

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média (B8204)

Kamera (8204R019)

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Současné svícení žánru sci-fi

**VÝVOJ SVÍCENÍ MEZI LETY 2019 A 2049 - PROMĚNY SVĚTA JAKO
DŮVOD KE ZMĚNĚ PŘÍSTUPU K SVÍCENÍ U FILMŮ BLADE RUNNER**

Jan Vališ

Vedoucí práce: MgA. Martin Šec

Oponent práce: MgA. Tomáš Sysel

Datum obhajoby: 19.9.2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

Film and TV School

(B8204) Film, Television, Photography, and New Media

Cinematography (8204R019)

BACHELOR'S THESIS

Modern trends in lighting sci-fi

**EVOLUTION OF LIGHTING BETWEEN THE YEARS 2019-2049 - THE
CHANGING WORLD AS A REASON FOR DIFFERENT LIGHT
APPROACHES IN BLADE RUNNER FILMS**

Jan Vališ

Supervision: MgA. Martin Šec

Opponent: MgA. Tomáš Sysel

Defence date: 19.9.2022

Degree assigned: BcA.

Prague, 2022

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Současné svícení žánru sci-fi
Vývoj svícení mezi lety 2019 a 2049 - Proměny světa jako důvod ke změně
přístupu k svícení u filmů Blade Runner

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.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

Poděkování

Rád bych poděkoval mému vedoucímu práce, magistru Martinu Šecovi, za intenzivní pomoc, kterou mi věnoval. Za to, že nakoukal množství filmů, z nichž část jsem ani nepoužil, a vždy poctivě reagoval na jakékoliv mé dotazy.

ABSTRAKT

Práce se zabývá svícením ve filmech Blade Runner a Blade Runner 2049. Tento text však jen neporovnává obrazy z filmu, ale má za cíl ukázat čtenáři cestu, jak k těmto obrazům tvůrci došli. Ve zkratce seznámí čtenáře s tím, v jaké době tvůrci žili, jaké filmy se v oné době natáčely, a jaké konkrétní inspirace tvůrci přiznali. Tyto aspekty se pokouším v práci propojit a dát tak čtenáři základ, po kterém poté představím i vybrané obrazy a techniky, které u nich byly použity.

Při psaní textu jsem kromě samotných filmů pracoval s řadami rozhovorů s tvůrci a jejich spolupracovníky, technických rozborů, filmových fór, a nabyté informace jsem poté hlouběji ověřoval a rozvíjel. Techniky svícení jsem doplnil o informace získané při studiu kamery a v závěru jsem provedl srovnání obou filmů a vybraných scén.

ABSTRACT

The thesis focuses on lighting in the films Blade Runner and Blade Runner 2049. However, this text does not merely compare images from the film, but aims to show the reader the process the filmmakers went through to achieve these ideas. It briefly introduces the reader to the era in which the filmmakers lived, what films were being made at the time, and what specific inspirations the filmmakers acknowledged. I try to link these aspects in the thesis to give the reader a foundation, after which I will then introduce the selected images and the techniques used to achieve the effect.

As a source of information, in addition to the films themselves, I have worked with a series of interviews with the filmmakers and their collaborators, technical analyses, film forums, and the information I have gathered has subsequently been further expanded and verified. I supplemented the lighting techniques with information obtained in my camera studies and finally made a comparison between the two films and selected scenes.

Úvod	1
Blade Runner (1982, Ridley Scott)	3
Kontext	3
Sociální a politická situace v USA	3
Technologie	4
Kultura	5
Tendence ve filmech v letech 1970-1980	5
Přímé vlivy	8
Do Androids Dream of Electric Sheep?	8
Komiksy 60. let	8
Métal Hurlant	8
Temnota amerických komiksů	10
Kultura a umění	12
Architektura futuristy Antonia Sant'Elia	12
Edward Hopper - Noční ptáci	13
Japonská neonová kultura a řešení bytové krize	14
Filmy	17
Film-noir	17
Občan Kane	17
Koncept svícení Blade Runner	19
Blade Runner 2049	24
Kontext	25
Technologický vývoj od 80. let	25
Klimatická krize, přelidnění, poluce	25
Filmové tendence 2010-2019	27
Franšízová nová vlna	27
VOD filmy a seriály	28
Doba nostalgická	29
Doba nezávislá	29

Přímé vlivy	31
Blade Runner a vše poté	31
Kanadská zima a estetika špatného počasí	32
Severský noir	33
Tarkovského Solaris	34
Smog velkoměst	34
Architektura	35
Brutalismus a architektura betonu	35
Architektura moderních katedrál	36
Rozvoj filmových technologií	38
Vznik a rozvoj digitálních kamer	38
LED technologie	40
Koncept	40
Inspirace realitou	45
Srovnání vybraných scén ze snímků Blade Runner a Blade Runner 2049	48
Úvod	48
Odhalující výslechová scéna	48
Blade Runner - Voight-Kampff test	48
Blade Runner 2049 - Baseline test	50
Blade Runner 2049 - výslechová scéna s denním světlem	53
Kancelář Eldona Tyrella a Niandera Wallace jr.	55
Blade Runner - Eldon Tyrell	55
Blade Runner 2049 - Niander Wallace jr.	57
Znázornění nočního města	60
Blade Runner - Pris hledá J. F. Sebastiana	60
Mariette získává informace od K	60
Závěr	63
Seznam použitých pramenů a literatury	65

Úvod

Nacházíme se v roce 2022. Tři roky po událostech původního filmu Blade Runner režiséra Ridleyho Scotta. Dystopická vize režiséra se prozatím nenaplnila. Přesto jsme ale za 40 let prošli obrovskými technologickými a společenskými proměnami. Technologie, které inspirovaly první filmy science fiction a obzvláště v žánru cyberpunk, dosáhly svého potenciálu a možnosti, které ve filmech měli jen vyvolení, má teď každý čtenář v kapse. Proměnou prošel i filmový průmysl a filmové technologie. Na konci tohoto pomyslného vývoje stojí sequel zmíněného filmu, Blade Runner 2049.

Bakalářská práce se bude dělit do tří částí. První bude o filmu Blade Runner z roku 1982, druhá o filmu Blade Runner 2049 a ve třetí části poté proběhne srovnání. V prvních dvou kapitolách nejdříve zasvětim čtenáře do kontextu doby. Ač se technologie za těch bezmála 40 let proměnila, za proměnou stylu snímků stojí daleko více. Blade Runner v roce 1982 byl prvním hraným filmem žánru sci-fi ve formátu cyber-punk a i v obecné rovině vznikl na poměry cyber-punku velmi brzy. V tomto ohledu byl zcela revoluční a Ridley Scott film formoval z různých, tehdy aktuálních, tendencí. Ovlivnila ho jak politika, tak knihy, komiksy, móda. V návaznosti na tyto vlivy poté rozeberu vytvořený vizuální koncept filmu a popíšu jak ho bylo technologicky dosaženo v několika scénách.

Stejný princip nabídnu i pro snímek Blade Runner 2049. Ten vznikl již po úplném stanovení žánru scifi, i žánru cyber-punk. Mohl navázat zcela plynule na původní film, podobně jako to udělal seriál *Altered Carbon*, ale tím by přestal být aktuální. Místo toho se Villeneuve, s kameramanem Deakinsem a art designerem Gassnerem rozhodli udělat dílo zcela aktuální, s novými inspiracemi.



¹ Obrázek vlevo - detail oka z úvodní sekvence Blade Runner 2049, vpravo z Blade Runner (1982)

Blade Runner (1982, Ridley Scott)

Blade Runner [film] režie Ridley Scott USA/Hong Kong/Velká Británie, Warner Bros 1982

Jak již bylo zmíněno, původní Blade Runner byl něco zcela nového. A Ridley Scott tuto novinku vytvořil z toho, co už znal. V této kapitole se dočtete, jaké ingredience použil pro tvorbu tohoto průkopnického filmu, a jak tyto ingredience ovlivnily vizuální styl filmu.

Kontext

Sociální a politická situace v USA

Takto široký kontext k práci zabývající se svícením se může zdát příliš široký, ale myslím, že je důležité zmínit, v jaké době tvůrci žili. Tento svět tvůrce motivoval k různým rozhodnutím ohledně konceptu filmu.

Amerika té doby byla dobou extrémů. Generace baby boomerů narozených v 50-60. letech, během poválečné americké prosperity, v době 70-80. dosahovala plnoletosti a dospělosti. Objevuje se termín přelidnění (overpopulation²) a populační časované bomby³. Nezaměstnanost stupňuje a v oblibě rostou drogy jako heroin a kokain, pomocí kterých lidé zapomínají na své problémy. Vláda v čele s prezidentem Nixonem vyhlašuje drogám válku. Ta paradoxně naopak kriminalitě napomáhá a tak v 70. a 80. letech dosahuje kriminalita a množství vražd historického vrcholu⁴. Drogy se přesouvají z šedého na černý trh.

V souvislosti s Yom Kippurskou válkou a Iránským povstáním také celý západ čelí energetické krizi kvůli omezení exportu ropy ze středního východu. Společně s tímto a obavami z rostoucího ekonomického růstu japonská byla

² Human Overpopulation. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 9 August 2022 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Human_overpopulation

³ The Population Bomb. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 30 July 2022 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Population_Bomb

⁴ ASHER, Jeff. The U.S. Murder Rate Is Up But Still Far Below Its 1980 Peak. *FiveThirtyEight* [online]. New York: ABC News, September 25, 2017 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://fivethirtyeight.com/features/the-u-s-murder-rate-is-up-but-still-far-below-its-1980-peak/>

nutná reakce americké ekonomiky. Reakcí se staly tendence neoliberálního kapitalismu, který praktický ruší omezení globálních toků financí a zboží. Stát se rozpouští v mezinárodním trhu a vzdaluje se svým lidem. Výroba se outsourcuje do rozvojových zemí a prohlubují se ekonomické rozdíly. S nárůstem mezinárodních korporátů roste počet bohatých lidí, včetně tzv. yuppies a roste konzumerismus⁵ středních a vyšších tříd. V narůstající konkurenci domácností a jejich finanční náročnosti se zvyšuje počet zaměstnaných žen. V roce 1985 vydává Madonna single *Material girl*, ve které zpívá:

*'Cause we are living in a material world
And I am a material girl*

Kromě tradičních komodit mikrovlnek a automobilů přibývá jedna velmi významná - elektronika⁶.

Technologie

Už v osmdesátých letech lidé věděli, že technologie dělají svět menším⁷. Mezi lety 1975 a 1985 začaly vznikat první osobní počítače a internet je v nezastavitelném vývoji. Lidé si pouští hudbu z walkmanů a pracující lidé nosí pagery, díky kterým komunikují, a které předznamenávají mobilní telefony, které už také existovaly, ale nebyly vůbec běžné. Komunikace probíhala pomocí telefonů a faxů. Lidé se pomalu stávají závislými na technologiích. Samozřejmostí je zdokonalování televizorů a novinkou je Video Home System (VHS), který umožňoval divákům vlastnit film a přehrát si ho vícekrát. Kromě VHS zažívá boom také kabelová televize s nezávislými stanicemi jako CNN, ESPN, HBO nebo MTV⁸. Oblíbené pořady si pak lidé mohli nahrát pomocí video kazetového rekordéru (VCR). Televize nesloužily jen pro sledování, ale také na hraní her díky konzolám Atari a podobným.

⁵ The 1980s Lifestyles And Social Trends: Topics In The News. In: NAGEL, Rob. *U-X-L American Decades: 1980-1989*. Edited. Michigan: Cengage Gale, 2002, s. 102-116. ISBN 0787664634.

⁶ BROOKS, Nancy Rivera. 1980s Shoppers Charged Into a Brave New World of Goods. *LA Times* [online]. Los Angeles: LA Times, 1989 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1989-12-31-fi-270-story.html>

⁷tamtéž

⁸ ALLEN, Steve a Robert J. THOMPSON. *Television in the United States* [online]. 2009 [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/television-in-the-United-States>. Britannica.

Internet před příchodem World Wide Web (WWW) nebyl veřejnosti přístupný a byl používán výhradně pro vládní a výzkumné účely⁹.

Kultura

Popularizace televizního vysílání ovlivňovala své diváky a často čelila kritice, že pořady jsou jen promyšlené, dlouhé reklamy. Pravdou je, že televizní vysílání mělo vliv na módu 80. let. Vlivné pořady byly například *Dallas* a *Dynasty* nebo videoklipy kabelové stanice MTV (Music Television). Vzhledem ke zmíněné krizi, globalizaci a rostoucím korporátům, byla vyvolána vlna extravagance a extrovertismu. Lidé rádi utráceli a chtěli být vidět - nezapadnout v přelidněné společnosti. Vznikají tendence jako *When in doubt, exaggerate* Vivienne Eastwoodové nebo přechod od sedmdesátkového *Small is beautiful* k *The Bigger The Better*.

V umění proběhl přechod od klidné a funkční moderny k pozornost upoutávající post-moderně.

Tendence ve filmech v letech 1970-1980

Baby boom měl následky i ve filmové branži. Během 60. a 70. let se zcela dramaticky změnila demografie diváků a v 70. letech již 64% diváků bylo pod 30 let¹⁰. Těmto divákům už nestačily dříve oblíbené muzikály a historické eposy. Naopak oblíbené byly filmy přicházející z Evropy a Japonska od tvůrců nových vln. Hollywoodská studia se na to rozhodla reagovat tím, že dala šanci novým tvůrcům. Této epoše se říká Nový Hollywood.

Tito tvůrci byli pod vlivem zejména evropských nových vln, které podporovaly experiment a autorské vyprávění. Vlivnými americkými ranými filmy byly snímky *Bonnie a Clyde* Arthura Penna a *Bezstarostná jízda* Dennise Hoppera. Evropská nová vlna byla obohacena o americkou *counter-culture*. Ovlivnění novou vlnou, a díky nahrazení produkčních kodexů ratingovým systémem, mohli tvůrci natáčet velké filmy o kriminálních, sexu nebo drogách.

⁹ History of the Internet. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Internet

¹⁰ BELTON, John. *American Cinema / American Culture*. 4th edition. New York: McGraw-Hill, 2012. ISBN 0073535095.

Doba také pomohla žánrům dříve spíše nezávislým, či "béčkovým", jako byly horory a sci-fi. Z části se tyto žánrové filmy nazývají *Exploitation films*.

Mezi tvůrce Nového Hollywoodu patří Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese nebo Brian De Palma a Ridley Scott. Řadí se k nim i někteří tvůrci exploitation films. Todd Berliner se o této proměně Hollywoodu vyjádřil jako o největší proměně od nástupu zvuku¹¹. Novou vlnu bych popsal jako odsun od logiky a konzervativního vyprávění k realistickému, avšak emotivnímu autorskému filmu. Režiséři se stávají *auteurs* a místo logicky strukturovaného příběhu se zaměřují i na fyzikální dopad na diváka. Vyprávění nemusí být lineární a konec filmu nemusí být nutně uzavřený. Štáby volí reálné lokace mimo studia a tím se částečně normalizuje realistické svícení - jak z nutnosti, tak díky novým estetickým názorům, které taktéž ovlivnily nové, citlivější negativní suroviny.

Toto období inspirovalo tvůrce a studia být svobodnější, více riskovat a dávat šanci mladým tvůrcům, kteří se drali do popředí.

Renesance Hollywoodu, respektive sedmdesátá a nadcházející léta, také přála fenoménu velkofilmů, které existovaly již dříve, ale ve spojení s mladými tvůrci a novým přístupem k vyprávění se jim začalo říkat block-bustery. Tomuto období, které navazuje až do dnešní doby, se říká éra *blockbusterů*¹². Etymologicky vychází blockbuster od přezdívky leteckých bomb, které mohly zničit celé bloky budov. Podobné plány měli tvůrci s filmy. Ty jsou plánovány pro masový trh, mají obrovské rozpočty a je s nimi spojen tvrdý marketing, včetně oficiálního *merchandise*. Narozdíl od spektaklů zlaté éry Hollywoodu se zaměřují na mladší publikum, které zastupuje největší podíl návštěvníků kin. Filmy jsou plné napětí, akce a speciálních efektů. To, jaký budou mít blockbustery vliv, ukázaly filmy Čelisti Stevena Spielberga a Hvězdné Války George Lucase. Čelisti se staly nejvýdělečnějším filmem všech dob, dokud je nepředběhly Hvězdné války. Úspěch Hvězdných válek inspiroval Ridley Scotta

¹¹ New Hollywood. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/New_Hollywood

¹² DIRKS, Tim. The History of Film The 1970s: The Last Golden Age of American Cinema (the American "New Wave") and the Advent of the Blockbuster Film. *Filmsite.org* [online]. Filmsite.org, 1996- [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://www.filmsite.org/70sintro.html>

k tomu, aby začal přemýšlet nad natočením sci-fi amerického filmu. Tím byl film Vetřelec. Díky úspěchu a přijetí Vetřelce byl Scott schopný natočit další sci-fi velkofilm, jímž byl Blade Runner.

Přímé vlivy

V této kapitole osvětlím přímé inspirace, se kterými již tvůrci přímo pracovali při tvorbě konceptu.

Do Androids Dream of Electric Sheep?

Román Philipa K. Dicka, který inspiroval scénář filmového *Blade Runner*. Scénář pro filmovou adaptaci však opravdu jen inspirovala. Setkáme se se stejným sci-fi světem a stejnými postavami, ale příběh je zcela jiný, včetně samotné hlavní myšlenky příběhu. Samotný název *Blade Runner* pak tvůrci přebírali od spisovatelů Alana E. Nourse a Williama S. Burroughse, kteří tak ve svých sci-fi románech pojmenovávali pašeráky nemocničního vybavení.

