica, 2019 [cit. 2019-11-18]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/animal/elephant-mammal/Reproduction-and-life-cycle#ref234259>.

Ben Hur. *Internet movie database* [online]. 1990-2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0052618/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm.

Ben Hur. *Česko-slovenská filmová databáze* [online]. 2001-2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/9876-ben-hur/prehled/#>.

Ben Hur. General Lew Wallace Study & Museum [online]. 2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.ben-hur.com/>.

Ben Hur. *General Lew Wallace Study & Museum* [online]. 2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.ben-hur.com/>.

'Ben-Hur': THR's 1959 Review. *Hollywood reporter* [online]. [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/review/ben-hur-1959-movie-review-920885>.

Production of Ben-Hur (1959 film). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_Ben-Hur_\(1959_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Production_of_Ben-Hur_(1959_film)).

Ben Hur (1959) - Filming & Production. *IMBd* [online]. 2019 [cit. 2019-10-13]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0052618/locations>.

Kleopatra / Cleopatra (1963). *ČSFD.cz* [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/6387-kleopatra/prehled/#>.

Cleopatra (1963). *IMDb* [online]. Amazon Company [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0056937/>.

Cleopatra (1963): The Sets Behind the Epic. *Foote & Friends on Film* [online]. ThemeREX, 2019 [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://footeandfriendsonfilm.com/2018/09/24/>

cleopatra-1963-the-sets-behind-the-epic/.

WHITLOCK, Cathy. The Set Designs of Cleopatra, Elizabeth Taylor's Classic Movie. *Architectural Digest* [online]. 31. 12. 2012 [cit. 2019-12-31]. Dostupné z: <https://www.architecturaldigest.com/gallery/cleopatra-elizabeth-taylor-set-design-50th-anniversary-cannes-slideshow#> .

Troja / Troy (2004). *ČSFD.cz* [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/71307-troja/prehled/#> .

Trója (2004). *IMDb* [online]. IMDb.com, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0332452/?ref_=fn_al_tt_1.

The movie Troy (2004). *Ancient World Magazine* [online]. Ancient World Magazine, 2018 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.ancientworldmagazine.com/podcast/movie-troy-2004/>.

From Ruins to Reality: Troy DVD featurette [film]. Wolfgang Petersen. USA, Warner Home Video, 2004.

The epic film in world culture [online]. New York: Routledge, 2010, [cit. 2019-11-16]. ISBN 978-0415990189.

Troy. Film Locations [online]. The Worldwide Guide To Movie Locations, 2019 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.movie-locations.com/movies/t/Troy-2004.php>.

WILLIAMS, Scott Lukas. The Design of Troy. *Swords and Sandals* [online]. 2010 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <http://swordsandals.blogspot.com/2010/09/design-of-troy.html>.

BIELIK, Alain. ‚Troy‘: Innovative Effects on an Epic Scale. *Animation World Network* [online]. AWN, 2004 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.awn.com/vfxworld/troy-innovative-effects-epic-scale>.

CARTWRIGHT, Mark. Trireme. *Ancient History Encyclopedia* [online]. Ancient History Encyclopedia Limited, 2012 [cit. 2019-11-19]. Dostupné z: <https://www.ancient.eu/trireme/>.

Agora (2009). *ČSFD.cz* [online]. POMO Media Group, 2019 [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/241254-agora/prehled/#>.

Agora (2009). *IMDb* [online]. Amazon company [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1186830/?ref_=fn_al_tt_1

DURNOVÁ, Helena. Matematicky včera a dnes. In: BEČVÁŘ, Jindřich a Eduard FUSCHS. *Matematika v proměnách věků*. II.. Praha: Prometheus, 2001, s. 106-137. Dostupné z: https://dml.cz/bitstream/handle/10338.dmlcz/402127/DejinyMat_16-2001-1_8.pdf.

KRÁLOVÁ, Magda. Hypatie Alexandrijská. *Eduportál Techmania* [online]. Techmania Science Center [cit. 2019-03-05]. Dostupné z: <https://edu.techmania.cz/cs/encyklopedie/vedec/1189/hypatia>.

WATTS, Edward J. Hypatia: *The Life and Legend of an Ancient Philosopher*. Oxford: Oxford University Press, 2017. ISBN 9780190659141.

BROŽEK, Aleš. Alexandrijská knihovna. *Národní knihovna knihovnická revue* [online]. 2002, str. 122–124 [cit. 2019-03-05]. ISSN 1214-0678. Dostupné z: <http://full.nkp.cz/nkkr/Nkkr0202/0202122.html>.

Serapis: Greco-Egyptian deity. *Britannica.com* [online]. Encyclopædia Britannica, 2019 [cit. 2019-03-07]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Serapis>.

Chrismon. *Arts Lexikon* [online]. Fakulta podnikohospodářská VŠE v Praze, 2012 [cit. 2019-03-09]. Dostupné z: <http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Chrismon>.

Pythagoras: Biography, *Philosophy & Facts. Britannica* [online]. *Encyclopedia Britannica*, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/biography/Pythagoras>.

