

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
DIVADELNÍ FAKULTA**

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Praha, 2024

Ing. arch. Johana Netrvalová

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Katedra scénografie

Scénografie – Film a televize

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**VÝTVARNÁ KONCEPCE KNIHY MILOŠE URBANA URBO KUNE  
UTOPIE V EVROPSKÉM A SVĚTOVÉM FILMU**

**Ing. arch. Johana Netrvalová**

Vedoucí práce: Ing. arch. MgA. Radmila Iblová

Oponent práce: prof. Ing. arch. MgA. Ondřej Nekvasil

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, květen 2024

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Department of stage design

Stage design – Film and television

**MASTER'S DEGREE WORK**

**VISUAL CONCEPT OF THE BOOK URBO KUNE BY MILOŠ URBAN**

**UTOPIA IN EUROPEAN AND UNIVERSAL MOVIES**

**Ing. arch. Johana Netrvalová**

Supervisor: Ing. arch. MgA. Radmila Iblová

Opponent: prof. Ing. arch. MgA. Ondřej Nekvasil

Awarded academic degree: MgA.

Praha, May 2024

# PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem:

**VÝTVARNÁ KONCEPCE KNIHY MILOŠE URBANA URBO KUNE  
UTOPIE V EVROPSKÉM A SVĚTOVÉM FILMU**

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne 15.5.2024  
podpis diplomanta



## UPOZORNĚNÍ

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



## Zadání magisterské práce

**Posluchač:** *Johana Netrvalová*

**Vedoucí diplomové práce:** *Ing. Arch. MgA. Radmila Ibllová*

**Oponent diplomové práce:** *Prof. Ing. arch. MgA. Ondřej Nekvasil*

### **Téma magisterské práce:**

1. Výtvarná koncepce knihy Miloše Urbana *Urbo Kune*
2. Utopie v evropském a světovém filmu.

V Praze dne 24.11.2021

Radmila Ibllová





## **ABSTRAKT**

Diplomová práce se zabývá zpracováním výtvarného řešení knižní předlohy Urbo Kune od Miloše Urbana. Podtitulem knihy je „Paralelní román“. Jedná se o sci-fi příběh dvou prolínajících se světů. Děj se odehrává především v utopickém městě, které bylo budováno s vidinou, že se stane hlavním městem Eurosvěta. Urbo Kune se zdá na první pohled prázdné, a že si žije svým tajným životem, postupně odhalujeme prostřednictvím zážitků hlavní postavy Mikuláše, jenž dostal za úkol vybudovat místní knihovnu. Diplomová práce se skládá ze dvou částí – z teoretické a praktické. V první části se věnuji zpracování utopie v kinematografii, od významu samotného pojmu přes historii tohoto tématu až po rozbor pěti filmů s utopickými prvky. Praktickou část práce tvoří samotný návrh výtvarné koncepce této knihy pro zfilmování. Cílem bylo zpracovat tři velmi různorodá prostředí tak, aby byla pro diváka snadno odlišitelná, ale aby zůstala zachována výtvarná jednotka díla.

## **ABSTRACT**

The task of this diploma thesis is to create an art concept of the film based on the novel Urbo Kune written by Czech writer Miloš Urban. The secondary title of the book is “Parallel novel”. The story of this sci-fi book is about two intertwined worlds. The main story line takes place in a an utopic city which was built to serve as a main headquarter for Euroworld. Urbo Kune seems to be empty at first glance but the main character Mikuláš is slowly discovering its secret life when completing his task to built a library there. The diploma thesis consists of two parts – of the theoretical and the practical part. The first part is about the topic of the utopia in the cinema. There you can find the meaning of the world utopia, the history of this topic in the cinematography and analysis of five selected utopian films. The aim of the practical part of the thesis is to create the art concept for the film. There are three different environments and the main goal is to make them easily recognizable whereas the artistic unity of the work should be preserved.

## **PODĚKOVÁNÍ**

Děkuji paní Ing. arch. MgA. Radmile Iblové za trpělivost při konzultacích mé diplomové práce.

# OBSAH

ÚVOD.....	10
TEORETICKÁ ČÁST .....	11
ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI.....	12
VÝKLAD POJMU UTOPIE.....	12
VIZUÁLNÍ ZTVÁRNĚNÍ UTOPIÍ .....	13
UTOPIE VE FILMU .....	18
ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ .....	26
METROPOLIS .....	28
1.1 DĚJ FILMU.....	29
1.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU .....	31
1.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY .....	33
1.4 HODNOCENÍ.....	33
1.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA .....	34
SVĚT ZA STO LET .....	37
2.1 DĚJ FILMU .....	38
2.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU .....	39
2.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY .....	41
2.4 HODNOCENÍ.....	41
2.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA.....	43
KRAKATIT .....	46
3.1 DĚJ FILMU .....	47
3.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU.....	48
3.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY .....	49
3.4 HODNOCENÍ.....	50
3.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA.....	51
LOGANŮV ÚTĚK .....	54
4.1 DĚJ FILMU .....	55
4.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU .....	56
4.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY .....	58
4.4 HODNOCENÍ.....	58
4.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA .....	59
INTERSTELLAR.....	62
5.1 DĚJ FILMU .....	63
5.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU.....	65
5.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY .....	66
5.4 HODNOCENÍ.....	66
5.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA .....	68
ZÁVĚR .....	70
PRAKTICKÁ – AUTORSKÁ ČÁST .....	71
DĚJ KNIŽNÍ PŘEDLOHY .....	72
VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÝCH PROSTŘEDÍ .....	73
MOODBOARDY .....	76

SKICI .....	95
SCÉNOSLED (BREAKDOWN) .....	109
VÝTVARNÝ NÁVRH .....	121
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ .....	150
LITERATURA .....	150
FILMOVÉ ZDROJE .....	151
INTERNETOVÉ ZDROJE .....	152

## ÚVOD

Diplomová práce je rozdělena na část teoretickou a část praktickou neboli autorskou.

V teoretické části zpracovávám téma utopie v kinematografii. Nejprve se věnuji výkladu pojmu obecně, včetně vizuálního ztvárnění tohoto tématu, a dále navazuji stručnou historií jeho výskytu ve světovém a evropském filmu. Na obecnější část teoretické práce navazuje rozbor pěti vybraných filmů, které mají reflektovat vývoj zvoleného tématu v kinematografii.

Autorská část práce se věnuje výtvarnému zpracování knihy Miloše Urbana nazvané *Urbo Kune*, s podtitulem *Paralelní román*. Nejprve stručně shrnuji děj knihy a pokračuji s popisem mnou zvolené výtvarné koncepce pro filmové zpracování tohoto románu. Děj knihy se odehrává ve dvou různých světech a ve třech velmi rozličných prostředích. První svět je velmi podobný našemu, odehrává se v něm větší část příběhu, a je tvořen dvěma prostředími – Prahou jen trochu odlišnou od té naší a městem – domem *Urbo Kunem*, které si klade za cíl býti lepším než Praha. Druhý ideální svět je nám jen lehce nastíněn. Jednotlivá prostředí jsou řešena tak, že je divák může snadno odlišit a orientovat se tak v příběhu.

# **TEORETICKÁ ČÁST**



## ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI

Teoretická část práce je věnována prozkoumání tématu utopie ve filmu a je rozdělena do čtyř kapitol. Nejprve se zaměřuje na obecnější vysvětlení pojmu a než se dostává k vývoji utopie v kinematografii, prozkoumává také vizuální ztvárnění tohoto žánru mimo film.

Jak podrobněji rozebírám níže (viz kapitola Výklad pojmu utopie), samotný žánr utopie je velmi starý a vyskytuje se v různých podobách od počátku samotné civilizace, konkrétněji od bodu, kdy lidstvo začalo přemýšlet o svém společenském uspořádání. Utopie je totiž vždy reakcí na současný stav společnosti, jak se zmiňuje Schölderle ve své knize *Geschichte der Utopie* (2017). Utopie jsou dle něj literární bastardi, jejichž potenciál je založen na konfliktu reality a fikce. Obecně řečeno v utopiích je zakotvena víra v něco budoucího, co je lepší než současný stav světa z pohledu autora těchto teorií. Utopie mají pozitivní charakter a směřují k dobru. Z reálných zkušeností (zejména 20. století na ně bylo bohaté) víme, že utopie je neživotná, že její uvedení do praxe nemívá podobu nekonečného ráje. A v tom tkívá právě problém tohoto žánru v kinematografii, který podrobněji rozebírám níže (viz kapitola Utopie ve filmu).

## VÝKLAD POJMU UTOPIE

Slovo utopie vzniklo až v šestnáctém století, ale samotný žánr je daleko starší. V roce 1516 byl vydán latinský spis anglického filosofa a politika Sira Thomase Mora O nejlepší stavu státu a o novém ostrově Utopii. Utopia je tímto spisovatelem uměle vytvořený pojem – jedná se o název neexistujícího pomyslného ostrova s ideálním společenským a kolektivistickým politickým řádem (z řeckého *ú* = ne, *topos* = místo). Obecně chápaným významem slova utopie je představa ideální lidské společnosti s dokonalým společenským řádem (může se jednat o stát či obec). Pojem je také používán pro označení vysněné, nereálné představy, návrhu či plánu, ba dokonce úvahy o něčem takovém. Třetím možným použitím tohoto slova je označení uměleckého druhu fantastické literatury, jenž líčí zdánlivě ideální společenské uspořádání nějaké smyšlené země.

Tento žánr se vyskytuje již ve starořecké literatuře. Za první ucelenější příklad tohoto žánru je považován pozdní Platónův spis *Zákony*, v němž poučen athénskou demokracií, píše o tom, v čem má být budoucí obec lepší. I Thomas More ve své knize vychází ze stavu jeho současné společnosti, jenž vnímal velmi negativně, a očekává od budoucnosti šťastnější společnost vyznačující se rovností občanů, pacifismem a náboženskou tolerancí. Utopické myšlenky a konstrukty se často vyznačují právě tím, že reagují na nedokonalosti společenských zřízení existujících v době jejich vzniku. Jejich autoři proti jejich neduhům staví nové ideální uspořádání. Utopie je tedy třeba číst v dobové souvislosti a vidět v nich snahu o konstruktivní kritiku a zdůraznění hodnot dané historické epochy. Myšlenky vyjevené

v takovýchto dílech pak často vedly ke vzniku ideálů široce uznávaných v moderní době.

Opakem utopie je antiutopie (neboli dystopie). Tato pomocí prostředí fiktivní společnosti, která se nevyvíjí ideální cestou, varuje před nebezpečím totality nebo také před záhubou lidstva. Typickými dystopickými díly jsou romány Karla Čapka (například R.U.R., Válka s mloky) nebo ve světové literatuře knihy George Orwella (1984, Farma zvířat).

Tématem hledání ideálního zřízení se v historii zaobíralo velké množství politiků, filosofů i spisovatelů. Mnoho z nich rozvádělo myšlenky Thomase Mora. Zmiňme například anglického filosofa Francisa Bacona a jeho Novou Atlantidu, kde hnacím motorem pokroku společnosti je věda a vzdělání. V 19. století vzhledem k probíhající průmyslové revoluci byla nasnadě otázka postavení dělníka i snění o neomezených možnostech technického vývoje. Nelze se nezmínit o dílech Julesa Verne prostoupených fantastickými utopickými vynálezy jako je třeba ponorka Nautilus v knize Dvacet tisíc mil pod mořem, či létající stroj Albatros používající technologie vrtulí v románu Robur Dobyvatel. Podivuhodný ostrov, třetí závěrečný díl Verneova románového cyklu Podivuhodné cesty, vypráví zase o ideální společnosti vytvořené trosečníky na ostrově.

Od konce 19. století zájem o klasická utopická díla upadá a autoři se obrací spíše k antiutopiím. Tento myšlenkový posun souvisí s rozvojem druhé průmyslové revoluce a postupujícím kapitalismem. Samotné 20. století je pak prostoupeno varováními před rostoucí mocí jednotlivce. Co se týče linky utopií kladoucích důraz na vědeckotechnický rozvoj, v 60. letech nastupuje nový žánr science-fiction, jenž na tyto utopie navazuje.

## VIZUÁLNÍ ZTVÁRNĚNÍ UTOPIÍ

Oproti literatuře je film mladým médiem. Využívá také jiné prostředky pro oslovení publika. Stejné náměty zpracovává rozdílně. Utopie literární chce ideální společnost popsat, je proto často velmi důkladná v popisu jejího uspořádání, ale film ji chce ukázat. V tom také spočívá síla filmu. Zprostředkovává nám vizuální impresi, jak by taková nová ideální společnost mohla vypadat. Vizuální ztvárnění utopických měst však lákalo lidstvo i dávno před kinematografií. Některé z příkladů výtvarného ztvárnění ideálních představ lidských sídel v této práci zmiňuji, protože se jimi mnozí filmaři inspirovali.

Mezi utopické představy lze řadit i křesťanské nebe. Počátky této ideje mají kořeny v hebrejské Bibli (Starém zákoně). Kniha Ezechielova obsahuje zmínky o Novém Jeruzalémě, dále tyto myšlenky rozvádí Zachariáš a popis tohoto místa nalezneme i v knize Izajášově z 8. století před Kristem. Poslední dvě kapitoly knihy jsou věnovány vizi nových nebes a nové země. „Hospodin stvoří nové nebe a novou zemi, aby lid mohl žít vskutku novým životem.“ „Na nové zemi bude i nový lid a nebude už nepřátelství mezi lidmi.“ „Jeruzalém povstane k novému životu.“ (Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona, 1994, s.685 a s.686) Izajáš popisuje nové město jako místo, kde není místo pro žádný teror a starosti.

V Novém zákoně se o Novém Jeruzalémě zmiňuje Zjevení Janovo (neboli Apokalypsa). „A viděl jsem od Boha z nebe sestupovat svaté město, nový Jeruzalém, krásný jako nevěsta ozdobená pro svého ženicha.“ (Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona, 1994, s.245) Město Jeruzalém má být místem, kde bude přebývat lid spolu s Bohem a v tomto městě již nebude žádného utrpení. „Město mělo mohutné a vysoké hradby, dvanáct bran střežených dvanácti anděly...“ (Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona, 1994, s.245) Svätý Jan popisuje velmi podrobně hradby města i jeho materialitu – dvanáct bran má být z dvanácti perel, náměstí z průzračného křišťálu a základy města z drahokamů. V Novém Jeruzalémě nebude chrám, ba ani slunce, ani měsíc.

Protože nebe, a tedy i konečné spasení lidstva, je v křesťanství jedním z hlavních témat, je tento motiv také výtvarně ztvárňován. V rané renesanci se v malířství nebe často znázorňuje gotickým chrámem nebo klenutou chodbou, u jejichž brány jsou obvykle přichozí vítání svatým Petrem. Dalším běžným zobrazením používaným zejména v severní Evropě je nebe jako zahrada, případně jako průvod spravedlivých po hradbách mraků doprovázených anděly.

V renesanci došlo k částečnému odklonu od církevní tematiky a mnoho architektů i umělců se v tomto období zabývalo myšlenkou ideálního města pozemského. Některé projekty došly i realizace. K významným projektům patří ideální město Sforzinda, pojmenované po Francescu Sforzovi, které navrhl renesanční architekt Antonio di Pietro Averlino (cca 1400 – cca 1469). Základ plánu tohoto sídla tvoří osmicípá hvězda tvořená dvěma překrývajícími se čtverci a vepsaná do kruhu. V cípech hvězdy jsou umístěné věže, v tupých úhlech mezi cípy pak brány, které vedou skrze trhová náměstí na centrální velké náměstí. Protože v italské renesanci bylo v plánování měst oblíbené používání kanálů, nalezneme je i v tomto projektu, kde slouží k importu i exportu zboží. Někteří autoři spekulují, že Averlino našel inspiraci pro kruhový tvar města v pozemském městě *civitas terrena* svatého Augustina, které popisuje v jeho díle *O Boží obci*. Toto město má také kruhový tvar a je rozděleno do sekcí.

Dalším významným příkladem renesančního ideálu města je trojice velmi podobných maleb nazvaných *La città ideale*. Jedním z těchto děl je panel z 15. století, většinou přisuzovaný umělci Fra Carnevalovi, na němž je zobrazené náměstí s budovami v řecko-římském stylu v mistrně zvládnuté perspektivě. Malba zdůrazňuje roli přisuzovanou architektuře v kultivované a dobře organizované společnosti.

Výše zmíněné vize byly také základem pro dodnes existující město Palmanova založené v roce 1593 ve tvaru devíticípé hvězdy.

Dalším příkladem zobrazování utopického tématu ve výtvarném umění jsou ilustrace k Moreově Utopii. 1. vydání této knihy vyšlo v roce 1516 a bylo doprovázeno dřevorytem, jehož autorem byl Ambrosius Holbein, bratr Hanse Holbeina mladšího. Rytina zobrazuje ostrov obklopený mořem a na něm budovy, ale nejedná se o geograficky přesné zobrazení pomyslné

země Utopie, spíše jde o symbolické znázornění jejích principů – uzavřenosti a organizovanosti – a tvaru ostrova. V textu knihy pak najdeme podrobnější popis ostrova a 54 měst, jež se na něm nacházejí. Zevrubně je vylíčeno zejména hlavní město Amaurot. Podrobné popisy vedly další autory k vytváření podrobnějších map ostrova – autorem jedné z nich je například kartograf Abraham Ortelius, jenž zpodobnil Utopii okolo roku 1595.

V roce 1585 diplomat a básník Bartolomeo Del Bene napsal utopickou knihu *Civitas veri sive morum*, která se významně inspiruje výše zmíněnými městy, ale klade více důraz na vnitřní kvality města. Knihu doprovází rytiny zobrazující kruhové, hradbami opevněné město, rozdělené do pěti výsečí. Vstoupit do *Města Pravdy* se dá skrz pět architektonických portálů symbolizujících smysly, čímž vyjadřuje úlohu smyslů jako prostředníka nejen mezi vnitřkem a vnějškem lidského těla, ale také mezi soukromým a veřejným, vnitřními pohnutky a občanskou odpovědností.

V renesanci bylo běžné, jak je ukázáno na příkladech výše, spoléhat se u koncepcí ideálních měst na sílu geometrie. Město uspořádané podle jejích pravidel tak vizuálně zobrazovalo řád a organizovanost společnosti, která v něm měla žít.

V 17. století se tématu utopických měst věnovali také humanisté – například Tommaso Campanella a Francis Bacon. Tommaso Campanella vydal knihu *Civitas soli* (česky *Sluneční stát*) v roce 1623, jež popisuje teokratickou společnost. Město se nachází v ideálním klimatu na kopci, kde je vzduch prospěšný fyzickému zdraví, je obeháno sedmi hradbami a vystavěno z paláců, které obývají jeho občané. Jedním ze základních znaků této společnosti je rovná distribuce práce mezi všechny obyvatele. Vše je společné a poučení společnosti zprostředkovávají malované zdi sloužící jako nositelé encyklopedických znalostí. Ve středu města se nachází chrám. V knize je město detailně popsáno, ale součástí původního spisu nejsou ilustrace jeho podoby.

*Nová Atlantis* (v originále *The New Atlantis*) Francise Bacona byla vydána posmrtně v roce 1626. Dílo pojednává o vytvoření utopické země, kde štedrost, osvícení, důstojnost a zbožnost jsou běžně přijímanými společenskými hodnotami obyvatel mytického Bensalemu. Autor také popisuje uspořádání ideální koleje – Šalamounova domu, jež měla za úkol shromažďovat vědomosti i provádět výzkum a byla tak předobrazem moderní univerzity. Ilustrace Nové Atlantidy se poprvé objevila v knize *The Scientist* vydané v roce 1964. Autorem kresby je Lowell Hess a zobrazuje ostrov – Novou Atlantidu, na němž se nachází Šalamounův dům, naplněný různými vynálezy. Nalezneme zde například zvětšovací skla pro zkoumání okem neviditelného. Kresba není oproti renesančním rytinám přísně geometrická, jedná se o budovu a zahrady volně rozmístěné na ostrově.

Do 18. století víceméně všechny utopie navazovaly na vzor Utopie Thomase Mora a pokračovaly v jeho myšlenkách. V 18. a 19. století politické změny, zejména úspěch Americké a Velké francouzské revoluce, posunuly myšlenky intelektuálů k uvažování, co by za nová společenství mohlo vzniknout. V této době byla poprvé v moderní historii západního

světa reálná možnost o nových společnostech nejen psát, ale dokonce je uvést v reálnou existenci.

Ještě na začátku 18. století vznikly dvě knihy částečně si podobné, které sice ještě nepracovaly se zkušeností revolucí, ale už se výrazně odlišovaly od Moreovské tendence – Robinson Crusoe Daniela Defoa (1719) a Gulliverovy cesty Jonathana Swifta (1726). V obou případech se jedná o fiktivní cestopis.

První vydání Gulliverových cest obsahuje rytiny map, které jsou realistické a záměrně utvrzují čtenáře ve fikci, že Gulliver skutečně cesty do sedmi různých zemí podniknul. Další vydání již obsahují i ilustrace míst, které navštívil. Znamé jsou například ilustrace od J.I.I. Grandvilleho z roku 1856. Na motivy této významné knihy vznikla také velká řada filmů – od prvního němého, jenž byl uveden již v roce 1902, přes částečně animovaný kombinovaný s hraným z roku 1977 v režii Peter R. Hunta, až po komedii z roku 2010 v režie Roba Lettermena.

Kromě již výše zmíněných revolucí měla na další formování utopických myšlenek velký vliv průmyslová revoluce, v jejímž důsledku nedocházelo jen k ekonomickému růstu, ale také k sociálním problémům. Docházelo k urbanizaci měst tím, jak se do nich dělníci z venkova stěhovali za prací. Ve městech ale docházelo ke zhoršování jejich reálné mzdy a životních podmínek. Na tento stav společnosti pak reagoval takzvaný utopický socialismus. Sociální utopisté se uchýlili ke kritice soukromého vlastnictví, které bylo hojně považováno za zdroj výše zmíněných problémů společnosti. Hlavním znakem jejich idejí bylo, že se snažili sladit výhody, jež přinášela průmyslová revoluce, s poměry ve společnosti, hlavně u dělníků, a zavrhnout soukromé vlastnictví.

Mezi nejznámější utopické socialisty 19. století patří Robert Owen a Charles Fourier. Robert Owen byl anglický podnikatel, který se jako manažer a spoluvlastník mnoha továren snažil zlepšovat podmínky pro dělníky. Díky svému sňatku s dcerou vlastníka přádelen v New Lanarku dostal možnost tento podnik aktivně spravovat. Stal se zde manažerem a obchodním partnerem. V době, kdy podnik převzal, v něm bylo zaměstnáno asi 1500 dělníků. Z části se jednalo o děti z chudobinců, jejichž vzdělávání probíhalo mimo pracovní dobu. Problémem byla také zločinnost, sklon k alkoholismu, nemorálnost zaměstnanců, neorganizovanost a neefektivnost výrobního provozu. Všechny výše zmíněné problémy se Robert Owen snažil vyřešit a v New Lanarku se mu to také povedlo natolik, že se tento podnik stal pro inovativní přístup k práci věhlasným po celé Evropě. New Lanark byla (a stále je) skotská vesnice na venkově, a proto se Robertu Owenovi zdál vhodným místem pro budování komunitního života. Začal zde realizovat svůj koncept bydlení a služeb v blízkosti továren. Založil zde školu, kde se vyučovaly na tu dobu neobvyklé předměty (tj. tanec, hudba, umění či zeměpis), a dokonce i první školku v Británii. Omezil pracovní dobu na deset a půl hodiny a zřídil i zdravotní fond. Vesnice se dochovala do dnešní doby a je možné ji navštívit a poučit se o Owenově konceptu i o tom, jak lidé pracující v jeho továrně žili.

Charles Fourier byl velmi zasažen děním francouzské revoluce. Usiloval o proměnu společnosti tady a teď, nebyl tedy v tomto typický utopista. V industrializaci viděl nástroj k hromadění majetku obchodníků a k prohlubování chudoby dělnické třídy a chtěl toto uspořádání změnit. Za tímto účelem měly sloužit tzv. falanstéry, kde by spolu pracovali muži a ženy na základě jejich vášně k určité práci. Podle Fourierových představ mělo v této komuně žít 1620 osob – 810 mužů a 810 žen. Falanstéry měly být obrovské budovy skládající se ze střední části a dvou křídel. Ve středu budovy se nacházely společné prostory – jídelny, zasedací i studijní místnosti a knihovny. Jedno z bočních křídel bylo vyhrazeno pro hlučné provozy – pro práci a pro výchovu dětí, zbylé pak mělo sloužit pro bydlení – byly zde soukromé byty i taneční sály a salonky. Každá falanstéra měla být obklopena dostatečně velkým územím, aby toto společenství užívala a nebyl tak nutný obchod. Fourier žádnou falanstéru nezaložil, někteří z jeho následovníků však tak učinili a založili podobné kolonie. Le Familistère de Guise je dodnes stojícím příkladem této utopické vize. Navrhl ji Jean-Baptiste André Godin a sloužila svému účelu od svého založení v roce 1859 po sto let. Oproti původním Fourierovým představám ilustrovaným grafikem Victorem Considérantem je realizovaný areál na první pohled menšího měřítká a různé funkce jsou rozdrobeny do více staveb. Obytné budovy mají také dvory zastřešené skleněnou střechou.

Dalšími komunitními sídly, jež začala vznikat na začátku 20. století, byly takzvané kibucy. Jedná se o zemědělské či průmyslové osady na území dnešní Izraele s formou kolektivního vlastnictví, které byly původně zakládány za účelem osídlení Palestiny Židy. Kromě společné práce mezi úkoly takové osady patří také zabezpečení základních životních potřeb jejích členů i jejich vzdělávání či kulturní a sportovní vyžití. První taková komunita vznikla v roce 1909 a nazývala se Deganja. Postupně vzniklo těchto vesnic několik stovek. V současnosti sice některé z původních osad stále existují, ale již ve volnějším ekonomických a sociálních formách. Původní kibucy byly plánované bez plotů a jakýchkoliv privátních míst. Centrem takového osídlení je travnatá plocha, okolo které jsou budovy s veřejnými funkcemi. Architektura těchto osad je velmi prostá a skromná, důležitá je komunita.

Ve 20. století pokračovaly v západní společnosti sociální změny navázané na technologický pokrok. Druhá fáze průmyslové revoluce byla spojena s elektrifikací a se vznikem montážních linek, což vedlo k prudkému rozvoji masové výroby (v České republice například firmy Baťa) a k nahrazení kvalifikované ruční práce stroji. Tyto změny vyvolávaly otázky významu lidí a humanity v technizované společnosti. Při hledání východiska vznikaly různé teorie – jedni viděli záchranu v udržení stávajícího životního stylu, druhí se soustředili na zachování práv a třetí chtěli zrušit soukromé vlastnictví a vytvořit nový sociální pořádek. Žánr utopie velmi vzkvétal, ale vědom si možnosti sociálních benefitů technického pokroku a zároveň hrozby nadvlády organizace a standardizace nad lidským faktorem, vznikaly převážně dystopie. Mezi nejznámější autory, kteří se zkoumáním možnosti budoucnosti lidstva v technologické společnosti věnovali, patří H. G. Wells, Aldous Huxley či Jevgeny Zamyatin.

Jejich díla upozorňovala na cenu, kterou musíme za budoucnost využívající technologií zdánlivě zjednodušujících život platit. Upozorňují na příkladech vysoce organizovaných kolektivních společností založených na technologiích, které spíše připomínají noční můru než realitu, v níž bychom chtěli žít, na nebezpečí nadvlády technické revoluce nad pokrokem humanity.

Se vznikem výše zmíněných dystopií se žánr utopie stává ve 20. století oblíbenou součástí popkultury a tím se otevírá i působnost utopického žánru na poli filmovém. Vizuálně zajímavý popis nového světa, předpovědi budoucnosti a nových sociálních uspořádání jsou pro čtenáře (potenciálně diváky) dobrodružné i poučné zároveň. Utopii se v tomto století věnují také architekti.

Jeden z nejvíce vlivných modernistů Le Corbusier ve 20. letech navrhuje *La Ville Radieuse (Zářící město)*, lineární a organizované město budoucnosti. Má ambice nejen racionalizovat urbanismus, ale také požaduje radikální sociální reformu. Plán města je inspirovaný uspořádáním a funkcemi lidského těla a je pokračováním Corbusierových dalších koncepcí měst *Ville Contemporaine* a *Plan Voisin*. V roce 1950 Le Corbusier navrhuje plány města Chandigarh, které se jako jediné z jeho vizí realizuje. Inspirován Římem, pojímá město jako lidské tělo s hlavou, trupem a končetinami. Nové hlavní město indického Paňdžábu je známo jako jeden z nejlepších příkladů moderního urbanistického plánování.

I Frank Lloyd Wright se jako ostatní architekti té doby cítil povinen řešit problémy moderního města a v roce 1932, když byl vyzván magazínem *New York Times* k odpovědi na článek publikovaný Le Corbusierem, přišel Wright s myšlenkou *Broadacre City*. Spatřoval budoucnost měst ve zlepšování komfortu pomocí separování funkcí měst do ploch a spojování takových areálů pomocí pohodlných, širokých a rychlých komunikací. Předpokládá, že by každý občan měl mít své auto. Wright požadoval více světla, svobody pohybu a více prostorové volnosti, ale zároveň toužil po vytvoření funkční komunity, ne pouze skupiny individuálně žijících jedinců.

## UTOPIE VE FILMU

Pokud začneme zkoumat téma utopických filmů, zjistíme, že pro takový snímek neexistuje žádná jednoduchá a jednoznačná definice, jako je tomu například u pojmů western či science-fiction, ba že se tato kategorizace u různých autorů liší. Základní problém pokusů o definice filmové utopie lze vidět v tom, že utopie, jak jsme si již vysvětlili, je synonymem dobra. Abychom ale měli příběh, potřebujeme zápletku, a k dobré zápletce potřebujeme konflikt, zpravidla mezi dobrem a zlem. To je ve fabuli literárního i filmového díla běžně používané schéma. Typický žánr utopie pozitivní (zvané také eutopie) je ještě běžný pro literaturu, zejména filosofickou, ale u filmu se nám hledá velmi těžko. Oproti literatuře je totiž film ze své podstaty vizuálního média i kvůli širšímu spektru publika více orientován

na narativ a je pro jeho konstrukt využíváno dobro i zlo. Navíc vznik kinematografie lze klást do doby, kdy i v literatuře již převládaly spíše dystopické tendence (viz výše). Většina filmů tedy obsahuje kromě utopických prvků nutně také prvky dystopické. Celovečerní film obsahující pouze záběry na spokojené usměvavé lidi žijící v dokonalé společnosti by zřejmě produkčním společenstvem nezajistil velkou návštěvnost kin ani by jim nepřinesl tučné zisky. Samozřejmě lze nalézt výjimky v podobně filmů dokumentárních či experimentálních, tedy filmů nenarativních. Propagandistické filmy z 20. století jsou takovýmto příkladem, i když i ty ve svém příběhu zpravidla prvek zla v nějaké podobě obsahují.

*Triumf vůle* Leni Reifenstahlové (Německá říše, 1935) dokumentuje sjezd NSDAP v Norimberku v roce 1934 a zobrazuje Hitlera jako spasitele, který povede německý národ k lepší budoucnosti. *Křižník Potěmkin* Sergeje M. Ejzenštejna ze Sovětského svazu (1925) pak zase líčí událost revolučního roku 1905 – vzpouru na křižníku Potěmkin – a ukazuje násilí carských vojáků v kontrastu k obyčejnému davu, který se má stát východiskem pro lepší společenské uspořádání – socialismus.

Mezi propagandistické filmy, které obsahují utopické prvky, můžeme řadit i jeden z prvních zvukových snímků vzniklých v Palestině režírovaný L'Chayiem Hadashimem z roku 1935. *Land of Promise* měl sloužit k podpoře usídlení a investování do vytvoření nového domova Židů na území dnešní Izraele a má klasické utopické schéma – vychází z neradostné doby, kdy jsou všude po světě Židé pronásledováni a ukazuje idealizovaný obraz budoucího spořádaného společenství – ve filmu reprezentovaného životem v tzv. kibucu, tedy osady s formou kolektivního vlastnictví, kde její obyvatelé společně pracují, jí i slaví. Sionisti (tedy židovští osadníci) mají v tomto dokumentu k dispozici moderní zemědělské stroje i laboratoře a Arabové jsou pro kontrast portrétovaní jako primitivně, bez moderního vybavení, žijící jedinci.

Za filmy ze své podstaty utopické můžeme považovat i další skupinu – filmy ze světových výstav. Výstava v New Yorku probíhající v letech 1939–1940 byla první, která se zaměřovala na téma budoucnosti. General Motor's zde ve svém pavilonu *Futurama* prezentují výstavu *Highways and Horizons* sestávající z obrovského animovaného modelu znázorňujícího krajinu Ameriky tak, jak bude vypadat po dvaceti letech. Návštěvníci výstavy mohli tento model s efektivní dálniční sítí, víceúrovňovými křižovatkami i městy budoucnosti obdivovat při letecké cestě simulované osmnáctiminutovou jízdou na dopravníkovém systému. Snímek *To New Horizons* (1940) byl vytvořen za účelem propagace této výstavy a můžeme při jeho zhlédnutí vidět záběry z výše zmiňovaného modelu. Vypravěč provázející snímkem vypravuje o lepším světě, který vždy bude směřovat kupředu. Jelikož se jedná vlastně o PR snímek firmy, není v něm v žádné podobě přítomen politický názor ani hodnocení současného stavu společnosti jako u klasických utopií. Jedná se spíše o představu vývoje stávající Ameriky, která není vnímána jako nějak problematická. Podobně je na tom i další film vytvořený ke Světové výstavě v roce 1965 *Out of this World*, jenž mimo jiné věnuje část své stopáže kuchyni budoucnosti. Taková kuchyně je sice vybavena daleko pokročilejšími



spotřebiči, ale stále v ní má své neměnné místo žena.