Komiksy 60. let

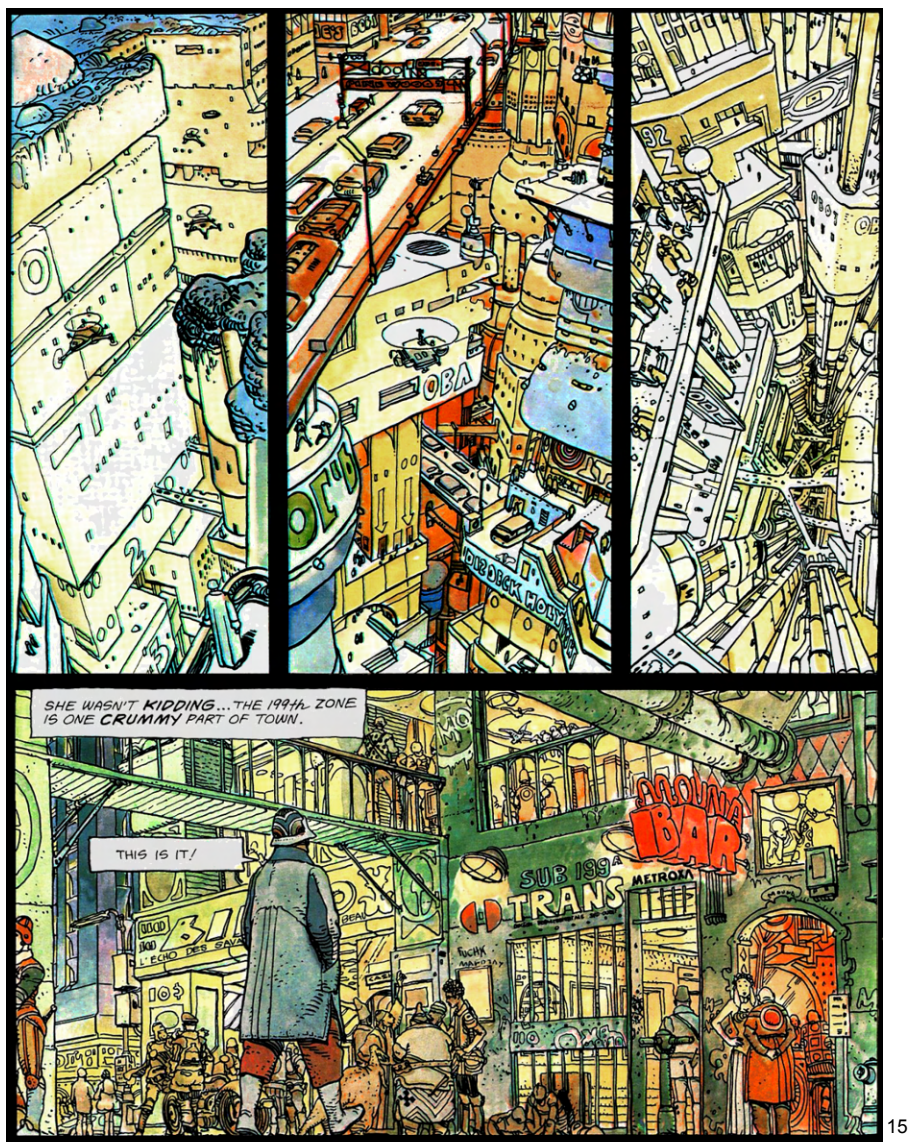
Métal Hurlant

Když se v devadesátých letech setkal Ridley Scott se spisovatelem Williamem Gibsonem, jedním z nejvlivnějších spisovatelů sci-fi, tak se během svého krátkého rozhovoru shodli na tom, jak velký vliv na ně měly francouzské komiksy *Métal Hurlant*, které byly od roku 1977 překládány do amerického časopisu *Heavy Metal*¹³.

Francouzské komiksy během 60. let prošly transformací z žánru určeného jen pro dětské publikum na základnu mnohem širší. Komiksy se staly novou uměleckou formou, díky které se mohli tvůrci vyjadřovat bez omezení k politické, či jiné společenské situaci. Vzniká například časopis *Hara-kiri*, který se později kvůli zesměšňování prezidenta de Gaulle musí přejmenovat na *Charlie Hebdo*. Vzniká také komiksový magazín *Métal Hurlant*, který zcela vyčnívá. Ovlivnění americkou counter-culture, temnými americkými satirickými komiksy, psychadelickým rockem a v některých případech samotným užíváním psychadelik, začali autoři tvořit science fiction komiksy, které neměly obdobu. Tvůrci se nebáli sexuality, násilí nebo agrese. Každý autor měl vlastní styl a

¹³ WALLACE-WELLS, David. William Gibson, The Art of Fiction No. 211. *The Paris Review* [online]. New York: The Paris Review Foundation, 2011 [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://www.gwern.net/docs/fiction/2011-gibson.html>

jejich zásadou bylo tvořit světy zcela nové, bez jakýchkoliv imaginativních omezení¹⁴. Jeden ze spoluautorů magazínu Jean-Pierre Dionnet se vyjádřil, že velikost jejich vlivu jim došla poté, co prvním odběratelem časopisu byl Alain Resnais, druhým Chris Marker a pátým Federico Fellini. Poté, když napsali Georgi Lucasovi o předmluvu, do týdne ji měli.



Komiksy bývají popisovány jako surreálné, avantgardní, erotické, a zejména mládeži nepřístupné. Nejvlivnějším autorem byl Jean Giraud, samozvaný Moebius, který má podíl na filmech Tron, Pátý element a Propast.

¹⁴ WANG, Evelyn. The French sci-fi comic that inspired Blade Runner and Akira. *Dazed* [online]. Londýn: Dazed Media, 2016 [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/32448/1/the-french-sci-fi-comic-that-inspired-blade-runner-and-akira>

¹⁵ The Long Tomorrow by MOEBIUS [1977]. *Pinterest* [online]. [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/73183562681923553/>

Podílel se coby spolutvůrce konceptu, či dokonce autor storyboardu. S Ridley Scottem měl dotvářet vzhled původního Vetřelce, ale kvůli závazkům se mohl podílet jen pár dní¹⁶. Na samotném Blade Runnerovi se fyzicky nepodílel, ale v rozhovorech jej Ridley Scott často zmiňuje a je čestně uveden v titulcích jako inspirace. Konkrétní inspirativní dílo od Mœbiuse bylo *The Long Tomorrow*, který je na obrázku. Důležitou proměnou bylo, že podle Mœbiuse dřívější sci-fi bylo naivní a materialistické, bez kreativity.

Temnota amerických komiksů

Naopak scenárista filmu Hampton Fancher Scottovi neustále ukazoval americké komiksové gagy. Ridley Scott pak na Q&A Blade Runnera v roce 2008 sám přiznal, že komiksy jsou důvod, proč natáčeli primárně v noci. Blade Runner musel být temný.

“And to popularize Blade Runner, I wanted to make it into a real comic strip; Hampton was always showing me comics, and we talked about it a lot. Little Orphan Annie is dark – Daddy Warbucks is so sinister – it’s like Silence Of the Lambs! It’s full of terrible things and bodies locked in cupboards... I would look at these drawings, particularly the [Harold] Gray comic strips – they were so well done in those days. When we were making Blade Runner, it was always in the back of my mind that we were making a comic strip. You could put Batman in rooms or scenes from the film and it would work... I think Blade Runner is a pretty sophisticated comic strip.”¹⁷

¹⁶ Jean Giraud. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Giraud

¹⁷ Scott on Blade Runner. *Darthmojo* [online]. 2008 [cit. 2022-07-29]. Dostupné z: <https://darthmojo.wordpress.com/2008/06/18/scott-on-blade-runner/>



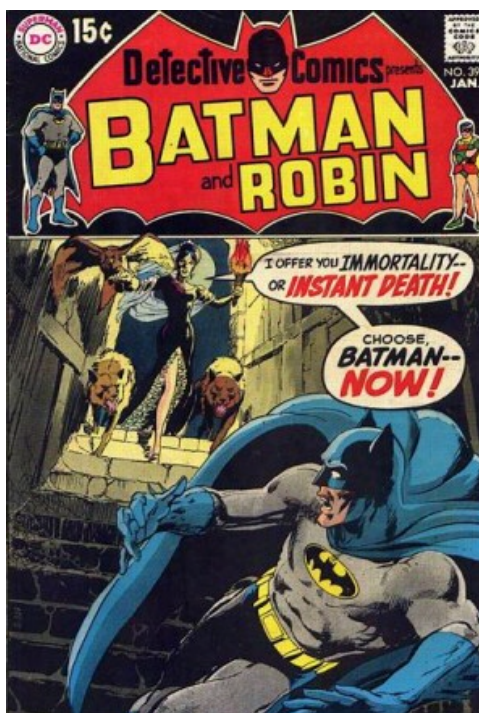
18

Fancher a Scott často mluví o komiksu Supermana a Batmana. Jako primární inspiraci však zmiňují *Little Orphan Annie* autora Harolda Graye. Kromě této citované zmínky se bohužel detailněji tvůrci nevyjádřili k této inspiraci. Komiks měl temnou atmosféru a stal se podvědomým vodítkem tvůrců během tvorby filmu. Komiksy *Little Orphan Annie* byly původně optimistické a lehce naivní, se zápornými hrdiny, kteří vždy prohráli. Vyrůstající negativita autora, která vycházela z jeho politických ideálů, které se vzdalovaly od reality, celkové politické situace 30 let a jeho úpadku popularity na úkor akčnějších komiksů, se začala projevovat v jeho tvorbě. Autorovi kritici se shodují, že toto období bylo tvůrcovo nejzajímavější. Příběhy a obrázky jsou zlověstnější, záporné postavy více kruté a dopouštějí se hrubších zločinů¹⁹.

S podobně temnou atmosférou byly laděny i komiksy o Batmanovi a Supermanovi. Jak zmiňuje Ridley Scott v citaci výše, v *Blade Runnerovi* byste místo Deckarda mohli postavit Batmana a film by stejně fungoval.

¹⁸ Harold Gray - Little Orphan Annie Daily Comic Strip Original Art, 11-25-58. *Heritage auctions* [online]. 2005 [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/comic-strip-art/harold-gray-little-orphan-annie-daily-comic-strip-original-art-11-25-58-news-syndicate-inc-1958-leapin-lizards-al/a/815-3287.s>

¹⁹ SMITH, Steve. Gray Goes Dark: Survival of the Fightingest. *Panels & Prose* [online]. 2022 [cit. 2022-07-29]. Dostupné z: <https://panelsandprose.com/tag/little-orphan-annie/>



20

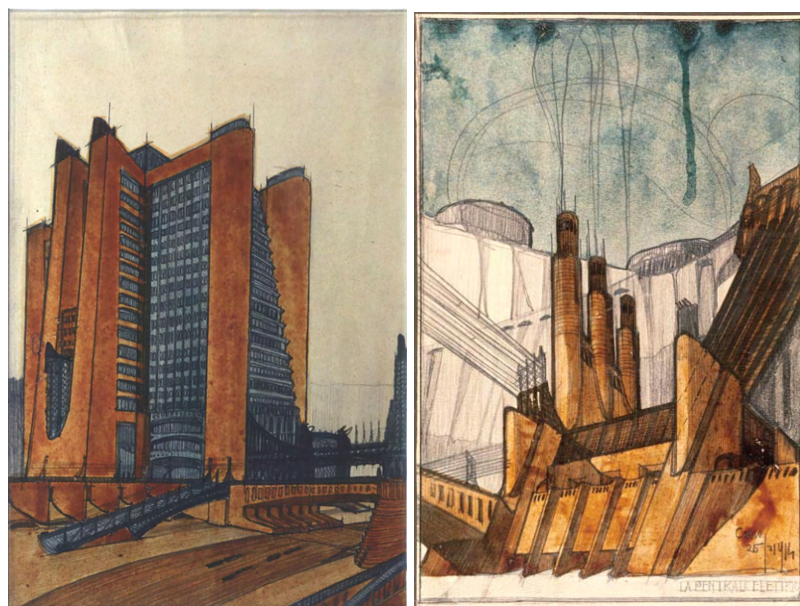
Kultura a umění

Architektura futuristy Antonia Sant'Elia

Je nutno zmínit architekturu italského architekta a zarytého futuristy, který zemřel ve svých 28 letech a žádná z jeho budov nebyla postavena. Jeho ideály však pronikly do světa a sci-fi a tak se stal nesmrtelným. Zanechal po sobě desítky futuristických náčrtů a teoretických urbanistických studií, které ovlivnily nejen Scottův *Blade Runner*, ale i další filmy, například *Metropolis* Fritze Langa²¹. Inspirace je zřejmá na první pohled. Ve svých teoriích urbanismu se věnoval hlavně pohybu a dopravě, přišel s vertikálně členitým systémem dopravy pro chodce - automobily - tramvaje, mezi kterými se přepravovalo pomocí výtahů. Města podle něj také musely být v procesu neustálé dostavby a přestavby.

²⁰ Detective Comics Vol 1 395. *DC Database* [online]. FANDOM [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: https://dc.fandom.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_395

²¹ Antonio Sant'Elia. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-30]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Antonio_Sant%27Elia



22

Edward Hopper - Noční ptáci

Podle citace Paula M. Simmonse v jeho knize *Future Noir: The Making of Blade Runner* měl Ridley Scott několik styčných bodů při předávání vize. Vždy při sobě ale nosil fotografii obrazu Edwarda Hoppera *Nighthawks* (Noční ptáci), kterou mával před produkčním týmem²³.



24

²² tamtéž

²³ SAMMON, Paul M., *Future Noir: The Making of "Blade Runner"*. 1. vydání. New York: HarperCollins Publishers Ltd, 1996 ISBN-10: 0061053147

²⁴ HOPPER, Edward. *Nighthawks*. [olej na plátně]. IN: *Nighthawks* (Hopper). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nighthawks_\(Hopper\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nighthawks_(Hopper))

Toto dílo nejvíce vyjadřovalo vizuální ideu Ridleyho Scotta, samozřejmě v krajině budoucnosti, inspirovanou komiksy a futuristickou architekturou. Světelný ostrov uprostřed prázdného nočního města. Sterilní zářivka osvětluje prostor - buňku, ve kterém se schází lidé. Ti jsou si ale zcela odcizeni. V rozporu s přelidněností velkoměsta v něm všichni žijí sami. V barvě také vyjadřuje náladu film-noirů, které doposud byly dominantně monochromatické a ke kterým se vrátím v následující kapitole. Kromě atmosféry postava zády znázorňuje typického noirového hrdinu, kterého Deckard ve filmu znázorňuje.

Japonská neonová kultura a řešení bytové krize

Japonsko, zdevastované druhou světovou válkou, se pod dohledem ameriky demilitarizovalo a přeměnilo v demokracii s konstituční monarchií. V padesátých letech Amerika odsunula vojáky z území Japonska a to se opět stalo nezávislou zemí. Z krize se Japonsko dostalo díky výtečným rozhodnutím a dvaceti letům, během kterých se Japonsko dostalo ze zdevastované, chudé země, na čelo světových ekonomických tabulek. Těmto dekadám se říká Japonský ekonomický zázrak.

Japonsko se namísto krátkodobých cílů zaměřilo na ty dlouhodobé. Investovali do vzdělání a sociálního zázemí pro své občany. Posléze se zaměřili na to stát se exportní ekonomikou se zaměřením na technologie a vývoj. Rychlému růstu pomohly také velké businessové subjekty zvané *keiretsu*, které se zaměřovaly na dlouhodobé cíle, spíše než na zisk soukromých osob. Nálada mezi těmito subjekty byla velmi kompetitivní až do té míry, že zůstat pozadu znamenalo ztratit tvář. Vznikla tedy ekonomika, která byla velmi progresivní a která držela krok s nejnovějšími technologiemi²⁵.

Japonsko, přestože zůstalo stále velmi tradiční zemí v čele se svým císařem, stavělo na nových, vybombardovaných základech. Centra měst byla často přestavěna do moderních metropolí plných neonových reklam na nové produkty. Reklamy jsou ukázkou posledních technologických možností dané

²⁵ CRAWFORD, Robert J. Reinterpreting the Japanese Economic Miracle. *Harvard Business Review* [online]. Cambridge: Harvard Business School Publishing, 1998 [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: <https://hbr.org/1998/01/reinterpreting-the-japanese-economic-miracle>

firmy a tak vzniká typická vize moderního japonského města pokrytého neony a světelnou reklamou²⁶.



27

Všeobecná obava západních ekonomik byla taková, že japonská ekonomika poroste, dokud nepředčí ty nejvyspělejší západní ekonomiky. Budoucnost si tak lidé představovali s významným japonským vlivem. Japonsko se sice dostalo na vrchol, ale během devadesátých let se jeho růst stabilizoval a srovnal se zbytkem světa. Obavy se tak nenaplnily. Zůstala však vize budoucnosti plná vizuálního a světelného smogu, útočícího na běžné občany, nutící je do tvrdého konzumerismu.

²⁶ SAMMOURI, Nader. The cultural aspect behind Japan's neon lights. *Arab News* [online]. Riyadh: Saudi Research and Marketing Group, 2021 [cit. 2022-07-31]. Dostupné z: https://www.arabnews.jp/en/features/article_56681/

²⁷ Shinjuku, 1979 a Ikebukuro Subway Station, 1976. In: *Greg Girard* [online]. Magenta Publishing for the Arts [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: [http://www.greggirard.com/work/tokyo-yokosuka-1976-1983-\(book\)-35](http://www.greggirard.com/work/tokyo-yokosuka-1976-1983-(book)-35)

Východoasijský vliv můžeme vidět i na obecném obrazu přelidněného města, plného miniaturních blokových bytů. Nejlepší referenci můžeme vidět v Hong Kongu ve městě Kowloon, kde proběhl urbanistický experiment ve snaze osídlit co nejmenší kus země pomocí samostatného komplexu vertikálně členěných bytů, mezi nimiž byly obchody, školy apod.



28

²⁸ Kowloon Walled City Night View from SW Corner. 1987 a Walled City, Tung Tau Tsuen Rd, 1987. In: Greg Girard [online]. [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: [http://www.greggirard.com/work/city-of-darkness-revisited-\(book\)-13](http://www.greggirard.com/work/city-of-darkness-revisited-(book)-13)

Filmy

Film-noir

Příběh Blade Runnera je ve své podstatě příběhem a postavami čistě noirový. Tento vliv se nedá popřít a tvůrci ani není popírán. Film-noir je poprvé zmíněn francouzskými kritiky v roce 1946 a popisuje vlnu poválečných filmů s rostoucím pesimismem, temnotou, špinavostí a *femmes fatales*. Hrdinou je často temný, cynický detektiv, vyšetřující mysteriózní zločin v mokrých ulicích velkoměsta. Setkává se s podsvětím a silnými ženskými charaktery. Zaplétá se s organizovaným zločinem. Ve filmu Blade Runner jsou zjevné podobnosti postav s charaktery nejznámějších film-noirů. Rachael má podobnosti s Mildred Pierce ze stejnojmenného filmu z roku 1945, zatímco Deckard připomíná postavu Philipa Marlowe. Pro nás je spíš zajímavá inspirace film-noiru německým expresionismem a využíváním nočních exteriérů.