Polykratés ze Samu. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Polykrat%C3%A9s_ze_Samu.

Polycrates. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Polycrates>.

Ahmose II. *Starověký Egypt* [online]. Spolek přátel starověkého Egypta, 2012 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/obdobi-upadku/ahmose2.php>.

26. až 32. dynastie. *Starověký Egypt* [online]. Spolek přátel starověkého Egypta, 2012 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.starovekyegypt.net/obdobi-upadku/farao-ni-26-az-32-dynastie.php>.

Cambyses II. *Ancient History Encyclopedia* [online]. 2018 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://www.ancient.eu/Cambyses_II/

Cylon of Athens. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Cylon_of_Athens.

Fauna a flóra - Samos. *CK Fisher* [online]. CK FISCHER, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://www.fischer.cz/recko/samos/fauna-a-flora>.

Pythagoreion and Heraion of Samos. *UNESCO* [online]. UNESCO World Heritage Centre, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://whc.unesco.org/en/list/595/>.

The dioptra of Heron. *Kotsanas Museum of Ancient Greek Technology* [online]. Kostas Kotsanas [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://kotsanas.com/gb/exh.php?exhibit=1301002>.

Sanctuary of Hera, Samos. *University of Warwick* [online]. University of Warwick, 2015 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://warwick.ac.uk/fac/arts/classics/students/modules/greekreligion/database/clunas/>.

Samos Archaeological Museum. *My Favourite Planet* [online]. My Favourite Planet, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.my-favourite-planet.de/english/europe/greece/northern-aegean/samos/samos-photos-1-004.html#colossal-kouros-samos>.

The bireme. *Kotsanas Museum of Ancient Greek Technology* [online]. Kostas Kotsanas, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://kotsanas.com/gb/exh.php?exhibit=1901004>.

The trireme. *Kotsanas Museum of Ancient Greek Technology* [online]. Kostas Kotsanas, 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://kotsanas.com/gb/exh.php?exhibit=1901005>.

Ancient Greek Olympics - the first Olympic Games in Greece. *IOC* [online]. 2020 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <https://www.olympic.org/ancient-olympic-games>.

Hippodamus of Miletus. *Engines of Our Ingenuity* [online]. John H. Lienhard, 2009 [cit.

2020-03-27]. Dostupné z: <https://uh.edu/engines/epi2542.htm>.

Deir el-Medina. *Ancient History Encyclopedia* [online]. Ancient History Encyclopedia, 2017 [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: https://www.ancient.eu/Deir_el-Medina/.

Atlas Corporation Studios, Morocco. *TheStudioTour.com* [online]. [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.thestudiotour.com/wp/studios/atlas-corporation-studios-morocco/>.

Mediterranean Film Studios [online]. Mediterranean Film Studios [cit. 2020-03-27]. Dostupné z: <http://www.mediterraneanfilmstudios.com/>.

Seznam použitých obrázků

Obr. 1. zdroj: <https://static.tvtropes.org/pmwiki/pub/images/maxresdefault19.jpg>

Obr. 2. zdroj: https://static.cambridge.org/binary/version/id/urn:cambridge.org:id:-binary-alt:20180928204242-91759-smallThumb-01610fig13_5.jpg?pub-status=live

Obr. 3. zdroj: <https://images.genius.com/e146644a643e0b9c37155fc4522132e4.500x676x1.jpg>

Obr. 4. zdroj: *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, c2010, s. 87. ISBN 978-0-06-088122-1.

Obr. 5. zdroj: <http://www.johnwharding.com/wp-content/uploads/2015/08/BH-ss-crowd10-e1440607478444.jpg>

Obr. 6. zdroj: https://2.bp.blogspot.com/-Sku1LXrO5s0/Wrwo7C6OKJI/AAAAAAA-ATQE/StKDqCx64d4uoX7ZnWv_kvww11uojBHUrQCEwYBhgL/s400/a3.jpg

Obr. 7. zdroj: <https://tedhicksfilmetc.files.wordpress.com/2017/09/quo-vadis-expansive-set3-e1511137328607.jpg>

Obr. 8. zdroj: <http://creativedoramas.com/wp-content/uploads/2018/12/Screenshot-2018-11-25-at-19.18.33-1024x708.png>

Obr. 9. zdroj: <https://ccaminha.files.wordpress.com/2016/04/23-jc3balio-cc3a9sar.jpg>

Obr. 10. zdroj: <https://screengrabsaz.files.wordpress.com/2016/01/01-518.jpg>

Obr. 11. zdroj: https://lh3.googleusercontent.com/proxy/SMQZ8qn7BB_ZNSkK-K8HPeKeV87Qz-ZXy9aB3-Xb7GfRIPdMBDdmVdggpJbTHH11CKCSujZGwqiDfdZ0Pm-9SeMroG5GXb_rp-VIBeVARWdNrj0uhXi1FIUmIK6g