Jistou podobnost s výše zmíněnými filmy nalezneme i u snímku *The EPCOT Film*. Jedná se o film Walta Disneyho, který produkoval dva měsíce před svojí smrtí v roce 1966. Snímek krátce ukazuje již postavený Disneyland a představuje jej jako ideální město, ale větší část stopáže se soustředí na plány projektu EPCOT, což je zkratka „experimental prototype community of tomorrowland“. Mise tohoto projektu si klade za cíl být experimentálním místem pro hledání odpovědí na problémy dnešních měst. EPCOT jako město má radiální plán a je rozděleno do několika prstenců s různými funkcemi. Centrum tvoří oblast obchodu, následuje obytná zóna s vysokou hustotou, zelený park s volnočasovými aktivitami a na vnějším obvodu se nachází zelená sousedství s nízkou hustotou osídlení. Celé město pro 20 000 obyvatel je pak rozděleno do výsečí a obsluhováno monorailem a elektrickým systémem osobních vozíků (Waltem Disneyem pojmenovaným jako „*People Mover*“). Kromě toho je pro provoz a obsluhu města samozřejmě používána i doprava automobilová, ta je ale vždy mimoběžná s pohybem pěších, z části nad úrovní jejich pohybu a z části pod zemí. Za prací část obyvatel dojíždí do průmyslové oblasti a do tematického parku – Disneylandu. Politické a sociální uspořádání tohoto města není zmíněno.

Mezi utopické snímky lze řadit i dokumentární filmy, které zobrazují současnost se všemi problémy, ale snaží se hledat příklady, malé utopické enklávy, na kterých je možno vybudovat lepší svět. Nedávným příkladem takové snímku je například *Where to Invade Next* z roku 2015, dokument režisovaný Michaelem Moorem. Moore v něm navštívuje řadu zemí a zkoumá aspekty sociální politiky, které by chtěl doporučit k implementaci také v Americe. Se svým typickým sarkasmem porovnává především evropské země se Spojenými státy americkými. Sleduje systém vzdělávání, pracovní benefity, inkluzi žen, zdravotní péči i kriminalitu.

Filmy prozatím zmíněné v této kapitole byly nenarativní, vrátíme-li se ale k narativnímu filmu, zjistíme, že velkou část filmů odborníky shodně označovaných jako utopické tvoří filmy podle literární předlohy.

Do této kategorie lze zařadit adaptaci knihy Jamese Hiltona *Lost Horizon* od režiséra Franka Capry z roku 1937 či film režisovaný Williamem Cameronem Menziesem *Things to Come* z roku 1936 se scénářem od H.G.Wellse na motivy jeho knihy *The Shape of Things to Come*. Oba snímky se soustředí především na vizuální podobu nové společnosti a méně na to, jak jsou tyto vedeny a uspořádány ve smyslu politicko-sociálním, což je v kontradikci s tím, jak utopii popisuje literatura.

*Things to Come* zobrazuje budoucnost ve futuristickém stylu korespondujícím s dobovými modernistickými vizemi technologického utopismu v architektuře (například Le Corbusierův Chandigarh) a ve stylu s názvem *Streamline Style*, jenž byl běžný právě ve 30. letech a inspiroval se aerodynamickým designem (nebližším v českém prostředí používaným pojmem je tzv. nautický styl). Designéři a architekti věrní tomuto stylu upouštějí od dekoru, zaoblují hrany, používají horizontální pásy oken, rovné střechy, pochromované

prvky a inspirují se designem lodí. Britský film *Things to Come* predikuje budoucnost na dalších sto let. Podrobněji se budu věnovat tomuto filmu v kapitole Rozbor vybraných filmů.

Ve snímku *Lost Horizon* je popis utopie přehlušen vývojem zápletky. Děj začíná útekem malé skupiny z válkou zničené Číny a pokračuje pádem letadla, ve kterém unikla. Přežijí a jsou odvedeni do místa zvaného Shangri-La, idylického údolí, kde jeho obyvatelé žijí spokojeně a jsou obdařeni dlouhým životem. *Lost Horizon* lze zařadit do tradice „ztracené civilizace“, jakým jsou například i filmové verze románu She H. Ridera Haggarda či snímky portrétní z mizivého kontinentu Atlantidy. Pro tyto filmy však neplatí kategorie utopie, jelikož zobrazené společnosti nejsou nijak konfrontovány se současným stavem civilizace.

Oba výše zmíněné filmy, jež označuji jako utopické, vznikly ve třicátých letech. Později již podobně optimistické snímky nevznikly, lze tedy usuzovat, že za nimi stojí nálada doby, ve které ještě byla neomezená důvěra v to, že vývoj technologie povede k lepšímu světu, jak ostatně můžeme vidět i na urbanistických vizích modernistů.

Ne všichni ale viděli v technologickém pokroku naději pro budoucnost lidstva. Někteří se snažili upozornit na nebezpečí technické revoluce. Mezi takové filmy patří i *Metropolis* Fritze Langa z roku 1927. Pod městem bohatých zvaným Metropolis, městem budoucnosti a technologického pokroku, žije chudé a neustále pracující dělnictvo, jež udržuje úroveň horního města a udržuje jej v chodu. Alegorie Fritze Langa o nadvládě strojů nad člověkem je dnes považována za klasické dílo a ovlivňuje stále další filmy i videa.

Ke snímkům ztvárňujícím negativní vize budoucnosti patří samozřejmě adaptace románu George Orwella *1984*. Filmových verzí tohoto díla existuje více, ale nejznámější je z roku 1984. Tuto britskou adaptaci režíroval Michal Radfort a portrétní stejně jako její předloha totalitní společnost budoucnosti a ztrátu identity jejich občanů, kteří jsou neustále pod dohledem.

Dále mezi klasické dystopické snímky patří i adaptace románu Ray Bradburyho *Fahrenheit 451* z roku 1966, ztvárnění románu Anthonyho Burgesse *Clockwork Orange* z roku 1971 režírované Stanleyem Kubrickem, *Brazil* Terryho Gilliana z roku 1985 či novější seriál *The Handmaid's Tale* z roku 2017.

Běžným narativním schématem u utopických filmů je kolabující utopie. Z počátku filmu se nám společnost, ve které se film odehrává, zdá dobře fungující a vytvářející příjemné prostředí pro život, ale postupem času je nám odkrýváno, co na tomto zdánlivě ideálním společenském uspořádání nefunguje. Toto schéma reflektuje zkušenosti 20. století, kdy měl svět velmi tvrdě možnost si ověřit, že různá společenská zřízení s utopickými vizemi nikdy nepřinesla trvalý blahobyt a příjemný život. Idealismus 20. a 30. let nemohl tedy pokračovat a narativní utopie bez dystopických prvků již víceméně nevznikaly. Příkladem kolabující utopie je film *Logan's Run* z roku 1976 či *Zardoz* z roku 1974. Snímku *Logan's Run* se budu podrobně věnovat v kapitole Rozbor vybraných filmů.

K utopickým snímkům s více či méně dystopickými prvky lze zařadit také mnoho

populárních kousků science – fiction vzniklých v posledních dekadách. Dystopie ale převládají i v této kategorii. Jedním z takových filmů je například *Matrix* z roku 1999, kde je lidstvo pod nadvládou inteligentních strojů, jež potřebují jejich těla k získávání energie. Dále to této skupiny patří *Gattaca* z roku 1997 s tématem společnosti podřízené genetického inženýrství, které každému dítěti určuje místo ve společnosti, od předurčení k určité práci až po to, koho si má vzít. Tento film vědci označují jako jeden z nejrealističtějších sci-fi filmů dosud natočených.

Snímek *Interstellar* Christophera Nolana z roku 2014 je také běžně řazen ke sci-fi filmům a jeho děj splňuje podmínky k tomu, aby byl řazen i mezi utopické filmy. Zánik lidstva na Zemi se blíží, v důsledku šíření plísně, co ničí všechny plodiny, nastupuje hladomor a válečné konflikty, jediným řešením se tedy zdá vybudování nového domova lidstva na jiné planetě. Při misi s úkolem nalézt obyvatelnou planetu se hlavní hrdina filmu dostane do kontaktu s budoucími lidmi, kteří umí využívat cestování v čase, a předá s jejich pomocí vzkaz své dceři, jíž se díky tomu podaří dostat lidstvo na planetu s dýchatelem atmosférou.

Sci-fi film *Blade Runner* z roku 1982 režírovaný Ridleyem Scottem se odehrává v blízké budoucnosti, kde je lidstvo schopno vyrobit roboty k nerozeznání podobné od lidí. Vystává otázka, co dělá lidi lidmi. Filosoficky je děj velmi podobný Čapkově divadelní hře R.U.R.

Mnoho z výše zmíněných snímků se vyznačuje kritikou utopického ideálu plánované společnosti a útek z ní je pak formulován jako nový začátek spojený s možností žít lépe, přirozeněji. Východiskem je opuštění útrap moderního života, navrácení se k jednodušší a šťastnější existenci, jako například u filmu *Lost Horizon*, kde je jako ideál představeno údolí Shangri-la. Z tohoto pohledu je možné k utopickým filmům řadit i takové, jež portréty jiných, jednodušších

a šťastnějších společností žijících mimo útrapy moderní doby. Pionýrem takových filmů je Robert Flaherty se svým dokumentem *Nanook of the North* (1922). Nejedná se o portréty organizovaných skupin, spíše o evoluci se vyvinuté přirozené formy společností. Kromě dokumentů do této skupiny patří i narativní filmy typu *Dances with Wolves* (1990).

Další kategorií utopických filmů jsou snímky, jež portréty nějaký utopický experiment nebo komunitu, ať už se jedná o reálný nebo fiktivní případ. Do této skupiny lze zařadit například rumunský film z roku 1979 režírovaný Savelem Stiopulem, jež byl natočen na motivy reálné snahy vytvořit společenství inspirované Fourierovými falanstéry ve Scăieni – Prahova v Rumunsku v roce 1835 Teodorem Diamantem. *Falansterul* zobrazuje i odpor tehdejší konzervativní společnosti k tomuto experimentu, který nakonec vedl k jeho zániku. Dalším příkladem je film Jeana Louise Comolliho *La Cecilia*. Historické drama natočené v roce 1975 se inspirovalo reálnými událostmi v Brazílii z 1890, kdy skupina italských anarchistů založila kolonii Cecilia. Podobně jako *Falansterul* líčí i vnější nátlak ze strany okolní společnosti.

V 60. letech můžeme opět pozorovat narůstající optimismus a víru v lepší budoucnost. Státy měly po válce již možnost se zotavit, vrací se ekonomická stabilita a s ní i snahy o politické a sociální převraty. Na obecnou náladu navazuje i opětovný nárůst utopické

literatury v 70. letech a zrcadlí se samozřejmě také v kinematografii. Myslíme především ty filmy, které zobrazovaly skutečnou nebo imaginární revoluci a to způsobem, který v těchto okamžicích viděl naději na nový svět, jenž se vynoří z trosk starého. Nejznámější takový revoluční film 60. let je *Battle of Algiers* režírovaný Gillem Pontecorvem, často přiřazovaný k italskému neorealismu, a tedy i samozřejmě doprovobený hudbou Ennia Morriconeho. Film inspirovaly skutečné události Alžírské války.

Utopie se svým idealismem se nevyhýbá tématům, jako je feminismus nebo ekologie. Rozkvět filmů s tematikou ženského hnutí souvisí také s výše zmíněnou společenskou náladou a jejich rozšíření můžeme sledovat zejména v 70. letech. Mezi utopické filmy ovlivněné feminismem patří například takové, které nabízejí alternativu tradiční nukleární rodiny – snímek *Easy Rider* (1969) – preferuje komunitní život, či takové, jako je *Born in Flames* z roku 1983. Děj tohoto snímku režírovaného Lizzie Bordenovou se odehrává v New Yorku, 10 let po „nejpokojnější revoluci v historii USA“ díky které získala moc socialistická vláda. Film ukazuje zpočátku politickou konstrukci přeměněnou v utopii, která je ale jako všechny, jež se dostaly k realizaci, odsouzená k zániku. Objevují se problémy s prací, sexismem, rasismem a násilím. Vzniká Ženská armáda, koalice revolučních feministek bojujících proti nepravu pomocí alternativních médií a propagandy.

Ekologické téma do utopického žánru vnáší kniha *Ecotopia* Ernesta Callenbacha vydaná v roce 1975. Autorův ekotopický koncept měl významný vliv na formování hnutí zelené ideologie v 70. letech a také podle této knihy vznikl pojem „ekotopie“, subžánr science-fiction a utopické literatury. Film *Biosphere 2* můžeme považovat za příklad takového snímku. Tento dokument portrétuje snahu vytvořit uzavřený fungující ekologický systém, který, jak vědci věří, bude jednou použit při kolonizování vesmíru. Zatím na naší planetě proběhly dva pokusy, ale ani jeden nevyšel.

Pokud začneme zkoumat, jaký vývoj měla utopie na území současné České republiky, dojdeme ke zjištění, že tu byl poněkud jiný než obecně ve světě. Ještě z počátku 20. století by se dala vidět paralela s ostatními zeměmi, zejména u literárních děl Karla Čapka, která se dokonce pro leckterá zahraniční díla stala inspirací (podobnost filmu *Blade Runner* s dramatem R.U.R vysvětlena výše), ale po 2. světové válce pod dohledem socialistického režimu došlo k odchýlení od obecného směřování.

Čapek je považován za otce domácího utopického románu, a to zejména zásluhou dramatu *Bílá nemoc* z roku 1937. V divadelní hře Čapek prezentuje svoji obavu z fašismu a predikuje vypuknutí války. Ve světě, kde se dostává k moci diktátor, se objevuje nemoc, která zabíjí lidi. Mírumilovný lékař najde na tento neduh lék, ale léčí jen chudé. Pokud chtějí vyléčit lidé bohatí, požaduje od nich záruky míru. Jen pár měsíců po premiéře této divadelní hry ji začíná připravovat ke zfilmování režisér Hugo Haas. Film sklidil úspěch, nejen pro dobovou relevanci tématu, ale také kvůli zvládnutému filmovému řemeslu, a stal se v zahraničí symbolem boje proti nacismu.

Čapkův román *Krakatit*, jenž vyšel již v roce 1924, čekal na zfilmování delší dobu. Natáčet jej začal Otakar Vávra již v roce 1947, ale premiéru měl až po Vítězném únoru roku 1948. *Krakatit* svým vyzněním zapadal do poválečné linie dystopických vizí, v nichž je poukazováno na obavu zneužívání technologického pokroku k destrukci a k dominanci silnějších nad slabšími. Více se filmové ztvárnění *Krakatitu* budu věnovat v kapitole Rozbor vybraných filmů.

V padesátých letech vzniká film tematicky podobný *Krakatitu*, Zemanův *Vynález zkázy* (1958). Scénář na motivy knihy Julesa Verna napsal František Hrubín. Jako ostatní pozdější Zemanovy „verneovky“, i tato vyniká propracovanou trikovou stránkou a zajímavým výtvarným zpracováním. Film je stylizován podle rytin Gustava Dorého, Édouarda Riouna a Léona Benetta doprovázejících původní vydání knih Julesa Verna.

Přestože americká kinematografie již v padesátých letech zažila vlnu sci-fi, mnohdy pojatých jako alegorické vyjádření strachu z radikálního socialismu (tedy filmy dystopické), komunisté začali filmy s vizemi utopií o technologicky vyspělé beztřídní civilizaci využívat k propagaci svojí ideologie až po jejich úspěšném vesmírném programu na konci padesátých a na začátku šedesátých let (například *Planeta bouří*, 1962). V Čechách se však ani toto téma příliš neujalo, spíše vznikaly bláznivé komedie s prvky sci-fi i utopie. Tento subžánr byl ryze domácí a ve světě se nevyskytoval. Víceméně většina takových snímků, například tituly *Kdo chce zabít Jessii* (1966), *Pane, vy jste vdova!* (1970) nebo *Což takhle dát si špenát* (1977), se nijak nesnaží o zobrazení politicky vyhovující budoucnosti a nesnaží se ani o vytvoření konzistentních fikčních světů. Je patrné, že obecná nálada v českém prostředí po nástupu komunismu neměla znaky optimistického vzhlížení k budoucnosti. Nejvíce z této kategorie splňuje požadavky přiřazení k utopickým filmům snímek *Muž z prvního století* z roku 1961. Dějová linie začíná nechtěným startem rakety, jež doletí na Modrou hvězdu. Posádka lodi, kterou tvoří jediná postava, a to nedobrovolný astronaut, původně čalouník, Josef. Na nové planetě je dobře přijat a na návrat zpět na zem dostane jako průvodce jednoho z obyvatel planety. Na Zemi je ale po jejich přiletu o 500 let víc a stávající pozemšťané neválčí, neznají nenávisť ani peníze, závist ani chamtivost. Josef však není schopen od svých negativních vlastností upustit a vrací se zpět do své doby.

V roce 1978 vzniká další filmová adaptace jednoho z románů Julesa Verna. Tentokrát za ní nestojí Karel Zeman, ale režisér Ludvík Ráža se scénáristou Ondřejem Vogeltanzem. Přepis *Ocelového města* nakládá s předlohou volně. Vůči předešlým „zemanovským“ adaptacím má jiný styl. Pomocí hraného filmu vytváří civilně pojatý dobrodružný příběh opírající se o dvojici vzdálených příbuzných, z nichž každý využívá své jmění rozdílným způsobem. Proti sobě jsou do kontrastu postavena dvě města, jež vybudovali. Sarassin vytvořil Fortunu, krásné utopické město, kde se obyvatelům dobře žije, a Janus postavil dystopické Ocelové město se zbrojní továrnou. Janus plánuje šťastné město zničit pomocí ohromného děla. Dělo ale naštěstí samo exploduje a Sarassin obsadí Ocelové město. Fortuna

není ve filmu ztvárněna nijak futuristicky, ale spíše jako příjemné parkové lázeňské město plné veselých lidí. Ocelové město je oproti tomu továrního charakteru, všude je prach a špína a zeleň tu nenajdeme.

Po revoluci v roce 1989 bychom očekávali, že s pádem utlačovatelského komunistického režimu a se svobodou tvorby přijde i touha ukazovat možnosti budoucnosti, ale zatím se tak nestalo a česká filmová produkce se až na výjimky drží oblíbených komedií, tentokrát však už bez sci-fi i utopických prvků.

# **ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ**

## ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ

Rozebírané filmy jsou vybrány tak, aby nejen splňovaly zadání a souvisely se zvoleným tématem, ale také aby reflektovaly vývoj tohoto žánru ve světové a evropské kinematografii. Dalším hlediskem výběru bylo, aby byly filmy vizuálně silné a nabízely různá výtvarná řešení dané problematiky.

Nejstarším z vybraných filmů je *Metropolis* Fritze Langa z roku 1927, jehož děj se odehrává v budoucnosti v roce 2006 v megalopoli, která je rozdělena na svět nadzemní a podzemní. Tento film jsem si vybrala jako zástupce filmu němého i pro jeho působivé výtvarné ztvárnění.

*Things to Come* z roku 1936 režiséra Alexandra Kordy portrétuje budoucnost mezi lety 1940 a 2036 a podrobuje ho rozboru kvůli jeho významu v dějinách filmu, pro význam autora scénáře H.G.Wellse v žánru utopické literatury i kvůli jeho zajímavému futuristicko – nautickému stylu.

*Logan's Run* z roku 1976 režírovaný Michaellem Andersonem vybírám jako představitele kolabující utopie, jež je pro utopický žánr běžným schématem vyprávění.

Jako zástupce filmové utopie z třetího tisíciletí vybírám *Interstellar* z roku 2014.

Posledním podrobněji rozebíraným filmem je český zástupce – *Krakatit* z roku 1948.



# METROPOLIS

**PŮVODNÍ NÁZEV:** Metropolis

**ZEMĚ VZNIKU:** Německá říše

**PREMIÉRA:** 1927

**ŽÁNRY:** sci-fi, drama

**MINUTÁŽ:** 153 minut restaurovaná verze (režisérský sestřih považovaný za navždy ztracený - 210 minut)

**NÁMĚT:** román Metropolis od Thea von Harbou

**PRODUKCE:** Erich Pommer

**PRODUKČNÍ SPOLEČNOST:** UFA

**REŽIE:** Fritz Lang

**SCÉNÁŘ:** Fritz Lang, Thea von Harbou

**KAMERA:** Karl Freund, Walter Ruttmann, Günther Rittau

**HUDBA:** Gottfried Huppertz

**STŘIH:** Fritz Lang

**VÝPRAVA:** Otto Hunte, Erich Kettelhut, Karl Vollbrecht, sochař Walter Schulze-Mittendorff

**KOSTÝMY:** Aenne Willkomm

**SPECIÁLNÍ EFEKTY:** Ernst Kunstmann

**VIZUÁLNÍ EFEKTY:** Eugen Schüfftan

**HLAVNÍ ROLE:** Alfred Abel, Gustav Fröhlich, Rudolf Klein-Rogge, Fritz Rasp, Theodor Loos, Erwin Biswanger, Brigitte Helm, Frinz Alberti, Grete Berger

## 1.1 DĚJ FILMU

Filmový příběh se odehrává v budoucnosti v roce 2026 ve futuristickém městě Metropolis, které je tříděně rozdělené na dvě velmi odlišná prostředí – na slunečné město s mrakodrapy a mimoúrovňovou dopravou, kde privilegovaní kapitalisté žijí pohodlné životy, a na podzemní prostory, kde dělníci udržující celé město bohatých v chodu, trpí v nelidských podmínkách.

První scény filmu tvoří dělníci střídající směny. Dvě čety jdou proti sobě a vystupují nebo nastupují do velkých výtahů. Ti unavenější vystupují a rozcházejí se do svých domovů v dělnickém městě.

Film pokračuje v Zahradě synů, místu, kde synové z privilegovaných vrstev tráví volný čas – sportem či laškováním s dívkami. Tím si krátí čas i Freder Fredersen (Gustav Fröhlich), když do zahrad vstoupí Maria (Brigitte Helm) se skupinou dělnických dětí. Ukazuje jim životní styl bohatých a opakuje, že jsou jejich „bratři“. Freder skromná dívka zaujme a následují ji do jejího podzemního světa. Syn bohatého městskeho pána poprvé v životě vidí mizérii dělnického života. Je svědkem výbuchu jedné z mašin a toho, jak předáci shánějí nové pracovníky dříve, než se postarají o zraněné. Freder se dostává do horečnatého stavu a má halucinace, kdy vidí centrální stroj jako boha Molocha, kterému se dělníci rituálně obětují.

Freder se vydává za svým otcem do kanceláře, aby mu pověděl o incidentu, jehož byl svědkem. Je zděšen ze způsobů, jímž se s dělníky zachází, ale jeho otec Joh (Alfred Abel) hájí tento status quo jako normální. Rozčílí se ale na Josaphata, svého asistenta, že se o události dozvídá od svého syna, a ne od něj. Do místnosti vstupuje Grot (Theodor Loos), strážce hlavního stroje, a ukazuje Johovi schematické kresby, jež nalézají u zraněných dělníků. Joh opět vyčítá svému asistentovi, proč nebyl o tomto informován od něj, a vyhazuje ho. Freder také odchází a otec ho dává sledovat svým poskokem (Fritz Rasp).

Freder sleduje vyhozeného asistenta Josaphata a zachrání ho před sebevraždou. Prosí Josaphata o pomoc a dostává jeho adresu. Freder se dostává do podzemní továrny a zde si vyměňuje šaty s jedním z dělníků, kterého posílá do domova Josaphata. Otcův poskok pak omylem sleduje převlečeného dělníka místo Frederu.

Film pokračuje návštěvou Frederova otce Joha u vědce Rotwanga (Rudolf Klein-Rogge), starého přítele a rivala, který žije ve starém obydlí mezi mrakodrapy. Vynálezce se snaží vytvořit robotickou ženu a dát jí vzhled Hel, dřívější milé, jenž mu přebíral právě Joh. Frederův otec chce od Rotwanga pomoci s rozluštěním, co znamenají kresby, které se nacházejí u dělníků. Jeho syn Freder zatím význam těchto schémat sám odhaluje. Je pozván jedním z dělníků na tajné setkání v katakombách. Joh se od vynálezce také dozvídá pravdu a vydává se do podzemí. Všichni pak s překvapením pozorují Marii, jak řeční před dělníky. Vypráví příběh o stavbě biblické babylonské věže. Pýcha lidu, jenž se snažil vystavit tuto věž tak vysokou, aby sahala k nebesům, vedla k tomu, že Bůh stavitelům zamotal jazyky a oni si

již více nerozuměli. Maria vysvětluje, že podle ní je problém jazykové bariéry pouze alegorií k rozdělení společnosti pomocí tříd. Radí zoufalým dělníkům, aby nepodněcovali revoluci, ale aby vyčkali příchodu mediátora, jenž podle ní znovu společnost sjednotí. Freder se v důsledku lásky, kterou cítí k Marii, cítí být tímto mediátorem. Maria ho pozve na schůzku v katedrále.

Rotwang zjišťuje, že Freder je mediátorem, ale Johovi to zamílčí. Joh přemluví vynálezce, aby robotovi dal podobu Marie. Doufá, že se mu tak podaří získat kontrolu nad dělníky. Rotwang, který ví o lásce Freder a Marie, zase sleduje svůj cíl, a to poštvat syna proti otci. Joh opustí vynálezcův příbytek, ten Marii unáší.

Další den se Freder účastní kázání v katedrále. Dozvídá se o znameních Apokalypsy a má vizi ženy, která vypadá jako babylónská nevěstka, okolo níž vidí zjevení sedmi smrtelných hříchů. Poté se Freder vydává do Josaphatova domu a informuje ho o svém záměru hledat Marii. Josaphatovi po jeho odchodu vyhrožuje Johův poskok, který měl za úkol sledovat Frederera.

Vynálezce zatím dokončuje robota a dává mu podobu Marie, kterou vězní ve svém domě. Její křik zaslechne Freder, když jde kolem. Chce svoji milou zachránit, ale místo toho se také stane vynálezcovým vězněm. Rotwang zatím posílá robotku s podobou Marie do Johova domu, kde ji později najde Freder v objetí s jeho otcem. Freder při tom pohledu upadne do deliria a nepravá Marie zatím tančí tanec v klubu, oděná jako babylonská děvka z dřívějšího Federovova snu. Její divokost vyvolá vlnu zhýralosti u mladých bohatých mužů.

Freder se probírá z deliria a dozvídá se, že Maria podněcuje mladé muže proti sobě, ale nevěří tomu, že se jedná o tu samou Marii, kterou znal. Vydává se ji s Josaphatem hledat a nachází ji v dělnickém městě, jak se dovolává u dělníků revoluce. Freder ji označí za nepravou, a tak dojde k boji s dalšími dělníky. Jeden z dělníků, se kterým si předtím Freder vyměnil šaty, za něj položí život. Ostatní dělníci v čele s falešnou Marií spěchají k centrálnímu stroji. Podaří se jim jej zastavit, což způsobí katastrofu. Nádrže s vodou pro město se přeplní a voda zaplaví podzemní dělnické město. Freder z Josaphatem najdou pravou Marii a spolu s ní se jim podaří zachránit děti dělníků před utopením. Dělníci zatím přijdou s pomocí předáka na to, co udělali, myslí si, že jejich děti jsou mrtvé, a se vztekem se vrhají na město bohatých.

Rotwang zatím mění názor a chce z původní robotické Marie vyrobit svoji ztracenou lásku Hel. Dělníci zatím hledají pravou Marii. Když ji objeví, pronásledují ji i přes její pokusy vysvětlit jim, že existuje ještě druhá Maria – robot. Když vniknou do městské zábavní čtvrti, zajmou nechtěně robotku Marii a pravá Marie jim uniká do katedrály. Dělníci zajatou falešnou Marii upalují, zjistí však, že se jedná o robotku. Zatím Rotwang pronásleduje pravou Marii v katedrále.

Josaphat informuje dělníky, že jejich děti jsou v pořádku. Frederovi se podaří přemoci Rotwanga a nakonec se zhostí své role mediátora, když smiřuje svého otce s předákem

dělníků, přičemž říká: „Mediátorem mezi hlavou a rukama musí být srdce.“

## 1.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU

Film vznikl v období Výmarské republiky (1918-1933), jež v důsledku mnoha sociálních, ekonomických a politických změn nabízela umělcům volnost k experimentování. To vedlo ke vzniku zajímavých výtvarných hnutí, jako byl Bauhaus či expresionismus. V této době také vznikaly v německých studiích jako UFA nebo Deulig filmy, které svojí kvalitou byly srovnatelné s americkou i francouzskou produkcí. Sklízely velký úspěch, a to i díky filmové architektuře. Mezi známé filmové architekty té doby se řadil i Erich Kettelhut, který spolupracoval s Fritzem Langem právě na filmu *Metropolis*.

Fritz Lang po svém scénografovi požadoval, aby filmové město působilo dystopicky, což mělo podtrhovat pochmurnou realitu tohoto města – nadvládu a otroctví. Chtěl, aby filmové kulisy odpovídaly scénáři. Pro znázornění tohoto principu dobře slouží zachovaná poznámka na skicách Ericha Kettelhuta: „Zbav se kostela, dej tam babylonskou věž.“ (obr.1.1). Požadavek, aby podoba filmových kulis odpovídala zvrátům scénáře, se stala základní mantrou všech filmových architektů.

Film je vystavěn na kontrastu dvou prostředí – nadzemního města pro bohaté a podzemního pro dělníky, s jejichž pomocí město bohatých prosperuje. Sídlo šťastnějších je tvořeno mrakodrapy s prvky art deco sahajícími až do mraků. Doprava ve městě je víceúrovňová. Nekonečné zástupy černých vozů se pohybují po mostech v různých úrovních krajiny mrakodrapů, do toho se mísí doprava vzduchem (obr.1.2). Inspirací byl pro Fritze Langa New York, který navštívil při premiéře svého dalšího filmu *Die Nibelungen* (1924). Na město se ve filmu nedíváme z perspektivy chodce, ale asi tak z 50. podlaží. Výškové budovy mají mezi 40 a 80 podlažími, chodce vidíme jen jako drobné mravence, což umocňuje dojem velikosti a síly města. Monotónní fasády působí přísně, nenabízí dekor ani oblé křivky, podporují vertikalismus města. V pozadí se hrůzostrašně tyčí babylonská věž o 200 podlažích ve stylu art-deco.

Ve filmu se mísí mnoho stylů, které z *Metropolis* dělají jeden z vizuálně nejpůsobivějších filmů všech dob. Výprava filmu *Metropolis* tak reflektuje hlubokou znalost tvůrců, co se týče vývoje evropské architektury na počátku 20. století. Kromě výše zmiňovaného art-deca (obr.1.3.), zde najdeme i industriální prostory, kde dělníci pracují (obr.1.4.), super-moderní luxusní kanceláře vládců města s horizontálními okny (obr.1.5.) či modernisticky skromné individualismu zcela zbavené město pracujících. Film neunikl ani vlivu Bauhausu. Kromě některých budov podobných architektuře posledního ředitele této školy Miese van der Roeho, se jedná i o samotnou mis-en-scénu vztahující se ke směru Bauhausu Nové Věcnosti. Design hlavy robotky (obr.1.6.) pak nemůže zapřít inspiraci designem, zejména některými maskami, od Oskara Schlemmera. Některé prostory, například katedrála

(obr. 1.7.) či doupě šíleného vědce (obr. 1.8.), se inspirují také gotikou. Celkový dojem je temný a poněkud děsivý, k čemuž přispívají významně jak výše zmíněné gotické prvky, tak také hojně používané chiaroscuro.

Metropolis nám předkládá vizi budoucnosti pomocí prostředků, které byly v té době již známy, nepředpovídá žádné dosud neznámé vynálezy. Velkou roli hraje ve filmu znázornění času, ať už pomocí hodin (obr.1.9.), které mají dva ciferníky (jeden udávající čas v desítiminutových blocích pro dělníky, druhý 24hodinový pro bohaté), nebo pomocí píšťal oznamujících konec směny (obr. 1.10.) či gongu uprostřed prostranství dělnického města (obr. 1.11.).

Kromě babylónské věže nalezneme ve filmu mnoho dalších náboženstvím inspirovaných výjevů. Marie promlouvající v katakombách k vyčerpaným dělníkům a přinášející jim naději připomíná počátky křesťanství. Zmíněné podzemní prostory (obr. 1.12.) osvětlené jen svíčkami a s nikami pro kosterní pozůstatky jsou pak podobné opravdovým katakombám v Římě.

Světlo hraje v *Metropolis* významnou roli. Film je černobílý a uvědomělé, až divadelní, použití světla dodává scénám hloubku a dramatičnost. Například Maria ve scéně v katakombách nese svíci, která osvětluje její andělský obličej, ale samotné prostory se ztrácejí ve tmě (obr. 1.13.). Světlo slouží i pro orientaci, zda se nacházíme nad nebo pod zemí. Podzemní město je osvětlené obrovskými zářivkám podobnými světly (obr. 1.14.), ztrácí se ve tmě, nadzemní město pak má větší kontrast světla a stínu, jak tomu u prostředí přirozeně osvětlených sluncem je (například ve scéně na stadionu obr. 1.15.)

Pro film je častá frontální kompozice, což kromě výše zmíněného svícení také podtrhuje divadelnost celého snímku. Je tomu tak i u známé scény střídání směn, kde se dvě čety dělníků potkávají u výtahu (obr.1.16.) nebo v případě zobrazení Frederovy vize hlavního stroje jako Molocha požírajícího oběti-dělníky (obr.1.17.).

Fritz Lang natočil na svoji dobu film, který byl dražší a velkolepější než jakýkoliv předešlý a vyžadoval 25 000 komparzistů. Pomocí nich a také masivních kulis dokázal natočit scény v kinematografii té doby dosud nevídané. Pro dosažení takových výsledků bylo potřeba přijít také s novými vizuálními efekty. Expert v tomto oboru Eugen Schüfftan použil miniatury města, kameru na houpačce či takzvaný Schüfftanův proces. Tento jím objevený postup spočívá v projektování živých herců do zmenšených modelů pomocí zrcadla.