Občan Kane

Nejvýznamějším film-noirem, který měl vliv na Scottova Blade Runnera, byl *Občan Kane* Orsona Wellese. Jordan Cronenweth v rozhovoru pro ASC magazín zmiňuje, že se na tomto filmu se Scottem shodli, jako nejpodobnější jejich vizi²⁹. Samozřejmě upravenému pro potřebu jejich filmu. Cronenweth přímo zmiňuje vysoký kontrast, nezvyklé úhly kamery a viditelné paprsky světla procházející kouřem.

²⁹ LIGHTMAN, Herb A. *Blade Runner: Cronenweth's Photography*. *American Cinematographer* [online]. American Cinematographer, 2020, 14.8.2020 [cit. 2022-08-01]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenweths-photography>



30

Míra stylizace sahá téměř až k úrovni německého expresionismu, se zachováním realističnosti vyprávění. Welles a kameraman Gregg Toland vytvořili velmi náročný vyprávěcí styl, který ale nebyl pouhým *l'art pour l'art*, ale sloužil příběhu.

³⁰ Občan Kane [film] režie Orson Welles USA, RKO Radio Pictures 1941

Koncept svícení Blade Runner

“Blade Runner is a piece that calls for extremes. It’s naturally a wonderful vehicle for this kind of lighting. It’s theatrical, but it will be very real in the film.”

— Jordan Cronenweth, ASC³¹

Blade Runner je filmem extrémů a kontrastu. Nůžky společnosti se zcela rozevřely a v jednom městě tak žijí lidé, bohatší než státy, spolu s robotickými otroky, kteří jsou loveni. Bohatí bydlí v oblacích mrakodrapů, častěji dokonce na jiné planetě, zatímco zbytek žije na dně města uprostřed nekonečného deště a smogu. Přes smog již nedopadá sluneční světlo a lidé tak žijí své životy ve tmě. Jediné, co ulice rozsvěcí jsou všudypřítomné reklamy a policejní hlídky, které přes nekončící noc nedají obyvatelům nikdy spát. Samotná existence světlem znečištěného světa dává dobrý základ světelného řešení filmu. Smog, světelné znečištění, létající světla a neony. Těchto několik hesel hned předá hrubou představu o tom, jak by snímek mohl vypadat.

Ridley Scott po natočení Vetřelce už věděl, jak dělat sci-fi. Přes zklamání výtvarníků ale Ridley Scott hledal nový styl. Film je o Ricku Deckardovi, který ztělesňuje postavu až noirového detektiva - v tomto případě lovce replikantů. Žije v samotě, na okraji společnosti, přesto uprostřed města a všeho dění. Není přijímaný ani bohatými obyvateli města, ani masou lidí chodící po ulici Los Angeles. Všichni z něj mají vlastně strach. Město je plné kouře a deště. Jak zmiňuje Jordan Cronenweth, film si říká o extrém. Sci-fi, film-noir, cyber-punk, jsou skvělým nositelem takového extrémního přístupu. Jednotlivé snímky mohou působit teatrálně, ale celý film to snese a divák se do stylu vcítí. Navíc obecně žánr sci-fi v daleké budoucnosti má jednu výhodu - logika svícení nemusí odpovídat dnešní logice. Ve Star Wars na planetě Tatooine vidíme dvě slunce, tudíž postavy mohou mít vyjimečně i dva hlavní stíny. Blade Runner se sice odehrává na zemi, ale ve velmi pokročilých podmínkách budoucnosti roku 2019.

³¹ LIGHTMAN, Herb A. *Blade Runner: Cronenweth's Photography*. *American Cinematographer* [online]. American Cinematographer, 2020, 14.8.2020 [cit. 2022-08-01]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenweths-photography>

Jak už víme, představa budoucnosti byla v 80. letech velmi otevřená a různorodá. Objevovaly se nové technologie, které naznačovaly, kam bude budoucnost směřovat, ale jejich raný stav nechával prostor pro fantazii. Amerika byla v té době rozdělena tak, jako nikdy v její novodobé historii a kromě vysoké kriminality, čelila i ekonomickým problémům. Na druhé straně stojí silná japonská ekonomika, kde ulice jejich metropolí zhmotňují utopické i anti utopické představy o budoucnosti.

Základ filmu dal spolu s Ridley Scottem vizuální umělec Syd Mead. Zhmotnil představy a nápady do concept artu, který zachycoval i jakým způsobem se bude dát svítit. Samozřejmě podmínky neumožnily dodržet perfektně předlohu a místo vytváření nových měst a předmětů se často vzaly základy současných budov a předmětů a dala se na ně nástavba budoucnosti. To dalo vznik zajímavému pojetí budoucnosti, který netvoří zcela nové světy, ale nabaluje na sebe nové a nové vrstvy s každou generací. Vize Syd Meada byla však částečně dodržena.





Měkký charakter světla byl dán všudypřítomnou světelnou reklamou, jejichž myšlanka byla převzatá z tokijských ulic. Stovky metrů neonů byly půjčeny ze snímku *One From the Heart* režiséra Francise Ford Coppoly a část byla vytvořena na zakázku. Jak zmiňuje Cronenweth, některé záběry díky nim nemusel vůbec svítit. Neony v záběrů ztlumil na minimum, zatímco ty mimo záběr nechal svítit podle potřeby. Měkkost neonů někdy doplňoval ostrým zadním světlem³².

Zadní světlo bylo využito pro oddělení postav a předmětů od pozadí, k dodání lesku, který byl díky neustálému dešti dominantní, a pro obecné dodání jasu do obrazu. Užití ostrých světel bylo pro tvůrce stěžejní. Často v preprodukcí mluvili o kuzelech světla, prostupujících kouřem a deštěm, jako o důležitém motivu. Tento zásadní motiv byl odůvodněn neustále kroužícími létajícími vozidly, která měla různá poslán. Část sloužila jako létající, dotěrné reklamy a druhá část byly policejní patroly. Představou tvůrcům byly věžeňské cely, mezi kterými neustále chodí dozorce se svítilnou a prohledává kouty cel a hledá delikty. Po testech Cronenweth netradičně zvolil svícení xenonovými výbojkami, které kromě správného charakteru mají typický modrý nádech, který celému filmu dodal stísněnou, chladnou atmosféru.

³² LIGHTMAN, Herb A. *Blade Runner: Cronenweth's Photography*. *American Cinematographer* [online]. American Cinematographer, 2020, 14.8.2020 [cit. 2022-08-01]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenweths-photography>



Cronenweth tyto principy spojil a nejčastěji se můžeme ve filmu setkat s ostrým zadním světlem a měkkým bočním a předním světlem od odrazů a neonů. Samotné odrazy světla někdy vyústí v naturalistické spodní svícení.

Modrá barva xenonových výbojek se stala jednou z primárních barev filmu. Je barvou nebezpečí, strachu, klaustrofobie a pronásledování. Postavy jsou neživé siluety bez barev. Do kontrastu jsou pak vloženy neony s nekonečnou paletou barev. Ve svých domovech pak obyvatelé Los Angeles volí teplá světla. Tyto obytné buňky mohou připomínat zmíněný obraz od Hoppera. U Tyrella v pracovně se dokonce setkáme s umělým sluncem, které protkává

místnosti nekonečnou zlatou hodinou, doplněnou o pravé svíčky, což je absolutní protiklad všeobecnému chladu běžných lidí.

Ve filmu se kromě chladu a samoty setkáváme s klaustrofobií, strachem a tmou, který je v novém Blade Runnerovi vystřídán spíše šedivostí a sterilitou.

Blade Runner 2049

Blade Runner 2049 [film] režie Denis Villeneuve USA / Velká Británie / Maďarsko / Kanada, Warner Bros 2017

Blade Runner 2049, který volně navazuje na události původního filmu, se odehrává o 30 let později v roce 2049. Svou premiéru měl o 35 let později, než původní film. V té době se mnohé událo jak ve filmovém světě, tak v reálném světě. Žánr cyber-punku se zcela rozšířil a zběžněl, následující roky jsme tak mohli vidět snímky jako Tron, Brazil, Minority Report nebo 12 opic. Podobných filmů jsou dnes stovky. Cyber-punk si vytvořil vlastní jazyk a často čerpá ze svých počátků - v čele s Blade Runnerem. V některých případech tak tvůrci nemusí vynakládat žádné úsilí k tomu, aby vymysleli něco nového, ale pouze kopírují filmy, které už byly vytvořené. Vznikají tak filmy, které tímto způsobem jdou až v protikladu s tím, co znamená cyber-punk. Zejména poté nejsou aktuální.

Denis Villeneuve se svým týmem se rozhodl, že by film neměl vypadat tak, jak vypadal jeho předchůdce, ale že by měl být zcela nový - aktuální. Nejen co se týče samotné estetiky, ale měl by se zcela přizpůsobit světu, ve kterém žijeme dnes. Měl by mít současný vkus a jeho postavy by měly čelit problémům, o kterých si myslíme, že budou ohrožovat naši budoucnost v roce 2049. Je zajímavé, že film vznikl v roce 2017, dva roky před událostmi původního snímku. Ta budoucnost, kterou na základě tehdejších predikcí vytvořil Ridley Scott, se setkala se sebou samou. Můžeme tak vidět, které předpovědi se vyplnily, které ne a které problémy se vyřešily. Také můžeme vidět, které predikce se vyplnily a lidstvo si s nimi dodnes neporadilo, či které dokonce ignorovalo. Představa budoucnosti tak není jen o problémech a jejich řešení, ale také o problémech, které jsou s námi již desetiletí a nejsme schopni s nimi nic dělat. Villeneuvova budoucnost se zdá šedá a osamělá. Je podobně osamělá jako Scottova vize, ale nevidí v ní dramaticnost a hrdost, naopak spíš odevzdanost, pasivitu a sterilitu. V tomto všem ale Denis Villeneuve našel i náznaky optimismu a krásy.

Kontext

Dávat kontext současnosti bez nadhledu, který nám poskytuje čas, bude vždy subjektivní a nepřesné. Méně důkladně, než v předchozí kapitole, shrnu zásadní otázky, které vystihují dnešní společenské klima.

Jestli původní Blade Runner vychází z projekcí 70. let, Blade Runner 2049 bere tuto projekci, přičítá k ní 30 let a modifikuje jí tím, co už známe.

Technologický vývoj od 80. let

Od osmdesátých let se změnil svět k nepoznání. Proběhlo několik krizí a zbytečných válek. Proběhlo několik migračních vln. Na druhou stranu technologie, jejichž koncept vznikl v 20. století, dostal svému potenciálu a světu se otevřely nesčetné možnosti vývoje, zábavy a komunikace. Vinyly střídají kazety, později CD a následně digitální mp3 a audio streamovací služby. Filmové kopie střídají VHS kazety, DVD, Blu-ray a nakonec VOD streamovací služby. Zásadní je proměna lidské závislosti na technologiích. Od drobných technických vychytávek v 80. letech jsme došli až do stavu, kdy jsme se stali zcela závislími na technologiích a zejména kvůli chytrým mobilním telefonům se musel změnit celý systém ekonomie. Díky technologiím jsme si blíží, než kdy předtím. Pomocí internetu máme přístup ke všem informacím a zprávám sekundy poté, co se zveřejní. Tato technologická proměna nás zcela uchvátila a do jisté míry se stáváme androidy, vylepšenými našimi zařízeními. Uchvátily nás ale natolik, že jsme se přiblížili technologiím blíže, než světu kolem nás, a tak paralela společnosti, kterou vidíme v Hopperově obrazu Noční ptáci, se proměnila do podoby, ve které nás místo světla kavárny uprostřed noci osvětluje pocit propojení skrze obrazovku mobilního telefonu.

Za jakou cenu ale probíhá tato masová výroba technologií? Odpověď se nabízela již od některých vědců v sedmdesátých a osmdesátých letech.

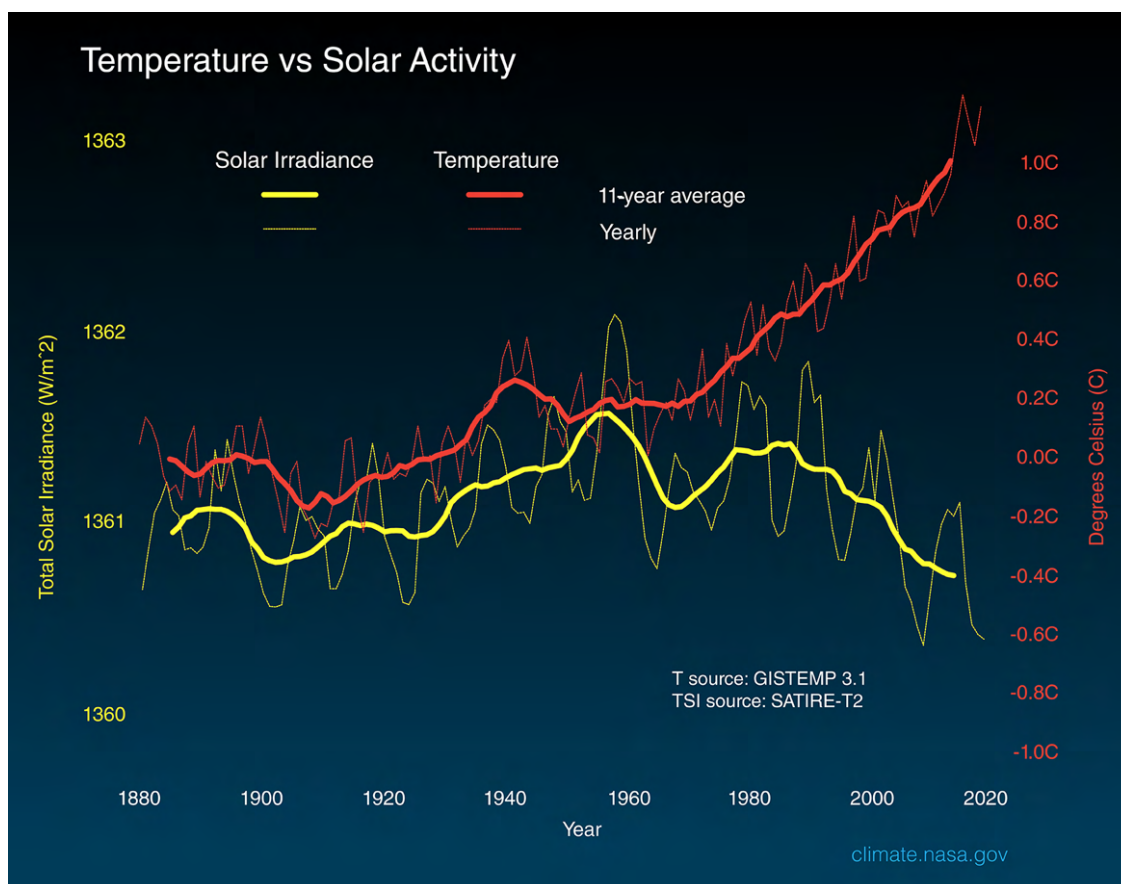
Klimatická krize, přelidnění, poluce

Naše společnost do jisté míry řeší stejné problémy, jaké řešila tehdy. Přelidnění, poluce, klimatická krize. Co se v osmdesátých letech začalo objevovat v novinových článcích a vědeckých publikacích, jsou dnes historická

fakta a běžná témata. Co tehdy lidé a politici neznali, dnes znají a ignorují³³. Díky technologiím mají lidé všechny tyto informace denně před obličejem.

Od představy přelidněného světa v osmdesátých letech dále vzrostl počel populace na zemi o další dvě miliardy. Je nutno nadále zvyšovat množství potravy, výrobků, vyrobené energie. Tato závislost na masovém průmyslu vede lidstvo do stále hlubší krize klimatu a poluce³⁴.

Dnešní člověk, který má před sebou všechny dostupné informace, ale takřka nulovou šanci cokoliv změnit, upadá do stavu odmítání a apatie. Vidí pouze, jak výzvy vědců každý rok stupňují, ale nic se k lepšímu nemění. Vznikají nové filosofické směry posthumanismu, metamodernismu či nového materialismu, které tyto tendence zohledňují.



³³ WEART, Spencer. *The Discovery of Global Warming* [online]. College Park: American Institute of Physics, 2003- [cit. 2022-08-02]. Dostupné z: <https://history.aip.org/climate/public2.htm>

³⁴ Global Issues. *United Nations* [online]. New York: United Nations [cit. 2022-08-02]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/global-issues>

Filmové tendence 2010-2019

Není možné určit v dnešní společnosti určující trend, který propojuje většinu filmů, které vidíme. Vlivem postmodernismu se roztrhl pojem objektivita a namísto něj byla vyzdvižena subjektivita. Vše může být uměním a každý má nárok jej tvořit, tudíž je nemožné sjednotit tendence, či dokonce říct, co je dobré a co ne. Rozhodl jsem se rozdělit podle formátu, spíše než podle vyprávěcích postupů.