Obr. 12. zdroj: https://lh5.googleusercontent.com/proxy/0AwkzFprLozx7VwnZKd-WLWmI2OmkWTjv58TPFpqrEOgGZQZJqzPH6Xr9WJgrrb8ke_5DuH0YOaesJpVfZvhgI-07vXHpZhnaxZIC-74Qj0QmXo3PWxgoTtV7gbnAkA

Obr. 13. zdroj: <https://talesfromtheneonbeach.files.wordpress.com/2019/01/capture.jpg?w=756>

Obr. 14. zdroj: https://lh3.googleusercontent.com/proxy/ypLICVwDPiloRhwxJai-k0iKBn53GPHcsZGqu8JtUFiiFOwNyKWf8CNOPuNpHrPPDgsuj3XNoTSjsnP3yNZx8yaSM-dyp2eY-sfGhfySm_yehfikCRQaUtrjtD6YMhL2WvmTpVq55dSw

Obr. 15. zdroj: <https://pbs.twimg.com/media/DtNIPz1WkAERQCQ.jpg:large>

Obr. 16. zdroj: <https://s3.amazonaws.com/theasc-stage-assets/AC-262-wm.jpg>

Obr. 17. zdroj: <https://www.kbxmedia.cz/data/fotky/564x2500x0/b123176e6cf468c62aaea8242b00064d4fe4ea36d.jpg>

Obr. 18. zdroj: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/b5/Scenografia_di_%22Rome%22_-_panoramio.jpg/1024px-Scenografia_di_%22Rome%22_-_panoramio.jpg

Obr. 19. zdroj: https://img1.10bestmedia.com/Images/Photos/317985/cinecitta-1_54_990x660.jpg

Obr. 20. zdroj: <https://longislandarcheology.files.wordpress.com/2008/05/scrap1.jpg>

- Obr. 21. zdroj:** <https://longislandarcheology.files.wordpress.com/2008/05/scrap3.jpg>
- Obr. 22. zdroj:** <https://longislandarcheology.files.wordpress.com/2008/05/scrap4.jpg>
- Obr. 23. zdroj:** https://ma91c1an.files.wordpress.com/2015/05/babylonian_marriage_market.jpg
- Obr. 24. zdroj:** Screenshot z filmu Intolerance (1916)
- Obr. 25. zdroj:** <https://i.redd.it/v4mfwge34wi21.jpg>
- Obr. 26. zdroj:** <https://k60.kn3.net/taringa/9/A/C/B/5/3/Conclavista/DA2.jpg>
- Obr. 27. zdroj:** Screenshot z filmu Intolerance (1916)
- Obr. 28. zdroj:** <https://i.imgur.com/PJFmiuQ.jpg>
- Obr. 29. zdroj:** <https://thedesignersassistant.files.wordpress.com/2011/11/hall-drawing4.jpg>
- Obr. 30. zdroj:** <https://proclivitiesprinciplewisdom.files.wordpress.com/2018/01/the-death-of-babylon.jpg?w=1100>
- Obr. 34. - 65. zdroj:** Screenshot z filmu Intolerance (1916)
- Obr. 66. - 96. zdroj:** Screenshot z filmu Ben Hur - Vyprávění o Kristu (1956)
- Obr. 97. zdroj:** https://www.tomatazos.com/uploads/images/197584_832x584.jpg
- Obr. 98. zdroj:** https://1.bp.blogspot.com/_tw5hXrbf1kg/TJbSViyeirI/AAAAAAAAACM0/CffLNffduCI/s640/BH7.jpg
- Obr. 99. zdroj:** https://lh5.googleusercontent.com/proxy/24349aCkX9yQ7uo6xsqv-GFLJ7kgK7bz9CrbgbKY4v_nbLSF4mFHOHqOJrVY0F0G3KzPlpnd9Piq48y4bZrFcnMMD-mi3ymQYJxNCORzZpErrm0dqFhVEMWGRqZUgr5sQ
- Obr. 100. zdroj:** *Designs on film: a century of Hollywood art direction*. New York: It Books, c2010, s. 143. ISBN 978-0-06-088122-1.
- Obr. 101. zdroj:** <https://what-hath-george-wrought.synthasite.com/resources/ben-hur.jpg>
- Obr. 102. - 110. zdroj:** Screenshot z filmu Ben Hur - Vyprávění o Kristu (1956)
- Obr. 111. - 157. zdroj:** Screenshot z filmu Kleopatra (1963)
- Obr. 158. zdroj:** https://3.bp.blogspot.com/-hTwRGGm1QA0/VFBI7PyHkDI/AAAAAA-AA4uQ/dem3wR-9ts8/s1600/10658293_1.jpg
- Obr. 159. zdroj:** https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/568bfca5b-204d5a4f8818613/1539198850706-TRYUDFLN7Q7Z54IM9BTH/ke17ZwdGBToddI8p-Dm48kOtI03TLQ32kWBLNmHvULGx7gQa3H78H3Y0txjaiv_ofDoOvxcdMmMKkDsy-UqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C7-89I0hZPx-jNbZA_TaS-5I2nNKHo7WxD3z2qQytEe8QW6mVzQY7ifLesIC2tnQIaMmP-vw/Cleopatra+%281.5%29.jpg?format=1000w
- Obr. 160. zdroj:** https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/568bfca5b-204d5a4f8818613/1549401662371-YSRD6CQR8YJQ8DTG1JF6/ke17ZwdGBToddI8p-Dm48kATyDX31rkLAKHywqeaZS-F7gQa3H78H3Y0txjaiv_ofDoOvxcdMmMKkDsy-UqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C7-89I0ktJPZ5nzlpAQ9I-HYKRq6Wf_BcfBsIQ2tXyzRyT8DRyRg5UB9B4J1_j5oiDxSJIbA/