Známý výjev utopického města z celkové stopáže filmu tvoří pouze asi jednu minutu. Důvodem je, že vytvořit scénu tak obrovského města zabralo i přes všechny snahy o zjednodušení několik týdnů práce. Iluze pohybu aut, lidí, letadel a městských vlaků bylo dosaženo pomocí techniky animace zvané „stop motion“, kdy bylo potřeba pohybovat jednotlivými předměty po pečlivě vypočítaných vzdálenostech okénko po okénku. Noční scéna města (obr.1.18.) vyžadovala také značné množství práce, kdy do každého filmového políčka byly ručně domalovány kužely světla.

### 1.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY

Film vznikl v období Výmarské republiky (1918-1933), po pro Německo prohrané první světové válce a v období, kdy ve světě vládli optimismus a víra v pokrok a vznikají především utopie. Ve filmu *Metropolis* však Fritz Lang spolu se scénáristkou Theou von Harbou varují před nadvládou strojů a před bezbřehým nekontrolovaným kapitalismem. Město Metropolis by sice podle některých scén, kde je představena vize fungujícího dynamického města a šťastného života, mohlo vypadat jako utopie, ale další filmové scény již ukazují, že pod spokojeným nadzemním městem existuje ještě jeho podzemní část. Tady dělníci tvrdou práci zajišťují energii hornímu městu a tráví své dny v neradostném prostředí bez denního světla a jakékoliv zeleně. Tato vrstva obyvatelstva nemá žádná práva a je pod krutou nadvládou vládnoucích v horním městě. Podzemní část Metropolis je tedy čistě dystopického charakteru. Celkově bychom město s vertikálně rozdělenou společností nejen sociálně, ale i fyzicky, měli označit jako dystopii. Závěr filmu vykazují jisté znaky utopie – dojde ke smíření vrstev ve městě a ke slibu, že na sebe budou brát větší ohled. Není zde však podrobněji rozebráno, jak tato obrozená společnost bude konkrétně fungovat.

### 1.4 HODNOCENÍ

Od doby, kdy byl film *Metropolis* natočen, uplynulo již téměř sto let, přesto stále zůstává v povědomí a slouží jako inspirace (například obálka Vogue 2010 s robotkou ve stylu Metropolis). To samo potvrzuje kvalitu a nadčasovost tohoto díla, která dle mého názoru spočívá především ve výtvarném zpracování. To, že je film němý, černobílý, teatrální, mnohdy symbolický a z dnešního pohledu v mnohém i naivní (smíření tříd) však mnohé diváky odrazuje a film tak zůstává spíše záležitostí intelektuálních elit. Za zajímavé považuji fyzické ztvárnění vertikálního rozdělení společnosti. Pro film je to velmi pochopitelné vyjádření společenského postavení. Snadno srozumitelné pro mě také byly narážky na Starý zákon a na křesťanství. Pro mě, a myslím, že i pro mnohé jiné, je tak film zajímavým propojením minulosti, současnosti a budoucnosti evropské kultury.

## 1.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 1.1



Obr. 1.2



Obr. 1.3



Obr. 1.4



Obr. 1.5



Obr. 1.6



Obr. 1.7



Obr. 1.8

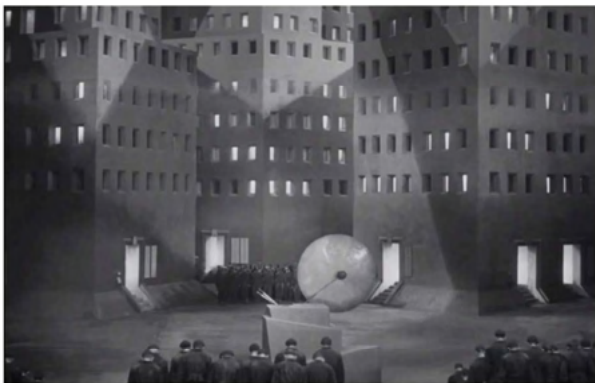




Obr. 1.9



Obr. 1.10



Obr. 1.11



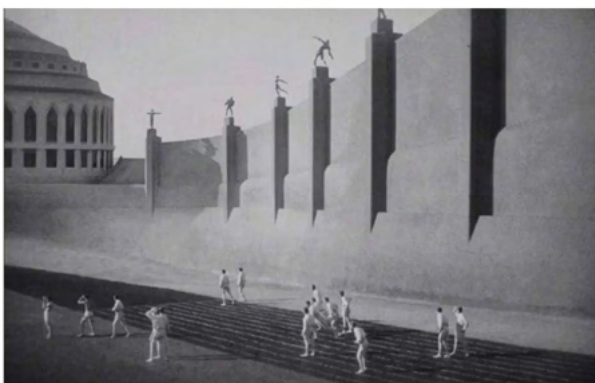
Obr. 1.12



Obr. 1.13



Obr. 1.14



Obr. 1.15



Obr. 1.16





Obr. 1.17



Obr. 1.18

## SVĚT ZA STO LET

**PŮVODNÍ NÁZEV:** Things to Come

**ZEMĚ VZNIKU:** Velká Británie

**PREMIÉRA:** 1936

**ŽÁNRY:** sci-fi, drama, válečný film

**MINUTÁŽ:** 92 minut

**NÁMĚT:** The Shape of Things to Come od H. G. Wellse

**PRODUKCE:** Alexander Korda

**PRODUKČNÍ SPOLEČNOST:** London Films Productions

**REŽIE:** William Cameron Menzies

**SCÉNÁŘ:** H. G. Wells

**KAMERA:** Georges Périnal

**HUDBA:** Arthur Bliss

**STŘIH:** Charles Crichton, Francis D. Lyon

**VÝPRAVA:** Vincent Korda, Frank Wells

**KOSTÝMY:** René Hubert

**SPECIÁLNÍ EFEKTY:** Ned Mann, Lawrence Butler

**VIZUÁLNÍ EFEKTY:** Edward Cohen

**HLAVNÍ ROLE:** Raymond Massey, Edward Chapman, Ralph Richardson, Margaretta Scott, Cedric Hardwicke, Maurice Braddell, Sophie Stewart, Derrick De Marney, Ann Todd

## 2.1 DĚJ FILMU

Filmový příběh vypráví o osudu jedné maloměšťanské rodiny z Everytownu a odehrává se v budoucnosti (z pohledu doby, ve které byl natočen) mezi léty 1940 až 2036. Film si klade za ambice ukázat sociální i politické síly a možnosti na dalších sto let. Predikuje druhou světovou válku i lety do vesmíru.

Děj začíná oslavami Vánoc v roce 1940. Ulice přetékaají davy, všichni se veselí, všudypřítomné transparenty varují před válkou. John Cabal (Raymond Massey) vtipkuje, ale zároveň se hrozícího konfliktu obává. Jeho host Harding sdílí jeho obavy, ale vždy optimistický přítel Pippa Passworthy zvěstem příliš nevěří a i v hrozícím konfliktu vidí pozitivní stránku věci – věří, že by došlo k technickému rozvoji. Na konci dne John s hosty a se ženou (Sophie Stewart) zaslechnou zvuky zbraní v dálce. Válka je tu.

Mobilizace nahrazuje vánoční veselí. Na náměstí začínají projíždět motorky i nákladní auta, tlampače posílají civilisty domů, rozdávají se plynové masky a v podzemních krytech se začínají hromadit občané. John a Pippa se chystají narukovat. John Cabal se stává pilotem a bojuje statečně.

Hrůzy války se H. G. Wellsovi podařilo předpovědět velmi realisticky. Smrt a ničení neznají hranic, města se mění v trosky. Válka pokračuje i v šedesátých letech. Trvá už dost dlouho na to, aby lidé zapomněli, proč vlastně bojují. Ekonomika se hroutí, vývoj nových technologií zaostává a objevuje se nová nemoc způsobená jedovatým plynem vypouštěným při leteckém bombardování, jíž se říká „toulavý mor“. Oběti před smrtí bezcílně bloudí ve stavu podobném zombie. Tato nemoc do roku 1970 postupně zabije polovinu lidstva. Snižování hustoty obyvatelstva však naštěstí vede k ustoupení epidemie. Nastává mír, ale svět se zatím vrátil k primitivnímu způsobu života bez technologických vymožeností – například auta jsou tažena koňmi a z oblečení zbyly jen hadry.

V Everytownu přebírá vládu Rudolf (Ralph Richardson), bývalý vojevůdce, a začíná válku novou, tentokrát kvůli uhlí. Mechanik Richard Gordon (Derrick de Marney) už vzdal získávání benzínu do letadel, ale nečekaná návštěva, postava oděná do futuristické černé uniformy, jež přiletěla malým letadlem, mu dává novou naději. Pilotem je zestárlý John Cabal a přináší zvěst, že přeživší technici a inženýři se spojili a vytvořili novou společnost. „Křídla nad světem“ mají základnu v Basře v Iráku a budují novou civilizaci bez války na Blízkém východě a v okolí Středozemního moře. Rudolfovi vládnoucímu Everytownu je nabídnuto členství v této organizaci, ale on odmítá a bere Johna Cabala jako rukojmí a nutí ho opravovat jeho zastaralé dvouplošníky a činit je letuschopnými.

Mechanik Richard Gordon ve spolupráci s Cabalem kontaktuje „Křídla nad světem“ a ty přes svůj odpor k násilí použijí speciální plyn, který uspí obyvatele Everytownu, a přebírají vládu nad tímto městem. Původní vůdce Rudolf umírá na alergickou reakci na tento plyn.

Pod Cabalovým vedením Křídla nad světem postupně budují novou civilizaci. Do roku

2036 žijí lidé pod povrchem země v moderních městech v míru a věnují se vývoji nových technologií. Před prvním letem kolem Měsíce však mezi lidmi stoupá nespokojenost, kterou podněcuje sochař Theotocopulos, jenž požaduje odpočinek od náporu neustálého pokroku. Jeho stoupenci, kteří nechtějí, aby lidstvo létalo ke hvězdám, vyhrožují zničením vesmírného děla, které má vynést loď k Měsíci. Vnuk Johna Cabala Oswald Cabala, současný předseda vlády, je nucen posunout start mise k Měsíci před původně plánovaný start.

Předčasný vzlet se podaří. Astronauty jsou dcera Oswalda Cabala Catherine a vědec Maurice Passworthy. Po startu otcové kosmonautů pozorují své děti na obloze a debatují nad údělem lidstva. Úzkostlivý otec Passworthyho by byl raději, kdyby se lidé do podobných dobrodružství nepouštěli, otec Catherine oproti tomu spatřuje úděl lidstva v nekonečném pokroku a dobývání vesmíru: „Veškerý Vesmír nebo Nicotu?“.

## 2.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU

*Things to Come* nabízí vizi dějin na dalších sto let z pohledu obecně optimistických třicátých let. Děj filmu začíná v roce 1940, tedy v blízké budoucnosti od vzniku filmu, při oslavách Vánoc (obr.2.1), ve městě zvaném Everytown (obr.2.2). Ačkoliv obecnost jména navádí k tomu, že nejde o žádné konkrétní město, je snadné poznat, že se jedná o Londýn. Film se skládá z pěti částí, z čehož dvě jsou sekvence montáží.

První sekvence se věnuje zobrazení války. Již při svátečních oslavách je nám její hrozba hojně připomínána různými letáky (obr.2.3). Radostné oslavy Vánoc jsou tu tedy použity jako kontrast k nadcházejícím hrůzám války. Everytown je při konfliktu zničeno bombardováním (obr.2.4), většina bojů se odehrává ve vzduchu (obr.2.5), hlavní postava filmu je pilot. Funkce první sekvence, nejdelší ze všech pěti, není příliš zřejmá, neoplývá žádnými postavami, se kterými bychom se mohli více ztotožnit, ani centralizovaným konfliktem. Vůdce města ani nemoc, jež vyhubí polovinu lidstva, nehraje v dalších částech filmu roli. Vlastně je tato první část spíše předehrou před představením hlavního tématu filmu – nové společnosti „Křídla nad světem“. Nová civilizace je zvěstována přiletem muže v nově sestaveném stroji (v době, kdy společnost již nemá schopnosti ani náradí nová letadla sestrojít) (obr.2.6) a ve zvláštní černé uniformě s příliš velkou přilbou (obr.2.7) kontrastující s hadry, jež na sobě nosí stávající obyvatelé Everytownu (obr.2.8).

Samotný motiv potácejících se nemocných je velmi zajímavý (obr.2.9) a dnes tolik populární a hojně ztvárňované téma chodících mrtvol – zombie v tomto filmu jistě našlo inspiraci.

Druhá montážní sekvence filmu představuje nově vznikající společnost „Křídla nad světem“ a obsahuje jedny z nejvíce vizuálně silných momentů. Jsou nám představeny obrovské stroje, některé připomínají gigantické razicí štíty (obr.2.10). Tyto scény jsou ale výrazně impresionistické a nenesou v sobě žádnou snadno pochopitelnou zápletku. Slouží

k demonstraci technologického pokroku nové civilizace.

Ve filmu vidíme i další příklady nových technologií a vynálezů, například ve scéně, kdy „Křídla nad světem“ svrhávají na město Everytown bomby naplněné uspávacím plynem, přelétají po obloze nové typy letadel (obr.2.11).

O politickém uspořádání nové společnosti se příliš nedozvíme, víme jen, že jí vládne koncil, jehož předsedou je Oswald Cabala. Nikdo se i přes nespokojenost mas neobává o svoji moc, je tedy zřejmé, že nejsou voleni a uspořádání společnosti tedy není demokratické. Pro zobrazení společnosti je místo popisu jejího fungování využita architektura. Ta působí monumentálně a střízlivě zároveň, nese se ve futuristickém stylu (obr. 2.12), jenž odpovídá technologickému utopismu 30. let, který se projevuje také v modernistické architektuře této éry (Chandrigar F.L. Wrighta). V designu filmových prostředí i vynálezů se uplatňuje hojně takzvaný *Streamline Style*. Typickými znaky tohoto směru jsou zaoblené rohy, chromované prvky (zejména zábradlí), horizontální okna, rovné střechy a obecně podobnost s loděmi (obr. 2.13). Menziesův styl je velmi ovlivněn německým impresionismem, což jen dále posiluje znepokojivý a chladný dojem ze zjednodušené estetiky filmu. Jako často se opakující prvek v architektuře i interiérovém designu můžeme vidět plexisklo (obr. 2.14) v různých podobách, často i ve formě tubusu (obr. 2.15).

Alexander Korda, producent, začal projekt velmi velkoryse. Nejenže najal H. G. Wellse jako scénáristu, ale i pro výtvarnou stránku filmu oslovil umělce zvukných jmen jako byl Fernand Léger, originální malíř a sochař se směřováním ke kubismu, či umělec Bauhausu Lászlo Moholy-Nagy nebo architekt Le Corbusier. Většina z jejich návrhů však nakonec nebyla použita a do filmu se dostalo jen pár scén podle Moholy-Nagyho. Film vyniká rozlehlými dekoracemi, davovými scénami (obr.2.16) i triky, které vznikly za použití zmenšených modelů, optických triků i zakomponováním archivního materiálu do nových záběrů. V souladu s hlavní myšlenkou, že lidstvo se má ve svém směřování k technologickému pokroku oprostit od nacionalismu i ideologií, je ve filmu uplatněno mnoho výtvarných postupů různých evropských avantgard i ruské montážní školy.

Mnoho scén je filmováno z neobvyklých perspektivních úhlů – například zespodu. To jen podporuje již tak výrazné linie architektury (obr. 2.17, obr. 2.18). Důraz je kladen zejména na vytvoření spektakulární podívané. Každá jednotlivá scéna se měla vyvarovat neutrálnosti a prýštit vizuální energií. Dle mnohých kritiků (například Bordwella) se i přes tyto prostředky nepodařilo vytvořit iluzi budoucnosti, ve které by někdo mohl chtít žít. Nepřesvědčivě působí také konec filmu, kdy je i proti veřejnému odporu vystřelena raketa pomocí obrovského děla do vesmíru (obr. 2.19). Kdo by chtěl žít ve společnosti, kde je kladen důraz na technologický pokrok za každou cenu, a navíc to nevypadá, že by v takové budoucnosti měly nějaké místo ženy?

Filmové kostýmy, které se objevují v části vykreslující novou společnost „Křídla nad světem“ jsou velmi futuristické a vyznačují se jednoduchou formou inspirovanou

samurajským oděvem (obr. 2.20). Liší se u jednotlivých občanů jen mírně, jde o jakousi formu uniformy.

Výrazným výtvarným prostředkem filmu *Things to Come* jsou také titulky používané pro dovysvětlení děje (obr. 2.21) a pro jeho časové zařazení (obr.2.22).

## 2.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY

Film *Things to Come* je považován za jeden z nehojných příkladů utopie v kinematografii. Klasická forma utopie, založena spisem *Utopia* (1516) Thomase Mora, je příznačná detailním popisem dokonalého, byť často jen z pohledu autora, společenského řádu a nenabízí tak mnoho dramatického potenciálu. Často je děj limitován na průvodce ukazujícího cizincům utopické sídlo.

Menziesův snímek je běžně v literatuře označován za kultovní a významný snímek, přesto bychom nenašli v současné populaci mnoho diváků, kteří by jej zhlédli. Hodnocení kvality filmu se také rozchází, což souvisí zřejmě právě s utopickou tendencí snímku.

H. G. Wells viděl historii lidstva jako evoluci biologického druhu. Věřil, že je třeba jen poukázat, co je ve společnosti špatné, a že lidstvo se vyvine a špatné překoná. V případě snímku *Things to Come* nám proto ukazuje válku a následnou zkázu, aby poté mohl přejít k zobrazení společnosti, jež se zpěčuje vést jakýkoliv konflikt. O politickém systému nové civilizace, a vlastně ani o jejím sociálním uspořádání, se mnoho nedozvíme. Víme jen, že odmítá válku či nacionalistické zájmy a soustředí se na technologický pokrok. Snímek se spíše zaměřuje na zobrazení fyzického prostředí nové civilizace než na její systém. Zřejmě se ale nejedná o demokracii, spíše se zdá, že je společnost uspořádána do jisté formy diktatury. Nic, ani názor občanů, nesmí stát v cestě technologickému pokroku. Utopickou myšlenkou je v tomto filmu tedy spíše ona neutuchající víra v to, že lidstvo jako druh se bude dále vyvíjet, že nemá žádné limity, že dobude celý vesmír, nikdy se nezastaví. Je ale zřejmé, že se jedná o úděl, který jedinci nemusí být sympatický, ba dokonce mu může připadat dystopický.

## 2.4 HODNOCENÍ

Film *Things to Come* je pro dnešního diváka náročný a zprvu nezajímavý, ale pokud se na něj jedinec odváží podívat perspektivou člověka žijícího ve 30. letech, pochopí, že musel ve své době vzbuzovat zvědavost a údiv. Kdo by nechtěl sledovat vizi, co by mohlo lidstvo potkat v dalších stech letech. Film má nesporné technické kvality, nový svět působí výtvarně uceleně, davové scény i rozlehlé filmové kulisy byly na dobu vzniku filmu velmi pokročilé. Obrazová stránka filmu je tedy i vzhledem k použití různých prostředků (například mezititulků, montáže) kvalitní i inspirativní pro mnohé moderní projekty, příběh však nedosahuje dostatečné dramatičnosti, aby si udržel pozornost soudobého diváka. Ani utopický koncept, vysvětlený podrobněji v kapitole 2.3 Utopické/dystopické prvky, spočívající v nekonečném

vývoji lidstva jako druhu kupředu, není z dnešní doby, která si žádá spíše návratu ke kořenům, zpomalení a individuální přístup, aktuální. Pro podpoření kladení významu na lidstvo jako na druh, jsou ve filmu často používané velkolepé davové scény, kde davy slouží často jako doplnění rozlehlé architektury. Dá se říci, že nadčasovost filmu leží spíše v jeho výtvarných kvalitách než v samotném příběhu.

## 2.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 2.1



Obr. 2.2



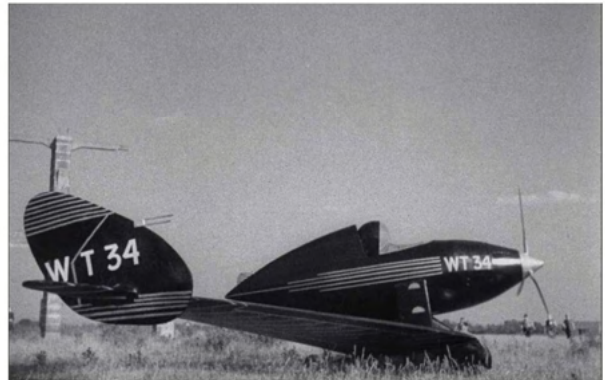
Obr. 2.3



Obr. 2.4



Obr. 2.5



Obr. 2.6



Obr. 2.7

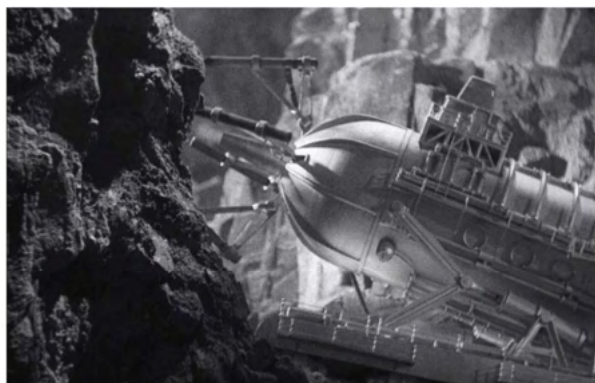


Obr. 2.8





Obr. 2.9



Obr. 2.10



Obr. 2.11



Obr. 2.12



Obr. 2.13



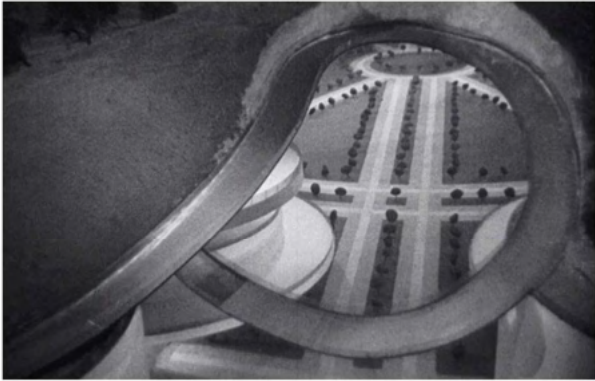
Obr. 2.14



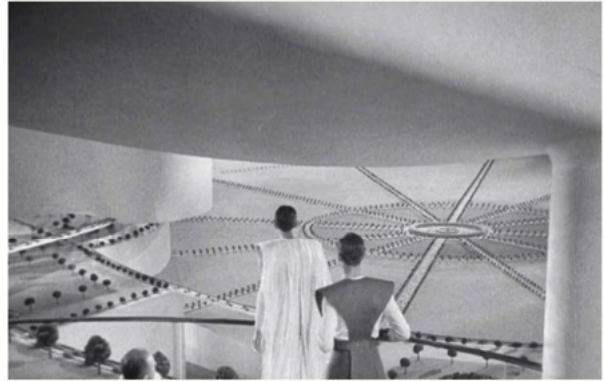
Obr. 2.15



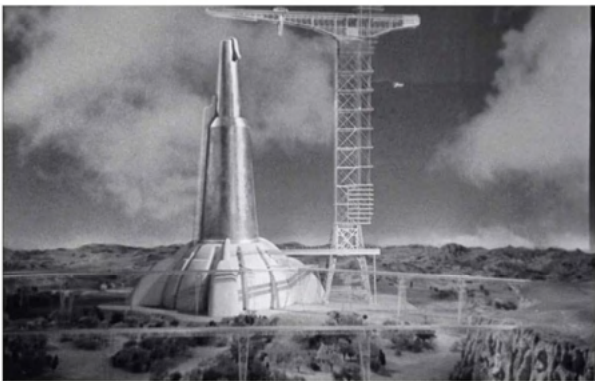
Obr. 2.16



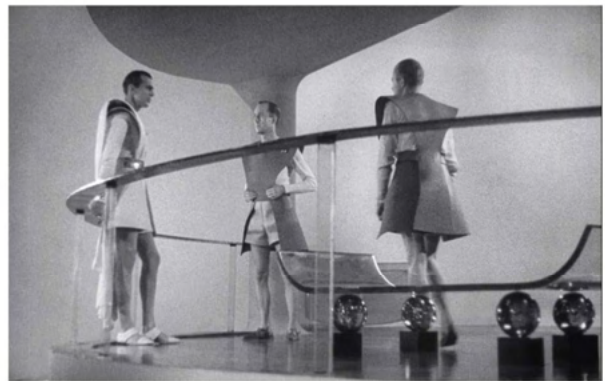
Obr. 2.17



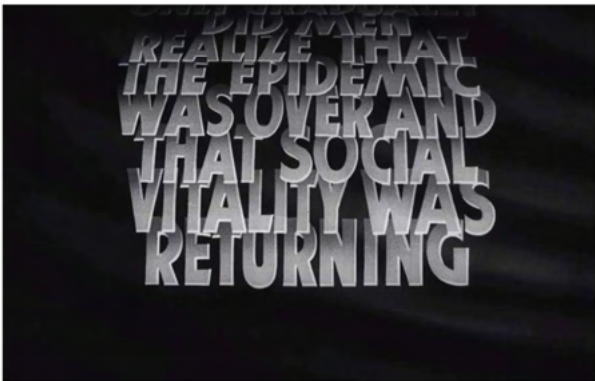
Obr. 2.18



Obr. 2.19



Obr. 2.20



Obr. 2.21



Obr. 2.22

## KRAKATIT

**PŮVODNÍ NÁZEV:** Krakatit

**ZEMĚ VZNIKU:** Československo

**PREMIÉRA:** 1948

**ŽÁNRY:** drama, psychologický film, utopický film

**MINUTÁŽ:** 98 minut

**NÁMĚT:** drama Krakatit, Karel Čapek

**PRODUKCE:** Otakar Vávra

**PRODUKČNÍ SPOLEČNOST:**

**REŽIE:** Otakar Vávra

**SCÉNÁŘ:** Otakar Vávra, Jaroslav Vávra

**KAMERA:** Václav Hanuš

**HUDBA:** Jiří Srnka

**STŘIH:** Antonín Zelenka

**VÝPRAVA:** Jan Zázvorka, Jiří Kollinger

**MASKY:** Oldřich Mach

**KOSTÝMY:** Marie Bartoňková

**HLAVNÍ ROLE:** Karel Höger, Florence Marly, František Smolík, Nataša Tánská, Miroslav Homola, Jaroslav Průcha, Jiří Plachý st., Eduard Linkers

### 3.1 DĚJ FILMU

Děj se odehrává ve fantazii horečnatého snu mladého muže (Karel Höger), kterého v bezvědomí ošetřují v nemocnici. Nikdo neví, o koho se jedná, našli ho na nábřeží, má zánět mozkových blan a poraněné ruce.

Po scéně v nemocnici následuje scéna, kdy jde mladý muž v deliriu po nábřeží. Potkává ho jiný muž jménem Jiří Tomeš, který Prokopa pozná. Bývali spolužáci na vysoké škole. Jirka chce svého kamaráda doprovodit domů, ten ale protestuje, že tam nechce, že je tam Krakatit. Pak se skácí k zemi.

Probírá se u Tomeše, který ho ošetřuje. Prokop mluví o objevech, které v poslední době učinil. Brzy se ale zase propadá do snu, v němž je zkoušen z výbušnin a dotázán na Krakatit. Při probuzení zjišťuje, že to byl jeho kamarád, kdo se z něj snažil dostat návod na tuto výjimečně silnou výbušninu. Jirka Tomeš je ve špatné finanční situaci, a tak odjíždí za otcem pro peníze. Když je pryč, přichází za ním dámská návštěva. Ptá se Prokopa, zda si myslí, že to udělá. Prokop si vzpomíná, že viděl Jirku, jak vytahuje ze zásuvky stolu zbraň. Na ženino naléhání pak souhlasí, že doručí obálku, která by mohla Jirku od sebevražedného činu odradit.

Následuje opět scéna v nemocnici, kdy se Prokop na chvíli probouzí. Má na sobě kyslíkovou masku a na cedulce v záhlaví postele otazník. Nikdo stále neví, kdo je. Upadá opět do spánku a zdá se mu, že jede do Týnice za doktorem Tomešem (František Smolík), otcem Jirky. Syn ale u otce není a Prokop při tom zjištění omdlévá.

Probouzí se v péči doktora. Ten ale musí po chvíli odejít do ordinace a pacienta zanechává v péči své dcery Anči (Nataša Tánská). Postupně se Prokop pomalu uzdravuje a začíná si všímat půvabů Aničky. Pomáhá také doktorovi s výrobou léků a při tom se mu částečně vrací paměť. Vzpomíná si na svoje experimenty s třaskavinami. Starý pan Tomeš si myslí, že takové vynálezy nejsou dobré, doufá, že jednou bude na světě mír. Prokop ale věří v sílu vědy a vynálezů a domnívá se, že by i jeho vynález mohl být použit pro dosažení míru.

Anči pláče, Prokop jí slibuje, že od nich nikdy neodejde. Při tom, když pro ni trhá lekníny, narazí v novinách na slovo Krakatit a žádost o to, aby udal svoji adresu pobytu. Vzpomíná si, jak při jeho posledním experimentu právě s touto výjimečně silnou třaskavinou došlo k výbuchu. Vzpomene si také na dopis od Tomeše a dojde mu, že mu asi něco o Krakatitu vyzradil.

Vydává se proto domů do své laboratoře, tam však nalézá pana Carsona (Eduard Linkers), zástupce zahraniční zbrojovky Baltin Works, který mu za tajemství výroby Krakatitu slibuje hodně peněz. Prokop se od něj také dozvídá, že mají k dispozici od Jiřího Tomeše asi 9,5 gramu jeho Krakatitu a že zjistili, že vybuchuje ve stejnou dobu v úterý a v pátek, pravděpodobně v důsledku vysokofrekvenčních vln z nějaké tajné stanice. Prokop se děsí, že by se jeho vynález dal snadno zneužít pro válečné účely, a odmítá nabízenou spolupráci.



To se však Carsonovi nelíbí a zavleče Prokopa, poté co jej opije, do totalitního království Baltin. Prokop je zde seznámen s dvorem, jenž je však ovládán zbrojaři, včetně princezny Willemíny (Florence Marly) a vyslancem D'Hémonem (Jiří Plachý st.). Prokop se pokouší o útěk, který je ale neúspěšný, a je donucen pracovat v buňce rozsáhlých baltinských laboratoří. Po románu s princeznou Willemínou také vyrábí výbušninu z jejího pudru. Prokop zjišťuje, že je stále hlídán, a i přes výhrůžky stále odmítá Krakatit vyrobit. Naléhá na něj i princezna, která argumentuje tím, že by se mohl stát slavným a bohatým a byli si pak rovni. Prokop zjišťuje, že jí celou dobu šlo o to, aby jejímu rodu vydal Krakatit. Navštěvuje ji u ní v komnatách a zde se mu její obličej rozplývá. Princezna náhle ani nevypadá jako člověk, spíše jako socha.

Nakonec je Prokop ze zámku zachráněn vyslancem D'Hémonem, který jej odveze do společnosti, jež vlastní 9,5 gramů Krakatitu a chce pomocí něj získat zpět svoji moc, o kterou přišli kvůli nástupu demokratických režimů. Na shromáždění dojde k incidentu a návštěvníci se mezi sebou poperou o Krakatit.

D'Hémon Prokopa odváží a ukazuje mu tajnou radiovou stanici, jež umí vysílat vlny, díky kterým Krakatit vybuchuje. Vyslanec donutí inženýra zapnout spínač, který spustí vlny, v důsledku čehož dojde k výbuchu budovy, ve které probíhalo shromáždění, a k vymazání všech hlavních měst Evropy. Prokop se D'Hémona pokusí v záchvatu zlosti uškrtit, ten mu ale při tom mizí pod rukama.

Prokop pak hledá Jiřího Tomeše, který pracuje v blízké laboratoři. Chce jej varovat, aby nepokračoval v experimentu výroby Krakatitu. Pokud by se mu totiž třaskavinu podařilo vyrobit, vzhledem k tomu, že je vysílač zapnutý, došlo by k výbuchu. K Tomešovi jej však nikdo pustit nechce, tak alespoň předává dopis, který má stále u sebe, laborantovi. Za chvíli dojde k výbuchu laboratoře.

Prokop při svém útěku od laboratoře potkává starého pána s drožkou, sedá si k němu a ptá se ho, proč ho to všechno potkalo. Dědeček mu odpovídá, že to bylo celou dobu v něm, že byl pyšný, a radí mu, aby svoje snahy nasměroval mírumilovnějším směrem. Aby se snažil vynález využít pro mírové účely, aby třeba ulevil lidem od práce nebo aby vyráběl teplo a světlo. Prokop slibuje, že to zkusí.

Film končí scénou v nemocnici. Prokop už má pravidelný dech.

### **3.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU**

Děj se odehrává převážně ve snu hlavní postavy, proto se Otakar Vávra rozhodl pro neobvyklou stylizaci a nechal většinu exteriérů postavit v ateliérech. Také kamera Václava Hanuše do snímku vnesla mnoho vizuální zajímavosti. Používá ve snímku například montáže, trhané ruční kamery pro umocnění atmosféry, prolínání snímků či multiplikace záběrů z různých úhlů (obr. 3.1).

Mnoho scén vyniká svojí expresivností, kdy emoce hlavního hrdiny jsou umocňovány

různými prostředky. Například ve scéně, kdy Prokop sleduje výbuch Krakatitu, sedí u zlomeného kříže (obr. 3.2). Následující scény výbuchu, jemuž dal Vávra podobu atomového hříbu (obr. 3.3), jsou tak realistické, že mnoho zahraničních kritiků se domnívalo, že se jednalo o reálné záběry z bombardování Nagasaki a Hirošimy.