Franšízová nová vlna

Přesto, že franšízové filmy známe již déle, od muzikálů s Fredem Astairem a Ginger Rogers, po filmy s Jamesem Bondem, jejich počet začal dramaticky narůstat až po roce 2000. V roce 1988 byl z deseti nejvýdělečnějších filmů pouze jeden franšíza, zatímco o třicet let později v roce 2018 už pouze jeden franšízou nebyl³⁵. Je zjevné, že proběhla jistá obměna publika, jako tomu bylo v 60. letech, nebo alespoň proměna jejich očekávání od filmového zážitku. Od počátku amerického studiového systému studia musela počítat s rizikem, které nese natáčení filmů. Některé vydělají a některé ne. Ve třicátých letech počítaly studia s rozpočtem pro balíky filmů, v rámci kterých byly jak velkorozpočtové filmy, tak filmy druhořadé, s nižším rozpočtem. V rámci těchto balíků vznikaly jak velkorozpočtové trháky, tak béčkové filmy, tak autorské filmy. Studiím vydělával prodej celého balíku. Postupem času, během kterého se filmový tvůrci učili lépe využívat vyprávěcí postupy, se producenti lépe naučili předvídat návratnost investic do filmů. V posledních dvou dekadách studia zjistila, že divák chce vidět stále nové filmy, ale ne úplně nové - neznámé³⁶. Díky tomu dnes v čele nejvýdělečnějších filmů stojí řady sequelů a prequelů, které sice střídají režiséry, ale potkáváme v nich stejné příběhy a postavy. Kromě známých komiksových Marvel a DC vesmírů můžeme vidět nekonečné řady Star Wars, Rychle a Zběsile, nebo Wizing World (Harry Potter, Fantastická zvířata). V českém prostředí například Kameňák. I Blade

³⁵ Why are there so many movie sequels?. *Henley Business School UK* [online]. Greenlands: Henley Business School, 2019 [cit. 2022-08-02]. Dostupné z: <https://www.henley.ac.uk/news/2019/why-are-there-so-many-movie-sequels>

³⁶ POKORNY, M., P. MISKELL a J. SEDGWICK. *Managing uncertainty in creative industries: Film sequels and Hollywood's profitability, 1988–2015* [online]. New York: Sage Publications, 2018 [cit. 2022-08-02]. DOI 10.1177/1024529418797302. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1024529418797302>

Runner 2049 se dá počítat za franšizu, i když bych ji raději popsal jako transmedium. Franšizy také nemají jisté zisky, ale jejich ztrátovost je minimální a dá se dále minimalizovat marketingem a merchandisem.

VOD filmy a seriály

Vznik Netflixu, HBO a dalším *video-on-demand* služeb jistě také ovlivnil preference diváků a dokonce způsob, jakým se dívají na filmy a jakým tvůrci filmy vytvářejí. Jsou přímými konkurenty největších filmových studií a můžeme vidět nenápadnou válku, kterou spolu vedou. V roce 2013 bylo anglické slovo *binge-watching* druhým nejpoužívanějším novotvarem hned po slovu *selfie*³⁷. Narozdíl od kin však VOD platformy nevydělávají na prodeji lístků, ale na měsíčním předplatném. Není pro ně tak důležité, jestli se na film podíváte, ale jen to, že u nich zůstanete další měsíc. Divák nesmí mít nikdy pocit, že už mu služba nemá co dát. A zároveň musí mít pocit, že mu to může dát jen ona. Pro VOD, a zejména Netflix, je tedy důležitá kvantita obsahu všeho druhu. Dává si za cíl naplnit všechny demografické skupiny a každé dát to, co chce. Těchto skupin Netflixový algoritmus rozděluje až 2000³⁸ a každé doporučuje jinou skupinu filmů a seriálů - a nejlépe tzv. *Netflix Originals*. Přesto, že část rozpočtu Netflix investuje do artových filmů zajímavých režisérů, které mají svou jistou demografickou skupinu, největší podíl originálního obsahu tvoří filmy pro pasivní sledování. Tyto filmy nemají za cíl zabavit náročného diváka, ale uspokojit odpočívajícího diváka. Filmy musí být příjemné na sledování a divák je musí pochopit i pokud film nesleduje důsledně. To vede samozřejmě k tomu, že filmy nesmí vyprávět příliš inovativně, nesmí být moc tmavé, málo barevné, a musí být pochopitelné i když je člověk jen poslouchá. Netflix pro analýzu diváckých preferencí volí algoritmy, které informují o tom, které pasáže divák přetočil, případně během kterých vypnul film. Filmy se tak průměrují a tato pasivita se přenáší i do obecného vkusu diváka. V rámci binge-watchingu je pro

³⁷HERBERT, Geoff. 'Selfie' named Oxford's 2013 word of the year over 'twerk,' 'binge-watch'. *Syracuse* [online]. New York [cit. 2022-08-03]. Dostupné z: https://www.syracuse.com/news/2013/11/selfie_word_of_year_oxford_dictionaries_twerk_binge_watch.html

³⁸ NGUYEN, Nicole. Netflix Wants To Change The Way You Chill. *BuzzFeed* [online]. New York: BuzzFeed, 2018 [cit. 2022-08-03]. Dostupné z: <https://www.buzzfeednews.com/article/nicolenguyen/netflix-recommendation-algorithm-explained-binge-watching>

diváka také nepříjemné, aby se od sebe filmy příliš lišily a mohl tak během denních činností nerušeně pasivně sledovat sérii filmů či seriálů³⁹.

Na druhou stranu je nutno ocenit snahy Netflixu o naplňování obsahu pro různé demografické skupiny. Dávají tak šanci mezinárodním projektům, seriálům a filmům s tematikou menšin, či divákům, kteří vyhledávají kvalitní obsah.

Doba nostalgická

S pocitem podobnosti mezi díly souvisí i díla tvořena mimo VOD, dokonce i mimo film samotný. Vlivem postmoderny jsme si pojmenovali rozpad objektivity a v důsledku toho ztrátu “univerzální” pravdy a vkusu. Je těžké objektivně hodnotit filmy, protože jsme si vědomi toho, že se jedná jen o náš názor a další divák může film vnímat jinak. Jak tedy vytvořit objektivně dobrý film? Tvůrci mohou například použít ověřené postupy, které se osvědčily v minulosti, a použít je dnes. Tomu se říká *pastiche*, česky překládáno jako pastiš, se synonymem *napodobenina*. Tvůrci buď mohou kopírovat přímo, s nadsázkou, či kombinovat minulost se svým vlastním tvůrčím názorem. Jako přímou kopii bych vybral například hudební filmy typu *A Star is Born* nebo *La La Land*. Jasným příkladem *pastiche* s nadsázkou je Quentin Tarrantino. Zajímavá je poslední skupina, kteří navazují na minulost a dávají jí novou tvář, například bratři Safdie s filmem *Uncut Gems*, o kterém se říká, že navazuje na Nový Hollywood.

Doba nezávislá

Nekonečné předhánění populárních velkofilmů v obracech dávají filmy s autorskými kvalitami do pozice, kdy nemá velký smysl se snažit jim konkurovat. Tato absence snahy dobýt kina miliardovými zisky dává tvůrcům určitou svobodu, která se začíná projevovat. Někteří producenti vyloženě hledají mladé nadějné filmaře a spoléhají se na originální tvorbu, která uspokojuje tu část diváků, která bere filmy vážněji. Rostoucí svoboda filmařů souvisí i s demokratizací a zpřístupněním technologií díky digitálním levným kamerám.

³⁹ BURNS, Michael. Is Netflix Ruining Film?. *YouTube* [online]. Wisecrack / Omnia Media 2022 [cit. 2022-08-04]. Dostupné z: <https://youtu.be/mv3k86H-a1E>

Moderní jsou například nezávislé filmy menšin. Témata sexuální identity, náboženství, rasy jsou na každém festivalu a jsou vyprávěny bez filtrace v takové míře, jakou historie filmu nezná. Do festivalového popředí se probíjovávají filmy z menších národních produkcí, jako je Irán, Taiwan, či některé africké státy. Velký boom zažívá Korejská a severská kinematografie.

Přímé vlivy

Blade Runner a vše poté

Film, na který *Blade Runner 2049* navazuje. Oba filmy jsou samostatná díla, odehrávají se ale ve stejném světě. Po událostech roku 2019, který popisuje Scottův *Blade Runner*, se mnohé událo. Události mezi lety 2019 a 2049 mimo jiné popisují tři krátké filmy, dva z nich, které jsou hrané, režíroval Luke Scott, syn Ridley Scotta a hrají v něm stejné postavy, které hrají v *Blade Runnerovi 2049*. Třetí z nich, v žánru anime, režíroval Shinichiro Watanabe, který vytvořil anime legendy *Cowboy Bebop* a *Samurai Champloo*.

V roce 2020, rok poté, co uprchnul Rick Deckard s replikantkou Rachael, firma Tyrell představuje nový typ replikantů, Nexus-8, který nemá omezenou životnost. V následujících měsících a letech toto rozhodnutí vyvolává pouliční nepokoje jak mezi lidmi, tak replikanty. V roce 2022 skupina replikantů elektromagnetickou pulzní výbušninou způsobí celosvětový blackout. O těchto událostech vypráví anime *Blade Runner Blackout 2022*. Důsledkem blackoutu je prohibice replikantů v roce 2023, zničení mnohých informačních zdrojů, včetně archivů identit replikantů, a také potravinová krize. Tuto potravinovou krizi řeší Niander Wallace a kupuje firmu Tyrell. Wallace vytváří nový typ replikantů, který nedokáže ublížit člověku, ani kdyby chtěl a tím přesvědčí vládu, aby zrušila prohibici. Starý typ replikantů, který takto naprogramován nebyl, měli za úkol lovit a likvidovat *Blade Runneři*. V posledním krátkém filmu sledujeme příběh replikanta Sapper Mortona, který zároveň otevírá film *Blade Runner 2049*. Rick Deckard měl s Rachael dítě, které pomohlo přivést na svět skupina uprchlých replikantů, včetně Sapper Mortona. Rachael při porodu zemřela a tito replikanti zasvětili svůj život záchraně a skrytí dítěte. *Blade Runner 2049* tento příběh rozvíjí dále.

Denis Villeneuve navazuje na příběh *Blade Runnera*, ale tvoří jej po svém. V několika rozhovorech se proti původnímu snímku vymezuje. Jednoznačně chtěl navázat na neo-noirovou tradici filmu a na jeho melancholii. Zároveň Villeneuvovou největší obavou bylo vytvoření pastiche, nebo parodie. Stál na tenkém ledě.

Vytvořil projekci Scottova světa o 30 let později. Po celosvětové krizi a blackoutu, technologickém a kulturním vývoji, a zhoršujícím se stavu planety. Los Angeles už dávno není horké přímořské město, už není ani deštivé jako v původním snímku, ale je chladné, nepřátelské a zasněžené. Míra smogu je tak vysoká, že neony nahradily létající projektory, které promítají hologramy přímo na smog.

Villeneuvův přínos bylo vytvoření temného, ponurého světa, ale s náznaky krásy. V končícím temném světě vidíme náznaky světla a humanity.

"[...] the first sequence, where Officer K is flying towards Los Angeles, is a gray, overcast, dark, austere landscape with winter light. Suddenly you have sparks of light coming out of the landscape's technology, and that creates beauty. The humanity of the characters creates beauty⁴⁰."

Kanadská zima a estetika špatného počasí

Villeneuve v několika rozhovorech zmiňuje velký vliv, jaký na něj mělo vyrůstání poblíž chladného Montrealu. S humorem mluví o tom, že Scott je Brit a kvůli tomu jeho Los Angeles bylo deštivé, zatímco Villeneuve je Kanadčan a nejraději vypráví filmy v tom, co zná - chladu a sněhu.

Podle Villeneuva má zima významný vliv na životy lidí. Lidé nechodí stejným způsobem, nemluví stejným způsobem, ani stejným způsobem nepřemýšlí, jako když je dobré počasí. O světle, které vidíme v prvních záběrech, mluví jako o *winter light*, zimním světle. Takové světlo se popisuje jako chladné, měkké světlo, které se odráží od bílé krajiny a tím ji celou prostupuje. Nevidíme slunce, jen všudypřítomné světlo. Vše je bílé a chladné. Podobně jako celá myšlenka Villeneuvova filmu, celá krajina je chladná a bez života, ale vystupuje z ní život a naděje.

V neposlední řadě chtěl Villeneuve natáčet veškeré exteriéry v nejhorším možném počasí, jak zmiňuje Deakins ve svém sedmidílném rozhovoru pro AC.

⁴⁰ JENKINS, Nash. Director Denis Villeneuve Proved to Us He Loves Blade Runner More Than Anybody. *Time* [online]. Time, 2017 [cit. 2022-08-05]. Dostupné z: <https://time.com/4964530/blade-runner-denis-villeneuve-interview/>

Severský noir

V diskuzi o úvodní sekvenci filmu *Blade Runner 2049* zmiňuje Villeneuve zimní světlo. Roger Deakins v debatě s *American Cinematographer* mluví o severském stylu. Pojem Severského dramatu a krimi (někdy taky přezdívané *Scandi-noir*) téměř zběžněl. Nedá se pojmenovat jednotný styl, ale některé snímky nesou podobnosti. Severské filmy, zejména tedy dramata a kriminální filmy, působí chladným dojmem a téměř až nesvíceným stylem, se skvělým využitím přirozeného světla. Dramatické příběhy jsou v paralele s dramatickou přírodou, která dodává postavám pocit malosti a ztracenosti.



41

⁴¹ Hon [film] režie Thomas Vinterberg Dánsko / Švédsko, Nordisk Film Swe. 2012

Tarkovského Solaris

Deakins přiznal jediný film, který měl v hlavě při natáčení *Blade Runner 2049*, a to film Andreje Tarkovského *Solaris*⁴². Podobnosti ve svícení se určitě také najdou, ale hlavní propojení ve vyprávění. Deakins obdivuje Villeneuvea pro jeho filmovou řeč, podobnou té Tarkovského. I když se jedná o sci-fi film, hlavní jsou emoce a jejich efektivní, čistě filmové, vyprávění. Villeneuve vždycky ve scénáři čte mezi řádky a natáčí nad rámec scénáře, a podle Deakinse je blíže východoevropské či východoasijské kinematografie⁴³.

Smog velkoměst

V souvislosti s globálním oteplováním vyvstává otázka poluce a emisí. Tvůrci však tento negativní aspekt současnosti vzali a použili jako referenci pro moderní velkoměsto. Hlavními příklady byly města Peking a Mexico city. Mexické hlavní město tvůrcům posloužilo jako podklad pro počítačem dotvořené letecké záběry města.

Šanghaj:

⁴² HEMPHILL, Jim. *Blade Runner 2049: Roger Deakins, ASC, BSC - Part 1-7. American Cinematographer* [online]. Los Angeles: ASC, 2017 [cit. 2022-08-06]. Dostupné z: <https://ascmag.com/videos/coffee-conversation-with-roger-deakins-cbe-asc-bsc-part-1>

⁴³ RUSSELL, Calum. Roger Deakins names the "best sci-fi film ever made." *Far Out magazine* [online]. London: Far Out, 2021 [cit. 2022-08-06]. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/roger-deakins-best-sci-fi-film-ever-made/>



44

Blade Runner 2049:



Architektura

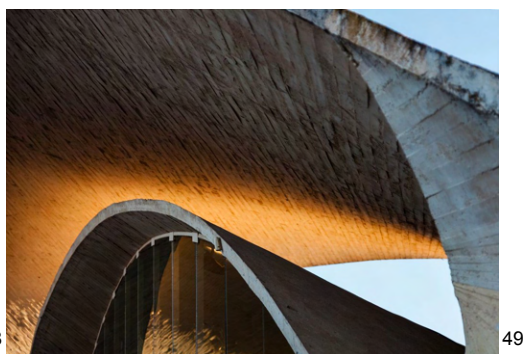
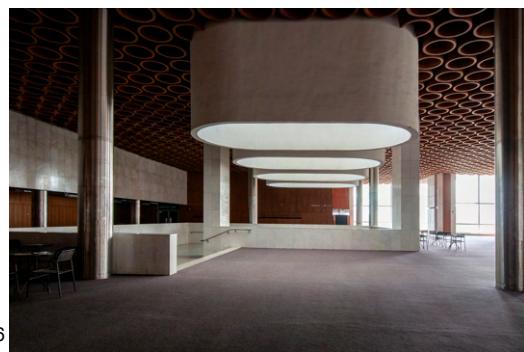
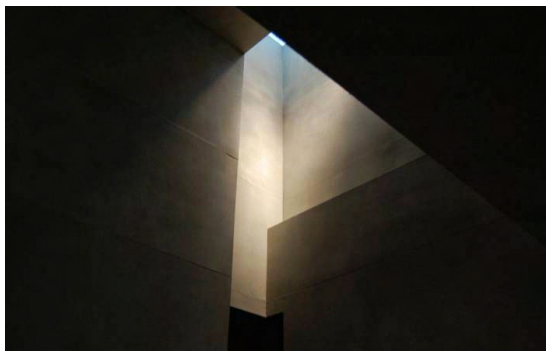
Brutalismus a architektura betonu

Zejména hlavní kameraman filmu *Blade Runner 2049* se vymezoval proti jakýmkoliv filmových referencí, s výjimkou *Solaris* od Tarkovsiho. Jako hlavní inspirace vyjmenoval brutalistní architekturu, moderní betonové katedrály, zajímavá světelná řešení moderních staveb a v neposlední řadě různé světelné situace, které viděl během svého života⁴⁵.

⁴⁴ BRADSHER, Keith a Johannes EISELE. China Unveils an Ambitious Plan to Curb Climate Change Emissions. *New York Times* [online]. New York: New York Times, 2017 [cit. 2022-08-07]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2017/12/19/climate/china-carbon-market-climate-change-emissions.html>

⁴⁵ HEMPHILL, Jim. *Blade Runner 2049: Roger Deakins, ASC, BSC - Part 1-7*. *American Cinematographer* [online]. Los Angeles: ASC, 2017 [cit. 2022-08-06]. Dostupné z: <https://ascmag.com/videos/coffee-conversation-with-roger-deakins-cbe-asc-bsc-part-1>

Zejména inspirativní jsou ale různá světelná řešení brutalistních, či minimalistických staveb, která měla vliv na to, jakým způsobem Deakins svítil - a která se rozhodli s architektem postavit ve studiu. Na této architektuře je fascinující, jakým způsobem pracovali její architekti se světlem a povrchy, k dosažení maximální efektivity a nenarušení celistvosti stavby.



Architektura moderních katedrál

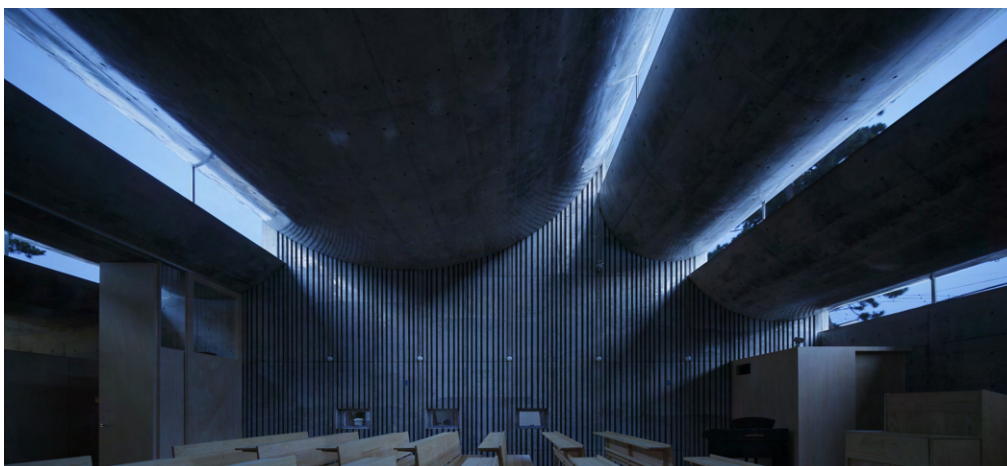
Dvě konkrétní budovy, které Deakins v rozhovoru s AC nespécificky zmínil, byly japonská katedrála Svaté Marie v Tokyu a také japonský kostel Shonan Christ Church, obě zajímavé svým využitím “oken”, respektive skylightů, a materiálů. Světlo vchází do budov, kde se rozptyluje, odráží, či zcela zaniká.