Cleopatra-Digital-89.jpg?format=2500w

Obr. 161. zdroj: https://1.bp.blogspot.com/-VxUKP4zcfiw/VE1NCE2qmwI/AAAAAAA-A4lk/We3mzMoOoQ4/s1600/tumblr_lhlpmgblHb1qcsu84o1_500.jpg

Obr. 162. zdroj: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/568bfca5b-204d5a4f8818613/1549401647122-KU8XPEFR1ARG6FYG5D3E/ke17ZwdGBToddI8pDm48kEBFJqzv3PjRXdJu_ry1Tr17gQa3H78H3Y0txjaiv_0fDoOvxcdMmMKkDsy-UqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C-789I0ICYWGxfgdB_uf1_ERfebHZ72udla7gCRdGSMmF xay2i8-Slk1NFVTYSmV62CRlj8jw/Cleopatra-Digital-83.jpg

Obr. 163. zdroj: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/568bfca5b-204d5a4f8818613/1549401629155-KUASNMKH9HSRCS29ARLP/ke17ZwdGBToddI8pDm48kEMoKnzuKtQrncjwz4BVht7gQa3H78H3Y0txjaiv_0fDoOvxcdMmMKkDsyUqMSs-MWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C789I0ro-8siOxa7KOjEXaZRk24Q7NGLLeZGHSLWQG0gTbGnhALz6qLT1jCFi6QYMWbY83q6g/Cleopatra-Digital-79.jpg

Obr. 164. zdroj: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/568bfca5b-204d5a4f8818613/1549401617182-VIAA94HQF95GWRN1WN8W/ke17ZwdGBToddI8pDm48kE9NFCDJr0l4c0Y5jo0wNjV7gQa3H78H3Y0txjaiv_0fDoOvxcdMmMKkDsy-UqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C7-89I0mhydAgiKdIfeAoxVgE7c7ozdN3tgVfk4Zty6NTbGlm1_9tP6j dutSrOTYapedZvqA/Cleopatra-Digital-78.jpg

Obr. 165. zdroj: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/568bfca5b-204d5a4f8818613/1549401690702-DBH99LYADQ9PE3K7VK2O/ke17ZwdGBToddI8pDm48kIb-7ddDqlqo2bSNcIjKEP97gQa3H78H3Y0txjaiv_0fDoOvxcdMmMKkDsyUqMSs-MWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C789I0o-oWhOa5cxQSJsU3rXf8luXtqvtYUKcm6MKlr11nOnKZ6m0kUrzq_p2XZLAQI047Cw/Cleopatra-Digital-96.jpg?format=500w

Obr. 166. zdroj: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/568bfca5b-204d5a4f8818613/1549401695934-54HMV9A76FXC1JK5M5UC/ke17ZwdGBToddI8pDm48kGD-sdA1pp065cIQzqPOe_17gQa3H78H3Y0txjaiv_0fDoOvxcdMmMKkDsy-UqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C7-89I0prfa1Z6IeUrCPboCAmmHZnmKrThI3eqvJdkv52uA7ptJ1tTANqsseA4ZvYrrAORdA/Cleopatra-Digital-110.jpg?format=2500w

Obr. 167. - 213 zdroj: Screenshot z filmu Troja (2004)

Obr. 214. zdroj: <https://www.ancient.eu/img/c/p/1200x627/136.jpg?v=1485680489>

Obr. 215. zdroj: https://etc.usf.edu/clipart/10200/10280/frieze_10280_md.gif

Obr. 216. zdroj: https://lh5.googleusercontent.com/proxy/_86beatVMo1PFvvr5vY-WIRA_3qv7-FrbFIIPQnSpY5LCI3OMY5aKhNnx25yq1OjT2dm7QVxWKTPIEcYsWn4nOG-KdO7PAPOGTCEIhkEMJyUp_I9XI4s-7fIbfqBm35B07SoTGgKmDiRN7X1arn1I2Squy_HdV3ZIAv-0BsUViwk

Obr. 217. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/7f/cd/c8/7fcd8f13a3af2af927a-18992c6d5687.jpg>

Obr. 218. - 226. zdroj: Screenshot z filmu Agora (2009)