Před výše uvedenými záběry Prokop utíká varovat svého přítele přes obrovskou betonovou plochu. Pouhým střídáním úhlů záběru hlavního hrdiny a tím i úhlů spár v betonové ploše je docíleno dramatickosti (obr. 3.4 a obr. 3.5).

Jak už je výše zmíněno, mnoho exteriérů pro umocnění dojmu snu je točeno v ateliérech. Před výbuchem chemické továrny se Prokop prodírá hustým houštím zahaleným v mlze, což ilustruje jeho pocity – obavu z následujícího výbuchu a pocit bezmoci (obr. 3.6). Při příjezdu dědečka s drožkou je již krajina klidnější (obr. 3.7). Nejvíce idylická je pak zahrada u pana doktora Tomeše, kde se cítí bezpečně a tráví čas s Ančí (obr. 3.8).

Ve filmu se objevují i netypické úhly kamery, jako jsou třeba záběry korun stromů běžících nad autem, v němž Prokop jede s D'Hémonem.

Častým motivem zdůrazňujícím úzkost a pocit bezmocnosti hlavního hrdiny jsou mříže (obr. 3.9) či ostnatý plot (obr. 3.10).

Ve scéně, kdy si hlavní hrdina Prokop vzpomíná na krásnou dívku, jež mu dala dopis pro jeho kamaráda, je tato vzpomínka zobrazena v zrcadle (obr. 3.11). Dívka na konci scény ze zrcadlové plochy mizí.

Dalšími prvky, které podtrhují snovost filmu jsou momenty, které by se v realitě stát nemohly. Jedná se o například o scénu, kdy se Prokop snaží uškrtit D'Hémona, ten mu ale v ruce zmizí (obr. 3.12), či o moment, kdy se krásná tvář princezny Willemíny smazává do neurčité hmoty, až vypadá jako socha (obr. 3.13). Při jízdě D'Hémona a Prokopa autem také z okénka vidíme, že nejedou krajinou, ale po nebi (obr. 3.14).

Obsazení hereckých rolí je také velmi promyšlené a skvěle podtrhuje charaktery postav. Do epizod, které se týkají významného rodu, jenž již ale není u moci, jsou například obsazeni i příslušníci ruské rodiny Romanovců. Princezny Willemíny se pak skvěle zhostila exoticky vypadající herečka česko-amerického původu Florence Marly (obr. 3.15).

Filmový příběh rámuje nemoc zraněného hlavního hrdiny – začíná (obr. 3.16) i končí (obr. 3.17) scénou v nemocnici. Na začátku filmu nevíme, kdo představuje hlavního hrdinou, v průběhu filmu získává jméno, ale úplně posledním, co film zobrazuje, je tabulka v záhlaví postele, na které stále vidíme otazník (obr. 3.18).

### 3.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY

Scénář filmu Krakatit vychází z literární předlohy – Čapkova stejnojmenného vědecko-fantastického románu z roku 1922, varujícího před zneužitím vědy. Scénáristé, Otakar Vávra a Jaroslav Vávra, vzhledem k nedávno skončené druhé světové válce předlohu aktualizovali.

Výbuchu Krakatitu dali podobu atomového hříbu a tím se vztáhli ke svržení atomových bomb na japonská města Hirošimu a Nagasaki. Tímto zásahem získal film aktuálnost a naléhavější podobu varování před válkou, než měla původní předloha. Snímek odsuzuje nejen využití technického pokroku k válce, ale také kapitalisty bezuzdně toužící po moci. Máme tu tedy přítomný prvek kritiky společnosti, ale není nám představena nějaká nová lepší alternativa, jen je apelováno na využití vědy k mírovým účelům. Myslím, že minimálně tuto myšlenku za utopickou považovat lze.

Původní předloha měla vzhledem k době svého vzniku více dystopický charakter než samotný film. Samotný vynález výjimečně silné výbušniny v té době ještě neexistoval, ale v době vzniku filmu již ano. Jednalo se tedy více o predikci nějakého nového vynálezu, který může ovlivnit dějiny buď negativně, nebo pozitivně. Negativní stránka věci byla v románu zobrazena, aby varovala před špatným použitím takového vynálezu, ale pozitivní využití již ukázáno nebylo.

Téma výjimečně silné zbraně – výbušniny zvané Krakatit, je velmi podobné Vynálezu zkázy Julesa Vernea. Na motivy této předlohy byl pak natočen film v roce 1958 Karlem Zemanem. Je tedy vidět, že společnost po válce považovala varování před zneužitím vědy a techniky za velmi důležité.

### 3.4 HODNOCENÍ

Film *Krakatit* z roku 1948 je dle mého názoru důstojným ztvárněním Čapkova románu a také divácky povedeným snímkem. Má nesporné kvality, a to jak výtvarné, herecké, ale i vypravěčské. Samozřejmě odráží dobu svého vzniku, a tudíž současnému divákovi může připadat děj nepříliš spádový a triky snadno odhalitelné. Přesto si film zaslouží důstojné místo v české kinematografii.

Příběh předlohy je velmi vhodně zaktualizován k době vzniku filmu, varování před nebezpečím zneužití vědy a techniky k získání moci i apelace na svědomí jedince je ale aktuální i dnes. Myslím, že jak příběhovému, tak výtvarnému rámci, velmi prospělo zasazení děje do snu mladého muže. Umožnilo to volnější zacházení s výtvarnými prostředky, dle mého názoru velmi zvyšujícími hodnotu díla. Oceňuji také herecké výkony, zejména ztvárnění blouznivého Prokopa Karlem Högerem, které je velmi uvěřitelné a přirozené.

### 3.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 3.1



Obr. 3.2



Obr. 3.3



Obr. 3.4



Obr. 3.5



Obr. 3.6



Obr. 3.7



Obr. 3.8





Obr. 3.9



Obr. 3.10



Obr. 3.11



Obr. 3.12



Obr. 3.13



Obr. 3.14



Obr. 3.15



Obr. 3.16



Obr. 3.17



Obr. 3.18

## LOGANŮV ÚTĚK

**PŮVODNÍ NÁZEV:** Logan's Run

**ZEMĚ VZNIKU:** USA

**PREMIÉRA:** 1976

**ŽÁNRY:** sci-fi, thriller

**MINUTÁŽ:** 118 minut

**NÁMĚT:** román Logan's Run od Williama F. Nolana a George Claytona Johnsona

**PRODUKCE:** Saul David

**PRODUKČNÍ SPOLEČNOST:** Metro-Goldwyn-Mayer

**REŽIE:** Michael Anderson

**SCÉNÁŘ:** David Zelag Goodman

**KAMERA:** Ernest Laszlo

**HUDBA:** Jerry Goldsmith

**STŘIH:** Bob Wyman

**VÝPRAVA:** Dale Hennesy, Robert De Vestel

**KOSTÝMY:** Bill Thomas

**SPECIÁLNÍ EFEKTY:** Glen Robinson

**VIZUÁLNÍ EFEKTY:** L.B. Abbott, James F. Liles, Larry Robinson, Frank Van der Veer, Matthew Yuricich

**HLAVNÍ ROLE:** Michael York, Jenny Agutter, Richard Jordan, Roscoe Lee Browne, Farrah Fawcett, Peter Ustinov

## 4.1 DĚJ FILMU

Děj se odehrává ve 23. století v roce 2274, kdy zbytky civilizace žijí v uzavřených geodetických dómech. Vše, včetně rození dětí, řídí centrální počítač. Občané si žijí pohodlným bezstarostným životem, všichni jsou krásní a mladí, ale nikdo se nedožije více než třiceti let. Každý, i malé miminko, má na dlani krystal, který odpočítává délku života. Když je jeho nositel na konci své krátké životní pouti, začne červeně blikat. Pro odchod ze života je pak nutné účastnit se události zvané Karusel. Zde jim je slibováno, že se mohou obrodit. Nikdo ale nikoho takového nezná a často se stává, že se někdo snaží o útěk.

Od začátku filmu sledujeme dva přátele – Logana (Michael York) a Francise (Richard Jordan), dva strážce, kteří mají na starost likvidaci uprchlíků. Logan je více přemýšlivý a o celém systému trochu pochybuje. Jednoho večera si k sobě zavolá dívku Jessicu (Jenny Agutter). Ta ho prosí, aby se s ní nemiloval, že je smutná, protože její přítel právě odešel do Karuselu. Vstoupila do komunikačního kanálu, protože se cítila osamělá. Ptá se Logana, proč je špatné utíkat. Francis k Loganovi přivádí další dvě dívky a Jessica odchází.

V centru hlídačů řeší, proč někteří raději utíkají, když mohou jít na Karusel a mít tak naději obrození. Logan je poslán k nejvyššímu počítači, kde zjišťuje, že je nezvěstných 1056 uprchlíků. Dostává pověření je najít a informaci, že s jejich zmizením nějak souvisí kříž ankh a že má hledat svatyni. Když je pověřen tímto úkolem, jeho znamení na dlani začíná předčasně blikat.

Logan si nechává přivést Jessicu. Doufá, že mu pomůže objevit svatyni, protože na krku nosí kříž ankh. Prosí ji tedy, ať mu poradí s útekem. Ukazuje jí totožný kříž, jako má ona, a zmiňuje se o svatyni. Jessica mu ale nevěří, a tak se domlouvá se svými přáteli na tom, jak se Logana zbavit.

Jessica se vydává s Loganem do katedrály, což je místo plné nebezpečných delikventů. Logan tam má jako strážce zlikvidovat jednoho uprchlíka. Společně s Jessicou zjišťují, že delikventi jsou vlastně děti do 15 let. Nalézají uprchlíci, Logan se jí ptá na svatyni a chce jí pomoci, neví ale, že je sleduje jeho přítel Francis, který ženu zabíjí.

Aby bylo snadnější uprchnout, vydává se Logan s Jessicou na kliniku, kde chce změnit vzhled. Doktor na něj nastraží smrtelnou past, ta se však nestane osudnou Loganovi, ale samotnému lékaři. Jessica se pod tlakem událostí rozhodne Loganovi opravdu pomoci. Vede ho skrz „dílnu lásky“ do tajných prostor, kde se schovávají lidé se zájmem o útěk. Logan těsně před vstupem do těchto prostor tajně informuje strážce. Ukryvající se lidé Logana s Jessicou zastaví, a protože mu nevěří, nechtějí je pustit dál. Jessica se však Logana zastává a také se přiznává, že chce odejít s ním. Proto se ostatní uvolí je pustit dál. V tu chvíli ale přicházejí strážci a Logan s Jessicou utíkají. Přes zanedbané místnosti plné vodních tanků s rybami se dostanou do ledové jeskyně. Tu střeží robot, který je pověřen mrazit všechno, co je mu do jeskyní posláno. Zmrazil tedy také i všechny předchozí uprchlíky, kteří se dostali

až sem. Naštěstí se podaří Loganovi po mrazicím robotovi vystřelit, čímž dojde ke kolapsu ledové jeskyně. Robot je zasypán a ústřední dvojice se konečně dostává na povrch. Zjišťují, že venku je krystal, jaký mají na dlani, čistý a že hodiny života se tu nepočítají. Procházejíce nezkaženou přírodou hledají svatyni. Místo toho ale nacházejí dávno opuštěné město – Washington. Zde kromě jednoho starého muže s mnoha kočkami nikoho nenalézají a dojde jim, že i pátrání po svatyni by bylo marné. Byl to jen výplod touhy po útěku a naději na záchranu a ve skutečnosti žádné takové místo neexistuje.

Neví, že byli celou dobu pronásledováni Francisem, a tak s ním ještě musí svést finální boj, ve kterém ho Logan zabíjí. Pak už to vypadá, že budou žít spokojený život muže a ženy, jak si to Jessica vysnila. Logan se však chce vrátit a ostatním říct pravdu o světě venku. Vydávají se tedy na pouť zpět k městu. Vezmou s sebou i starého pána, který se těší, že uvidí další mladé lidi. Do svého původního světa se dostávají přes přílivovou elektrárnu. Přicházejí včas na další Karusel, kde se snaží vysvětlit, co viděli. Jsou ale zadrženi a Logan je podroben výslechu u hlavního počítače. Tomu se vůbec nelíbí Loganovy odpovědi a dochází ke zkratu. Logan pak ničí centrální systém, v důsledku některé budovy vybuchují a zavládne panika. Lidé se dostávají při útěku před zkázou města na povrch, kde se potkávají se starým pánem a zjišťují, že i tady je svět, a to dokonce svět, kde je možné dožít se i více než 30 let.

## 4.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU

Příběh se odehrává ve 300 let vzdálené budoucnosti a pro zfilmování tohoto příběhu bylo potřeba vytvořit futuristický svět se vším všudy – exteriéry i interiéry, dopravní prostředky, oblečení včetně doplňků, nábytek, jídlo, pití, ale i zvyky, právo, víru, zaměstnání, etiketu či milostné zvyklosti.

Lidé žijí sice pod dozorem počítače zdánlivě spokojený život bez osobní zodpovědnosti, ale nesmí opustit megalopoli hermeticky uzavřenou obrovskými geodetickými poloprůsvitnými kopulemi (obr. 4.1). Žijí tak ve světě bez přirozeného světla, ale s regulovanou atmosférou o ideální teplotě. Všechny ženy jsou tak oděny do krátkých poloprůhledných šatů (obr. 4.2) a muži do volných tunik a obepnutých kalhot (obr. 4.3). Kostýmy mají převážně zelenkavou či načervenalou barvu. Hlavní postava Logan je strážcem, ti nosí speciální tmavé přiléhavé kombinézy se šedým pruhem a rolákem (obr. 4.4).

Obyvatelé uzavřeného světa jsou vegetariáni a jedí převážně ovoce či zeleninu a energii doplňují speciálními drinky (obr. 4.5). Nikdo ve filmu nekouří ani nepije, ale pro navození atmosféry se používají speciální drogy ve formě prášků či kouře, což je možné vidět i na soukromém večírku odehrávajícím se v Loganově bytě (obr. 4.6).

Ve světě pod kupolemi zjevně neexistují peníze a obyvatelé zde mohou trávit čas mnoha způsoby. Mohou si zajít do obchodu, kde jim bezbolestně provedou jakoukoliv kosmetickou operaci (obr. 4.7), zakoupit halucinogeny, navštívit klub, kde okusí různé slasti

lásky (obr. 4.8) nebo si zaplavou v bazénu (obr. 4.9). Společné prostory, kde mnoho jedinců tráví svůj čas, vypadají jako velké obchodní domy (obr. 4.10) včetně jezdících schodů (obr. 4.11). Mnoho scén bylo také natočeno v obchodním centru v Dallasu. To splňovalo „futuristické“ požadavky, protože jinak by ani nebylo možné takto velké kulisy vytvořit ve studiu. Kromě této lokace byly použity i jiné budovy v Dallasu – například *Oz Restaurant and Nightclub* jako klub lásky, *Pegasus Place* jako exteriér centrály strážců (obr. 4.12) nebo *World Trade Center*, kde v *Haal of Nations* kamera zachytila davové sekvence (obr. 4.13).

Ve filmu je použit princip kontrastu mezi prostory obyvatelům města běžně přístupnými a prostory obsluhujícími, kam zpravidla přístup nemají, ale kudy se pohybují tajně. Prostory přístupné jsou čisté, futuristické, bez znaků stárnutí a působí reprezentativním dojmem. Obsluhující pak jsou zašlé, špinavé a rozhodně nevábnivé. Mezi takové prostory patří například takzvaná katedrála (obr. 4.14), kde se pohybují zdivočelé děti, nebo podzemní místnosti, kudy Jessica s Loganem unikají (obr. 4.15), a které byly natočeny v čistírně odpadních vod v El Segundo v Kalifornii. Přílivovou elektrárnu (obr. 4.16), kde se Jessica s Loganem potápí, aby se dostali do uzavřeného města, a kde se odehrává i závěrečná scéna (obr. 4.17), tvoří z části park *Forth Worth Water Gardens*.

V roce 1977 získal *Logan's Run* cenu *Special Achievement Award* za vizuální efekty.

Dle tvůrců byly nejnáročnější na použití speciálních efektů tři sekvence – Karusel, dómy megalopole zvenku i zevnitř a opuštěný zarostlý Washington DC.

Miniatura města vytvořená ve studiích MGM v Kalifornii, v devíti zvukových ateliérech, patřila nepochybně mezi nejrozsáhlejší do té doby provedené. Megalopoli chráněnou dómem tvoří volně rozmístěné budovy různých tvarů, některé podobné krystalům, ležící v krajině tvořené parky a jezery (obr. 4.18). Spojení mezi domy zajišťují průhledné autobusy, ve kterých se pohybují jednotlivá vozidla (obr. 4.19). Model města z pohledu zvenku, tedy samotné geodetické kopule byly vytvořeny v měřítku 1:400 a vnitřní město pak v poměru 1:48. Filmování těchto miniatur vyžadovalo použití speciálního zařízení – například kamery *Kenworthy Snorkel System*, díky které bylo možné dosáhnout plynulosti pohybu a nízkého horizontu u malých modelů. Tvůrci filmu použili tehdy ještě ne běžně dostupné širokoúhlé čočky. Film je také průkopníkem, co se týče použití zvukového formátu *Dolby Stereo* pro 70 mm film.

Scény zarostlého Washingtonu DC (obr. 4.20) vznikly pomocí klasického matte paintingu. Tento proces byl také použit pro dokreslení scén odehrávajících se ve výše zmiňované bývalé odpadní čistírně vod či ve *Water Gardens*.

Pro scény Karuselu, rituál odchodu z tohoto světa, sloužily kulisy vytvořené v MGM Studios v ateliéru č. 15. Konstrukce musela unést dav 500 lidí, kteří fandí jedincům povinně účastnících se této události, když se vznáší k modrému krystalu vysoko nad podlahou (obr. 4.21). Aby umožnil 15-18 lidem „létat“, vymyslel Glen Robinson zařízení s otočnou základnou synchronizovanou s horním otočným zařízením vybavené elektromotory a dráty. Pro docílení

dojmu, že se odsouzení k smrti vznášejí, byla souprava otočena vzhůru nohama a natočen byl tak místo výstupu jejich sestup.

### **4.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY**

Filmový snímek Logan's Run portrétuje takzvanou kolabující utopii. Uzavřené město zprvu působí idylicky – budovy rozmístěné ve velkém parku s mimoúrovňovou dopravou skleněnými tubusy jsou naplněné spoustou možností zábavy. Obyvatelé nemají žádné povinnosti ani osobní odpovědnost. Peníze tu neexistují, nikdo není jejich nedostatkem omezován. Každý si může dopřát všeho, čeho se mu zachce, například i změny vzhledu tak, aby byl atraktivnější. Je zde kompletní sexuální svoboda a počítač, který vše řídí, snad nemá na práci nic jiného než udržovat všechny šťastné. Město je i ekologické – jako zdroj energie používá přílivové elektrárny.

Postupně ale odhalujeme neduhy společnosti. Velmi zřejmý je fakt, že se nikdo nedožije více než třiceti let. Většina obyvatel vypadá, že je s tímto srozuměna a rituál odchodu si užívá. Věří, že se jedinec může obrodit a znovuzrodit. Najdou se ale i tací, kteří o tom pochybují a když jim vyprší čas, snaží se z uzavřeného města utéct. Věří, že mimo město existuje svatyně, kde by se mohli dožívat více let. Vlastně je tedy neduhem i to, že nikdo neví, co je mimo uzavřené město, a nemožnost se do vnějšího světa podívat. Někteří také touží po tradičním modelu rodiny, který je opakem místní reprodukce a výchovy řízené hlavním počítačem.

Když hlavní postavy příběhu zjistí, že mimo město je také svět, a to dokonce svět, kde se dá stárnout a žít podle vlastních pravidel, vede to ke kolapsu celého systému.

### **4.4 HODNOCENÍ**

Logan's Run je film na svoji dobu velmi přelomový pro použití různých technických inovací. Vytvořit obraz celé fungující metropole, včetně pro ni specifického životního stylu, situované do 23. století bylo jistě velkou výzvou. Myslím, že se tento záměr povedl a celkový koncept je opravdu velmi promyšlený i do drobných detailů. Osobně se mi ale nezamlouvá styl tohoto ztvárnění, který zřejmě souvisí s dobou, ve které film vznikl. Nepřesvědčivé je pro mě město i interiéry, které měly zřejmě působit radostným dojmem, aby korespondovaly s uvolněným a veselým životem jeho obyvatel. Na mě ale působí město příliš překombinovaně, jak exteriér, tak samotné interiéry. Mnoho scén mi připomíná prostředí obchodního domu, ve kterém také pro nedostatek prostoru pro vybudování tak velkých kulis, byly točeny.



## 4.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 4.1



Obr. 4.2



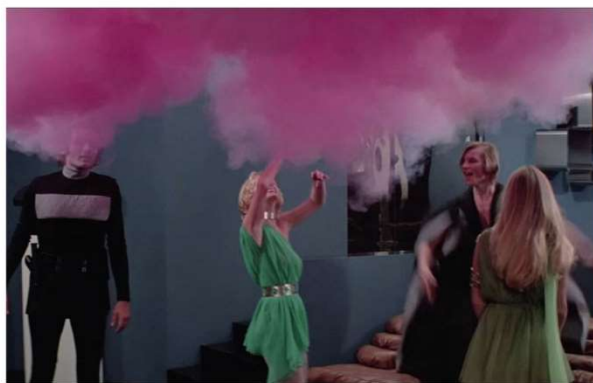
Obr. 4.3



Obr. 4.4



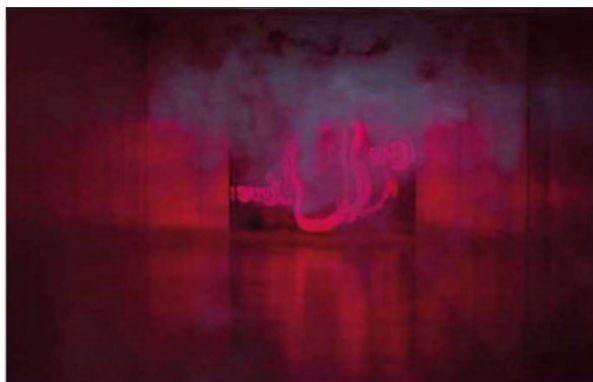
Obr. 4.5



Obr. 4.6



Obr. 4.7



Obr. 4.8





Obr. 4.9



Obr. 4.10



Obr. 4.11



Obr. 4.12



Obr. 4.13



Obr. 4.14



Obr. 4.15



Obr. 4.16



Obr. 4.17



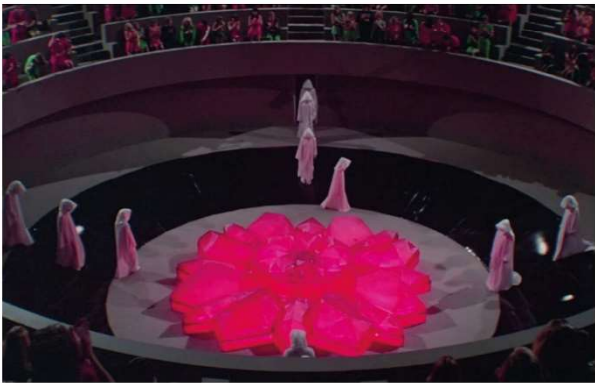
Obr. 4.18



Obr. 4.19



Obr. 4.20



Obr. 4.21

# INTERSTELLAR

**PŮVODNÍ NÁZEV:** Interstellar

**ZEMĚ VZNIKU:** USA/Velká Británie/Kanada

**PREMIÉRA:** 2014

**ŽÁNRY:** sci-fi, dobrodružný, drama

**MINUTÁŽ:** 169 minut

**PRODUKCE:** Emma Thomas, Christopher Nolan, Lynda Obst

**PRODUKČNÍ SPOLEČNOST:** Legendary Pictures, Syncopy Films, Paramount Pictures, Warner Bros.

**REŽIE:** Christopher Nolan

**SCÉNÁŘ:** Jonathan Nolan, Christopher Nolan

**KAMERA:** Hoyte van Hoytema

**HUDBA:** Hans Zimmer

**STŘIH:** Lee Smith

**VÝPRAVA:** Nathan Crowley a další

**KOSTÝMY:** Mary Zophres

**SPECIÁLNÍ EFEKTY:** Scott R. Fisher

**VIZUÁLNÍ EFEKTY:** Paul Franklin

**HLAVNÍ ROLE:** Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica Chastain, Matt Damon, Mackenzie Foy, Wes Bentley, David Gyasi, Michael Caine, Casey Affleck

## 5.1 DĚJ FILMU

Film začíná záběrem na starou paní, která vypráví o svém otci. Další scény už zobrazují jejího otce, když byla ona ještě malá, asi v šedesátých letech 20. století ve východním Coloradu. Tehdy svět zažíval krizi, všichni žili v klimatu prachu a plísně. Otec se jmenuje Joe Cooper (Matthew McConaughey), je vdovec a farmář. Ne vždy se ale staral o pole s kukuřicí, dříve byl testovacím pilotem a inženýrem NASA. K práci farmáře ho donutily okolnosti. Amerika je již několik desetiletí decimována hladomorem, technologie se nevyvíjí, automobily se nevyrábí a notebook je luxusní zboží. Věc má i pozitivní stránku – na světě nejsou války ani armády. Děti jsou v určitém věku testovány a následně je jim přiřazeno povolání.

Rodinu žijící na farmě tvoří kromě Joe Coopera a jeho dcery Murphy (Mackenzie Foy) tchán Donald (John Lithgow) a syn Tom (Timothée Chalamet). Murph je energická a inteligentní dívka, která sdílí se svým otcem zájem o vědu a vesmír. Věří, že v jejím pokoji straší duch, protože knihy z knihovny stále vypadávají a někdo převrhl model vesmírné lodi. Jinak rodina žije poklidný všední život. Vzácným vytržením z jejich reality je zápas baseballového týmu. Hru přeruší prашná bouře a rodina se během ní vrací na farmu. V pokoji Murph nebylo zavřeno okno a prach se usadil na podlaze do podivně rovných čar. Cooper se pak celou noc snaží domnělou zprávu zakódovanou v čarách vyluštit. Myslí si, že se jedná o binární kód se souřadnicemi místa. Druhý den se na toto místo ve Skalistých horách vydává. Když tam přijede, je zadržen a vyslýchán robotem jménem TARS. Nachází se v nejpřísněji střežené oblasti – v bunkru nalézá zbytky organizace NASA, která již není financována vládou. Potkává zde svého bývalého šéfa Dr. Johna Branda (Michael Caine) a jeho krásnou dcerou Amelii Brandovou (Anne Hathaway). Brzy odlétá mise ke třem potenciálně obyvatelným planetám. Je zapotřebí projít červí dírou, protože planety se nacházejí velmi daleko ve vesmíru. Před deseti lety bylo vysláno 12 lodí s astronauty na průzkum a ti objevili ony tři planety. Ukazuje se, že NASA nemá pilota pro nadcházející misi. Chtějí, aby tuto roli zastal Cooper. Podaří se jim jej přemluvit, vysvětlují mu, že lidstvo už nemá moc času, že Země umírá, a proto je nutné pohlédnout se po jiném domově. Dcera Murp se na Coopera však zlobí.

Vzlet kosmické lodi se povede a na palubě jsou kromě Coopera i další členové mise – Amelia Brand, Dr. Doyle (Wes Bentley), Dr. Nikolai Romilly (David Gyasi) a dva roboti TARS a CASE. U oběžné dráhy Země už na ně čeká Endurance, se kterou poletí dále do vesmíru, dva roky k Saturnu. Posádka se uvede do kryospánku.

O dva roky později se všichni probudí a použijí červí díru podobnou plazmové kouli, pomocí které se dostanou do další galaxie, kde je čeká průzkum tří planet.

První z nich je planeta, kde za každou hodinu strávenou na povrchu uplyne sedm pozemským let. Když na této planetě přistanou, nalézají jen mělkou vodu a trosky lodi

Millerové, astronautky vyslané na průzkum. Posádka se domnívá, že v dálce vidí hory, Jedná se ale o obří vlny. Než se jim podaří se z planety dostat, uplyne 23 pozemských let. Na domovské základně nacházejí zestárlou členku výpravy a vzkazy od příbuzných a známých ze Země. Cooper se tak dozví, že měl vnuka, který však již zemřel a že stejný osud již potkal i jeho tchána. Dostává také vztah od Murph, která mu neodpustila, ale pracuje pro Dr. Branda v NASA. Snaží se dořešit gravitační rovnici, aby mohlo dojít k záchraně většího množství lidí ze Země.

Posádka si teď musí vybrat jednu ze zbývajících planet. Na průzkum obou nemají dostatek paliva. Na planetě Zemi zatím Murph navštěvuje na farmě svého bratra. Tomu umírá další syn kvůli hladině dusíku ve vzduchu. Murph se vrací na základnu, kde jí umírající doktor Brand svěří, že nikdy nebyl blízko k vyřešení gravitační rovnice a že vložil veškerou naději do týmu hledajícího novou planetu, která bude osídlena pomocí zmražených embryí.

Astronauti se vydávají prozkoumat planetu objevenou dalším průzkumníkem Mannem (Matt Damon). Planeta je zmrzlá a má jedovatou atmosféru, ale Manna nacházejí v kryospánku. Když ho probudí, přiznává se, že jim o obyvatelnosti planety lhal, aby ho někdo zachránil. Mann nastraží past, díky které zemře Romilly, a pokouší se zabít i Coopera. Uletí v modulu se záměrem unést loď Endurance. Sám se ale při nedodržení bezpečnostních varování vyhodí do povětří. Cooperovi s Brandovou se podaří dostat zpět k těžce poškozené lodi.

Cooper vymýšlí plán, jak se dostat s rozbitou Endurance pomocí speciálního manévru kolem černé díry Gargantuy až k poslední planetě, kterou průzkumníci označili za potenciálně obyvatelnou. Cooper a robot TARS odpojí od mateřské lodi svoje moduly a nechají se vtáhnout do černé díry, aby snížením hmotnosti lodi mohli pomoci Amelii a CASE se dostat na planetu. Cooper se v černé díře na pokyn svého palubního počítače katapultuje. Tím spadne do nekonečné mřížky tvořené opakováním dětského pokoje jeho dcery. Postupně mu dochází, proč tu je a co má za úkol. Čas je tu reprezentován prostorem a každá místnost představuje jiný okamžik, on má vybrat ten správný a předat své dceři informace, které potřebuje k dořešení gravitační rovnice. Zjišťuje také, že tím, kdo tento prostor vytvořil, musí být lidé, kteří umí cestovat v čase.

Murph se díky informacím předaným pomocí Morseova kódu jejím otcem konečně podaří rovnici dořešit.

Cooper je bytostmi, tedy lidmi z budoucnosti, opět poslán do Sluneční soustavy. Probouzí se na stanici Cooper obíhající kolem Saturnu. Ukazují mu muzeum – jeho farmu. Setkává se znovu se zestárlou Murph, díky jejíž rovnici se lidstvu podařilo opustit Zemi. Poradí svému otci, aby vyhledal Amelii Brandovou. Ta zakládá tábor na poslední planetě. V závěrečné scéně odkládá přilbu a dýchá. Tato planeta je tedy obyvatelná a stane se budoucím domovem lidstva.



## 5.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU

Hlavní architekt filmu Nathan Crowley již s režisérem Christopherem Nolanem spolupracoval na více projektech. A to velmi úspěšně – za scénografii dvou filmů, *The Prestige* (2008) a *The Dark Knight* (2008), byl dokonce nominován na Oscara. U *Interstellaru* se ale s režisérem shodli, že musí vytvořit něco nového a odvážného. Chtěli dosáhnout co nejrealističtější vize vesmíru, která kdy byla na plátně zobrazena.

Pro film *Interstellar* bylo nutné vytvořit prostředí jako červí či černé díry, či jiné jevy ohýbání vesmíru. Spolu s těmito výzvami byl pro Crowleyho nový i rozsah spolupráce s oddělením vizuálních efektů, pod vedením Paula Franklina. Pro vizualizaci sférických i tunelových efektů filmu mu hodně pomohly poskytnuté matematické výpočty o gravitaci a teorii časoprostoru. Dle jeho slov bylo průlomovým okamžikem, když Paul Franklin přišel s nápadem, jak vytvořit černou díru. Představoval si ji jako vertikální vodopád světla (obr. 5.1).

Příběh se sice převážně odehrává ve vesmíru, ale jako kontrast k tomuto více abstraktnímu prostředí se často vrací na domovskou Zemi, k běžnějším starostem, na farmu (obr. 5.2), která působí velmi útulně a jako ztělesnění toho, co člověku ve vesmíru bude chybět. Farma byla postavena v Albertě v Kanadě a působí trochu jako z pohádky Čaroděj ze země Oz. Jinak je planeta Země již také převážně depresivním prostředím, vzhledem k všudypřítomným prachovým bouřím (obr. 5.3).

Vzdálené planety, které mají být obyvatelné, útulně nevypadají, což jen umocňuje dojem, že ve vesmíru není žádné místo jako domov. První je plná vody (obr. 5.4), lidský zrak se nemá k čemu vztáhnout, jen k blížící se vlně tsunami (obr. 5.5). Druhá je plná ledu, chladná a nehostinná (obr. 5.6). Třetí planeta, která se nakonec má stát lidstvu náhradním domovem, má sice dýchatelnou atmosféru, ale jinak připomíná poušť (obr. 5.7). Lokací pro většinu scén planet byl Island.

Kromě prostředí vesmíru museli tvůrci vytvořit také tři lodě – mateřskou loď *Endurance* (obr. 5.8) a dva moduly – průzkumný (obr. 5.9) a přistávací (obr. 5.10). *Endurance* má kruhové uspořádání s 12 moduly a s centrálním dokovacím systémem. Připomíná Mezinárodní vesmírnou stanici a stejně jako v ní vše slouží nějaké funkci a není zde prostoru nazbyt. *Ranger*, průzkumné vozítko, působí jako futuristické elegantní auto. *Lander*, který slouží k přistávání, má bytelnější charakter.