⁴⁶ HARIU, Shizuka. Sensing Spaces. *SHSH* [online]. SHSH, 2014 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.shsh.be/en/home/0/109/Sensing-Spaces>

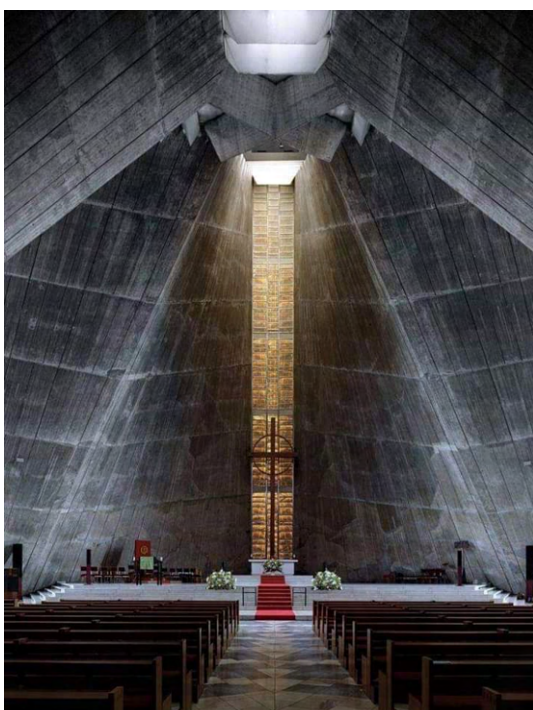
⁴⁷ BERÁNEK, Matěj. Nový nebo starý. V Bratislavě bojují za záchranu poválečného Domu odborů Istropolis. *Earch* [online]. Earch, 2021 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.earch.cz/revue/clanek/novy-nebo-stary-v-bratislave-bojuji-za-zachranu-povalecneho-domu-odboru-istropolis>

⁴⁸ House of Stone Milan : Architecture. *E-architect* [online]. e-architect, 2010 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.e-architect.com/milan/house-stone-milan>

⁴⁹ Justo García Rubio. Bus station Casar de Cáceres. *Flickr* [online]. 2013 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: https://www.flickr.com/photos/ximo_michavila/10025498573



50

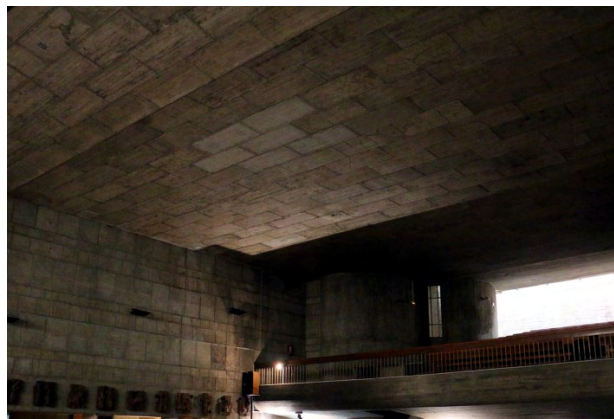


51

V podobném duchu se nese i kostel Iglesia de Nuestra Señora del Rosario de Filipinas, jehož průrvy v betonu směřují symbolicky k nebi. Efekt to však má i praktický a estetický.

⁵⁰ FUJII, Koji. Shonan Christ Church | TAKESHI HOSAKA architects. *Archilovers* [online]. 2014 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.archilovers.com/projects/138579/shonan-christ-church.html>

⁵¹ Amate l'Architettura. #StMaryCathedral by #KenzoTange #Tokyo, #Japan, 1964. *Twitter* [online]. 2016 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://twitter.com/amarchitettura/status/1232264872857128960>



52

Rozvoj filmových technologií

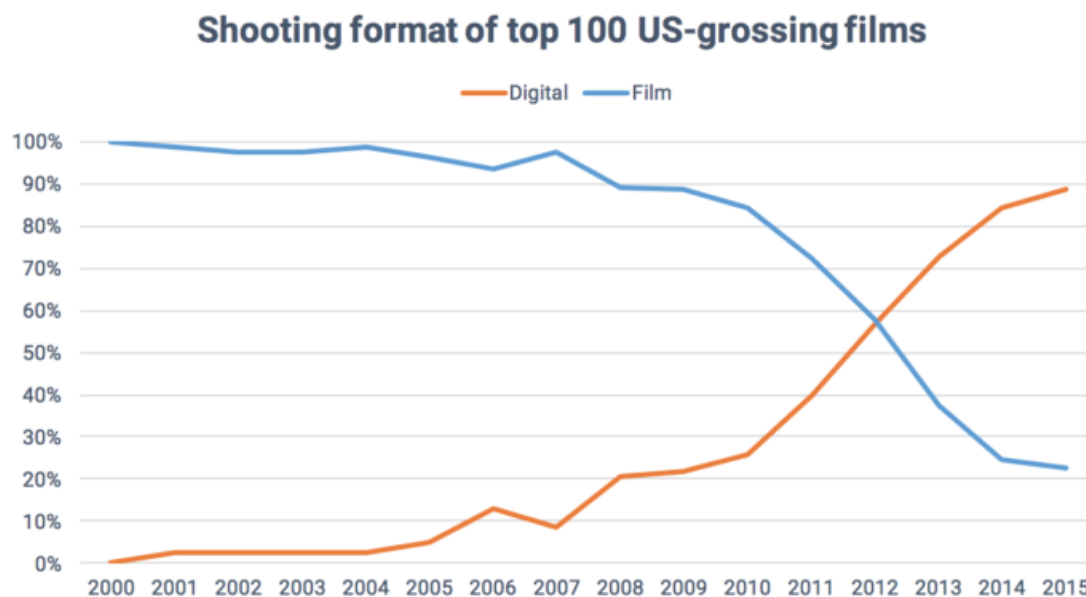
Během třiceti pěti let mezi natáčením obou filmů prodělala filmová technologie několik významných proměn. Zásadně se proměnily nástroje, které kameraman používá, ale jeho profese zůstala vesměs neproměněná. Nástroje, které vznikly, však mnohé usnadnily a daly tvůrcům nové možnosti.

Vznik a rozvoj digitálních kamer

Digitální sensory se vyvíjely už od 70. let minulého století, ale jejich rychlý rozvoj přišel až od konce let 90., kdy s nimi tvůrci začali natáčet první úspěšné celovečerní filmy. Už v roce 2009 první digitální film vyhrál Oscara za

⁵² NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE FILIPINAS: UN TESORO BRUTALISTA EN MADRID. *Metalocus* [online]. 2016 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.metalocus.es/es/noticias/nuestra-senora-del-rosario-de-filipinas-un-tesoro-brutalista-en-madrid>

kameru a v roce 2012 byl zlomový rok, kdy se natočilo v Americe více finančně úspěšných filmů na digitální formát, než na filmový.



53

Více a více tvůrců přechází k digitálním kamerám. Někteří nadšeně, jiní z “donucení”. Filmové laboratoře už nenabízejí možnosti, jako v době, kdy byl film dominantní médium. Na to si ostatně stěžuje i Roger Deakins v Q&A po rozhovoru s AC. Dlouhodobě v debatě film vs. digital zastává digitální medium, ale jeho slovy by nejraději natáčel na film, dokonce by býval rád, kdyby digitální kamery nikdy nevznikly. Filmové laboratoře totiž kolísají kvalitou a nejsou už schopny plnit speciální požadavky kameramanů. Naopak digitální postprodukční domy v tomto ohledu laboratoře nahrazují. Deakins a Villeneuve ale nejsou nijak vybíraví tvůrci a své neuvěřitelné světy již třikrát vytvořili na svou oblíbenou kombinaci kamery Arri s objektivy Arri Master Prime (Zmizení, Sicario, Blade Runner 2049).

Digitální kamery přinesly několik výhod. Jsou obecně lehčí než filmové kamery, díky tomu, že nemusí nahrávat na filmový pás a zároveň díky tomu nemusí být odhlučňené. Zjednodušil se pohyb kamery, možnosti umístit kameru na stísněná či riskantní místa, a díky digitálním monitorům si tato místa rychle

⁵³ FOLLOWS, Stephen. Film vs digital – What is Hollywood shooting on?. *Stephen Follows: Film Data and Education* [online]. 2016 [cit. 2022-08-12]. Dostupné z: <https://stephenfollows.com/film-vs-digital/>

odsouhlasit s režisérem. Možnost propojit kameru s téměř neomezeným množstvím monitorů na place také zpřístupnilo spolupráci na obrazu většímu množství lidí. To, co dříve viděl jen kameraman ve své hlavě, dnes vidí v reálném čase každý department na monitoru. Na jednu stranu to ubírá svobodu kameramanovi, na druhou stranu díky tomu mohou být jiné profese profesionálnější a mít větší dohled nad svou částí obrazu. Osobně myslím, že tento fenomén přispěl k větší sjednocenosti svícení, kostýmů a set designu.

Moderní kamery také převyšují citlivost senzoru na světlo. U digitálních kamer je běžně nastavováno ASA 800, zatímco u filmových to byla spíše horní hranice. Digitálním kamerám tudíž stačí méně světla a s tímto světlem budou mít téměř nulový šum. I tak je ale důležité dodržet v obraze současný kontrast. Obzvláště kvůli běžné digitální projekci, která má větší problém se zobrazováním velkým černých ploch, než filmová projekce, která přece jen procházela filmovým pásem, který tyto plochy stínil⁵⁴.

LED technologie

U citlivějších kamer není problém, že LED technologie nemají takový světelný výkon, jako ověřenější technologie. Jejich výhoda tkví v jejich velikosti a světelné účinnosti. Snadno se dají zabudovat dovnitř dekorací a při správném použití mohou být vidět v záběru. Kombinací LED světelných panelů se dají vytvořit obrovské, programovatelné světelné plochy, které nezabírají tolik místa, jako by zabíraly jiné technologie. V neposlední řadě se dají použít LED pásy jako stavební prvek rekvizit a dekorací a v některých případech mohou být jediným světelným zdrojem v obraze. V současnosti nejpoužívanější metoda je nepřecházet zcela na LED světla, ale kombinovat jejich největší výhody s tradičními filmařskými postupy, což je přesně to, co Deakins se svým osvětlovačem na *Blade Runner 2049* dělali.

Koncept

Villeneuve byl s nabídkou režírovat *Blade Runner 2049* velmi opatrný. Co ho ale přesvědčilo, byl scénář. Ten je oproti původnímu zcela jiný. V

⁵⁴ FRKAL, Tomáš. *Vývoj nočních záběrů*. Praha, 2017. Bakalářská práce. FAMU.

několika rozhovorech se Villeneuve podivil nad tím, jak mohl film vzniknout a jak může dál natáčet filmy. Údajně po první projekci filmu producentům jeden z nich ve vtipu poznamenal, že se jedná o nejdražší artový film všech dob, se svým rozpočtem 180 milionů dolarů⁵⁵.

Nový film pokračuje ve světě původního, ale zabývá se jinými motivy příběhu, které v předchozím byly vedlejší. Zatímco film z osmdesátých let navazuje tematicky na vlnu film-noiru a nového neo-noiru, ten nový se pouze žánry inspirovuje a tematicky se přibližuje spíše modernímu dramatu. A při čtení scénáře pochopíme proč. Zatímco Harrison Ford v roli Ricka Deckarda je zkušený starší detektiv, co opovrhne nadřízenými, řídí se vlastním úsudkem a bere si, co chce, Ryan Gosling, v roli K, ač Blade Runner, je řadový mladý strážník, jeden z mnoha, který není ničím zvláštní a dodržuje rozkazy nadřízených bez zaváhání. Je téměř neživý. A ví, že s tím nemůže nic dělat. Jediné, co mu naplňuje život, je jeho hologramická partnerka Joi, která je téměř jako pravá, ale stále je jen algoritmem. Významný rozdíl mezi Rickem Deckardem a K je, že Deckard je člověk, zatímco K je replikant, který zabíjí své vlastní. K ví, že byl vyroben a ví, že jeho vzpomínky jsou implantované. Až do chvíle, kdy o své nevýjimečnosti nezačne pochybovat, kvůli případu, který vyšetřuje.

Během filmu K přichází o iluzi, že je “zázračné dítě”, ale samotná myšlenka vyjimečnosti mu dala odhodlání postavit se příkazům a jednat na vlastní pěst. Vše, co dělá, však nedělá z přesvědčení, ale spíš z nutnosti. Někdo pro pravé zázračné dítě umřít musí. K pro uchování tajemství položí život a v ten moment cítí lidskost.

Téma tedy narozdíl od statečného boje proti delikventům je spíše hledání smyslu a lidskosti ve světě, který smysl nemá a je na hranici kolapsu. Film je o zmíněném hledání krásy a humanity v šeru a zimě. Tato témata byla obsažena i v původním Blade Runnerovi, jako vztah Ricka a Rachael, nebo celá scéna

⁵⁵ LLOYD, Brian. Denis Villeneuve says he'll never make a film like Blade Runner 2049 again. *Entertainment.ie* [online]. entertainment.ie, 2018 [cit. 2022-08-12]. Dostupné z: <https://entertainment.ie/movies/movie-news/denis-villeneuve-says-hell-never-make-a-film-like-blade-runner-2049-again-227871/>

Tears in rain s Royem Battym. V novém filmu jsou však tato témata od začátku a hlouběji se rozvíjí.

K postavě strážníka K se již nehodilo dramatické noirové světlo a naopak tvůrci zvolili světlo realističtější. Nenatáčeli samozřejmě guerillový dokument, ale představovali si, jak bude realistické světlo vypadat v budoucnosti. S všudypřítomným smogem a párou je všechno světlo rozptýlené, stejně tak, jako zimní světlo. Kontrast vytváří triáda zdroj světla - světlo prostupující mlhou a odlesky - stín. Ostré světlo na postavy téměř nedopadá, trojrozměrnost vytváří využívání přirozené lesklosti předmětů. Přestože je film poměrně tmavý, s velkým množstvím stínů, nepůsobí však šedivě. Je využíváno současného i následného kontrastu.



O krok dále šli tvůrci také s barevnou koncepcí filmu. Ve filmu vidíme sekvenci modré, oranžové, bílé a zelené. Vždy byla tato barevná změna opodstatněná. Zajímavým rozhodnutím filmařů je, že barevný názor scény není

nenápadný, ale často zcela zásadní. V Las Vegaské scéně dokonce natolik, že byla celá natočená s oranžovým filtrem (*kombinace 790 Moroccan Pink a 105 Orange*)⁵⁶.



Deakins často o svém stylu svícení mluví jako o velmi jednoduchém. Nemá rád složité, nerealistické systémy, ale naopak logické a efektivní řešení. Jak říká, je inspirován architektonickými řešeními. V *Blade Runner 2049* někdy svítí i dekorace a rekvizity samy o sobě, díky čemuž už není třeba dalších světel. Nevýhodou takového svícení je nemožnost použití greenscreenu a nutnost rotoskopování - například pokud jsou světla přímo v obraze.

⁵⁶ HEMPHILL, Jim. *Blade Runner 2049: Roger Deakins, ASC, BSC - Part 1-7. American Cinematographer* [online]. Los Angeles: ASC, 2017 [cit. 2022-08-13]. Dostupné z: <https://ascmag.com/videos/coffee-conversation-with-roger-deakins-cbe-asc-bsc-part-1>



Když je ale příhodné vytvořit silný vizuální efekt, je Deakins schopen vytvořit velmi komplikovaná a stylová řešení. Známe je jeho pojetí kanceláře Wallace, kterou tvoří betonový čtvercový ostrov uprostřed vodní hladiny. V této scéně využil stovky naprogramovaných lamp pro dosažení vcelku jednoduché myšlenky. Tento styl vznikl podobně jako v původním filmu. Jak by vypadalo obydlí nejbohatšího člověka, který žije uprostřed klaustrofobního města a temné, umírající krajiny, kde voda je toxická a dřevo již neexistuje? Odpovědi musely jednoznačně být prosluněné prázdné haly, plné čisté vody a luxusního nábytku.

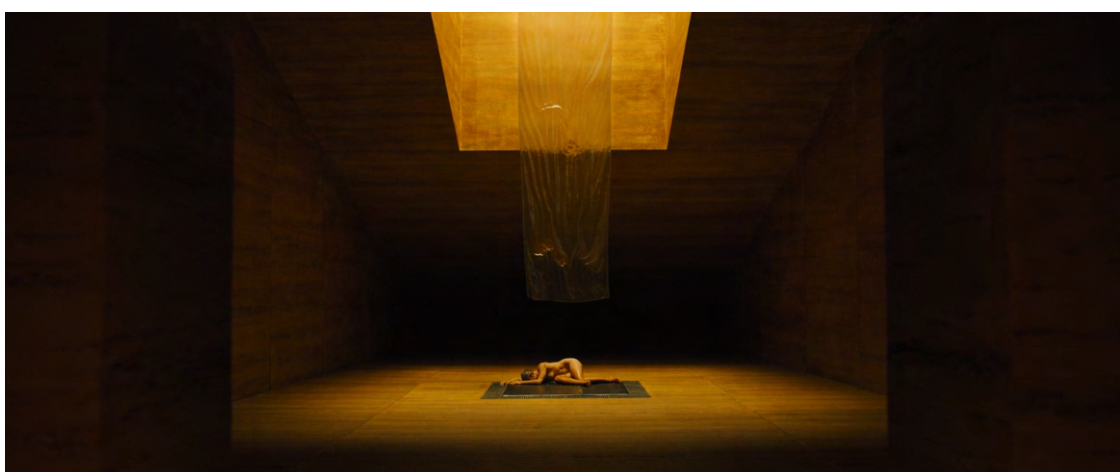


V opozici s tím byl zároveň byt K, který symbolizuje jeho běžnost. Je to moderní, funkční byt. Vypadá ale, jako by byl postaven z prefabrikátů a plastu. Celý působí, jako by bylo zrovna vybalený a ne moc používaný. Světlo je čistě praktické, tudíž velmi měkké a rovnoměrné, automaticky se rozsvěcí s pohybem. Dramatičnost dodávají hrubé betonové stěny, což je dá se říci pojítkem celého nového Blade Runnera. Šedý beton dává pocit stísněnosti a chladu, zároveň pomáhá světelně dodat potřebnou atmosféru. Při přímém osvětlení odrazí spousta světla, odražené světlo se na něm do jisté míry projeví, ale jinak světlo spíše pohlcuje.