Obr. 227. zdroj: <https://www.demotivateur.fr/images-buzz/103825/2.jpg>

Obr. 228. zdroj: <https://i.pinimg.com/736x/71/85/7a/71857a8f9bb071f36347f2d67093ba2e.jpg>

- Obr. 229. zdroj:** https://page-online.de/wp-content/uploads/2011/10/KR_111027_conceptart_GHD_AGORA_sketch-650x457.jpg
- Obr. 230. zdroj:** <https://www.quotemaster.org/images/5a/5a8a-361664778a03fc38f2b4cfe3b488.jpeg>
- Obr. 231. - 259. zdroj:** Screenshot z filmu Agora (2009)
- Obr. 260. zdroj:** <https://www.google.com/maps/dir//37.9312221,26.9381434/@37.728595,26.8128203,31735m/data=!3m1!1e3!4m2!4m1!3e0>
- Obr. 261. zdroj:** <https://www.google.com/maps/@36.7108828,32.4251488,1929092m/data=!3m1!1e3>
- Obr. 262. zdroj:** <https://www.astirofsamos.com/images/headers/attractions.jpg>
- Obr. 263. zdroj:** <https://www.enjoythegoodlife.nl/wp-content/uploads/2017/07/samos-brem1.jpg>
- Obr. 264. zdroj:** https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/86/GR_Samos_Kerketeas_Luftbildaufnahme_30_asb_19-08-2002.jpg/240px-GR_Samos_Kerketeas_Luftbildaufnahme_30_asb_19-08-2002.jpg
- Obr. 265. zdroj:** <https://samos-guide.com/wp-content/uploads/2017/03/432fdc5b77e4382f7008437ee6be4184-564x720.jpg>
- Obr. 266. zdroj:** <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRQ-VXVf57TFdWs1k0U8IVKjnOlyGck1T88y7GRc-kLhJuo7ZNI4&s>
- Obr. 267. zdroj:** <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQXHGLx-p0S5ki2IPZBmKJZydvC86miwMY3hoeJpn8ASpdTHsNe8jQ&s>
- Obr. 268. zdroj:** <https://i1.wp.com/www.samosoutdoors.com/wp-content/uploads/2018/01/pythagoras-cave-samos.jpg?fit=300%2C200&ssl=1>
- Obr. 269. zdroj:** https://cdn.fischer.cz/Images/000388/recko-samos-4_1200x0.jpg
- Obr. 270. zdroj:** https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/8/85/Pythagorion_%28Samos_of_Greece%29_Banner.jpg/2560px-Pythagorion_%28Samos_of_Greece%29_Banner.jpg
- Obr. 271. zdroj:** <https://ancient-greece.org/images/ancient-sites/delos/large/28.jpg>
- Obr. 272. zdroj:** <https://i.pinimg.com/originals/e4/72/ea/e472ea-0704c5201f738b25ab27c1b70d.jpg>
- Obr. 273. zdroj:** <https://i.pinimg.com/236x/e4/88/e6/e488e66a361b4cd0dae7f1602195665f--roman-history-pompeii.jpg>
- Obr. 274. zdroj:** <https://www.thevintagenews.com/wp-content/uploads/2017/11/istock-183236999-640x428.jpg>
- Obr. 275. zdroj:** https://d7hftxdivxxvm.cloudfront.net/?resize_to=width&src=https%3A%2F%2Fartsy-media-uploads.s3.amazonaws.com%2F7PJcuPfsS6zqkk1rVzoY-wA%252FCalatayud_-_Museo_de_Calatayud_-_Cubiculo.jpg&width=1200&quality=80
- Obr. 276. zdroj:** https://www.researchgate.net/profile/Lara_Berrozpe/publication/311921693/figure/fig4/AS:443917033316355@1482849476546/Detalle-de-la-res-titucion-de-uno-de-los-paneles-de-Cubiculum-de-Bilbilis-Museo-de_Q640.jpg
- Obr. 277. zdroj:** <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4a/De->

los_Haus_der_Delfine_02.jpg/600px-Delos_Haus_der_Delfine_02.jpg

Obr. 278. zdroj: <https://www.romeandart.eu/images/news/crustae-5.jpg>

Obr. 279. zdroj: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/7f/House_of_the_Lake%2C_Delos_01.jpg/1280px-House_of_the_Lake%2C_Delos_01.jpg

Obr. 280. zdroj: https://www.planetpompeii.com/public/gallery/37_01.jpg

Obr. 281. zdroj: <https://www.cestujeme.name/FotoGalerie/250/11289.jpg>

Obr. 282. zdroj: <https://previews.agefotostock.com/previewimage/medibigoff/6cd-5cb1dabaec378d0d499526330f7d8/ibr-310192.jpg>

Obr. 283. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/39/68/40/3968407e6f002c45bb0d2e-633bad3a9b.jpg>

Obr. 284. zdroj: https://www.pompeiiinpictures.com/pompeiiinpictures/R6/6%2002%2004_files/image057.jpg