Dva roboty – *CASE* a *TARS*, se Christopher Nolan rozhodl ztvárnit tak, aby nepřipomínali člověka a neměli jeho znaky (obr. 5.11). Jsou tvořeni kvádrem kovu o délce asi 1,5 m, který se dělí na čtyři hlavní bloky, jež jsou dále dělitelné. Robot se pohybuje pomocí nůžkovitého pohybu (obr. 5.12).

Velkou výzvou byla jistě také scéna, kde se Cooper nachází v uměle vytvořené struktuře (obr. 5.13), aby mohl vnímat čas ve fyzické dimenzi. Tvůrčí tým se prý inspiroval obrazy Gerharda Richtera, který používá techniku roztahování barvy na plátně tak,

že zanechává stopy s dojmem historického záznamu, a fotografickým procesem, který zaznamenává plynutí času v jedné lokaci. Mnoho okamžiků v jedné místnosti (obr. 5.14) se jim podařilo zachytit tak, že je to pro diváka snadno pochopitelné.

Dalším typem prostředí ve filmu *Interstellar* je dočasná stanice – Cooper station (obr. 5.15), na níž lidstvo přebývá, než se finálně usadí na nové planetě. Jedná se o prostředí s umělou gravitací, která umožňuje jeho cylindrické zahnutí. Většina plochy této osady ve vesmíru je využita k zemědělským účelům a je zde také muzeum připomínající velký objev, který umožnil lidstvu zachránit se ze zničené Země, v podobě Cooperovy farmy (obr. 5.16).

### 5.3 UTOPICKÉ/DYSTOPICKÉ PRVKY

Film *Interstellar* je sice převážně označován jako sci-fi, ale jeho hlavní myšlenka je silně utopická. Příběh začíná katastrofickou situací na planetě Zemi, kterou můžeme označit za dystopickou. Na Zemi je zničené ovzduší, plíseň, která napadá úrodu, se šíří vzduchem, lidé umírají jak kvůli nedostatku potravy, tak i kvůli špatnému ovzduší. Ve škole se učí, že let na Měsíc v roce 1969 byl jen nahaný kvůli studené válce. Žádné nové technologie nevznikají, život se soustředí na pěstování plodin. Dětem je určeno jejich životní poslání na základě testů. A přesto je film natolik optimistický, že i v takovýto historický moment ukazuje možnost zachránit celé lidstvo pomocí nového vynálezu. Že je možné během jedné generace kompletně změnit osud lidstva. To je vskutku utopické a má to v sobě i pro utopie tak typickou naivitu. Tak rychlá změna celé struktury společnosti by pravděpodobně nevedla ke šťastnému výsledku. Filmový příběh ani přerod lidstva příliš nevysvětluje. Z úspěchu filmu lze ale vidět, že ve 23. století, kdy je všeobecně známo, že jsme si planetu Zemi již značně zničili, potřebujeme věřit v lepší zítřky, potřebujeme mít naději. Christopher Nolan ji ve svém snímku, který se snaží být po vědecké stránce co nejvíce realistický, dává.

### 5.4 HODNOCENÍ

*Interstellar* je velmi úspěšný a mnoha kritiky je považován za nejlepší science fiction film vůbec. Byl nominován na Ceny Akademie v osmi kategoriích včetně výpravy a vyhrál jednu za nejlepší vizuální efekty. Ztvárnění vesmíru a vzdálených planet v jiné galaxii je vizuálně velmi přitažlivé a povedený je i kontrast útulné farmy k nekonečnosti vesmírného prostoru. Technologické záležitosti, jako vesmírná loď a moduly, působí důvěryhodně. Koncept nehumanoidních robotů je zajímavý, ale v některých scénách, kde herci mají k robotům nějaký vztah, to působí zvláště.

Co se týče příběhu, působí na mě příliš pateticky a zjednodušeně. Ekologická katastrofa a obecně dystopická situace na Zemi je portrétována pomocí rodinného dramatu. Otec, který se snaží civilizaci zachránit, je svojí dcerou sobecky označován za zrádce.

Nakonec je to právě ona, kdo dořešením gravitační rovnice umožní lidstvu opustit zničenou planetu. Samozřejmě se díky časovým abnormalitám ve vesmíru ještě setkají a smíří. Osud civilizace jako celku nemáme možnost sledovat.



## 5.5 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 5.1



Obr. 5.2



Obr. 5.3



Obr. 5.4



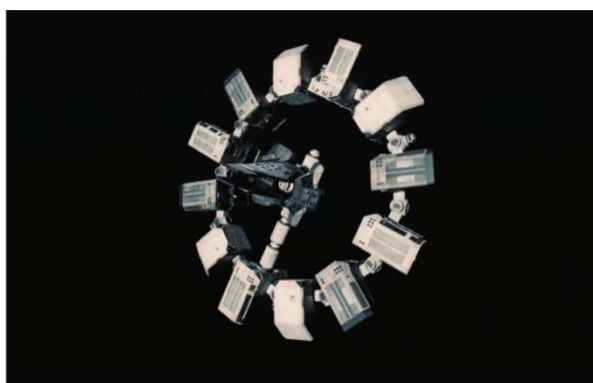
Obr. 5.5



Obr. 5.6



Obr. 5.7



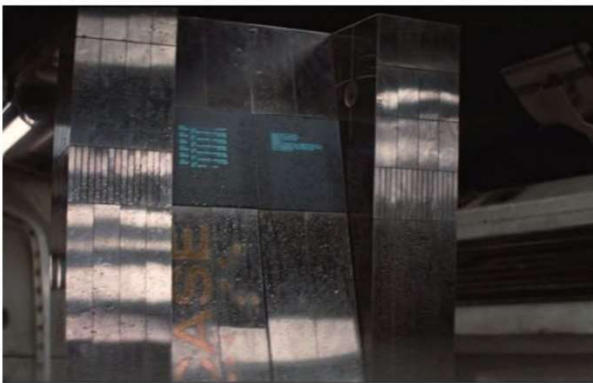
Obr. 5.8



Obr. 5.9



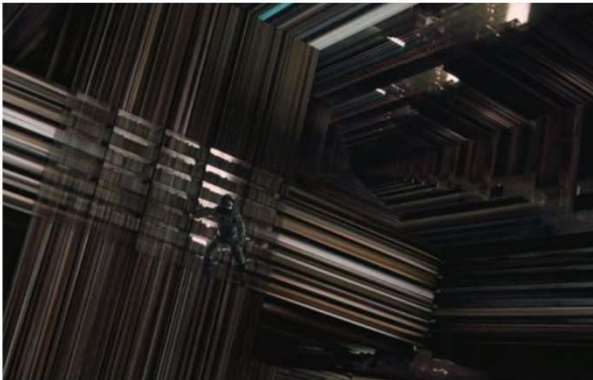
Obr. 5.10



Obr. 5.11



Obr. 5.12



Obr. 5.13



Obr. 5.14



Obr. 5.15



Obr. 5.16

## ZÁVĚR

Utopie není filmovým žánrem, ale přesto můžeme v kinematografii její stopu vysledovat. Když pátráme po kořenech utopických představ, zjistíme, že existují již od samotných počátků přemýšlení o společnosti – tedy v podstatě od vzniku filosofie. Jednalo se nejdříve o utopie literární, později se začaly ideje o dokonalé společnosti projevovat i ve výtvarném umění či v architektuře, až se toto téma dočkalo i zájmu kinematografie. Protože je ale filmové médium ze své podstaty více obrazné a vyžaduje zápletku, najdeme ve filmu více příkladů utopie negativní, tedy dystopie.

Ve filmu je utopie přítomna od jeho počátků a podobně jako v literatuře reflektuje náladu doby svého vzniku. Například ve 30. letech, jak dokladuje film *Svět za sto let* z roku 1936, byla společnost nastavena optimisticky a věřila v neomezený technologický pokrok, což dokladují i tendence modernistů v plánování měst. Kvůli špatným zkušenostem s autoritativními režimy se s dalšími lety filmový průmysl i literatura soustředily spíše na dystopie. Až v 60. letech, kdy se ekonomická situace po válkách ustálila, došla společnost opět k víře v pokrok. Zajímavé je, že na území současné České republiky byl vývoj jiný. Vyvinul se zde zcela specifický druh bláznivých komedií s prvky sci-fi i utopie.

Vybrané filmy reflektují vývoj tématu práce v kinematografii a jejich rozbor se zaměřuje nejen na průzkum utopických a dystopických prvků, ale také na jejich výtvarné zpracování. Zpracovat téma utopie do fungující výpravy je samo o sobě velká výzva. Všechny rozebírané filmy jsou typické tím, že nasadily pro další podobné projekty, které měly přijít po nich, svojí kvalitou výtvarného zpracování vysoká očekávání, i když každý z nich trochu jiným způsobem. První tři – *Metropolis* (1927), *Svět za sto let* (1936) a český *Krakatit* (1948), se vyznačují tím, že se jejich tvůrci nesnažili o dokonalou realistickou iluzi, ale pomohli si silou výtvarné myšlenky k tomu, že mohli některé složité scény zjednodušit. Snímek *Loganův útěk* (1976) naplnil svoji ambici vytvořit uvěřitelné prostředí futuristického světa se všemi detaily a *Insterstellar* (2014) za pomoci vizuálních efektů dosáhl dokonce realisticky působícího ztvárnění dosud neprobádaných částí vesmíru.

Pokud se vrátím k části, kde rozebírám vizuální ztvárnění utopií, i u filmů platí podobná pravidla, jako zde popisuji. Častým jevem je zejména používání geometrie ve výtvarném řešení, které má zdůraznit sílu a správnost nějakého společenského uspořádání.

V praktické části diplomové práce se zabývám zpracováním výtvarné koncepce literární předlohy knihy Urbo Kune, která je svým tématem podobná rozebíraným filmům. Jejich výtvarné kvality byly inspirací pro moji práci.

# **PRAKTICKÁ – AUTORSKÁ ČÁST**

## DĚJ KNIŽNÍ PŘEDLOHY

Děj knihy začíná v antikvariátu Mikuláše Jelena, hlavní postavy, kterému se nedaří zrovna nejlépe. Obchod je situovaný v Praze v Holejšovicích a příběh se odehrává v nespecifikovaném období, ale dle popisu míst a technologie se jedná o blízkou budoucnost. Za Mikulášem přichází jeho bývalý spolužák Boris Kratochvíl, který nabízí knihkupci novou práci ve městě zvaném Urbo Kune situovaném v lomu u Zbraslavi. Projekt byl postaven, aby sloužil jako hlavní město Eurosvěta, tak se však nikdy nestalo a město zůstává poloprázdné.

Mikuláš se na Urbo Kune chce nejdříve podívat. Nasedá na Letné do tramvaje a vydává se do Braníku, kde přestupuje na vlak a jede do Zbraslavi. Zde vystupuje na nádraží, kde je možnost přesednout na monorail, který jede do Urba, ale on se raději vydává podél řeky pěšky. Už z dálky vidí velkou budovu, velkou asi jako 1/6 Zbraslavi. Když dojde až k ní, prochází se po úzké a dlouhé piazzettě a dívá se na Urbo Kune, které vypadá prázdňě. Nevstupuje dovnitř, ale vydává se studovat fakta o městě zpátky do Prahy do studovny periodik.

Mikuláš je zpět ve svém antikvariátu a mluví o Urbu se svým kamarádem Rottem. Čte si doma ve svém bytě knížku od zakladatele tohoto města pana Kůna s názvem Provazník. Poté se rozhodne navštívit svého přítele a baví se s ním o této knize.

Mikuláš se po pokusu vykrást jeho obchod rozhodne nové místo v Urbu vzít. Boris jej pak do Urba odváží a ukazuje mu jej. Prohlíží si různé sloty spolu s asistentkou Frídou. Navštěvují montovní slot, knihovnu pro nevidomé, činžovní domy ve slotu, pivovar, sklad soli a kavárnu. V jednom ze slotů si vybírá domek k bydlení. V bytě si může promítat různá prostředí. Jedno si vybere a zbytek prvního dne v Urbo Kune stráví v baru.

Druhý den nastupuje do práce – má za úkol vybudovat místní knihovnu. Prostor pro ni je velkorysý s mnoha úrovněmi a podestami pro studium. Mikulášův antikvariát v Praze přebírá pod svoji zprávu jeho kamarád Rott.

Zpočátku je Mikuláš v práci spokojený, líbí se mu, kolik vydělává, a užívá si i práci. Kromě toho se také sblíží s krásnou Frídou. Poznává další sloty. O pauze v práci navštěvuje například místní klášter či jadernou elektrárnu. Postupně ho ale začne prázdňé město deprimovat. Setkává se poprvé u Borise s paní Kůnovou, ale je nespokojený, doufal, že uvidí samotného tvůrce města pana Kůna. Postupně má také začíná docházet, že s městem se děje něco zvláštního. Spolu s bratrem z místního kláštera objevují krabici plnou vzpomínkových předmětů, z nichž některé ale nejsou zcela reálné. Jedná se například o filmy, které vypadají povědomě, ale herci, kteří v nich hrají, spolu určitě nikdy nebyli angažováni. Pokud je v Praze, téměř vždy jej někdo sleduje. I Rott v antikvariátu zažívá zvláštní setkání s lidmi, kteří se nejdříve na pana Jelena (Mikuláše) vyptávají, a poté slídí po obchodě a nějakými neviditelnými přístroji si přeměřují regály s knihami.

Mikuláš si chce od práce odpočinout, a tak si bere volno. Zajde si na výlet na Slapy a po cestě sbírá hříbky. Vrací se přes vyhlídkové terasy nad městem, tam na něj útočí dron ve



tvaru ptáka. Vrací se do bytu, kde mu robot vzkazuje, že na něj čeká paní Kůnová. Setkává se s ní ve sjezdovém paláci. Dohodnou se, že by bylo dobré, aby měl Mikuláš asistenta. Mikuláš si vybírá svého přítele Rotta. Po schůzce se knihovník vydává navštívit Město hříchu.

Poté, co se Mikuláš vrací do práce, rozhodne se některé knihy vyhodit. Mrští jimi přes celý spot. Samozřejmě se to neobejde bez následků. Strážný s policistou ho zavedou k Borisovi. Dostává neplacené volno a vydává se na západ Čech do kláštera Teplá, kde chce pro knihovnu získat spis. Na cestu se vypravuje s bratrem Pavlem z kláštera. Když dorazí na místo, nejprve zamíří do místního hostince. Zde na toaletách potkává sympatickou ženu. Při odchodu z hostince je napaden neznámým mužem. Zachraňuje ho žena, kterou předtím potkal. Představí se jako Leonorow, brzy ale odchází. Mikuláš pokračuje do klášterní knihovny, kde dostává opis rukopisu.

Zpět v Urbu se Mikuláš setkává se svým přítelem Rottem. Jdou spolu na procházku a Rott mezi tím naráží na teorii membrán. Domnívá se, že Urbo je postaveno podle této teorie a že může sloužit pro přestup mezi světy. Navštěvují pak spolu hračkářství, kde si vybírají drony, pomocí nichž chtějí zjistit pravdu o Urbo Kune. S těmito hračkami ve tvaru pakomára a masačky pak sledují paní Kůnovou. Ta většinu času tráví buď v kanceláři nebo ve své vilce. Jednou ale svoji rutinu poruší a vydává se skrz slot s poutí do podzemní jeskyně, kde jsou obrovské kancelářské prostory. Vchází do jedné z kójí a sedá si na přístroj vypadající jako motorka bez kol. Jeden z dronů si jí sedne na stehno. V ten moment jsou Rott s Mikulášem odhaleni. Dostávají vězeňské náramky.

Postupem času začne Mikuláš pochybovat o důležitosti své úlohy knihovníka a čím dál tím více si přeje odhalit pravdu o Urbu. Tu se konečně dozví, když se setkává s paní Kůnovou v bazénu. Dozvídá se o lidech z jiného vesmíru i o zakladateli města. Postupně se sblíží s dívkou Leonorow, která je také z jiného světa nesoucího název Vrotne, kde se nachází také Urbo. Lidé z jejího světa, příslušníci politické strany, jež nestojí o pronikání světů, zničí pomocí brouků požírajících knihy, celou knihovnu.

V závěrečné části příběhu konečně čtenář může nahlédnout do jiného světa. Nejdříve prostřednictvím příběhu o setkání zakladatele města pana Kůna s jeho manželkou, poté tam doprovází Mikuláše s Leonorow. Vrotne je příjemně působící obytná krajina s volně rozmístěnými budovami. Dominují jí věže vyrábějící energii.

## **VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÝCH PROSTŘEDÍ**

Příběh románu Urbo Kune se odehrává ve třech hlavních prostředích. Děj začíná v Praze, která je dle popisu v knize jen mírně odlišná od Prahy současné. A to zejména v místopisných názvech – například místo Holešovic tu jsou Holejšovice. Většina příběhu se odehrává právě v této části Prahy, část také na sousední Letné, na Zbraslavi a v baru Samsa v centru Prahy. Po pražském úvodu se děj přesouvá do nového města za Prahou – do Urbo

Kune. Je to sídlo vestavěné do bývalého lomu. Podílelo se na něm mnoho architektů, je tedy experimentální místem, kde se uplatňují různá architektonická řešení i různé vynálezy. Designově převládá snaha po modernosti okořeněné trochou retrofuturismu. Třetím hlavním prostředím příběhu je paralelní svět, kterému však není ve vyprávění ponecháno mnoho prostoru. Kromě těchto míst hrdinové knihy navštěvují také západní Čechy (konkrétně klášter Teplá), pár dalších míst v okolí Prahy a podívají se i pod město Urbo Kune do podzemních kanceláří.

Prahu jsem se rozhodla na základě drobných narážek v knize zpodobnit jako již nevzkvétající město. Představte si blízkou budoucnost, kdy si pražští zastupitelé a občané zvolili jednodušší a pohodlnější cestu průmyslu a spalovacích motorů. Ekologický i humanitní přístup k městu se neprosadil, všude je spousta aut, prachu, přes smog už není vidět slunce, Praha je přelidněná, není zde místo pro zeleň, nikdo už nezvládá regulovat reklamu a vývěsní štíty, opravovat a uklízet ulice, z domů padá omítka a někde už i cihly. Vzhledem ke stoupajícím teplotám se na fasádách objevují klimatizační jednotky i povrchově vedené kabely a instalace. Ve vzhledu ulic Prahy začínají být patrné asijské či arabské prvky, i vzhledem ke stoupajícímu množství imigrantů. Ulice Prahy už dávno pod nánosem výše zmíněného přestaly lákat turisty a bývalí obyvatelé, kteří měli dost peněz, se odstěhovali do zelenějších suburbií. O těch se román také zmiňuje. Barevnost exteriérů románové Prahy je volena v šedých odstínech se zeleným či modrým nádechem s akcenty barevných neonů a světel aut. V kontrastu ke chladnému barevnému spektru ulic jsou interiéry v Praze ztvárněny v teplejších odstínech a vyzařují tak útulnost i přes svoji ošumělost.

Urbo Kune, které si vytyčilo jako cíl být hlavním městem Eurosvěta (obdoba dnešní Evropské unie), je postaveno v bývalém lomu u řeky, dostatečně daleko od pražského smogu a ruchu. Nikdy ale nebylo osídleno, žije v něm pár jedinců udržujících jeho chod či pracujících zde v jaderné elektrárně, pěstírně konopí, pivovaru, klášteru, knihovně, kavárně nebo skladu soli. Město tedy příliš nedýchá životem i přesto, že je čisté, moderní a zánovní. Působí spíše chladným, neútulným, odosobněným dojmem. Částečně je tomu tak kvůli jeho zvláštnímu uspořádání. Konstrukce města je tvořena obrovskými betonovými pláty kopírujícími tvar kopce. Kolmo na vrstevnice jsou tak vytvořeny jakési úzké sloty (dle knihy dvanáctimetrové, dle mé rozvahy patnáctimetrové), které tvoří základní kostru města. Do těchto slotů jsou pak vloženy různé funkce. Některé sloty jsou zastřešeny, jiné ne. Některé dokonce zůstaly nevyužity. Vzhledem k tomu, že na délku mají i několik set metrů, na výšku mnoho pater a na šířku jen několik metrů, jsou prostory uvnitř převýšené a stísněné. Urbo Kune působí chladným a nepříjemným dojmem i kvůli použitým moderním materiálům jako je beton, sklo, plexisklo či kovy. Barevnost je střídmá, přiznané materiály jsou doplněny pastelovými tóny.

Paralelní svět nazývaný se Vrotne je vlastně takovým obrovským parkem, ve kterém stojí jednotlivé budovy. Mělo by se jednat o utopické prostředí – tedy jakési dokonalé místo. Energii se v tomto světě naučili získávat zcela ekologicky z vyzařovaného lidského tepla a

pohybu a soustřeďovat ji do dobíjecích bateriových elektráren – vysokých zářících věží. Kromě toho Vrotne ozařují dvě slunce. Mají tu i staré domy, které velmi přísně chrání. Najdeme zde dokonce i jakousi obdobu Staroměstského náměstí s pobořenou radnicí z poslední války ponechanou v tomto stavu jako výstrahu budoucím generacím. Mezi budovami se dle knihy Vrotňané pohybují pomocí metra. Některé dráhy mají i tisíce kilometrů a dá se s jejich pomocí dojet klidně až k moři. Ve výtvarném návrhu je idea mimoúrovňové dopravy rozpracovaná do podoby pro film více zjevné. Systém estakád je tvořen lokální dopravou obsluhující jednotlivé městské čtvrtě, městským vnitřním a vnějším okruhem a meziměstskými spojnicemi. V podzemí je uvažováno pouze zásobování, případně dálkové spoje. Kromě toho je také možné využít k cestování vzducholodě. Krajina v paralelním světě tedy volně splývá s lidskými sídly a přírodě i chodcům nejsou kladeny překážky a bariéry tvořené povrchovými dopravními komunikacemi obvyklé pro náš současný svět. Kromě ekologické stránky je u výtvarného znázornění paralelního světa dbáno také na sociální aspekt ideální společnosti. V rámci jednotlivých městských čtvrtí vznikají místní komunity se sdílenými skleníky či zahradami, ve čtvrtích se obyvatelé setkávají na dětských a sportovních hřištích, ve školách a komunitních centrech. Celé město pak sdílí centrum s vyššími budovami, které slouží ke kulturním a obchodním účelům. Budovy města nemají žádný specifický styl, společným znakem jim však je účelnost a integrace zeleně. Vrotne je zkrátka plné barev, života a světla.

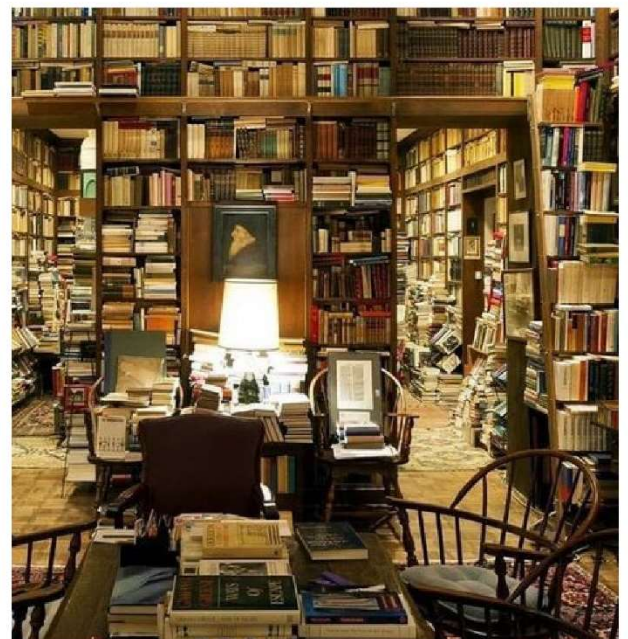
V příběhu hrají důležitou roli knihy. Knihy jsou pojátkem pro všechna výše zmiňovaná prostředí, v příběhu je hned několik knihoven. Kromě toho také umožňují přestup mezi světy. Když se v jednom světě nahromadí vědění, přiblíží se totiž dalším. Pomocí knih je interiérum v Praze dodávána útulnost i přes nepříznivé podmínky na ulicích. Svazky v regálech knihoven v Urbo Kune pak nepříjemný prostor zlidšťují a dodávají mu hřejivý nádech. Pro hlavního hrdinu je přítomnost knih symbolem jeho vnitřního domova.

Barevnost jednotlivých filmových prostředí odráží i Mikulášovu náklonnost k jednotlivým prostředím. Exteriéry v Praze, ve kterých se necítí příjemně a kde je také několikrát v příběhu napaden, jsou tmavé a chladné, pražské interiéry, které jsou plné knih, jsou naopak teplé a útulné. Když se Mikuláš jde poprvé podívat na Urbo Kune, pomalu se barevnost proměňuje k příjemnějším odstínům, jak se vzdaluje od ulic Prahy a blíží se více k bývalému lomu položenému v malebném údolí Vltavy. Barevná škála graduje od tmavých a studených tónů exteriérů Prahy přes světlejší a o něco teplejší u Urba až po nejsvětlejší a nejteplejší u paralelního světa.



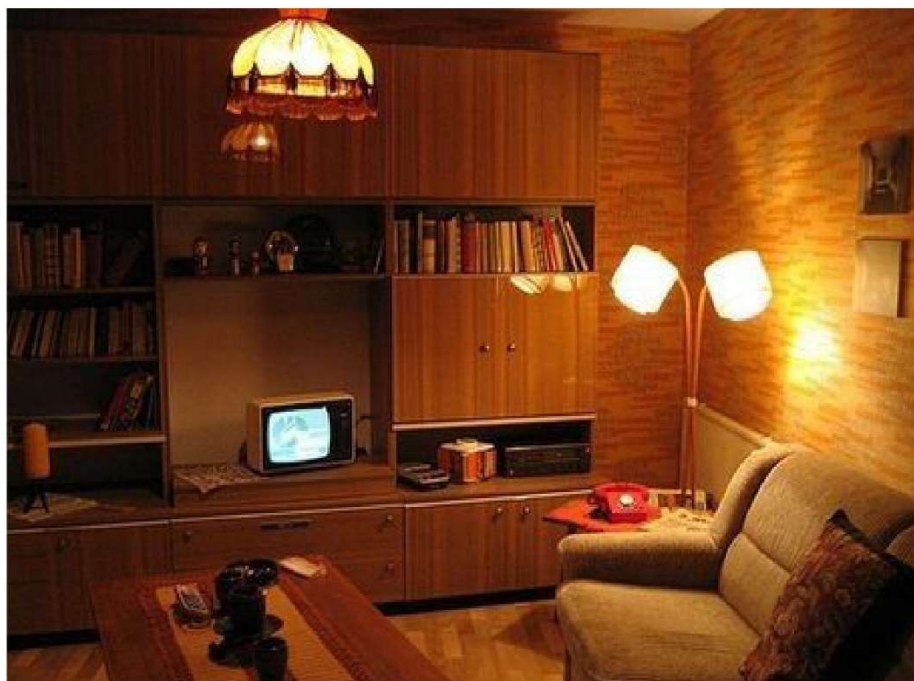
## **MOODBOARDY**

# ANTIKVARIÁT



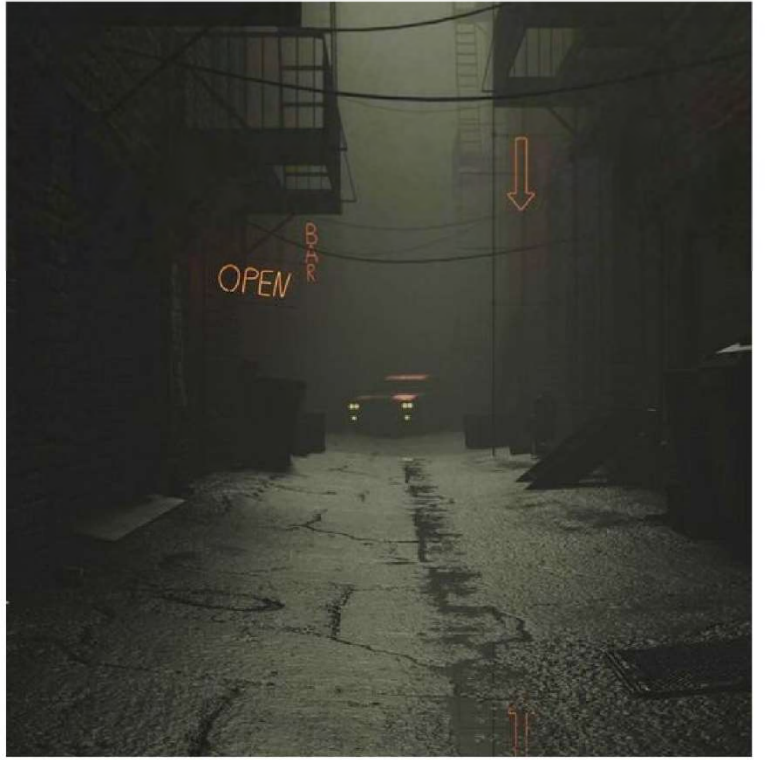
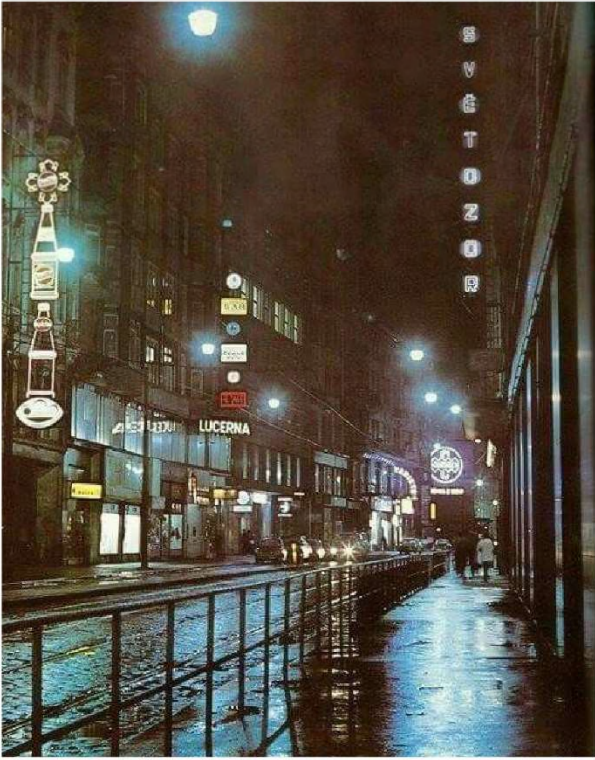


# BYT MIKULÁŠE, PRAHA



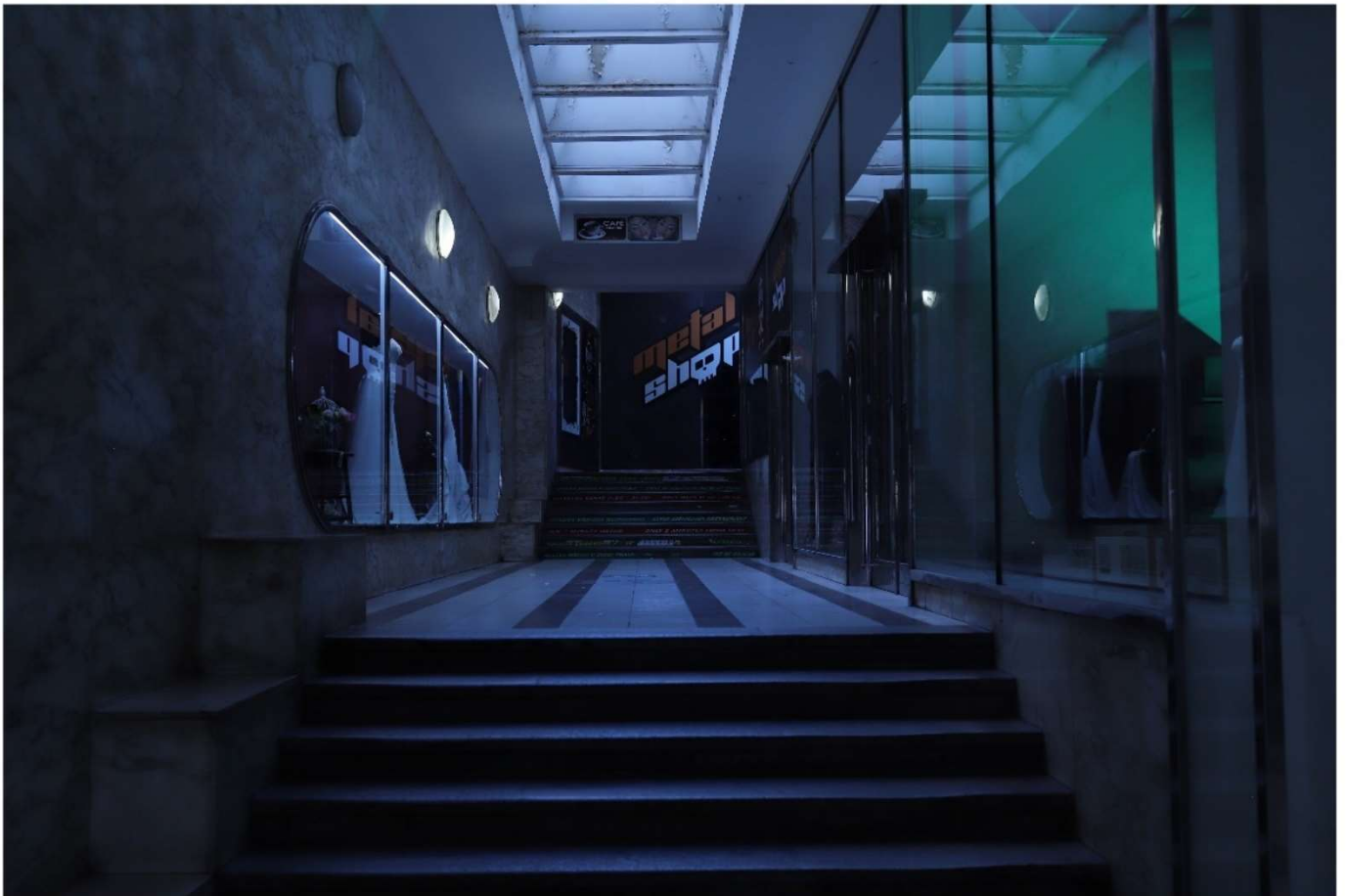
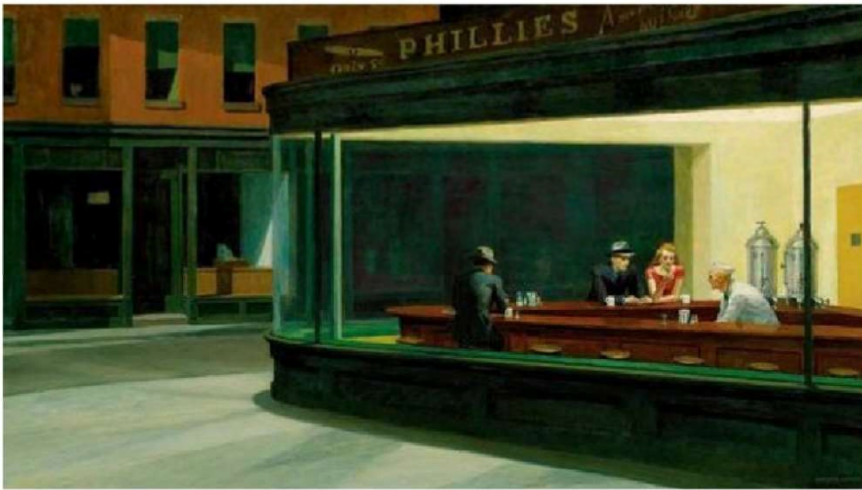