Co se počítačové grafiky týče, Villeneuve, Deakins i Glassner se shodli na tom, že technologie by měla být na pozadí filmu. Nejen co se týče využití žánru sci-fi, jako pozadí pro zejména lidský příběh, tak i v souvislosti s využitím vizuálních efektů. Vždy se pokusit docílit téměř všeho reálně, a vizuálně jen doplňovat a vylepšovat. V maďarských studiích a na jeho pozemcích tak byly postaveny obrovské dekorace, které byly digitálně jen zvětšeny a doplněny o hloubku a některé prvky. Dokonce i letecké záběry krajin byly nejčastěji tvořeny reálně letecky natočenými exteriéry, které byly zkombinovány a poupraveny v počítači. Příkladem mohou být úvodní záběry, ve kterých vidíme kombinace španělských skleníkových kolonií a islandských sopečných masivů.

Inspirace realitou

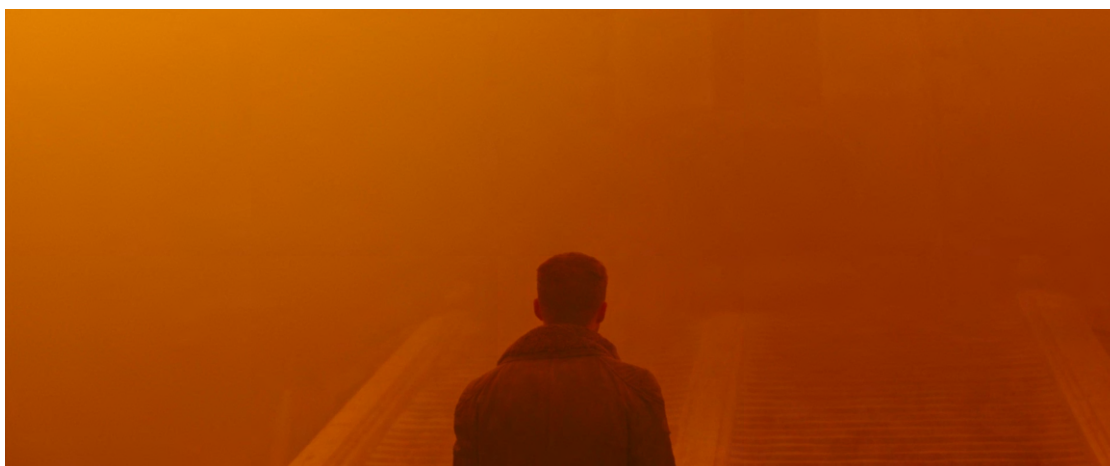
Stejně jako původní Blade Runner vychází Blade Runner 2049 z reálných, zažitých situací. Tyto situace bere a amplifikuje je natolik, že působí jako sci-fi, přestože podněty jsou reálné. Zásadní vliv na tvorbu interiérů měla existující brutální a moderní architektura, jak jsem zmiňoval v předešlých kapitolách. Stylu bylo dosaženo mnohými způsoby, od minimalistických zabudovaných LED pásků, přes obrovské lampy napodobující slunce, až ke konstrukcím obsahující desítky Skypanelů, vytvářející plochy denního světla.



Kromě zimního světla se tvůrci inspirovali také přírodními živly. V konkrétním případě písečnou bouří nad Sydney. Za slunečného dne tento přírodní jev zbarvil světlo do sytě oranžové a to inspirovalo tvůrce k celé stylizaci neobyvatelného Las Vegas.



57



⁵⁷ Getty Images. Australia dust storm: Health warning as skies change colour. *BBC* [online]. BBC, 2018 [cit. 2022-08-13]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/world-australia-46298309>

Srovnání vybraných scén ze snímků Blade Runner a Blade Runner 2049

Úvod

Srovnání filmů Blade Runner z roku 1982 a Blade Runner 2049 z roku 2017 je velmi pozoruhodné. Oba snímky se velmi respektují. Divák chápe, že se jedná o stejný svět, stejná města, ale přesto jsou snímky velmi odlišné. Zdá se, že dokázaly vyjádřit podstatu světa a příběhu, ale přesto si dokázaly vytvořit vlastní, nezaměnitelný styl. Tento styl vyšel jak z osobností jeho tvůrců, tak z nutnosti přizpůsobit vizuální styl novému příběhu, tak ze současných politických a kulturních trendů. V neposlední řadě tvůrci používaly různé sady světel a vybavení, které jejich práci ovlivnily.

Odhalující výslechová scéna

Voight-Kampffův test je série otázek, na které musí replikanti odpovědět a během jejíž zodpovídání jsou monitorovány jejich fyziologické funkce⁵⁸.

Blade Runner - Voight-Kampff test

V původní verzi Blade Runner režiséra Ridleya Scotta jsou Blade Runneři tvrdí detektivové, kteří loví skupinu uprchlých replikantů, kteří zavraždili posádku vesmírné lodi, kterou unesli a vrátili se na zem, na které jsou prohibitováni. Výsledky podnikají Blade Runneři v situaci jeden na jednoho. Je to velmi napínavá situace, která může skončit soubojem. Testy Blade Runneři podnikají v temných výslechových místnostech. Film vznikl v 80. letech, období krize kriminality a chudoby, tvrdého užívání narkotik, vzniku punku a pouličních subkultur. Vizi temného, špinavého města můžeme vidět napříč filmovými žánry osmdesátých let. Samotný Voight-Kampffův test je hrubě vypadající rekordér, s měchovým vakem a zaměřovačem oka.

⁵⁸ Voight-Kampff test. *Off-world: The Blade Runner Wiki* [online]. FANDOM [cit. 2022-08-14]. Dostupné z: https://bladerunner.fandom.com/wiki/Voight-Kampff_test



Film otevírá série širších záběrů, ukazující prostor. Ty se postupně zužují s tím, jak situace houstne. Jordan Cronenweth pro dosažení bílého a chladného světla používal tři typy lamp. Jako denní světlo nejčastěji používal obloukové lampy Mole Richardson, tzv. *brute arc*. Kvůli tomu, že uhlíkové obloukové výbojky spotřebovávaly kyslík a ztěžovaly podmínky v menších uzavřených dekoracích, používal Cronenweth se svým gafferem Dickem Hartem ještě HMI. Pro efekt modrého spotlightu využívali atypicky xenonové výbojky.

Na záběru byla pro efekt denního světla nejspíš použita kombinace dvou obloukových lamp. Obě svítily zvnějšku dekorace do hustě zakouřené místnosti a vytvářely masivní kužel světla. Jedna z lamp mířila v úhlu přímo na replikanta v levé části snímku, zatímco druhá zejména dotvářela efekt za policistou. Lampy jsou velmi ostré a jejich paprsek zjemňuje pouze kouř. Obraz je velmi kontrastní, až s černobílou kvalitou noirových filmů. Po vzoru moderního neo-noiru je této kvalitě dodána barva, která odpovídá emotivitě scény. V obraze je velká, jasná plocha okna, pravděpodobně vytvořena vysvícenou bílou plochou v záběru kamery, či velmi lehkou difuzí v okně. Postavy jsou téměř v siluetě a zbytek obrazu tvoří šedá hmota kouře a stínu. Spodní hranu obrazu ze stínu vytahuje lesklý stůl s rekvizitami, včetně Voight-Kampffova testu. Ze siluety herce doplňuje světlo, které je více patrné v bližších záběrech. Již tohoto záběru je však díky odrazu ve stropním větráku vidět, že se jedná o menší zdroj s teplejším světlem.



Doplňkové světlo na herce dopadá ze stinné strany jeho tváře a je umístěno poblíž kamery. Je teplejší než denní světlo, nejspíše motivované interiérovým osvětlením, a dodává tváři živější nádech. Světlo je také ostré, ale jeho správné umístění eliminuje jakýkoliv stín. Kouř už není tak viditelný jako na předchozím záběru, a tak obraz působí ještě více kontrastně.

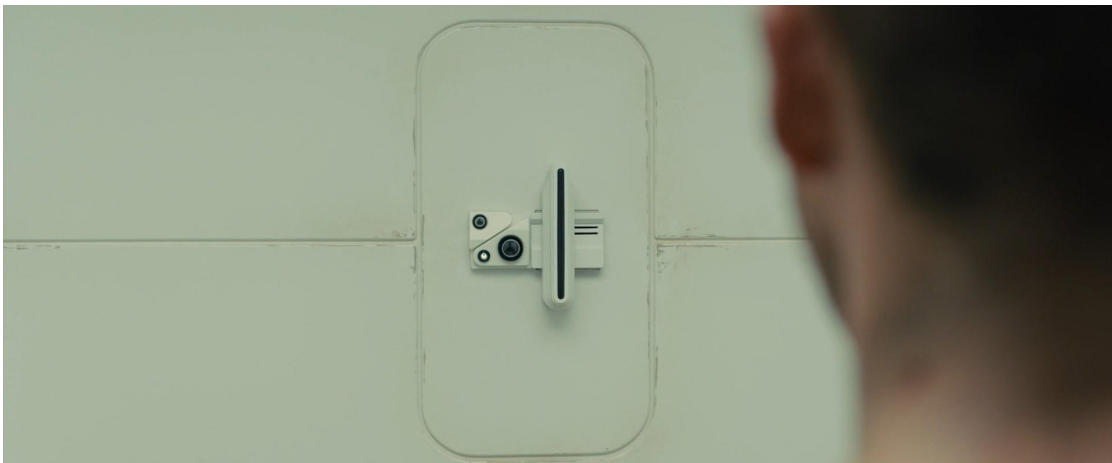
Cronenweth často používá silné zadní světlo a měkké přední světlo, nebojí se ale svítit ani ostrými lampami.

“I love a hard light in the face if it is overexposed. I think that’s beautiful. It’s different; it’s unusual. It’s exciting; it’s violent.”⁵⁹

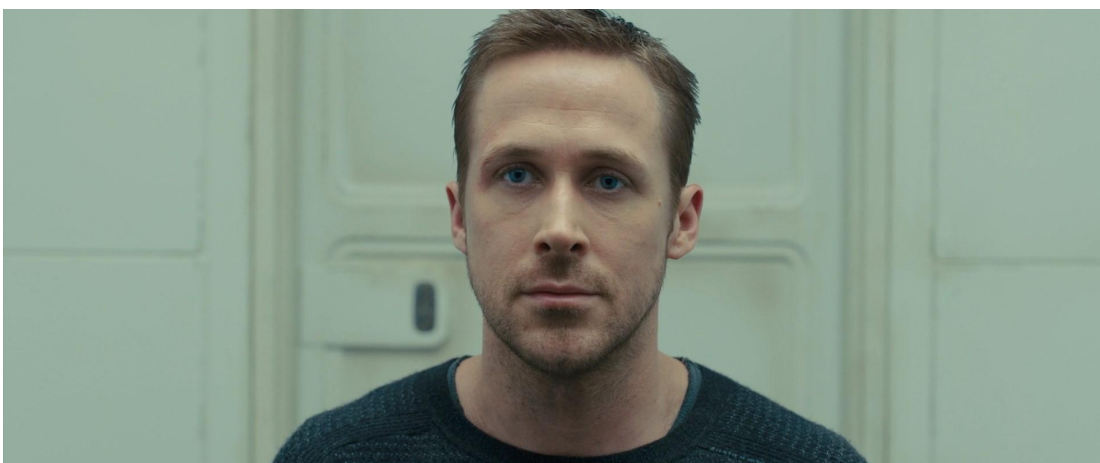
Blade Runner 2049 - Baseline test

Moderní Blade Runneři už nejsou lidé, ale replikanti. Nová řada replikantů Nexus je kontrolována implantovanými, dobře zvolenými, vzpomínkami, které je drží v řadě. Po každé misi musí absolvovat “psychologický test”, který kontroluje jejich stabilitu. Poté co se K odkloní od své mise a začne pátrat po své minulosti, je podroben testu a nevyhoví.

⁵⁹ LIGHTMAN, Herb A. *Blade Runner: Cronenweth's Photography*. *American Cinematographer* [online]. American Cinematographer, 2020, 14.8.2020 [cit. 2022-08-01]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenweths-photography>



Zajímavé je, že v roce 2049 již nedělají výsledky lidé, ale stroje. Replikant sedí sám v místnosti a dobrovolně se podřizuje testu, který ví, že jej ohrožuje. V místnosti je zcela bezradný, pod dozorem, zcela “nahý”. Tento stav je ve filmu podpořen měkkým, chladným, všudypřítomným světlem.



Světlo není na první pohled tak dramatické, ale svou dramatičnost dosahuje až díky kontextu situace. Všichni už víme, včetně hlavní postavy, že testem neprojde. Je zcela odevzdaný, připraven čelit následkům a plný pochybností o svém původu. Všichni ho sledují skrze kameru a netrpělivě čekají na výsledky. Celé prostředí, kde K vykonává svou řadovou funkci, je sterilní a maximálně funkční. Ani v jeho domovské policejní stanici, ani doma nevidíme žádné dekorativní předměty, nebo zajímavé světelné řešení. Vše má svou funkci a vše vypadá jako hromadně vyrobené zboží. Tato funkčnost vystihuje kontext roku 2049, kdy se vše, včetně replikantů a jídla, tvoří v plastových, masových baních.

Roger Deakins sterility v mnoha situacích ve filmu dosáhl velmi měkkým, horním světlem. Tuto scénu Deakins nerozebírá v žádném rozhovoru, ani na své webové stránce, ale dá se předpokládat, že se jedná o místnost bez oken, jejíž strop je tvořen velmi měkkou difuzí. Nad ní by mohla být matice Arri Skypanelů, kterou Deakins často využíval při natáčení. Scéna je tvořena zejména středními tóny, ve kterých highlighty zajišťují odlesky v hercově tváři a stíny jeho tmavé oblečení a vlasy. V dalších scénách s horním světlem můžeme vidět motivované obrysové světlo, v těchto podmínkách by si však nenašlo ospravedlnění. V jiných prostorech policejní stanice do stropní difuze svítí lampami typu *joker*. V takovém případě má světlo o něco směrovější charakter a vytváří dramatičtější stíny ve tváři.

Tyto dvě scény jsem vybral záměrně pro úvod do problematiky. Jedná se o podobnou situaci, ale pojatou zcela jinak. Další záběry, které takto skvěle vystihují rozdílnost filmu, jsou detaily, oka, které uvádí oba snímky. Oba snímky v kostce vyjadřují zároveň koncept filmu. Tento detail oka symbolizuje jeden z hlavních motivů filmu, zejména toho prvního. Oko je poznávací znamení replikanta. Je to okno do duše, kterou v budoucnosti někteří lidé mají a někteří ne. V prvním filmu se pomocí očí vypráví, i vraždí. V prvním filmu vidíme v oku větší fascinaci okolním světem, světem budoucnosti. Světem ve kterém je tma a strach, ale zároveň záblesky krásy. Je to oko podlité krví, s dramatickým světlem a stíny. Je to oko do duše, která je plná krásy a zázraků. Můžeme si všimnout podobnosti i ve svícení. Původní film má estetiku založenou na ostrých přechodech, rozptýlených světelných, anamorfózou deformovaných bodech a dramatických efektech.



Nový film mezitím vysvítal oko zcela plošně, měkkým vrchním světlem, nevidíme v něm odraz ničeho. Vidíme oko perfektně, s každým vláknem duhovky, ale přesto nám nic neříká. Je tajemné. Stále pozorované. Sterilně dokonalé. V tomto filmu se stejně jako v původním zaměřujeme na člověka, ale mnohem hlouběji a citlivěji, bez velké fascinace cyber-punkového světa, který už divák zná lépe než před 35 lety.



Blade Runner 2049 - výslechová scéna s denním světlem



Scéna, která je o něco méně podobná dějově, ale o to více podobná světelným řešením výslechové scéně původní Blade Runnera, je úvodní scéna z filmu Blade Runner 2049, ve které K nachází unklého replikanta a svádí s ním boj. Je to zároveň Deakinsova oblíbená scéna z filmu, podle něj má až severskou atmosféru.

Jedná se opět o výslechovou scénu, tentokrát podobně jako v původním filmu, v temné místnosti s denním světlem. Deakins využívá předem smluvených storyboardů a místnost postavenou ve studiu svítí velmi minimalisticky⁶⁰. Postavy se pohybují v blízkosti oken, které jsou vyřezány do stěn podle pokynů Deakinse. Za okny nevidíme žádnou kresbu, což ale odpovídá zamlženému exteriéru. Okna byla cíleně zašpiněna a jejich kresba měla zůstat zachována. Svítilo se odrazy, které procházely dovnitř místnosti. Osvětlovači pohybovali s odraznými plochami tak, aby jejich střed, který byl nejjasnější, nebyl nikdy vidět v záběru a nepůsobil tak ztrátu kresby v oknech. Pro odrazy v obličeji postav nechal Deakins vedle oken postavit světlou kuchyňskou skříňku, která prodlužovala světlo z okna do tváře K.