Obr. 285. zdroj: <https://secureservercdn.net/198.71.233.104/c2b.d38.myftpupload.com/wp-content/uploads/2016/12/pompeicollage800x800.png>

Obr. 286. zdroj: <https://3.bp.blogspot.com/-99Z2AWSUHGA/VnsnzzHj9hI/AAAAAAAA-AqgA/47pqc4sPKLs/s320/Casa%2Bde%2BJulio%2BPolibio.%2BPiso%2Bsuperior%2Bvisto%2Bdesde%2Bel%2Bvest%25C3%25ADbulo%2B%25283%2529.jpg>

Obr. 287. zdroj: https://live.staticflickr.com/1150/1253071690_b1f0142ca4_b.jpg

Obr. 288. zdroj: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/f/f2/Delos_cubic_floor_mosaic.jpg/1200px-Delos_cubic_floor_mosaic.jpg

Obr. 289. zdroj: https://m.dw.com/image/18817342_101.jpg

Obr. 290. zdroj: MAZZOLENI, Donatella. *Domus: Wall Painting in the Roman House*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, 2004, s. 63. ISBN 0-89236-766-0.

Obr. 291. zdroj: https://www.samosin.gr/wp-content/uploads/pythagoreio_image_1.jpg

Obr. 292. zdroj: <https://2.bp.blogspot.com/-2hkmuP3COA4/U29egOckdZI/AAAAAAvT0/zwla32xCgok/s1600/%CE%A0%CF%85%CE%B8%CE%B1%CE%B3%-CE%BF%CF%81%CE%B5%CE%B9%CE%BFtrip.jpg>

Obr. 293. zdroj: <https://www.corinth-museum.gr/wp-content/uploads/2016/07/kechree-2-1920x1013.jpg>

Obr. 294. zdroj: <https://www.corinth-museum.gr/wp-content/uploads/2016/07/kechree-1-1920x1013.jpg>

Obr. 295. zdroj: <https://4.bp.blogspot.com/-cViiO9tEno0/VNDnuUOSMNI/AAAAAA-ABEEU/TrZVEuwkQrY/s1600/%CE%9D%CE%91%CE%9F%CE%A3%2B%CE%97%-CE%A1%CE%91%CE%A3.jpg>

Obr. 296. zdroj: <https://www.fototravel.info/samos/heraion/0076v.jpg>

Obr. 297. zdroj: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/a9/Heraion_of_Samos_Sacred_Road_2.jpg

Obr. 298. zdroj: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/6a/Heraion_of_Samos_panorama.jpg/1200px-Heraion_of_Samos_panorama.jpg

- Obr. 299. zdroj:** <https://image.arrivalguides.com/1230x800/05/e6c9ab-57319ca64bbc3c220028b8d4d2.jpg>
- Obr. 300. zdroj:** https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQKQtX-6Cb2Wvvc4Rb9UFCiaggtD53GRfOB_gr26eFW7C8AWm6ou1A&s
- Obr. 301. zdroj:** <https://www.ancient.eu/img/r/p/500x600/2424.jpg.webp?v=1485680633>
- Obr. 302. zdroj:** <https://userscontent2.emaze.com/images/2954568d-67a4-4759-ab4f-f3c0168ff80f/a3b24533c9fc2d2dc9ed1aedb71be8d8.png>
- Obr. 303. zdroj:** <https://i.pinimg.com/originals/40/72/6f/40726f6b141a1f6b-4c17007bbc5da521.jpg>
- Obr. 304. zdroj:** <https://www.holidayify.com/wp-content/uploads/AncientTriremeAthensGreece.png>
- Obr. 305. zdroj:** <https://www.thenationalherald.com/wp-content/uploads/2017/06/2547810-760x507.jpg>
- Obr. 306. zdroj:** <https://api.art.rmngp.fr/v1/images/17/60409/l?t=C9P-wNaXqvv7A-wSkcbLzzg>
- Obr. 307. zdroj:** <https://i.pinimg.com/236x/03/40/37/034037f67513db14cac-c65fdf8e67bc3--olympia-greece-travel-in-greece.jpg>
- Obr. 308. zdroj:** <https://thewallpapers.org/zoom/2742/Pic%20Olympia.jpg>
- Obr. 309. zdroj:** <https://i.pinimg.com/originals/b5/f4/2c/b5f42cb58801922d7ff0b432f808c195.jpg>
- Obr. 310. zdroj:** https://www.athenskey.com/uploads/1/8/0/9/18093069/kronian-hill_orig.jpg
- Obr. 311. zdroj:** <https://www.greeka.com/photos/peloponnese/olympia/hero/olympia-1920.jpg>
- Obr. 312. zdroj:** https://taxi27katakolo.com/wp-content/uploads/2014/07/olympia_entrance_greece1.jpg
- Obr. 313. zdroj:** https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/4b/Miletus_bath_of_Faustyna_RB_3.jpg/1024px-Miletus_bath_of_Faustyna_RB_3.jpg
- Obr. 314. zdroj:** <https://www.thoughtco.com/thmb/G8HTQx0POIPTgPw2kvNH-K0Plim8=/735x0/theater-of-miletus--miletus--turkey-979720830-5b819ca4c9e-77c002506acff.jpg>
- Obr. 315. zdroj:** https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/5a/The_Theater_of_Miletus.jpg/800px-The_Theater_of_Miletus.jpg
- Obr. 316. zdroj:** <https://i.pinimg.com/originals/ed/cf/06/edcf068df31e1a-014276cf3db8d306b3.jpg>
- Obr. 317. zdroj:** https://antikforever.com/Asie_Mineure/ionie_carie/images/Milet14.jpg
- Obr. 318. zdroj:** <https://pbs.twimg.com/media/C7992VCVUAAAGDv.jpg>
- Obr. 319. zdroj:** https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/53/Deir_el-Medina%2C_Luxor%2C_3_Jan_2011_-_panoramio_%283%29.jpg/1280px