# PRAHA - EXTERIÉRY





# PRAHA - BAR SAMSA



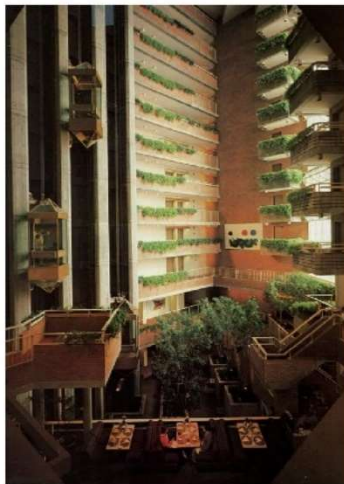
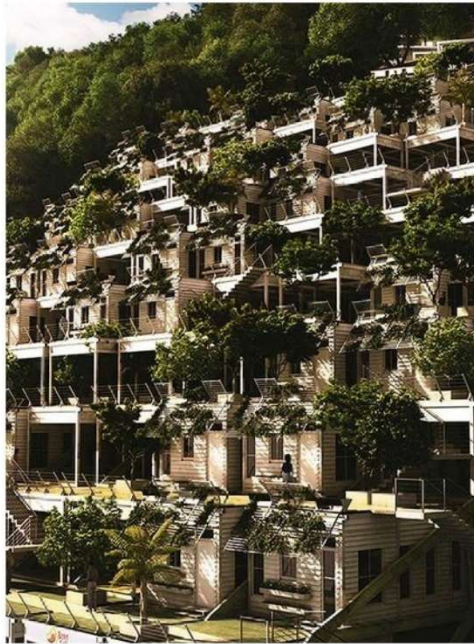


# MONORAIL



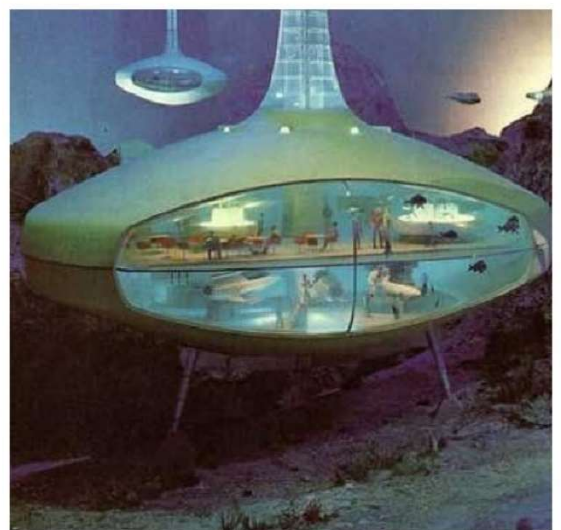


# URBO KUNE



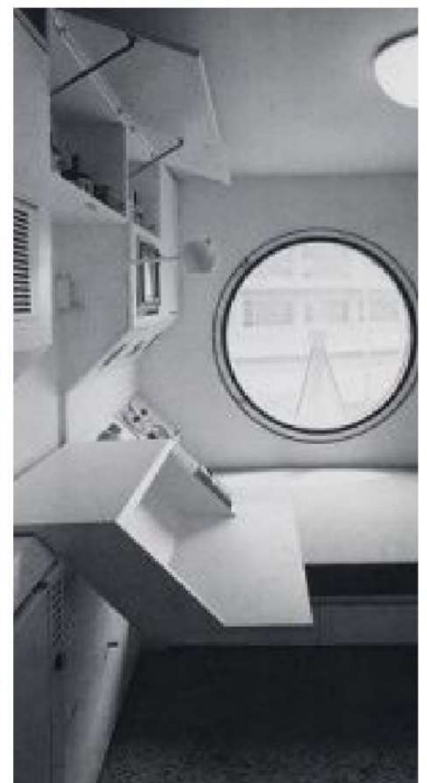
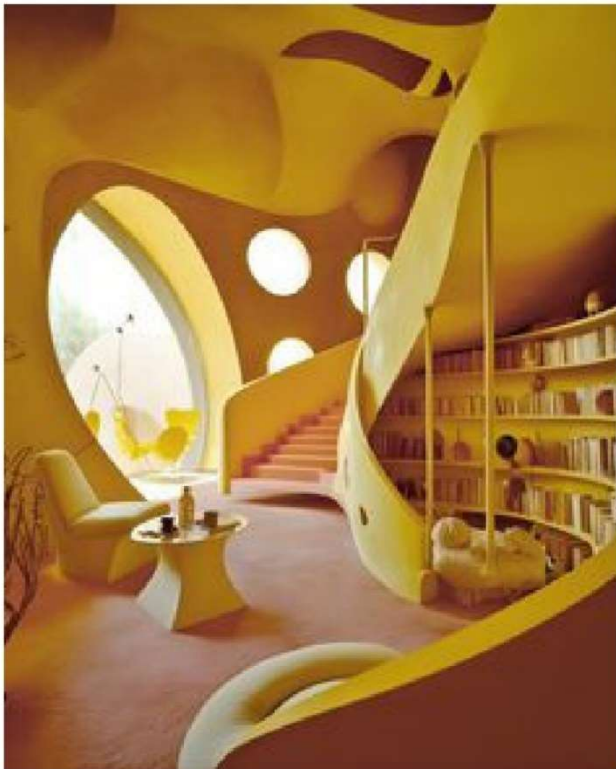
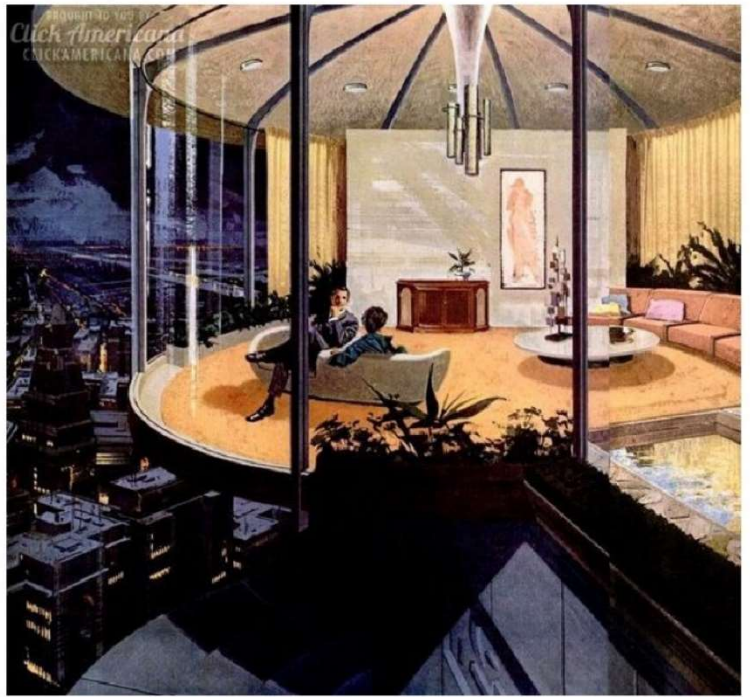
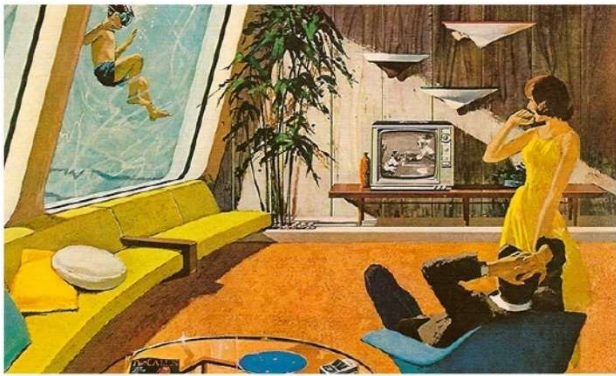


# BYDLENÍ VE SLOTU



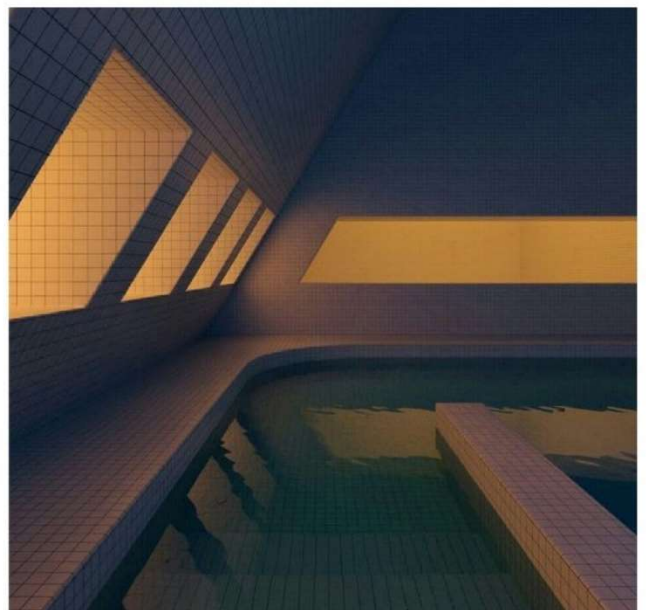
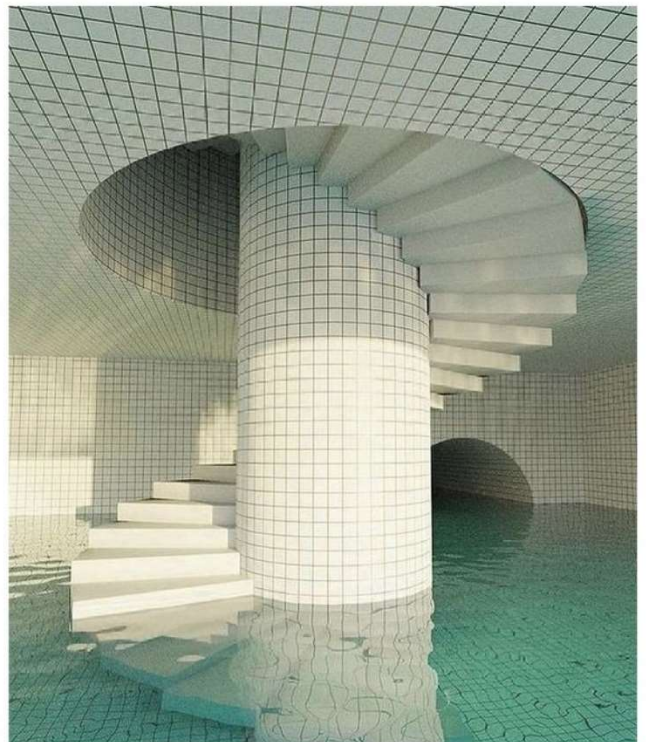
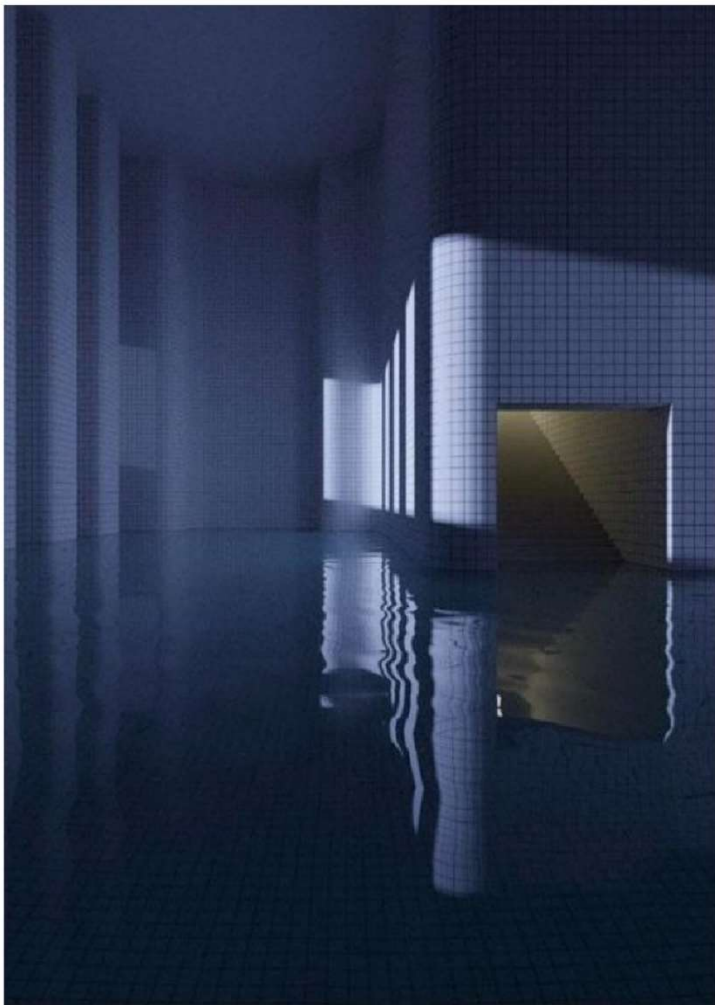


# OBYTNÉ BUŇKY



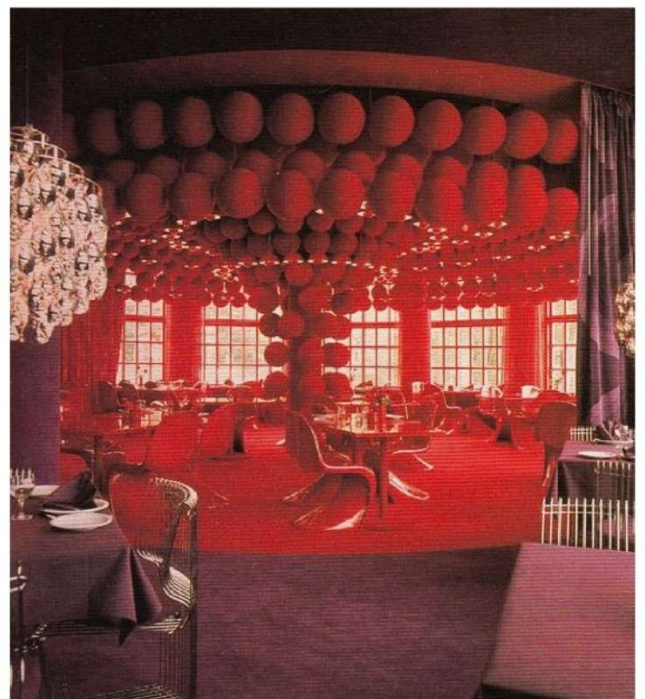
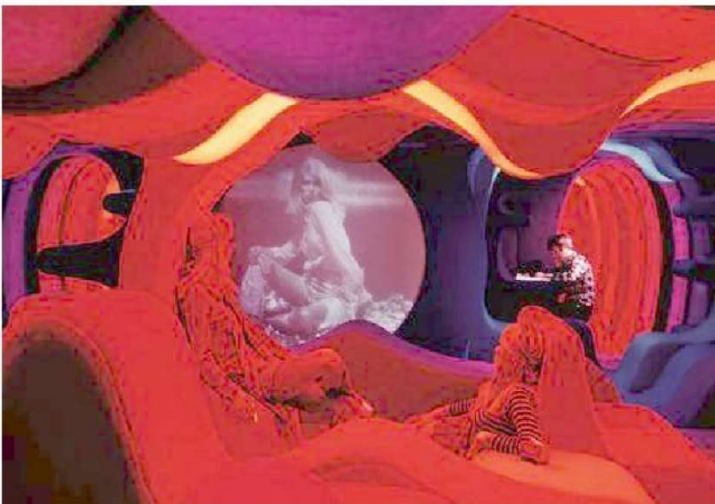
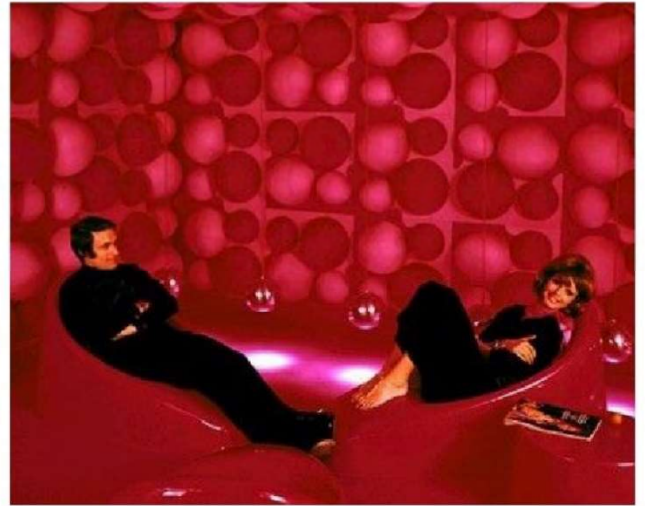


# BAZÉN VE SLOTU



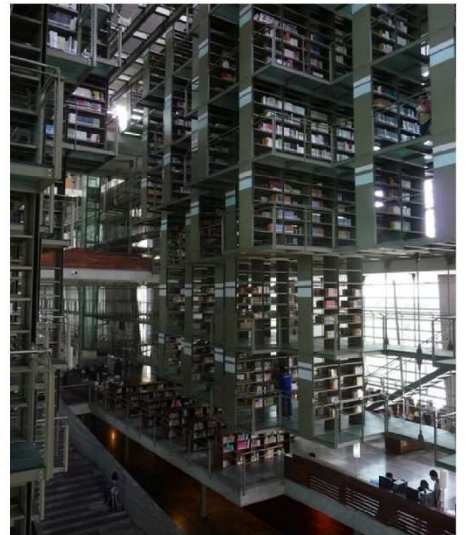
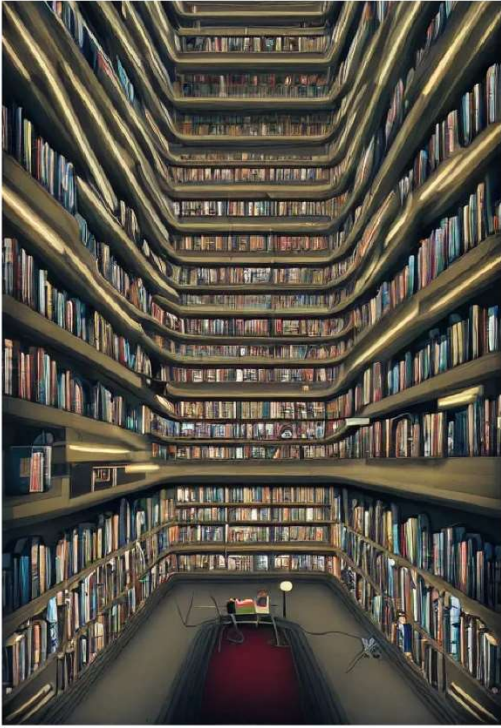


# SLOT HŘÍCHU



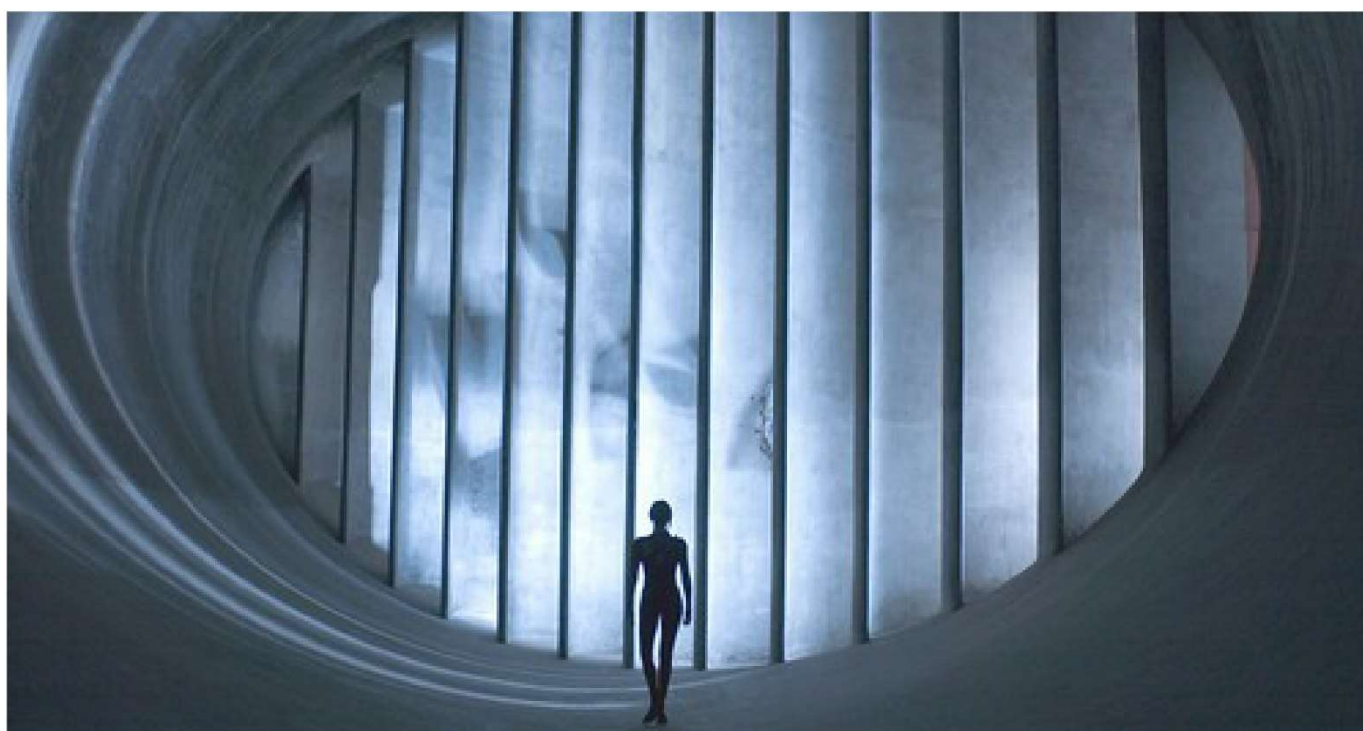
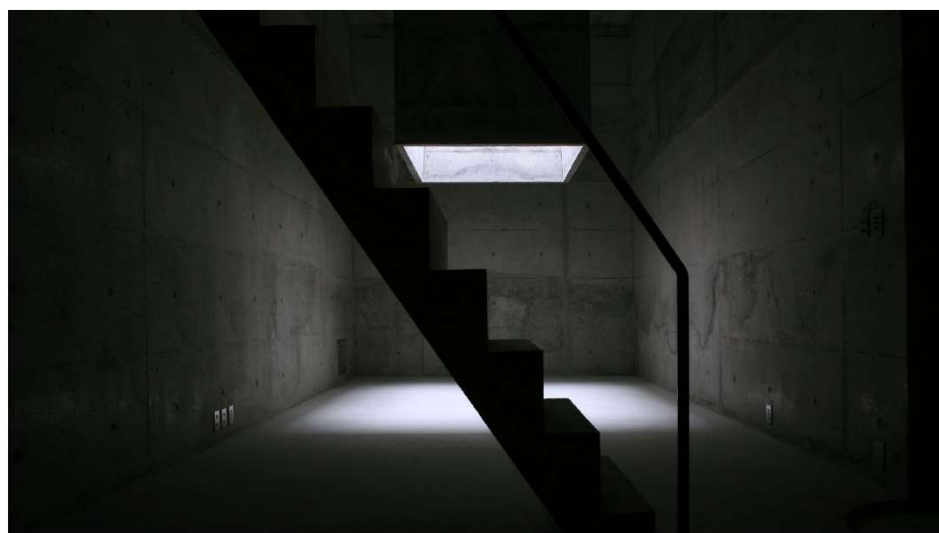
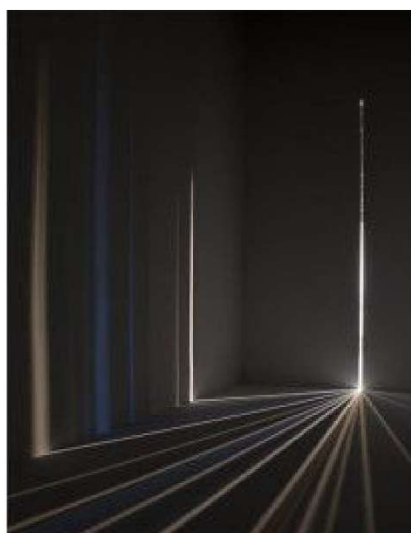


# KNIHOVNA VE SLOTU



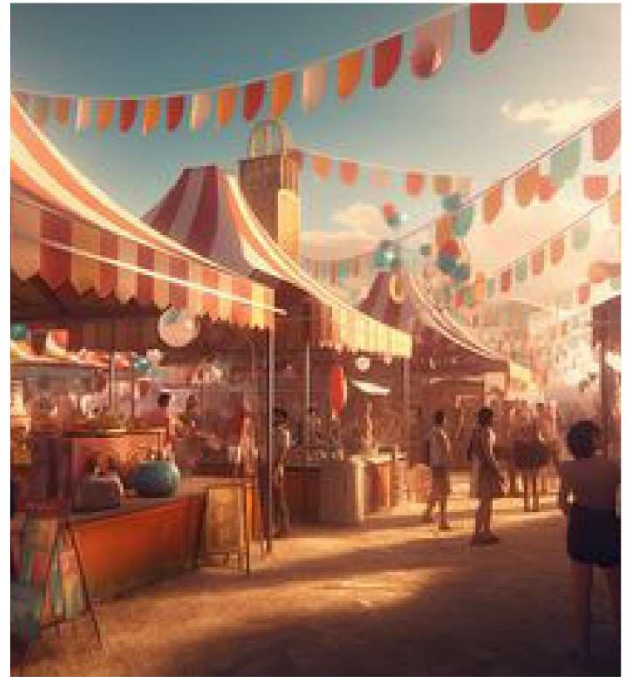
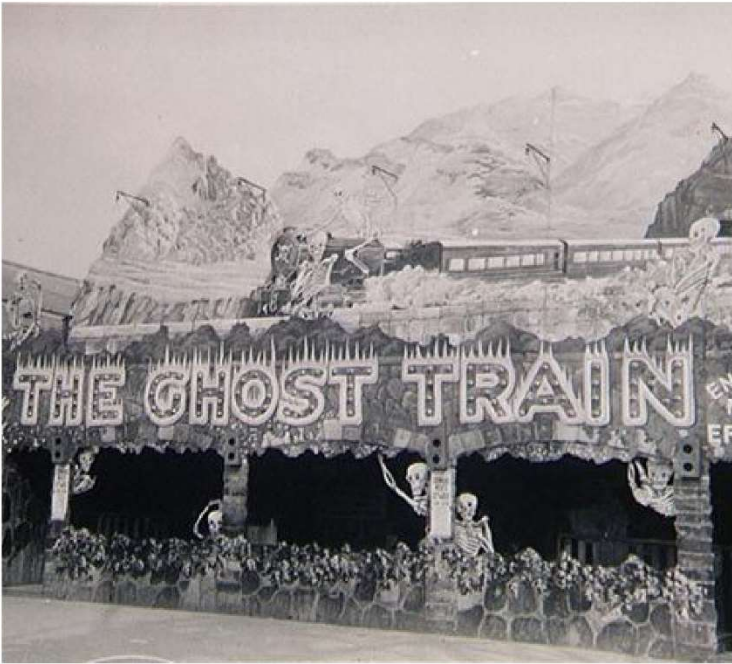


# KLÁŠTERNÍ SLOT



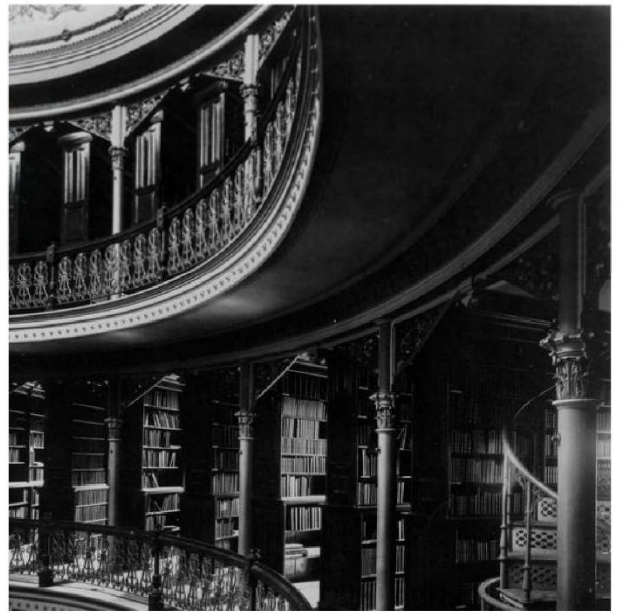
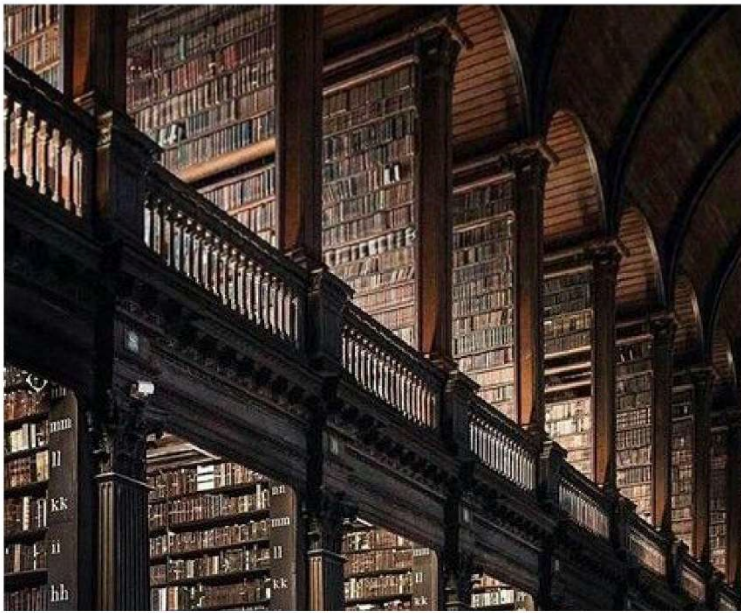


# ZÁBAVNÍ SLOT



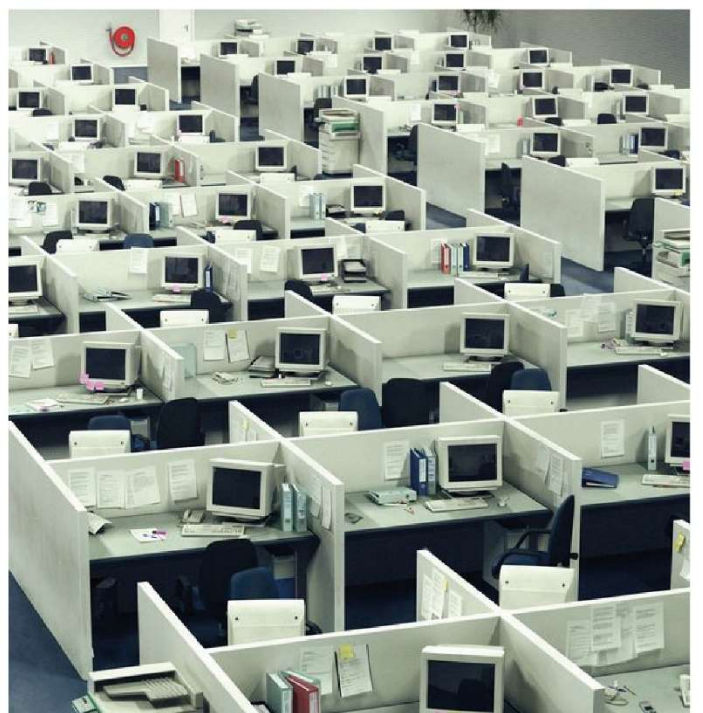
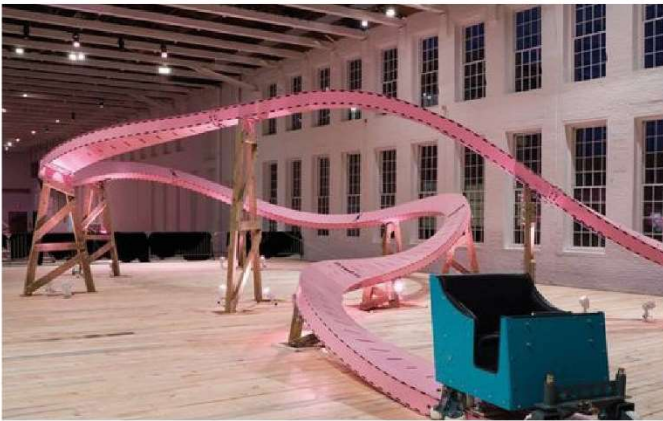