V záběrech je dominantní jas okna a postavy jsou rozehrány ve velmi nízkých hladinách jasu. Vidíme je v podstatě jen pomocí několika odlesků v

⁶⁰ BOSLEY, Rachael. Uncanny Valley: Blade Runner 2049. *American Cinematographer* [online]. American Cinematographer, 2018, March 05, 2018 [cit. 2022-08-15]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/uncanny-valley-blade-runner-2049>

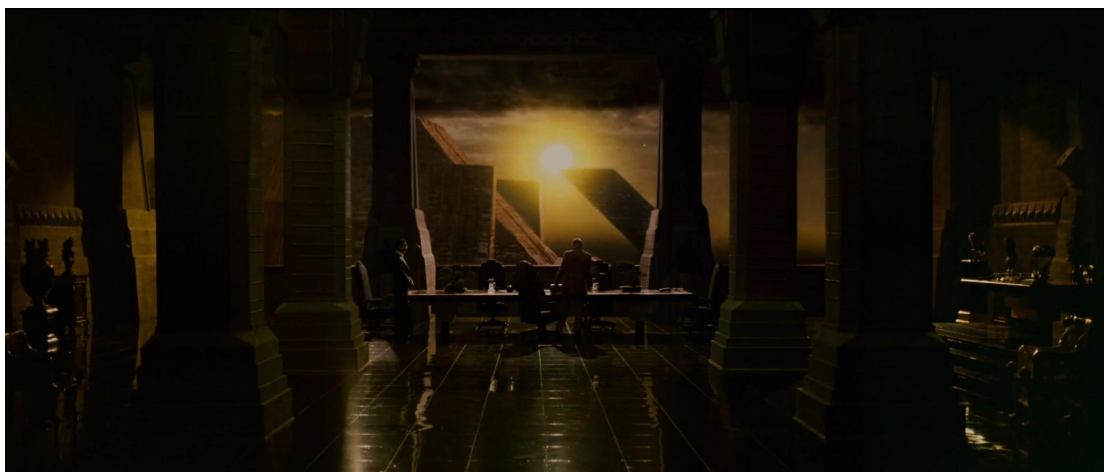
jejich tvářích. Do kontrastu jinak chladného svícení je dán vstupní prostor z oranžového transparentního polymerního materiálu.

Kancelář Eldona Tyrella a Niandera Wallace jr.

Eldon Tyrell v původním filmu umírá rukou replikanta Roye Battyho. Je to tehdejší nejúspěšnější výrobce replikantů a sídlí ve svém mnohopodlažním sídle, ve kterém sídlí i celá jeho firma. Po jeho smrti a několikaleté krizi firmu kupuje Niander Wallace jr. a stává se součástí následujícího filmu, Blade Runner 2049.

Blade Runner - Eldon Tyrell

Oba podnikatele spojuje fascinace slunečním světlem a přírodou. Tyrell má svou anticky vypadající kancelář s výhledem na mýtickou krajinu se zapadajícím sluncem. V malé míře vidíme na stěnách blikající kaustický efekt, který si vyžádal Ridley Scott⁶¹, ale ne v takové míře, jako v Blade Runner 2049.



Velkou pracovnu Eldona Tyrella osvětluje umělé sluneční světlo, které osvětluje temný antický interiér a odráží se v lesklé, voskované dlažbě. Interiér je zaplněn různými strukturami, materiály a dekoracemi, které různě reagují na motivované ostré sluneční světlo a vytváří tak obraz plný tónů. Celkovou imitaci slunečního světla vytvářelo podle magazínu American Cinematographer dohromady šest obloukových lamp s *amber* (jantarovým) filtrem.

⁶¹ Dangerous Days: Making Blade Runner [dokumentární film] režie Charles de Lauzirika USA, Warner Home Video 2007



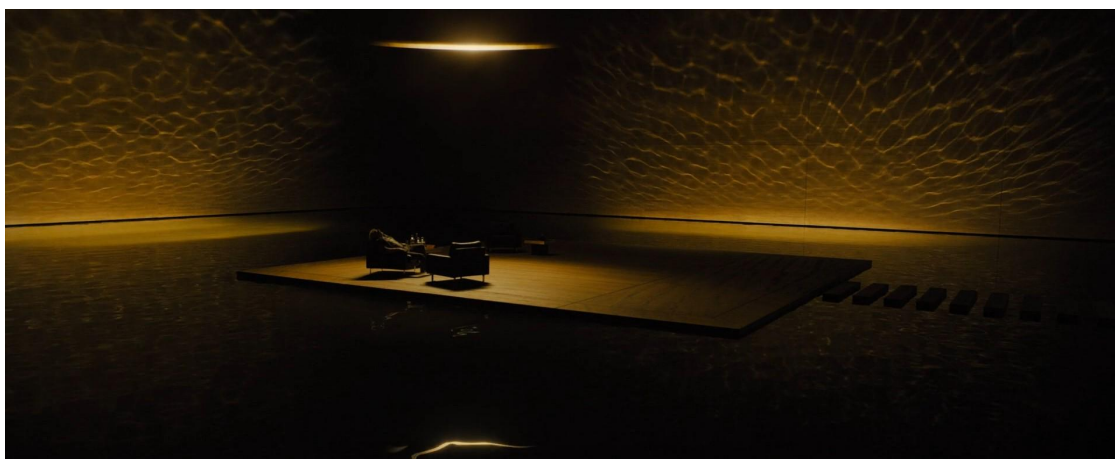
V bližším záběru vidíme odpovídající boční osvětlení, které mohlo být změkčeno difuzí v butterfly, které Cronenweth používal, a v pozadí se během scény kausticky mihotá světlo, od blíže nespecifikovaného zdroje. Gaffer Rick Hart v dokumentu *Dangerous Days* vzpomínal na to, že Scott jednoduše cítil, že scéně takové světlo pomůže, přestože nebylo motivované, ani nebylo zřejmé z předchozích záběrů. Scott byl vizuální režisér, který dokázal vlastnoručně kreslit věrné storyboardy na místě a ve své domovské Velké Británii si někdy u reklam obstarával kameru sám. Takové světlo mohlo být vytvořeno buď odrazem od vodní plochy, nebo jednoduchým svícením skrze nepravidelně zmačkaný, pohybující se filtr. Hlavní světlo Tyrella osvětluje tajemně tím způsobem, že mu vidíme do tváře, ale na natolik abychom byli schopni vyčíst jeho tvář. Doplněk zcela chybí a zbytek jeho tváře tak vidíme díky siluete proti kolísavému světlu. Světlo je teplé a simuluje barvu vycházejícího slunce.



Určujícím momentem v této scéně je *beauty-shot* hlavní ženské postavy, replikantky Rachael, která sebevědomě přichází do scény před tím, než se divák dozví, že o svém replikanství neví, díky nové Tyrellově technologii implantace vzpomínek. Její světlo je sebevědomé, intenzivní. Pozadí dominují anamorfické, deformované odlesky světla.

Blade Runner 2049 - Niander Wallace jr.

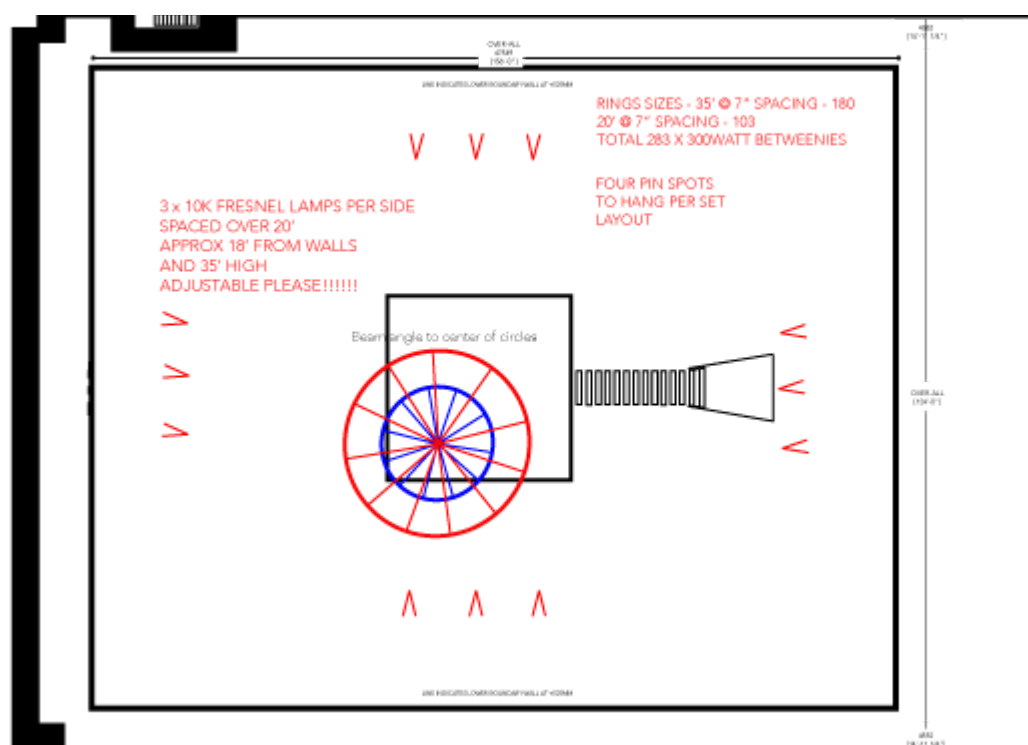
Atmosféra scény se nese v podobném duchu, jen její provedení je jiné. K této scéně také existuje mnoho oficiálních podkladů, které Roger Deakins uvolnil na svých webových stránkách.



Niander Wallace jr. má charakter zcela jiný, než Eldon Tyrell. Wallace je po incidentu s replikantkou slepý, je samotář a mluví jen se svými “výtvary”. Jednání nechává na své asistentce Luv. Sídlo je pro něj úkrytem a o tom svědčí i jeho pracovna. S nápadem ostrovní platformy přišel Denis Villeneuve a představoval si ji v neustále se pohybujícím světle. Stejně jako u Blade Runnera, Wallace ve svém sídle imituje tak vzácné sluneční světlo, které si ale podřizuje ke svému obrazu podobně, jako své replikanty. Světlo je v neustálém, meditativním pohybu, které buďto sleduje pohyby lidí, či se pohybuje nezávisle.

Přesto, že Deakins preferuje přirozená světelná řešení, často se jedná o velmi komplexní světelné návrhy, čítající desítky až stovky světel. V obrovské reálné dekoraci každou ze 4 stěn osvětlil trojicí 10kW Fresnelových lamp, zaspotovaných do jednoho místa ve vodě. V původním nákresu můžeme vidět stejnou situaci se spotlights, ty ovšem kvůli uvěřitelnosti vyměnil za “měkčí”

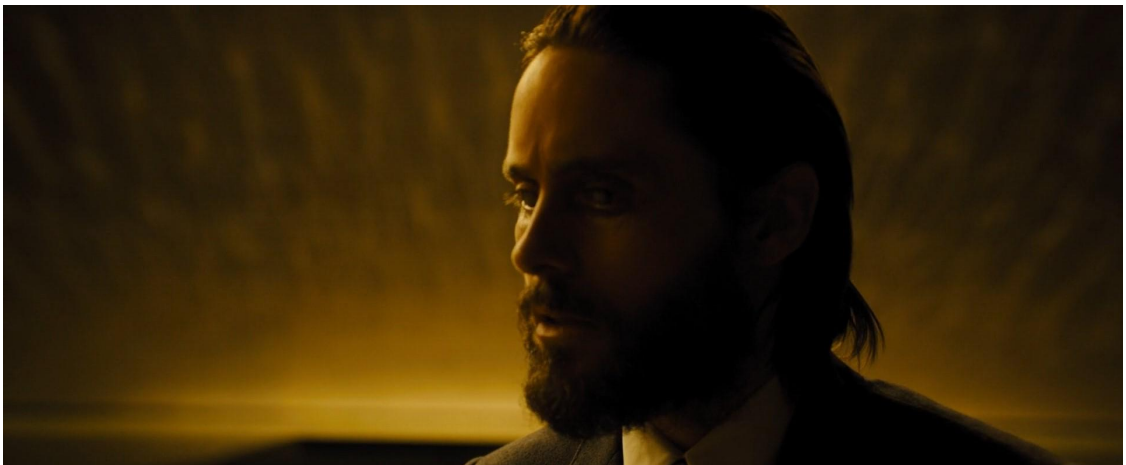
lampy. Samotnou centrální platformu zasvítit velmi nápaditým způsobem, pomocí dvě stě osmdesáti tří 300 wattových tungstenových lamp, přidělaných na dvou kruhových konstrukcích, s floodnutým světlem namířeným doprostřed situace. Tyto lampy nesvítily najednou, ale pomocí plynulého kruhového “chase” nastavení, během kterého prostřední lampka svítí nejvíce a lampy po stranách skupiny světla svítí méně, bez jakékoliv úpravy teploty chromatičnosti. Tato světla od sebe nebyla vzdálena více než 50-70cm a díky tomu bylo výsledné světlo velmi měkké. Jeho střed byl zároveň díky různému stmívání světla chladnější, než kraje a tak dodal pleti gradient, ve kterém highlighty jsou čistší a stíny jsou plynule teplejší.



62

Niander Wallace hraje v Blade Runner 2049 zápornou postavu, narozdíl od vizionářské postavy Tyrella, kterému se jen situace vymkla. Jeho postava je tedy i zobrazována o něco dramatičtěji.

⁶² DEAKINS, Roger. BLADERUNNER 2049 – WALLACE'S OFFICE DAY & NIGHT: Looking at Lighting. *Roger Deakins* [online]. [cit. 2022-08-17]. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com/bladerunner-wallaces-office/>



Nejčastěji ho vidíme v polosvětle a nikdy mu není vidět dobře do tváře. Nikdy také nehledí blízko ke kameře, je ve vlastním světě a kamera ho spíše pozoruje. Vše je dobře načasované, kruhové světlo je nejsilnější v pozici zadního světla a v moment, kdy se dostává za kameru, se plynule vypne, čímž se postavy stanou siluetami. Teplota barev je dle Deakinse dána jen podžhavením světel.



Zajímavou situací ve filmu je scéna, ve které nechá Wallace znovu vytvořit replikantku Rachael, která zemřela při porodu, aby pomocí ní získal Deckarda na svou stranu, a ten mu na oplátku prozradil, kde se ukrývá ono utajované dítě. Narozdíl od scény z původního filmu se její tvář skrývá v lehkém stínu, a nepůsobí sebevědomě, ale naopak velmi zranitelně. Deckard rychle odhalí trik a odmítá spolupracovat s Wallacem.

Znázornění nočního města

Blade Runner - Pris hledá J. F. Sebastiana

Podobnosti můžeme hledat mezi dalšími scénami napříč filmy. Replikantka Pris má úkol spřátelit se s J. F. Sebastianem, biodesignerem a přítelem Eldon Tyrella. Najde ho v noční ulici, a rozmlouvá s ním.

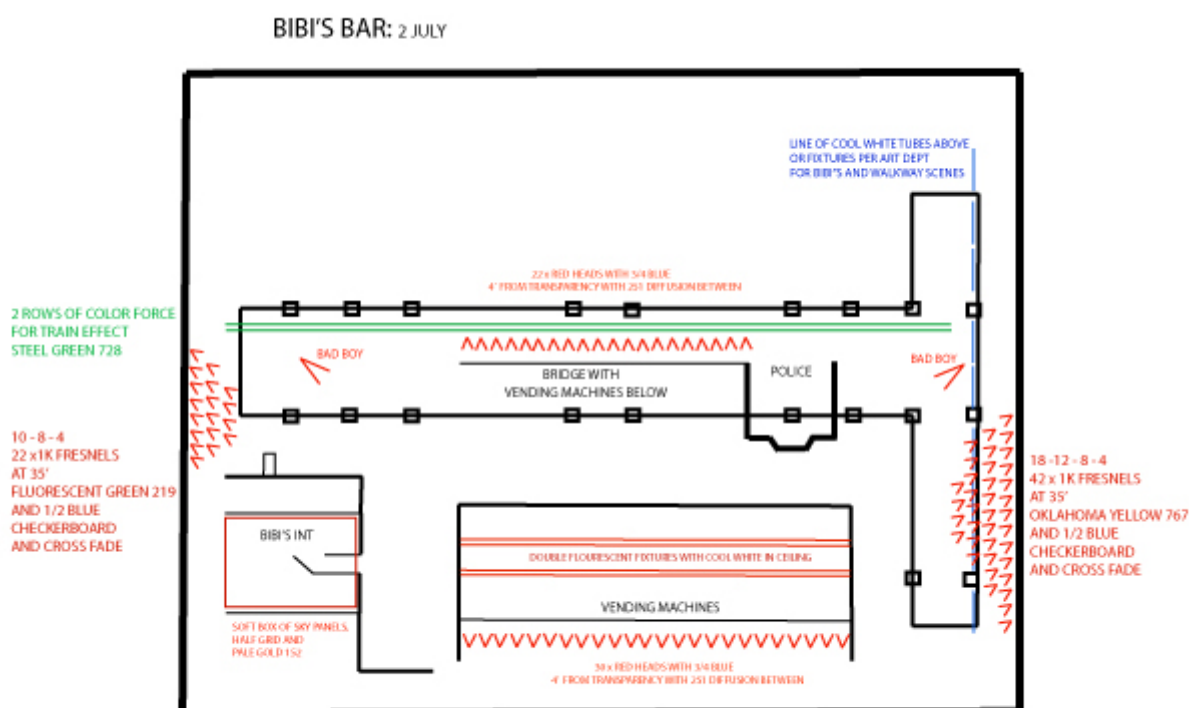


Cronenweth zvolil zadní světlo jako silnější. Během příchodu Pris se zadní světlo mění tím, jak prochází scénou. V tomto závěrečném detailu svítí silné, chladné zadní světlo z obou stran. Působí však jako jedno světlo. Motivované je pouliční lampou a ostrými náznaky světel v pozadí. Přední světlo je větší zdroj, který je jen lehce změkčený.

Mariette získává informace od K



Městské “požitkové” replikantky dostanou od tajemné osoby úkol zjistit od K, co se dozvěděl při jeho posledním úkolu. Kamera je sleduje od prosvětlené výlohy nevěstince až k barovému stolku, u kterého sedí K. Scény jsou podobného charakteru, ale tvůrci si nemohli zvolit více různých světelných řešení. Deakins podle svého nákresu volil kombinaci ostrých a měkkých světél, ta ostrá však, kromě přiznaných spotlightů, použil podobně jako ve Wallacově pracovně v takové koncentraci, že se staly měkkými. Tyto shluky 1kW lamp použil na pozadí, kde téměř kolmo svítil do mlhy skrze vybrané barevné filtry a pouze lokálně rozsvěcí mlhu. Tím oddělil postavy od pozadí, spolu se světlými výlohami a světelnými reklamami. Samotné postavy svítil velmi jednoduchou dlouhou řadou fluorescentních zářivek s s *cool white* filtry, které byly vestavěné ve stropu dekorace a mohly být i přiznané v záběrech. V některých bližších záběrech Deakins přiblížil světelné zdroje k hercům, k dosažení kvalitnějšího světla. Ve většině případů však stavil s architekty a osvětlovači dekorace tak, aby již nemusel výrazně měnit světlo⁶³.