-Deir_el-Medina%2C_Luxor%2C_3_Jan_2011_-_panoramio_%283%29.jpg

Obr. 320. zdroj: <https://i.ytimg.com/vi/OkteZL0Qme8/maxresdefault.jpg>

Obr. 321. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/ae/24/1c/ae241ca761e6f8703af2c62b63464712.jpg>

Obr. 322. zdroj: https://egyptbestholidays.co.uk/wp-content/uploads/2019/05/Temple_of_Ramesses.jpg

Obr. 323. zdroj: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/56c13cc00442627a08632989/1558829489660-DD945U1EY6383OFJK04P/ke17ZwdGBTod-dI8pDm48kK60W-ob1oA2Fm-j4E_9NQB7gQa3H78H3Y0txjaiv_ofDoOvxcdMmMKkD-syUqMSsMWxHk725yiiHCCLfrh8O1z4YTzHvnKhyp6Da-NYroOW3ZGjoBKy3azqku80C7-8910kD6Ec8Uq9Yczfrzwr7e2Mh5VMMOxnTbph8FXiclivDQnof69TICeE0rAhj6HUpxkw/medinethabuvista.JPG

Obr. 324. zdroj: <https://megaconstrucciones.net/images/monumentos/foto2/medinet-habu.jpg>

Obr. 325. zdroj: <https://media-cdn.tripadvisor.com/media/photo-s/11/ad/f8/cc/temple-de-medinet-habu.jpg>

Obr. 326. zdroj: <https://media-cache-ec0.pinimg.com/736x/d5/7d/a5/d57da59ba60d75b65649498f9648621d.jpg>

Obr. 327. zdroj: <https://imperioacadiohome.files.wordpress.com/2019/08/39122731-picture-of-walls-of-the-ancient-city-of-babylon-in-babil-province-south-of-iraq-it-is-built-on-the-m-1.jpg>

Obr. 328. zdroj: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQuioF-4GJtp_-tabXN21mSoFgxQ_S_Tr9t32D-P9_pdqsGvz6Yp&s

Obr. 329. zdroj: https://lh3.googleusercontent.com/7D1ohrLeYYkM0WarqO8a5vd_LpArn_L6JbhoXR8GACnNnU_fKmQKsr9r2vLi4GM5xM

Obr. 330. zdroj: <https://i.insider.com/5d234ce921a8612cd8382926?width=600&format=jpeg&auto=webp>

Obr. 331. zdroj: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSf_W46nvfeaN9-hkne3wADEXB2pYDP0jEVnLx0O-lqguluMASUWQ&s

Obr. 332. zdroj: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/ruyafoundation-uploads/2012/12/Sadaam-Husseins-reconstruction-of-Babylon.jpg>

Obr. 333. zdroj: https://www.arca.it/wp-content/uploads/2015/06/05-DSC_0796-1024x714.jpg

Obr. 334. zdroj: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRpF5ZjX-H5m9NKlnGivUwpmPKj7BAwHHx-JObW_TVU5aLOXz379&s

Obr. 335. zdroj: <https://media.timeout.com/images/105593068/image.jpg>

Obr. 336. zdroj: <https://www.samaina-hotel-samos.com/wp-content/uploads/2017/12/pythagorion-5.jpg>

Obr. 337. zdroj: https://www.samosin.gr/wp-content/uploads/samos_fortification_wall_7-1.jpg

Obr. 338. zdroj: <https://cms.artandarchaeology.princeton.edu/media/thumbnails/art-599.jpg?w=580&h=435&c=true&d=false>

Obr. 339. zdroj: https://followinghadrian.files.wordpress.com/2014/06/14185414039_a56e20e027_h.jpg

Obr. 340. zdroj: <https://i.imgur.com/fWI7O65.jpg>

Obr. 341. zdroj: https://www.eventsromagna.com/uploads/immagine/2016/11/es-cursione-senza-parole-nella-foresta-secolare_290994.jpg

Obr. 342. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/e8/35/20/e835206c91343b2b45bef5f796d323cf.jpg>