# KLÁŠTER TEPLÁ - KNIHOVNA, WC



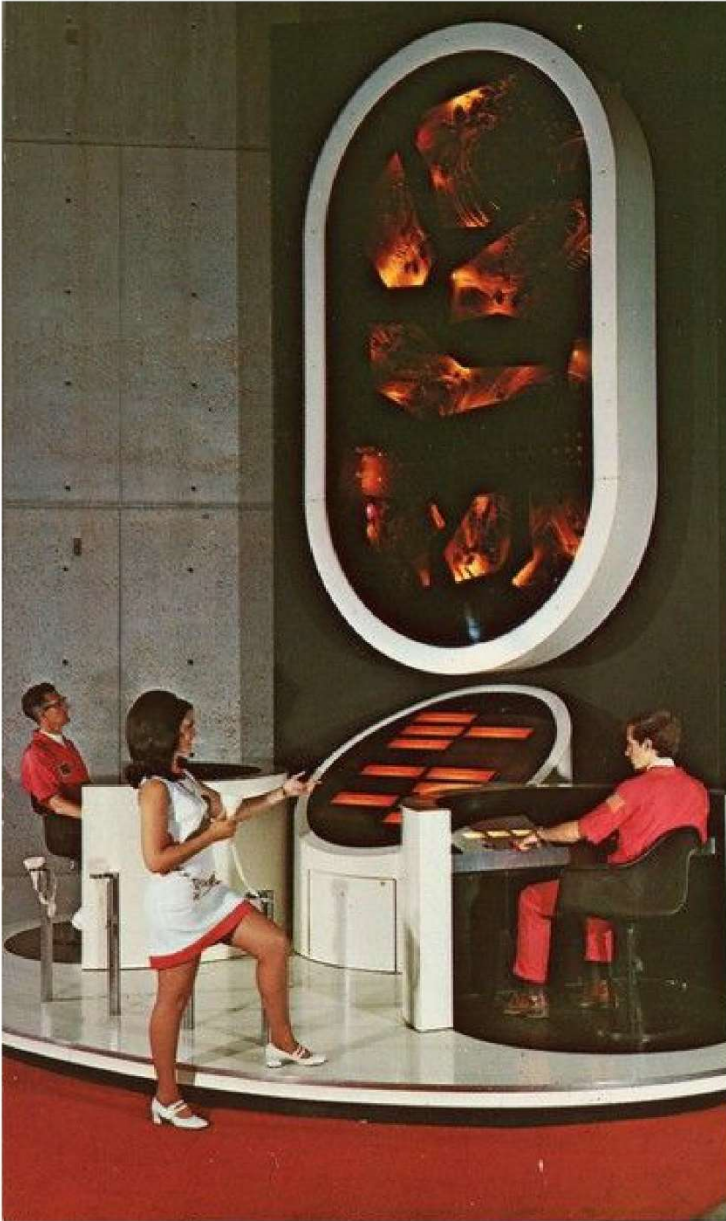
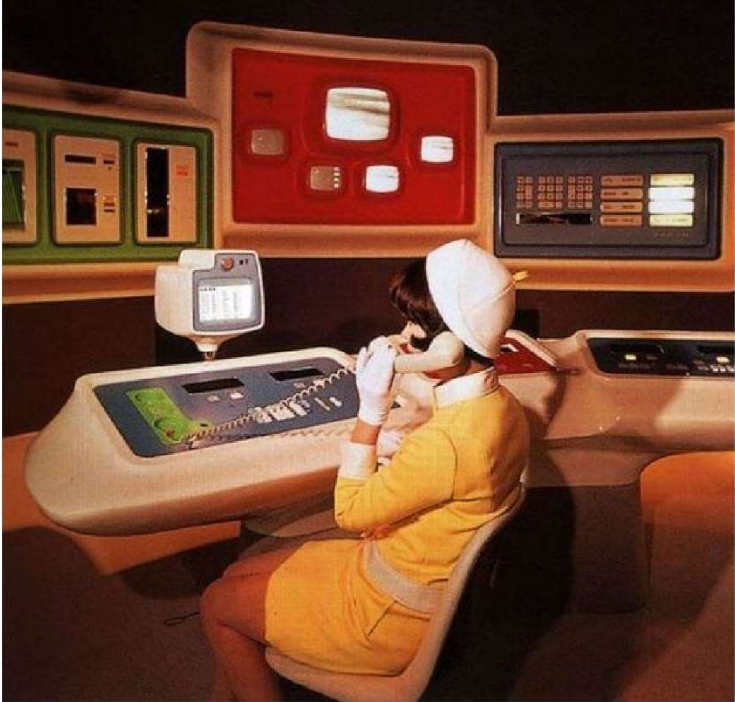


# KANCELÁŘE POD URBEM



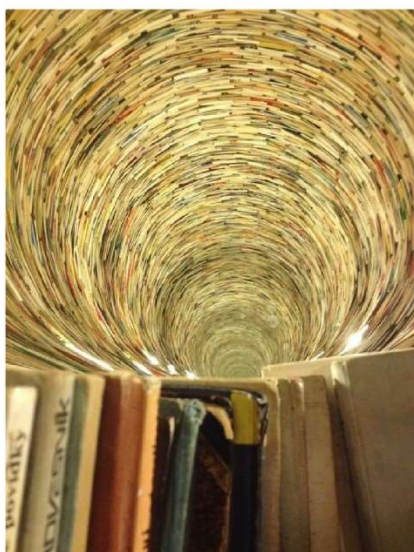
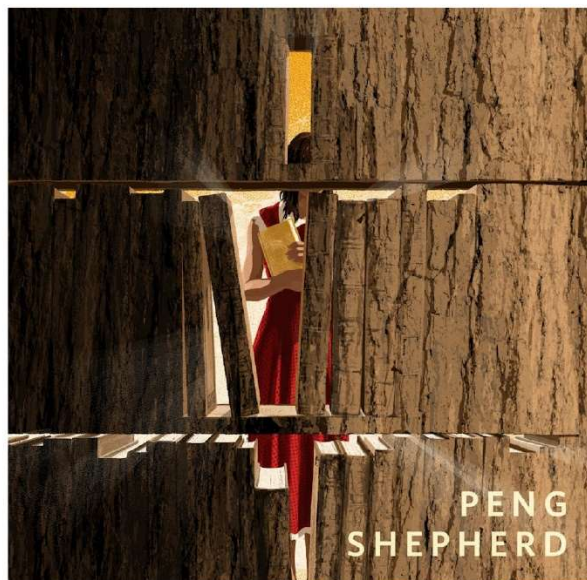


# KANCELÁŘ PANÍ KŮNOVÉ



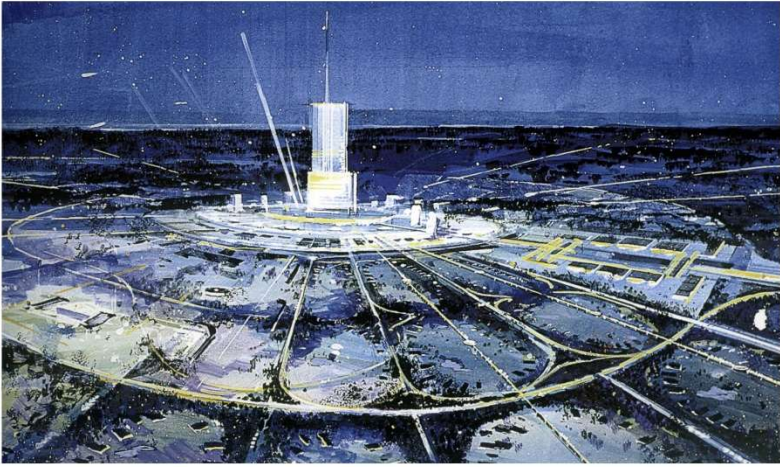
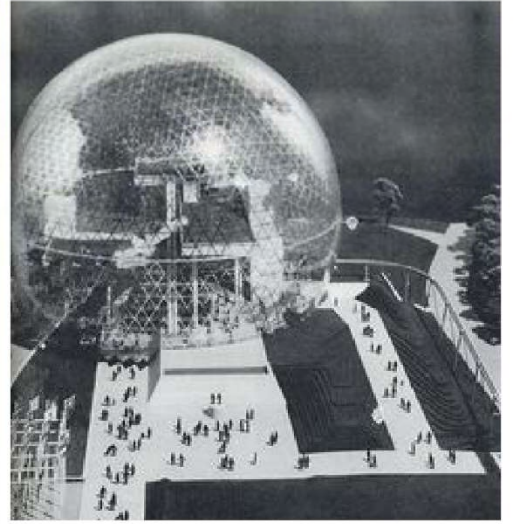


# PŘESTUP DO PARALELNÍHO SVĚTA





# VROTNE

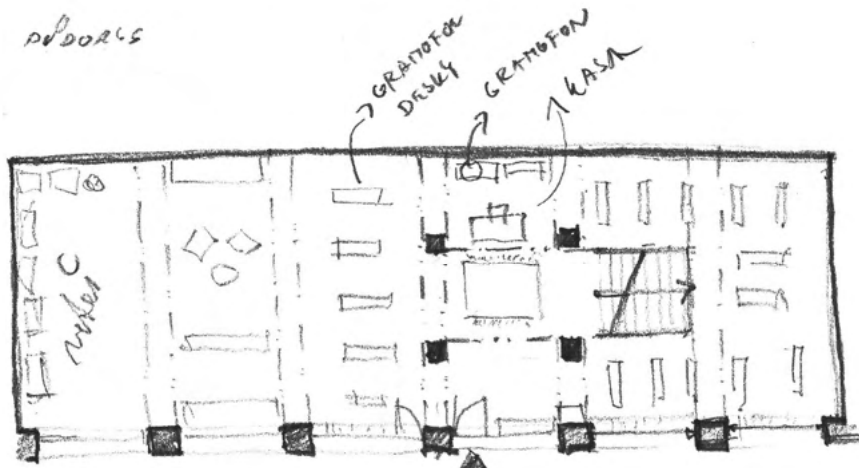


**SKICI**

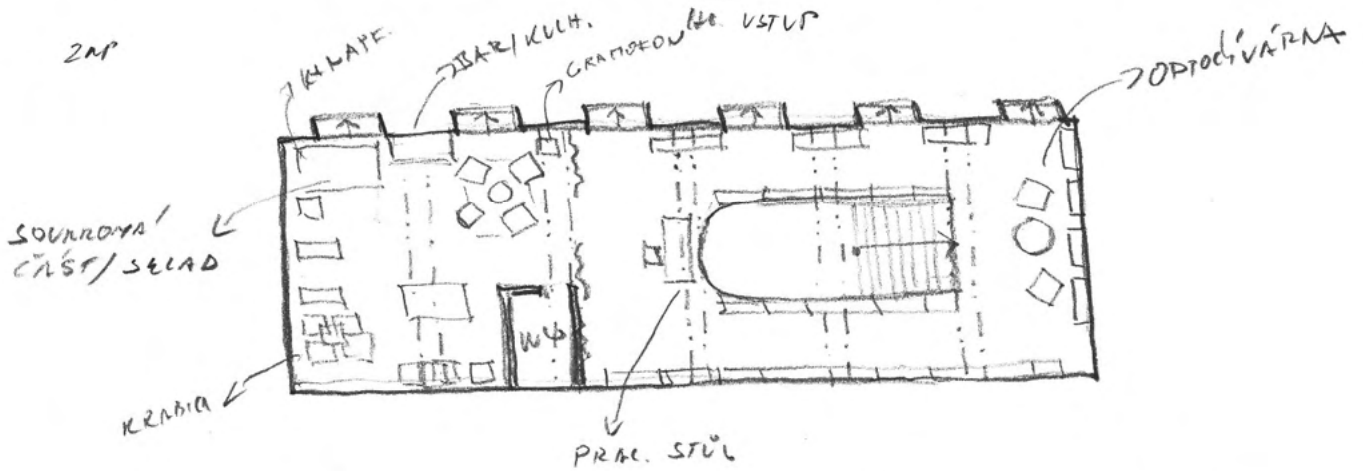


# ANTIKVARIÁT

ANTIKVARIÁT PODRUBS  
2NP

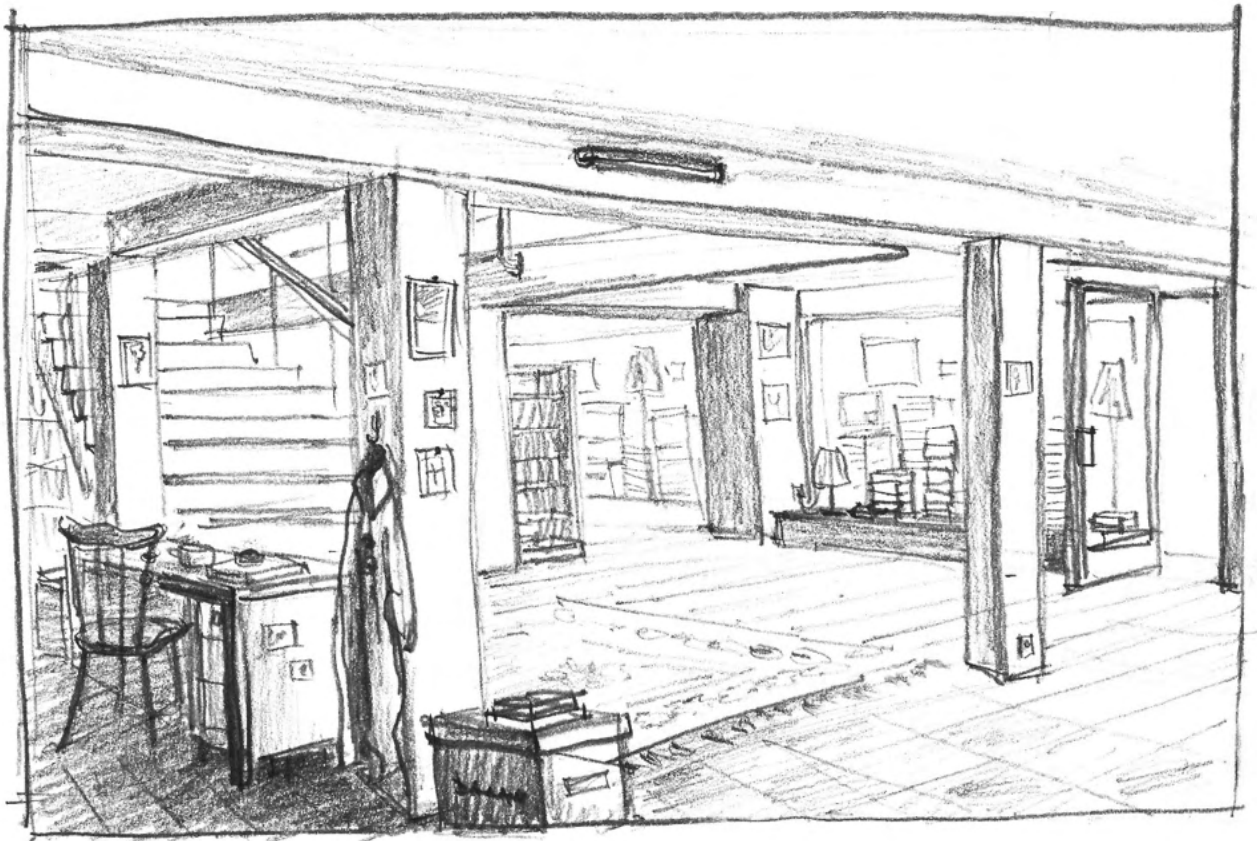


2NP

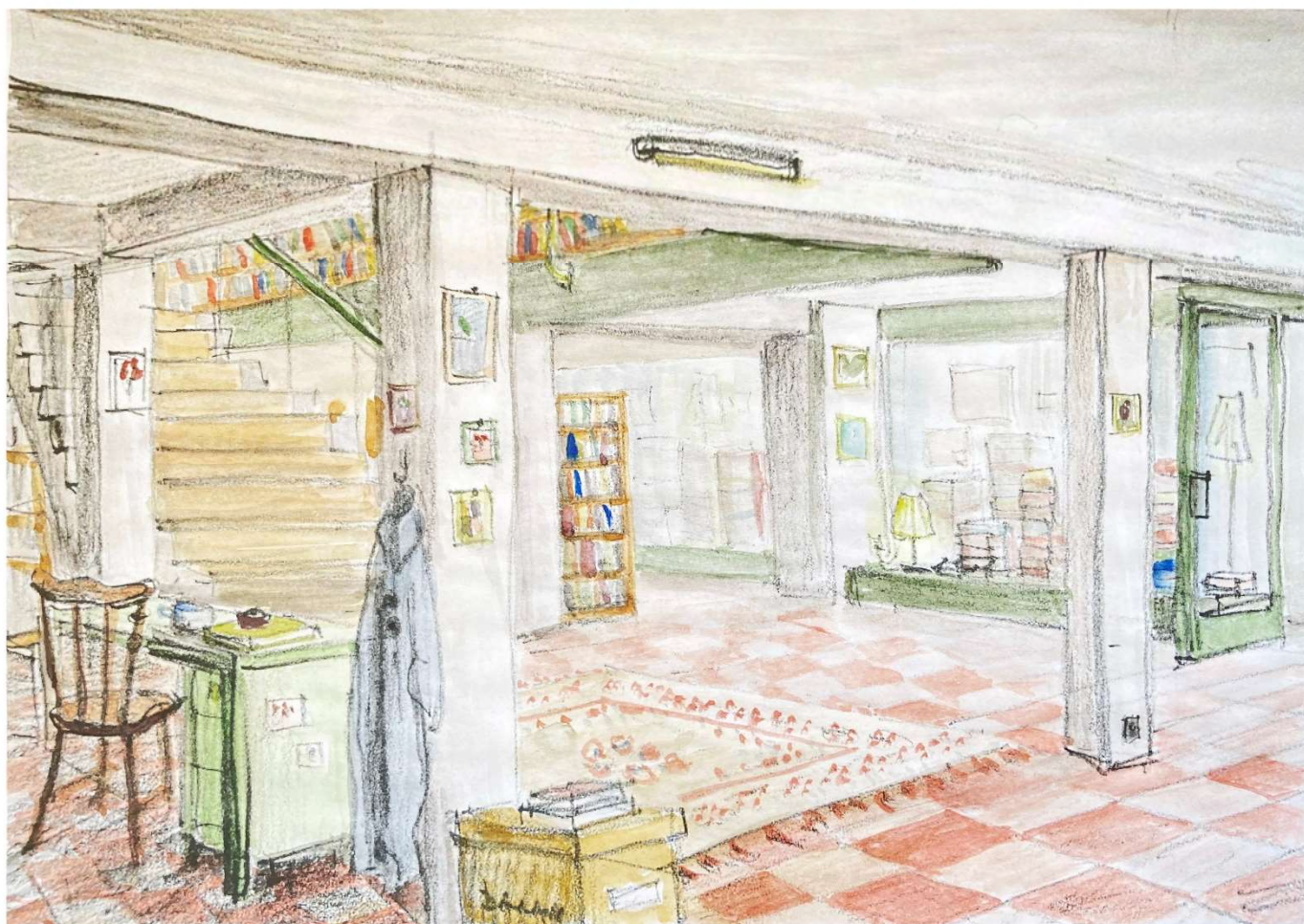


ANTIKVARIÁT - SPORNÁ PÍTRO - PERSPEKTIVA SMĚŘKA KE VSTUPU

(1)



# ANTIKVARIÁT



ANTIKVARIÁT - HORNÍ PATRO "ZASÍLAŘNA"

②



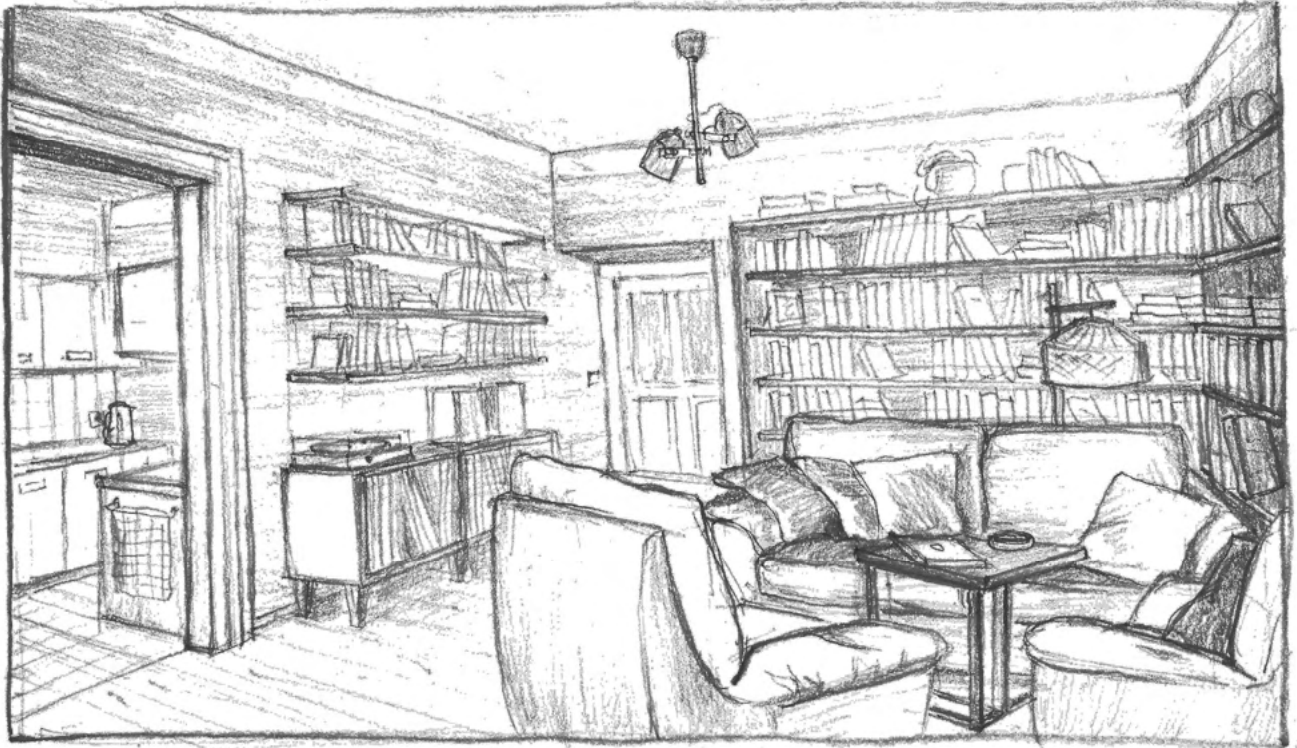


# BYT MIKULÁŠE, PRAHA

BYTČKA NA LETNĚ

+ 614 000 000  
+ 14 000 000

3



# BYT ROTTA, PRAHA

BYT ROTTA

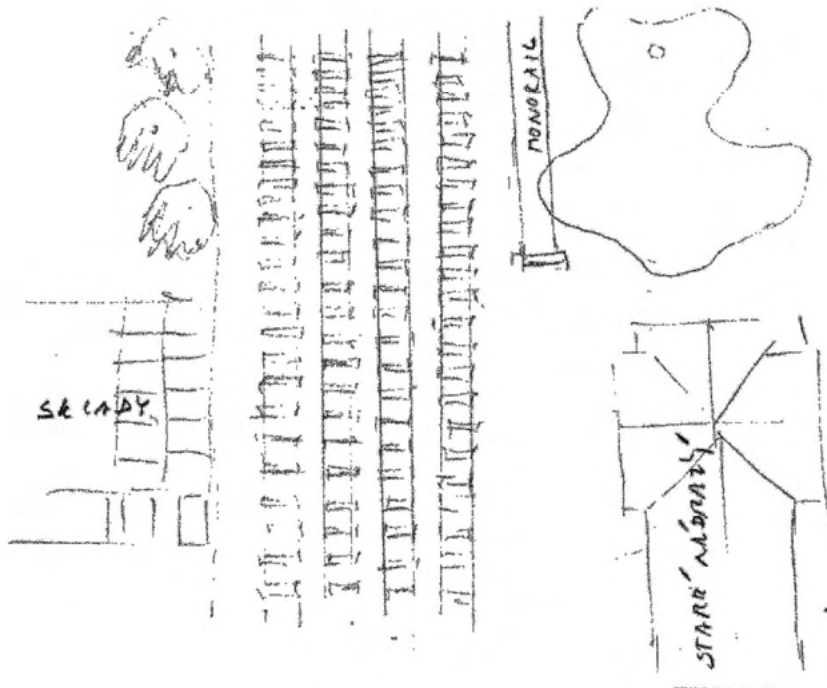
11



# NÁDRAŽÍ ZBRASLAV

ZBRASLAV NÁDRAŽÍ

5



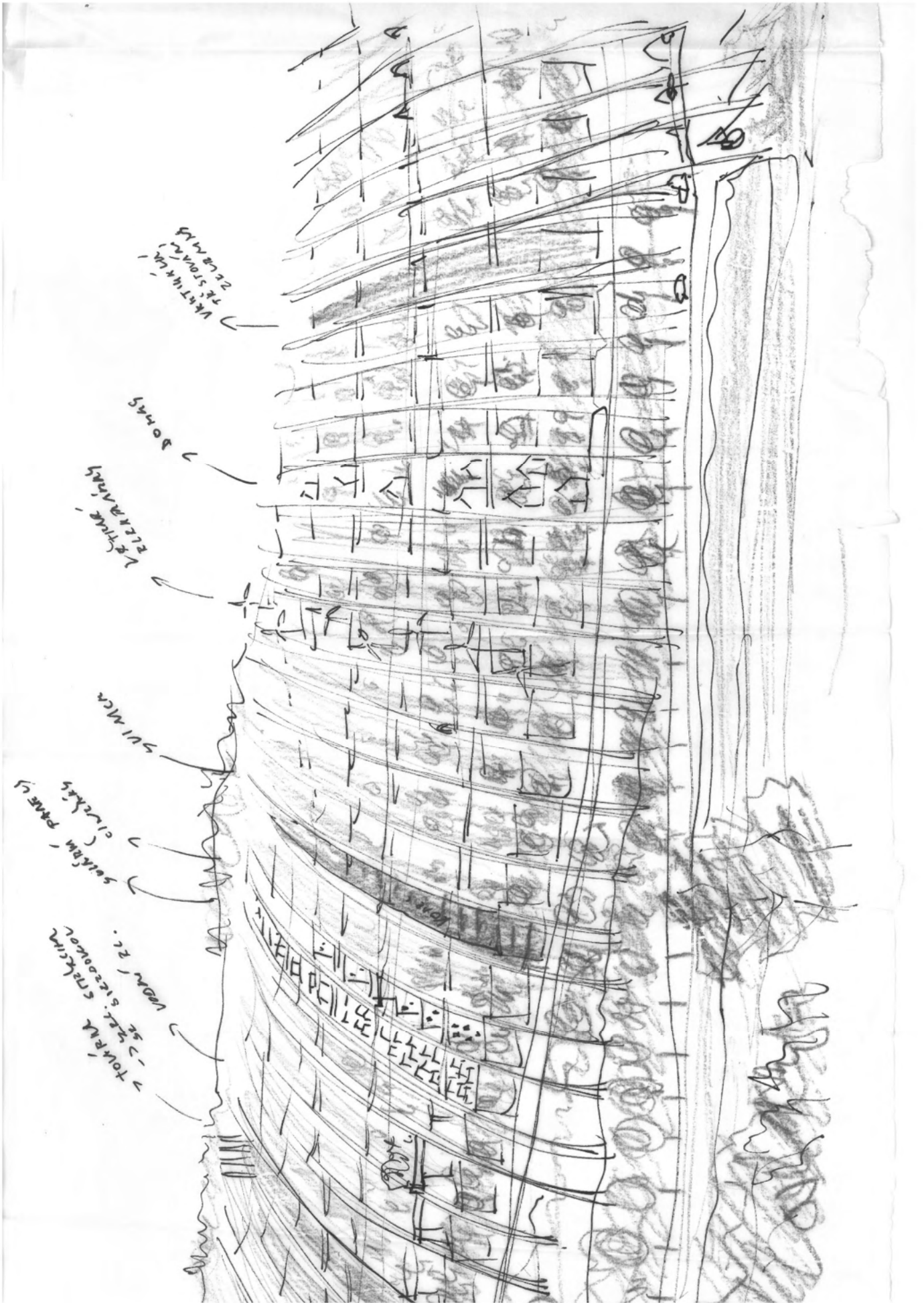
ZBRASLAV NÁDRAŽÍ - 1919 rok

5





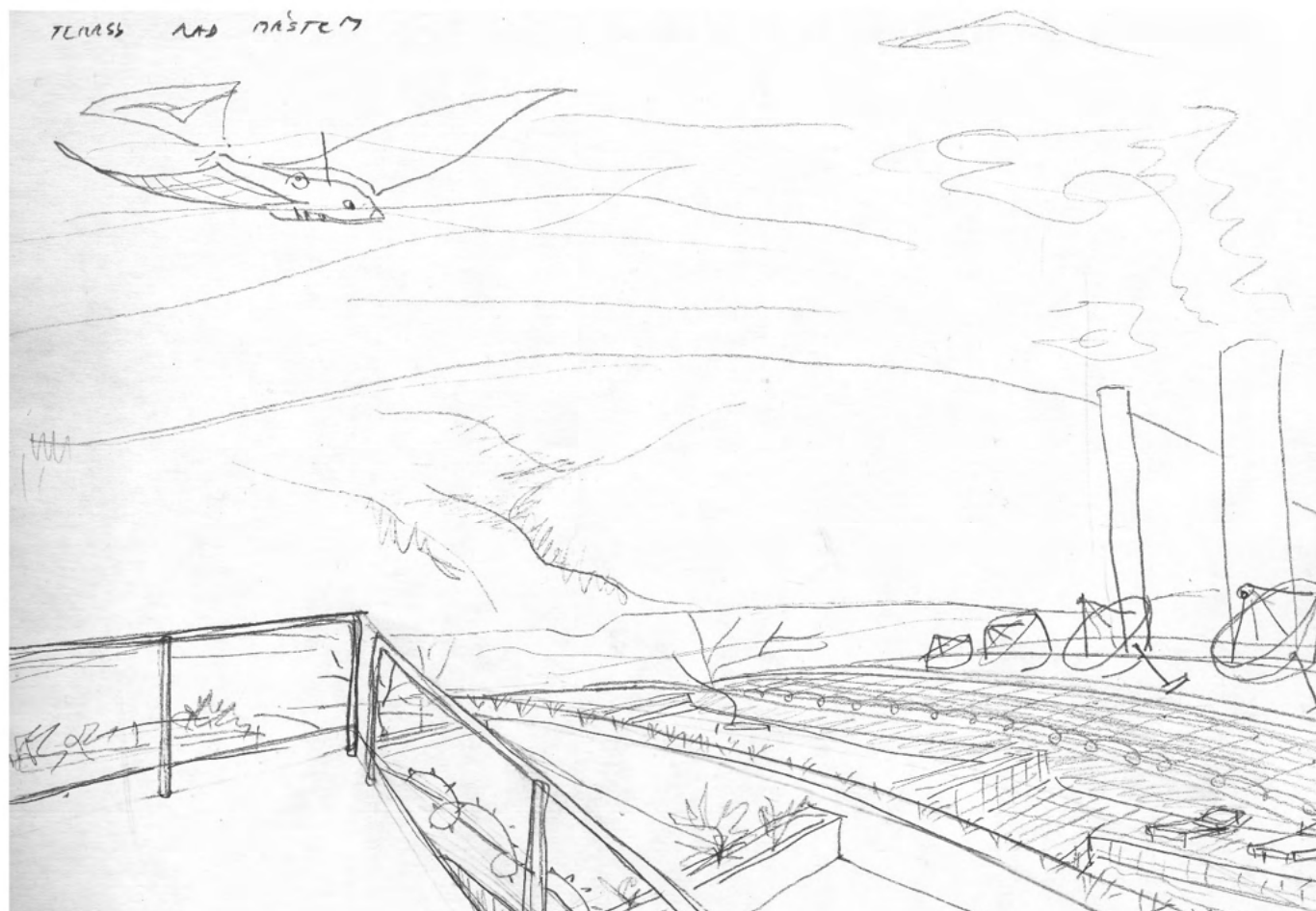
# URBO KUNE



# PIAZZETA

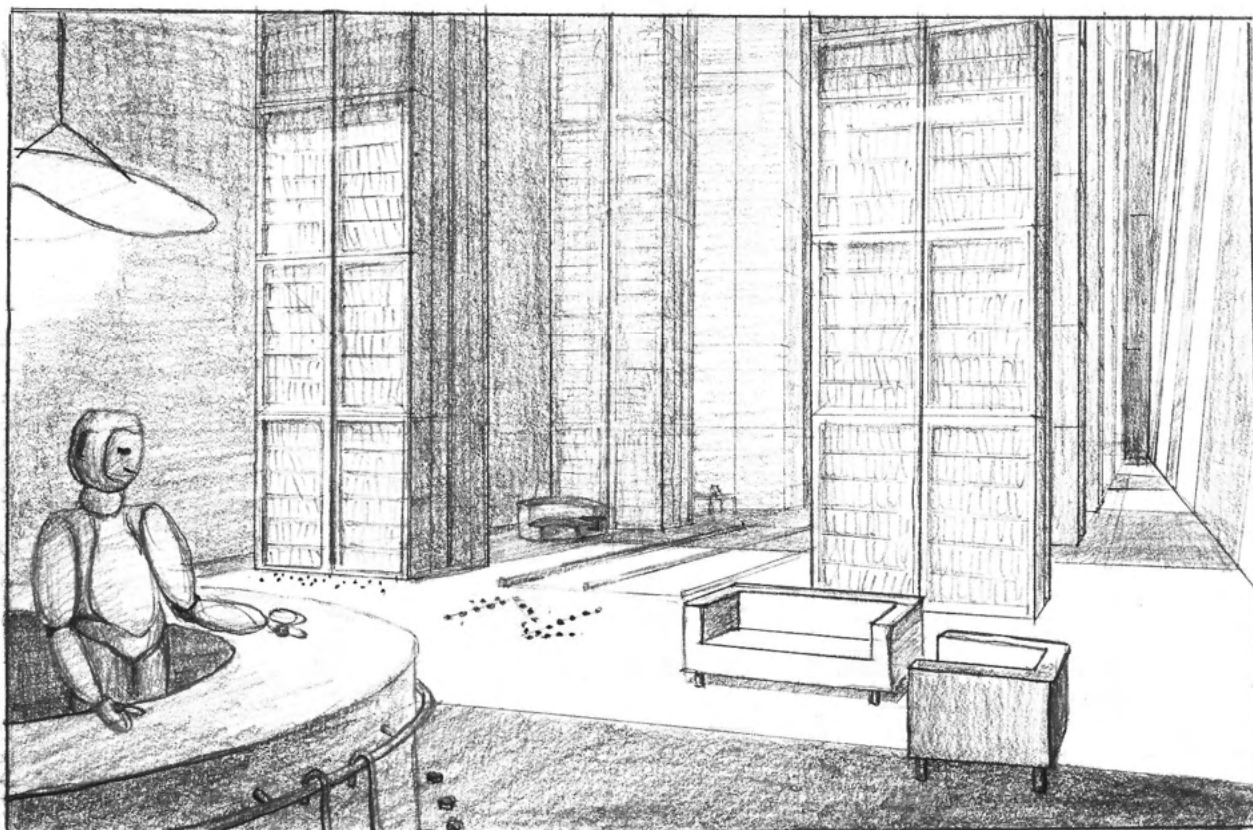
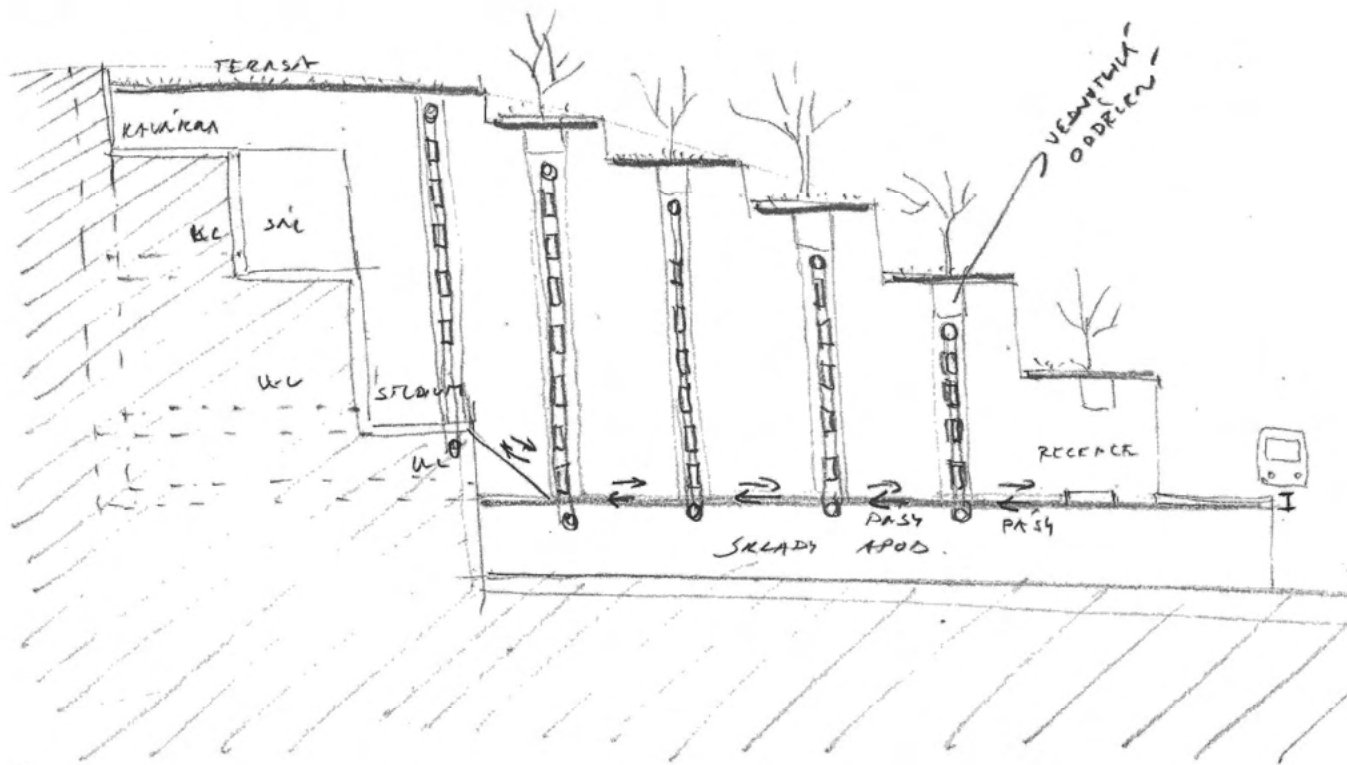