64

⁶³ DEAKINS, Roger. Roger Deakins - Forum - Lighting. *Roger Deakins* [online]. [cit. 2022-08-17]. Dostupné z:

<https://www.rogerdeakins.com/lighting-2/lighting-of-bibis-bar-and-br2049-in-gener/>

⁶⁴ DEAKINS, Roger. BLADERUNNER 2049 – Bibi's Bar: Looking at Lighting. *Roger Deakins* [online]. [cit. 2022-08-17]. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com/br-bibisbar/>

Nákres působí složitě, ale většina nakreslených lamp jsou jen shluky fresnelových lamp, nebo řady stejných lamp, použitých k prosvícení transparentní dekorace jídelních (a jiných) automatů. Deakins vyvrací, že by svítil složitě, jen se musí vypořádat s velikostí scén. Stále se považuje za minimalistu.

Závěr

Filmy Blade Runner a Blade Runner 2049 jsou si podobné, dělí je ale generace velkých změn, objevů a nových technologií. Filmy by pravděpodobně vypadaly o něco více podrobně, pokud by tehdy tvůrci měli přístup k takové škále různých technologií, jakou máme dnes.

Osmdesátá léta byla roky velkého technologického pokroku, zároveň však čelila mnohým problémům. V určitých aspektech to byla doba extrémů. Rostla rozvodovost, nezaměstnanost, kriminalita. Kvůli přelidnění je nutné jít o krok dále. A není mnoho způsobů, jak tento krok vykonat, než natočit film, jaký ještě nikdo nenatočil. Ridley Scott natočil film, který perfektně reflektuje dobu a snaží se jít v kolejích velkofilmů jako Metropolis, či Občas Kane. Filmu však dává navíc mnohé, co se naučil od Nového Hollywoodu. Film je plný barev, akce, násilí a praktických efektů. Jak v rozhovoru řekl Jordan Cronenweth, Blade Runner byl film, pro který se hodil extrémní přístup. Leckdy může kombinace výpravy a svícení působit až teatrálně, ale svět je to natolik odlišný, že divák vše přijímá a chápe.

Blade Runner 2049 vzniká ve zcela jiné době. Za 35 let vývoje mezi filmy, se svět proměnil k nepoznání. Některá proroctví z let osmdesátých se naplnila, málo z nich však tak, jak si lidé představovali. Mnozí lidé jsou v dnešní době, plné názorů a pravd, ztraceni a místo hledání smyslu raději hledají klid. Utíkají před všudypřítomnými zprávami o umírající planetě a populistických vůdců k filmu, tak jak to dělali lidé vždy. Mají ale možnost sledovat nekonečné proudy obsahu, které k divákům vedou monolog, bez nutnosti jakékoliv reakce. Lidé sledují koncentrovanou, algoritmy vypočtenou zábavu, kteří mnozí filmoví kritici nemohou pochopit. V této době však vznikají filmy, které se snaží diváka udržet u obrazovky, a hledají s ním hlubokou vazbu. Mezi těmito filmy pevně stojí Blade Runner 2049, zábavně nazýván nejdražším artovým filmem všech dob. Navázal na původní svět nejlépe, jak to dokázal, ale zároveň se Denis Villeneuvovi povedlo vytvořit budoucnost budoucnosti. Vše se dále hroutí, ale lidé již odcestovali na jiné planety. Na zemi zůstalo jen málo lidí, kteří žijí v hrstce světových metropolí, oddělených od záplav velkými zdi, a kteří dále vykonávají denní činnosti, jako by se nic nedělo. Rozdíl mezi replikanty a lidmi

se už téměř vytratil, všichni se stali stroji, které nevyčnívají. Tento svět tvůrci znázornili jako šedé plochy, s náznaky krásy a humanity. Jak je k tomu inspirovala zimní krajina.

Mezi filmy proběhla organická proměna, která je logická a čistá. Proběhla i proměna technologická. Myslím, že pokud by Jordan Cronenweth měl k dispozici nástroje, které mají tvůrci dnes, natočil by film jinak. Nebyla by to však změna příliš velká. Obzvláště Cronenweth, u nějž se už během natáčení začala projevovat Parkinsonova choroba, by přivítal lehké kamery a zařízení, světla, která se dají ovládat na dálku přes počítač, a monitory, které více či méně dobře reprezentují obraz, který tvůrci vytváří. Z pohodlí kalibrovaného monitoru by mohl z kolečkového křesla, na které Cronenweth dokončoval Blade Runner, konzultovat s režisérem a výtvarníky, jaké materiály zvolit a které se již lesknou příliš. Tvůrci by jistě využili malých a nenáročných LED pásků, které by mohli zabudovat do rekvizit a dekorací. Myslím, že doba, ve které dnes tvůrci Blade Runner 2049 žijí, technologie, které mají k dispozici, a možnosti spolupráce napříč departmenty, ovlivnily to, čím se filmy liší.

Uprostřed těchto změn stojí člověk, který se od osmdesátých let neproměnil. Je to kameraman, který musí svou práci vykonávat stále stejně. Musí hledat způsoby a techniky, jakými co nejlépe odvyprávět příběh, a nesmí přitom hledět na nástroje, které mu zrovna doba nabízí.

Seznam použitých pramenů a literatury

Filmy:

Blade Runner [film] režie Ridley Scott USA/Hong Kong/Velká Británie, Warner Bros 1982

Blade Runner 2049 [film] režie Denis Villeneuve USA / Velká Británie / Maďarsko / Kanada, Warner Bros 2017

Dangerous Days: Making Blade Runner [dokumentární film] režie Charles de Lauzirika USA, Warner Home Video 2007

Občan Kane [film] režie Orson Welles USA, RKO Radio Pictures 1941

Hon [film] režie Thomas Vinterberg Dánsko / Švédsko, Nordisk Film Swe. 2012

Literatura:

SAMMON, Paul M., *Future Noir: The Making of "Blade Runner"*. 1. vydání. New York: HarperCollins Publishers Ltd, 1996 ISBN-10: 0061053147

FLISFEDER, Matthew, *Blade Runner (Case Study)* In: MCFARLANE, Anna, SCHMEINK, Lars. MURPHY, Graham. *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*. 1. vydání. Londýn: Routledge 2021. str. 144-150. ISBN 9781032083322

The 1980s Lifestyles And Social Trends: Topics In The News. In: NAGEL, Rob. *U-X-L American Decades: 1980-1989*. Edited. Michigan: Cengage Gale, 2002, s. 102-116. ISBN 0787664634.

BELTON, John. *American Cinema / American Culture*. 4th edition. New York: McGraw-Hill, 2012. ISBN 0073535095.

The 1980s Lifestyles And Social Trends: Topics In The News. In: NAGEL, Rob. *U-X-L American Decades: 1980-1989*. Edited. Michigan: Cengage Gale, 2002, s. 102-116. ISBN 0787664634.

POKORNY, M., P. MISKELL a J. SEDGWICK. *Managing uncertainty in creative industries: Film sequels and Hollywood's profitability, 1988–2015'* [online]. New York: Sage Publications, 2018 [cit. 2022-08-02]. DOI 10.1177/1024529418797302. Dostupné z: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1024529418797302>

FRKAL, Tomáš. *Vývoj nočních záběrů*. Praha, 2017. Bakalářská práce. FAMU.

Webové stránky:

LIGHTMAN, Herb A. *Blade Runner: Cronenweth's Photography*. *American Cinematographer* [online]. American Cinematographer, 2020, 14.8.2020 [cit. 2022-08-01]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/blade-runner-cronenweths-photography>

BOSLEY, Rachael. *Uncanny Valley: Blade Runner 2049*. *American Cinematographer* [online]. American Cinematographer, 2018, March 05, 2018 [cit. 2022-08-15]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/uncanny-valley-blade-runner-2049>

HEMPHILL, Jim. *Blade Runner 2049: Roger Deakins, ASC, BSC - Part 1-7*. *American Cinematographer* [online]. Los Angeles: ASC, 2017 [cit. 2022-08-06]. Dostupné z: <https://ascmag.com/videos/coffee-conversation-with-roger-deakins-cbe-asc-bsc-part-1>

DEAKINS, Roger. BLADERUNNER 2049 – WALLACE'S OFFICE DAY & NIGHT: Looking at Lighting. *Roger Deakins* [online]. [cit. 2022-08-17]. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com/bladerunner-wallaces-office/>

DEAKINS, Roger. Roger Deakins - Forum - Lighting. *Roger Deakins* [online]. [cit. 2022-08-17]. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com/lighting-2/lighting-of-bibis-bar-and-br2049-in-gener/>

DEAKINS, Roger. BLADERUNNER 2049 – Bibi's Bar: Looking at Lighting. *Roger Deakins* [online]. [cit. 2022-08-17]. Dostupné z: <https://www.rogerdeakins.com/br-bibisbar/>

Scott on Blade Runner. *Darthmojo* [online]. 2008 [cit. 2022-07-29]. Dostupné z: <https://darthmojo.wordpress.com/2008/06/18/scott-on-blade-runner/>

JENKINS, Nash. Director Denis Villeneuve Proved to Us He Loves Blade Runner More Than Anybody. *Time* [online]. Time, 2017 [cit. 2022-08-05]. Dostupné z: <https://time.com/4964530/blade-runner-denis-villeneuve-interview/>

ALLEN, Steve a Robert J. THOMPSON. *Television in the United States* [online]. 2009 [cit. 2022-08-27]. Dostupné z: <https://www.britannica.com/art/television-in-the-United-States>. Britannica.

DIRKS, Tim. The History of Film The 1970s: The Last Golden Age of American Cinema (the American "New Wave") and the Advent of the Blockbuster Film. *Filmsite.org* [online]. Filmsite.org, 1996- [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://www.filmsite.org/70sintro.html>

Human Overpopulation. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 9 August 2022 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Human_overpopulation

The Population Bomb. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 30 July 2022 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Population_Bomb

ASHER, Jeff. The U.S. Murder Rate Is Up But Still Far Below Its 1980 Peak. *FiveThirtyEight* [online]. New York: ABC News, September 25, 2017 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://fivethirtyeight.com/features/the-u-s-murder-rate-is-up-but-still-far-below-its-1980-peak/>

WALLACE-WELLS, David. William Gibson, The Art of Fiction No. 211. *The Paris Review* [online]. New York: The Paris Review Foundation, 2011 [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://www.guern.net/docs/fiction/2011-gibson.html>

WANG, Evelyn. The French sci-fi comic that inspired Blade Runner and Akira. *Dazed* [online]. Londýn: Dazed Media, 2016 [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/32448/1/the-french-sci-fi-comic-that-inspired-blade-runner-and-akira>

Jean Giraud. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Giraud

SMITH, Steve. Gray Goes Dark: Survival of the Fightingest. *Panels & Prose* [online]. 2022 [cit. 2022-07-29]. Dostupné z: <https://panelsandprose.com/tag/little-orphan-annie/>

BROOKS, Nancy Rivera. 1980s Shoppers Charged Into a Brave New World of Goods. *LA Times* [online]. Los Angeles: LA Times, 1989 [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1989-12-31-fi-270-story.html>

History of the Internet. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Internet

History of the Internet. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-27]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Internet

New Hollywood. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/New_Hollywood

Antonio Sant'Elia. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-30]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Antonio_Sant%27Elia

CRAWFORD, Robert J. Reinterpreting the Japanese Economic Miracle. *Harvard Business Review* [online]. Cambridge: Harvard Business School Publishing, 1998 [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: <https://hbr.org/1998/01/reinterpreting-the-japanese-economic-miracle>

SAMMOURI, Nader. The cultural aspect behind Japan's neon lights. *Arab News* [online]. Riyadh: Saudi Research and Marketing Group, 2021 [cit. 2022-07-31]. Dostupné z: https://www.arabnews.jp/en/features/article_56681/

WEART, Spencer. *The Discovery of Global Warming* [online]. College Park: American Institute of Physics, 2003- [cit. 2022-08-02]. Dostupné z: <https://history.aip.org/climate/public2.htm>

Global Issues. *United Nations* [online]. New York: United Nations [cit. 2022-08-02]. Dostupné z: <https://www.un.org/en/global-issues>

Why are there so many movie sequels?. *Henley Business School UK* [online]. Greenlands: Henley Business School, 2019 [cit. 2022-08-02]. Dostupné z: <https://www.henley.ac.uk/news/2019/why-are-there-so-many-movie-sequels>

HERBERT, Geoff. 'Selfie' named Oxford's 2013 word of the year over 'twerk,' 'binge-watch'. *Syracuse* [online]. New York [cit. 2022-08-03]. Dostupné z: https://www.syracuse.com/news/2013/11/selfie_word_of_year_oxford_dictionaries_twerk_binge_watch.html

NGUYEN, Nicole. Netflix Wants To Change The Way You Chill. *BuzzFeed* [online]. New York: BuzzFeed, 2018 [cit. 2022-08-03]. Dostupné z: <https://www.buzzfeednews.com/article/nicolenguyen/netflix-recommendation-algorithm-explained-binge-watching>

BURNS, Michael. Is Netflix Ruining Film?. *YouTube* [online]. Wisecrack / Omnia Media 2022 [cit. 2022-08-04]. Dostupné z: <https://youtu.be/mv3k86H-a1E>

RUSSELL, Calum. Roger Deakins names the "best sci-fi film ever made." *Far Out magazine* [online]. London: Far Out, 2021 [cit. 2022-08-06]. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/roger-deakins-best-sci-fi-film-ever-made/>

FOLLOWS, Stephen. Film vs digital – What is Hollywood shooting on?. *Stephen Follows: Film Data and Education* [online]. 2016 [cit. 2022-08-12]. Dostupné z: <https://stephenfollows.com/film-vs-digital/>

LLOYD, Brian. Denis Villeneuve says he'll never make a film like Blade Runner 2049 again. *Entertainment.ie* [online]. entertainment.ie, 2018 [cit. 2022-08-12]. Dostupné z: <https://entertainment.ie/movies/movie-news/denis-villeneuve-says-hell-never-make-a-film-like-blade-runner-2049-again-227871/>

Voight-Kampff test. *Off-world: The Blade Runner Wiki* [online]. FANDOM [cit. 2022-08-14]. Dostupné z: https://bladerunner.fandom.com/wiki/Voight-Kampff_test

Grafická díla:

The Long Tomorrow by MOEBIUS [1977]. *Pinterest* [online]. [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://cz.pinterest.com/pin/73183562681923553/>

Harold Gray - Little Orphan Annie Daily Comic Strip Original Art, 11-25-58. *Heritage auctions* [online]. 2005 [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: <https://comics.ha.com/itm/original-comic-art/comic-strip-art/harold-gray-little-orphan-annie-daily-comic-strip-original-art-11-25-58-news-syndicate-inc-1958-leapin-lizards-al/a/815-3287.s>

Detective Comics Vol 1 395. *DC Database* [online]. FANDOM [cit. 2022-07-28]. Dostupné z: https://dc.fandom.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_395

Antonio Sant'Elia. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-30]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Antonio_Sant%27Elia

HOPPER, Edward. Nighthawks. [olej na plátně]. IN: Nighthawks (Hopper). In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2022-07-30]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Nighthawks_\(Hopper\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Nighthawks_(Hopper))

Shinjuku, 1979 a Ikebukuro Subway Station, 1976. In: *Greg Girard* [online]. Magenta Publishing for the Arts [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: [http://www.greggirard.com/work/tokyo-yokosuka-1976-1983-\(book\)-35](http://www.greggirard.com/work/tokyo-yokosuka-1976-1983-(book)-35)

Kowloon Walled City Night View from SW Corner. 1987 a Walled City, Tung Tau Tsuen Rd, 1987. In: *Greg Girard* [online]. [cit. 2022-08-24]. Dostupné z: [http://www.greggirard.com/work/city-of-darkness-revisited-\(book\)-13](http://www.greggirard.com/work/city-of-darkness-revisited-(book)-13)

BRADSHER, Keith a Johannes EISELE. China Unveils an Ambitious Plan to Curb Climate Change Emissions. *New York Times* [online]. New York: New York Times, 2017 [cit. 2022-08-07]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2017/12/19/climate/china-carbon-market-climate-change-emissions.html>

HARIU, Shizuka. Sensing Spaces. *SHSH* [online]. SHSH, 2014 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.shsh.be/en/home/0/109/Sensing-Spaces>

BERÁNEK, Matěj. Nový nebo starý. V Bratislavě bojují za záchranu poválečného Domu odborů Istropolis. *Earch* [online]. Earch, 2021 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.earch.cz/revue/clanek/novy-nebo-stary-v-bratislave-bojuji-za-zachranu-povalecneho-domu-odboru-istropolis>

House of Stone Milan : Architecture. *E-architect* [online]. e-architect, 2010 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.e-architect.com/milan/house-stone-milan>

Justo García Rubio. Bus station Casar de Cáceres. *Flickr* [online]. 2013 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: https://www.flickr.com/photos/ximo_michavila/10025498573

FUJII, Koji. Shonan Christ Church | TAKESHI HOSAKA architects. *Archilovers* [online]. 2014 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.archilovers.com/projects/138579/shonan-christ-church.html>

Amate l'Architettura. #StMaryCathedral by #KenzoTange #Tokyo, #Japan, 1964. *Twitter* [online]. 2016 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://twitter.com/amarchitettura/status/1232264872857128960>

NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE FILIPINAS: UN TESORO BRUTALISTA EN MADRID. *Metalocus* [online]. 2016 [cit. 2022-08-09]. Dostupné z: <https://www.metalocus.es/es/noticias/nuestra-senora-del-rosario-de-filipinas-un-tesoro-brutalista-en-madrid>

Getty Images. Australia dust storm: Health warning as skies change colour. *BBC* [online]. BBC, 2018 [cit. 2022-08-13]. Dostupné z: <https://www.bbc.com/news/world-australia-46298309>