Obr. 343. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/b0/9f/3f/b09f3fb5c9259a81e0d50a-00e19f7c25.jpg>

Obr. 344. zdroj: https://2.bp.blogspot.com/-_h-4CevU2mE/TuUQ60nmOAI/AAAAA-AAAws/imEBS9CUQrQ/s1600/AKROTIRI_SHIP-PROCESSION-FULL_PANO-3.jpg

Obr. 345. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/36/66/9c/36669c9138e3f5a7bfc4f8f-2dae751f7.jpg>

Obr. 346. zdroj: https://lh4.googleusercontent.com/proxy/aB_nbNB96DLFSY2jNn-Do_vDEgp6Jxcaoy2NeQyCtEiVPuczxwDAMnZNMtTvusTIT28ICq8AYhIbEcBxNEWqQALN-hHuRFjsn1_hGOqNt_um-oOtM-EIRjApsuSYOb50yo11Vu

Obr. 347. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/fe/82/0a/fe820a13b39be1f36ac-2d1e76c28630f.jpg>

Obr. 348. zdroj: [https://www.christies.com/img/LotImages/2011/NYR/2011_NY-R_02415_0073_000\(sir_lawrence_alma-tadema_om_ra_rws_an_oleander\).jpg?mode=max&Width=200](https://www.christies.com/img/LotImages/2011/NYR/2011_NY-R_02415_0073_000(sir_lawrence_alma-tadema_om_ra_rws_an_oleander).jpg?mode=max&Width=200)

Obr. 349. zdroj: <https://www.nationalgeographic.com/content/dam/archaeologyand-history/rights-exempt/history-magazine/2019/03-04/Delphi/01-delphi-opener.ngsver-1552381211088.adapt.1900.1.jpg>

Obr. 350. zdroj: <https://www.ancient.eu/img/r/p/500x600/3029.jpg?v=1485680865>

Obr. 351. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/10/ed/d4/10edd44bba3bda9e0cde-78100f3159dc.jpg>

Obr. 352. zdroj: https://www.archaeology.org/images/JF2020/Top_Ten/Top-Ten-Egypt-Khuwy-Tomb-Painting-Detail.jpg

Obr. 353. zdroj: <https://lh5.googleusercontent.com/proxy/jcIQjphjEBPVYuYeTeR3cP-kzL-mjj8aZH7XsTeOJMxj5nM6H3ITfpxWz21e9guSvqDjIh37s0S5uiS4TZ58xAwj2j7L-ZuQOmyyllg>

Obr. 354. zdroj: <https://images.fineartamerica.com/images/artworkimages/mediumlarge/1/kom-ombo-ceiling-painting-debbie-oppermann.jpg>

Obr. 355. zdroj: <https://i.pinimg.com/474x/18/0d/c0/180dc04b0ea1f9533213c16e-9dac7739--egyptian-art-the-mirror.jpg>

Obr. 356. zdroj: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9e/Medinet_Habu-plate_20.png

Obr. 357. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/02/e1/14/02e114acd9f905b06ea-757716aaf0727.jpg>

Obr. 358. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/06/4e/b1/064eb1ebca728f05c->

063c70e701294fc.jpg

Obr. 359. zdroj: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd-9GcRw9LsFzjbmfiwTYtrIYSpcZf0SrueOcctFvU3VpzIoDpIHCyy&s>

Obr. 360. zdroj: <https://ichef.bbci.co.uk/images/ic/208x117/p07g5hmk.jpg>

Obr. 361. zdroj: <https://i0.wp.com/archeyes.com/wp-content/uploads/2016/04/zigurat-architecture-archeyes-4.jpg?resize=850%2C353>

Obr. 362. zdroj: <https://pbs.twimg.com/media/EckQ3VaW4AANIfu.jpg>

Obr. 363. zdroj: https://www.history.com/.image/ar_16:9%2Cc_fill%2Ccs_srgb%2Cfl_progressive%2Cg_faces:center%2Cq_auto:good%2Cw_620/MTU3ODc5MDg-3MjM5MDc5MjQx/the-remains-of-the-sehdar-palace-persepolis-the-former.jpg

Obr. 364. zdroj: <https://ssl.c.photoshelter.com/img-get/I0000Y2g8XQ-2D2i8/s/650/88434-5-5-Pergamon-Babylon-Panel-lion.jpg>

Obr. 365. zdroj: <https://i.pinimg.com/originals/49/4f/dc/494fdc994340fb1cac76dbc-067cb99d2.jpg>

Obr. 366. zdroj: <https://i.pinimg.com/474x/91/68/d4/9168d47a28e51327a-c01e5e8dbeaf3ab.jpg>

Obr. 367. zdroj: <https://i2.wp.com/storage.googleapis.com/sem-tixassets/vlajkysemtixtop/2020/01/33f5aa56-obr.-2b-ursk%C3%A1-standarta-m%C3%ADr-2.jpg?resize=1000%2C438&ssl=1>

Seznam příloh

Příloha P 1: CD s digitální podobou práce a s obrazovou dokumentací