# POHLED NA URBO SHORA



# KNIHOVNA PRO NEVIDOMÉ VE SLOTU

URBO KLNE - KNIHOVNA PRO NEVIDOMÉ - REZ

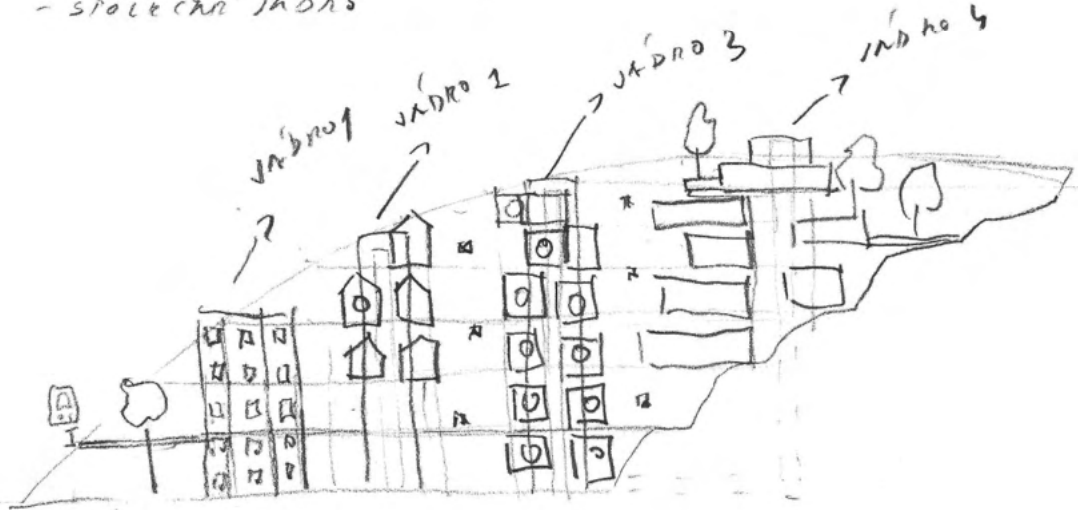


# BYDLENÍ VE SLOTU

DOMKY + ČIARĀKY VE SLOTU

STR 33 + str. 74

- PRÁZDNO!
- DOMKY + MACE ČIARĀKY, HOTEL
- OCELOVÉ VEŠEĀY - MEZI STĚNAMI ~
- KABELY + VODOVODY + ODPAKY VISÍ VE VEŠCINĀY
- MIRULĀŠ - MACE EXPERIMENTĀĀNĀM VĀST.
- SPOLEČNĀ JĀDRO

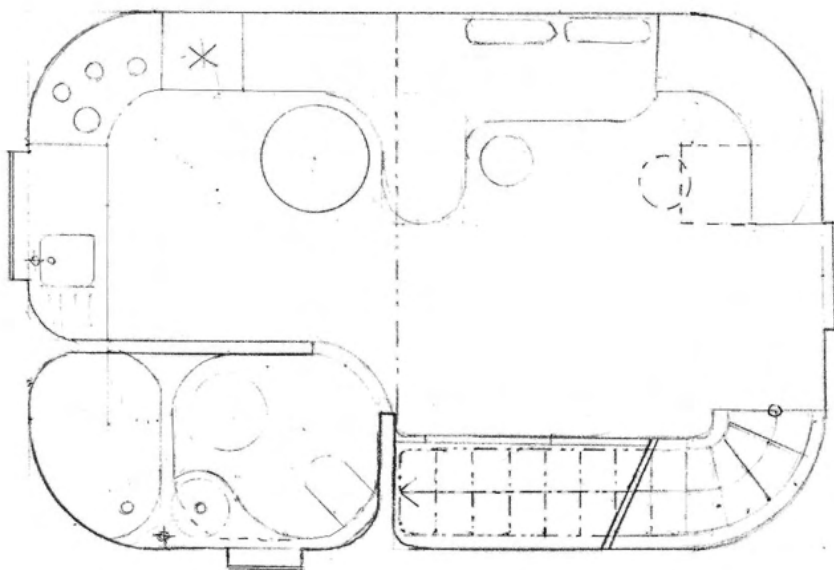


- LĀVĀY - PROCHĀZĀĀ SR
- PROSTOR NA ODPOČĪVĀNĀ

DOMEK "BIĀĀKA" PĪDORĀS

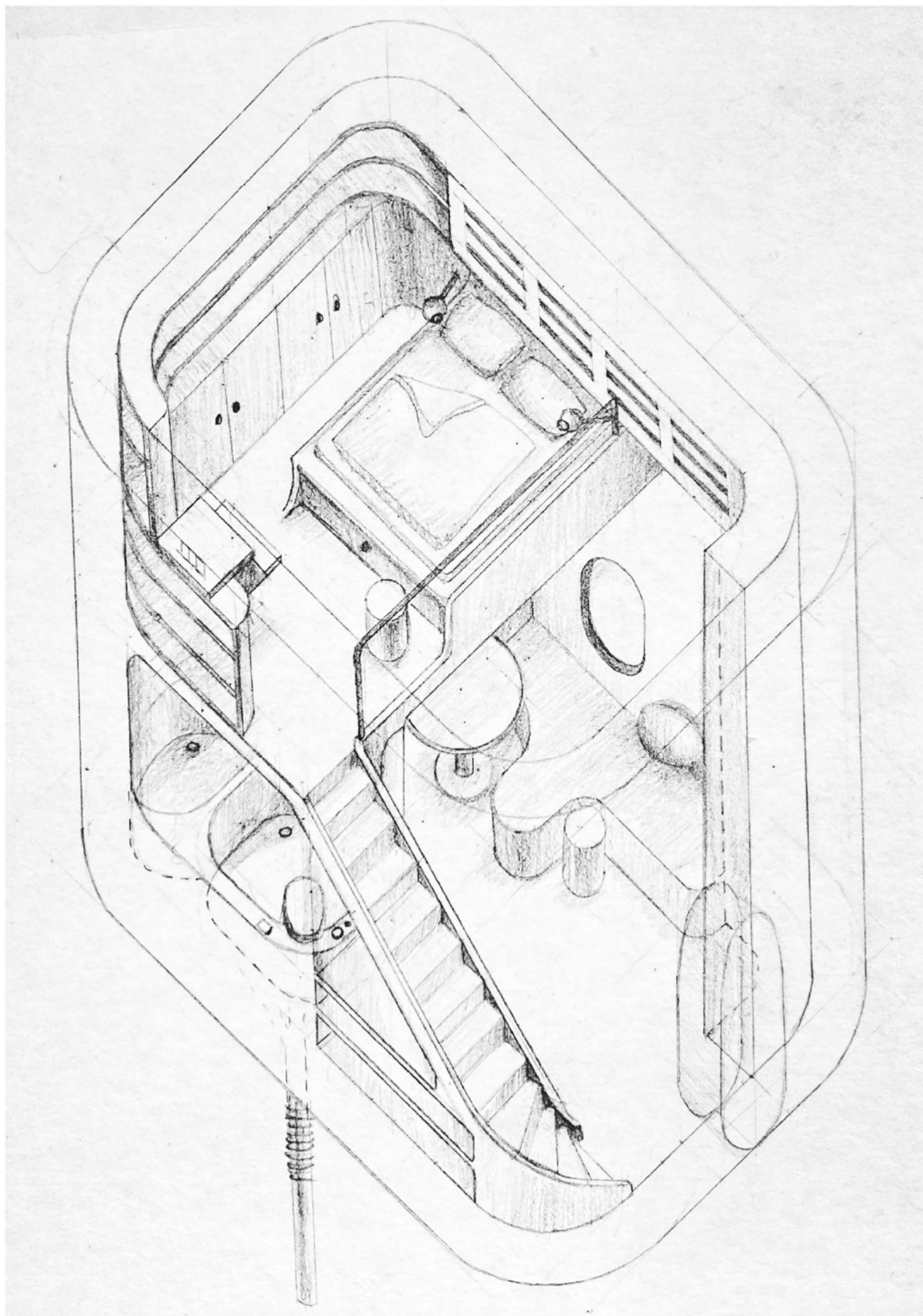
ROZMĚRY:

VNĪŠNĀ 6 x 4 m  
VV

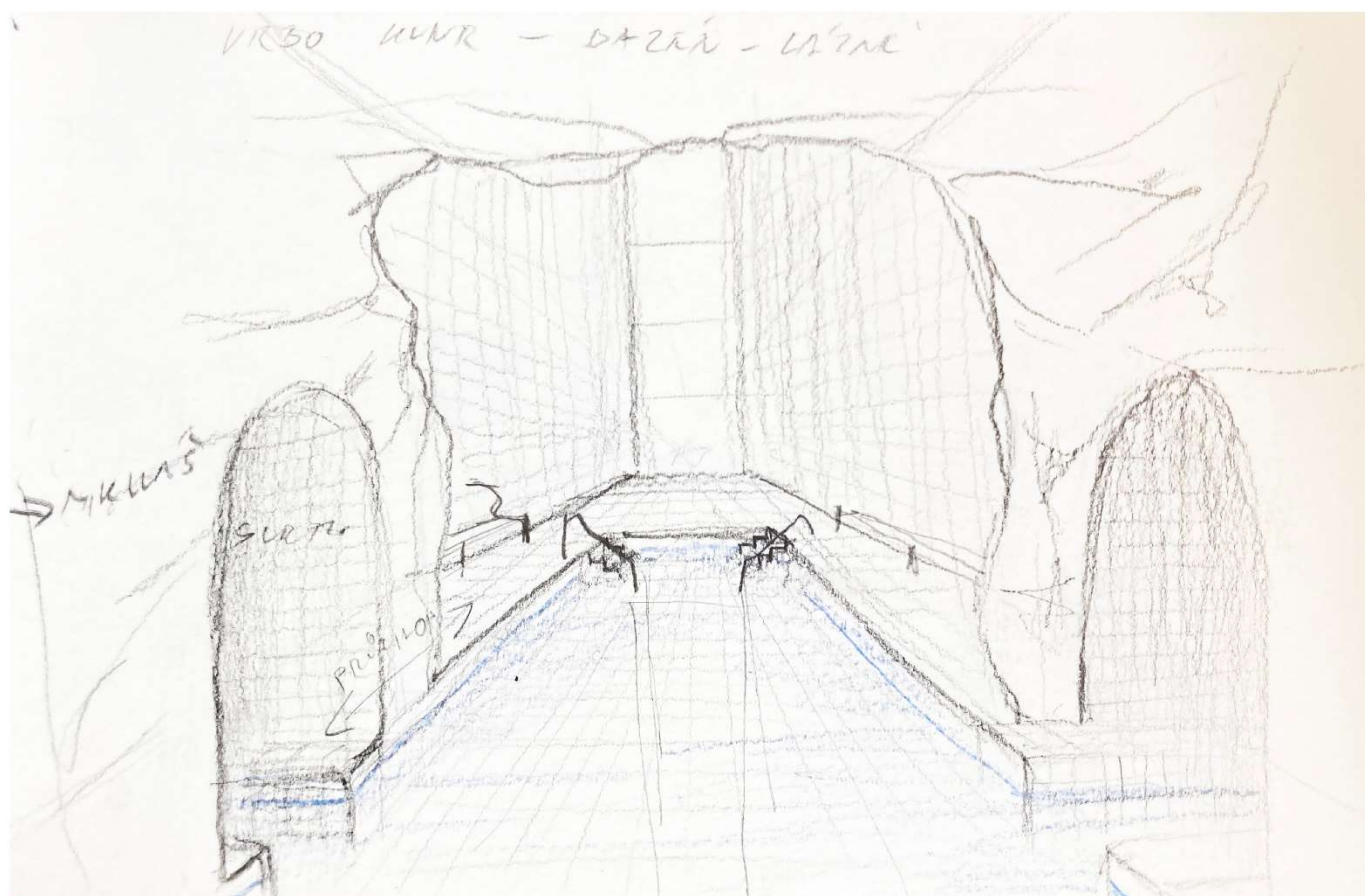
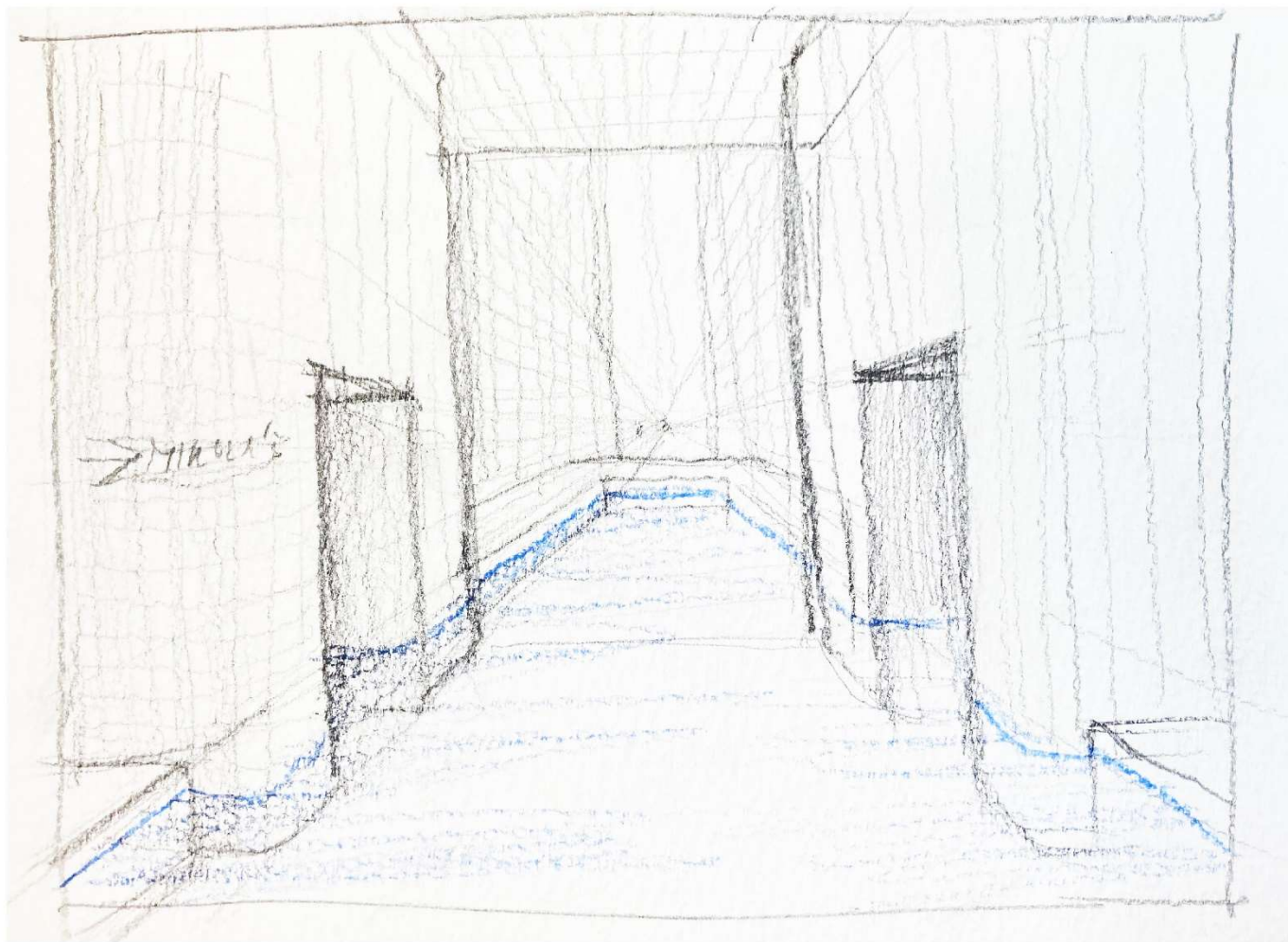




# BUŇKA MIKULÁŠE



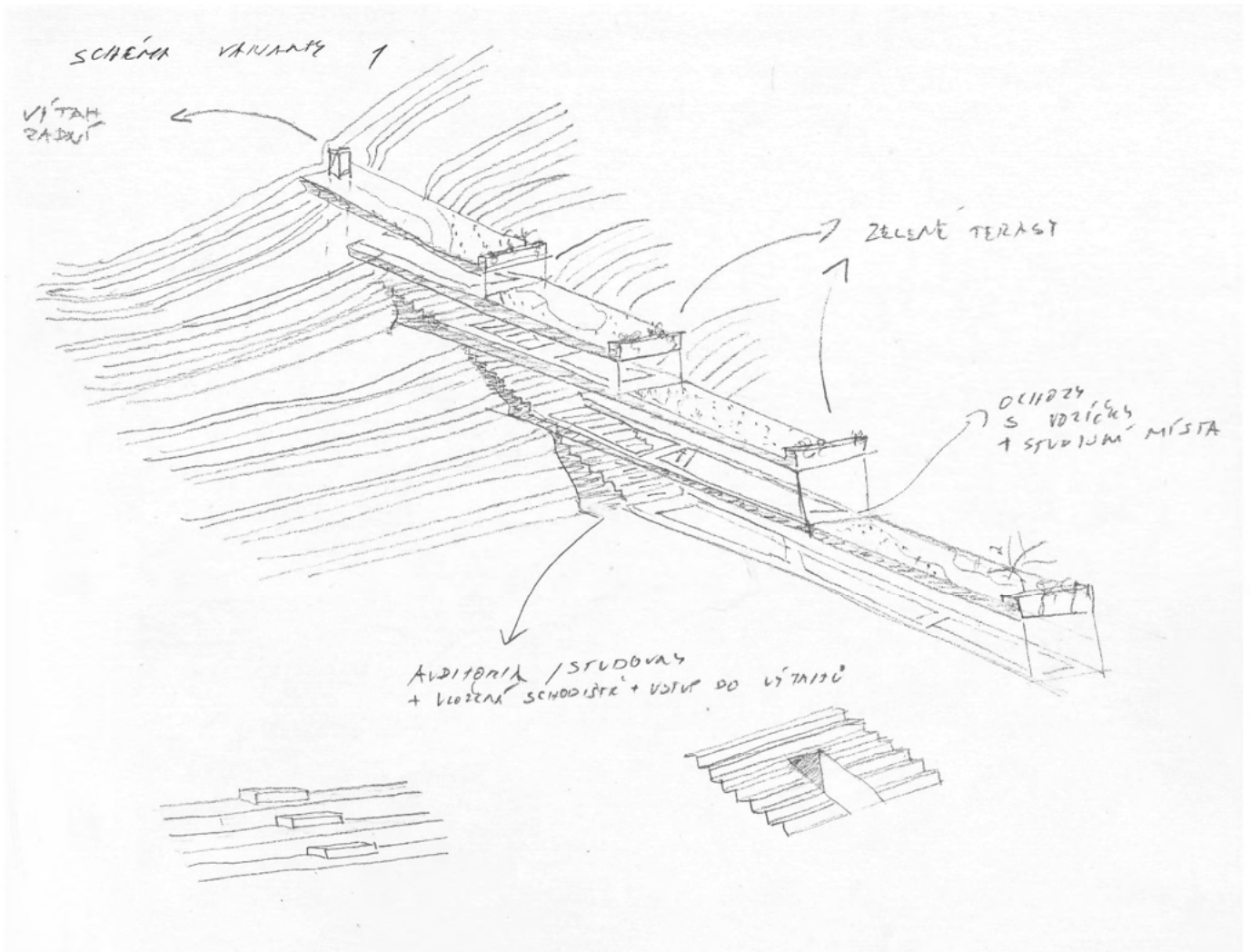
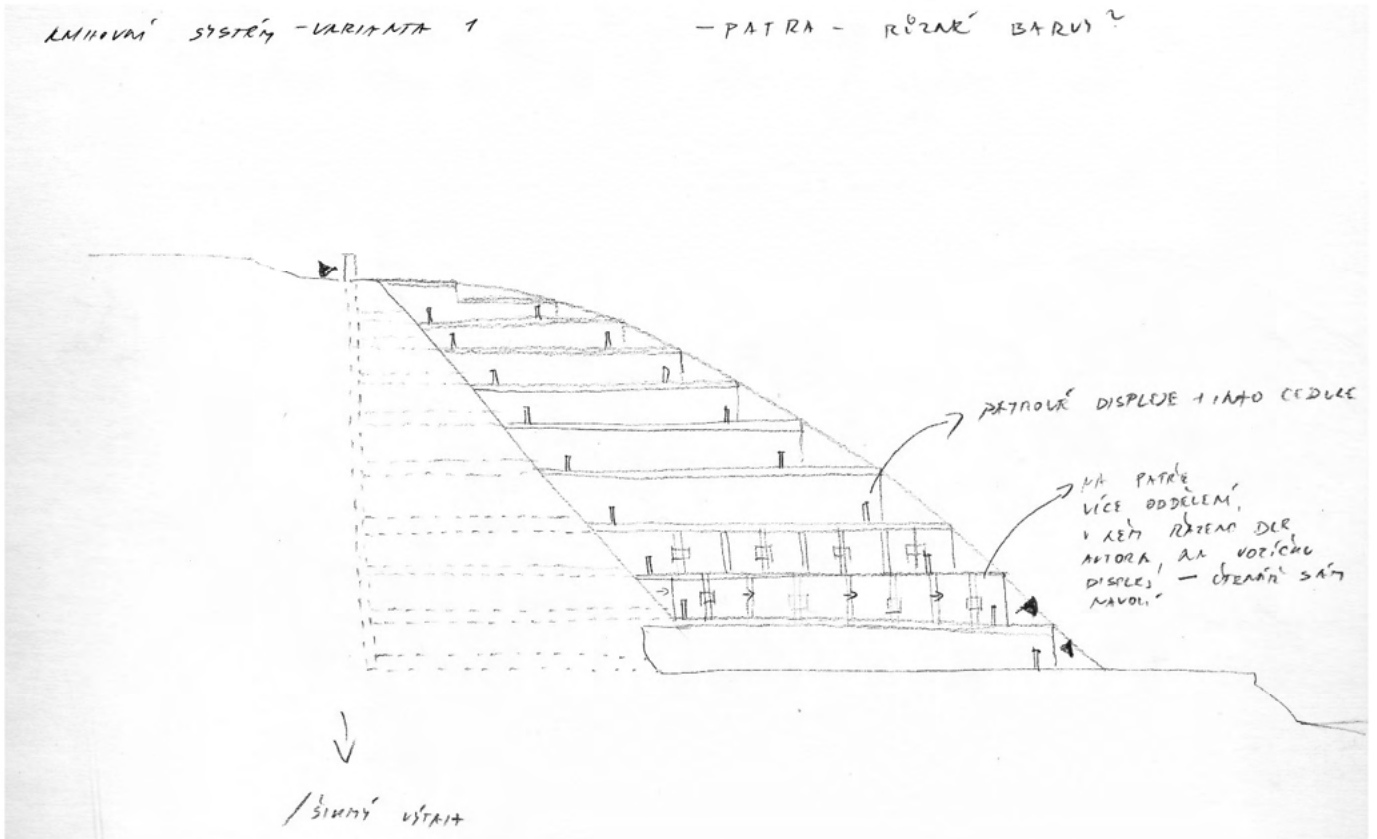
# BAZÉN VE SLOTU



# KNIHOVNA VE SLOTU

KNIHOVNA SYSTÉM - VARIANTA 1

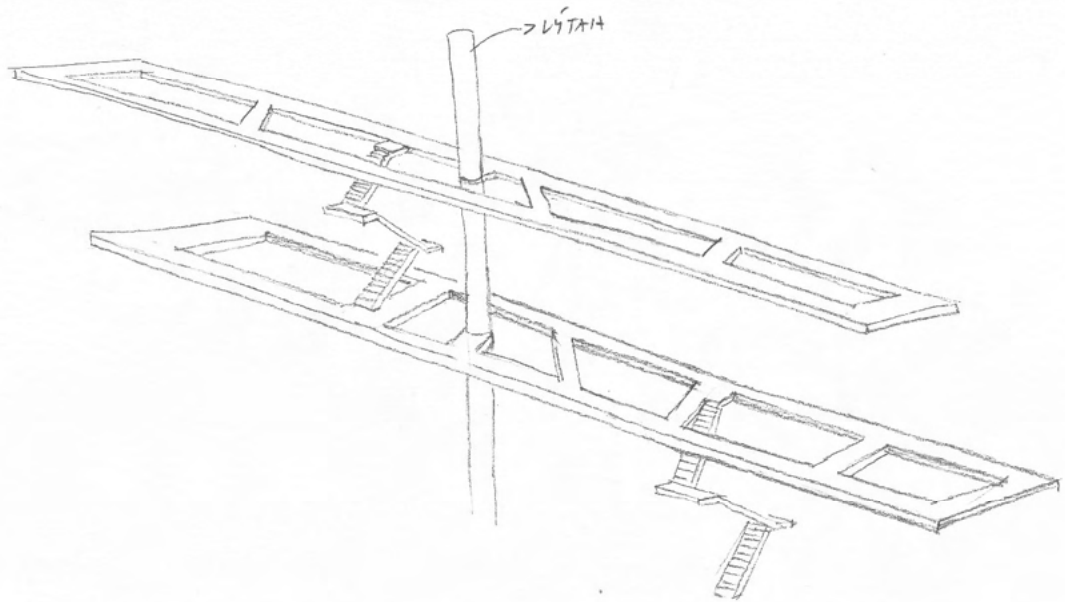
- PATRA - RŮZNÉ BARVY ?



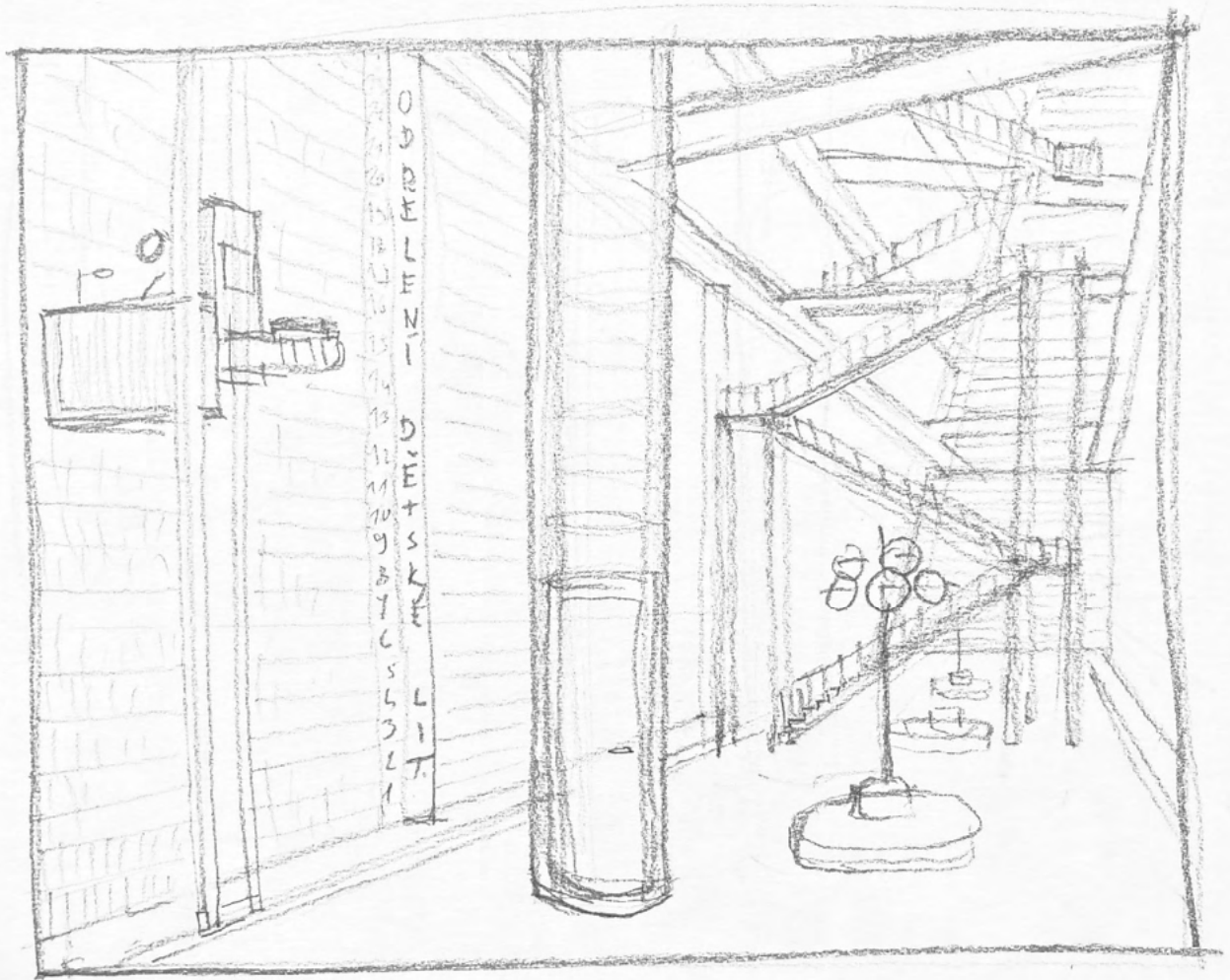


# KNIHOVNA VE SLOTU

KOMUNIKACE - VARIANTA 1.1 - "POČÁTEK" SKOLYTY " + VÝTAH

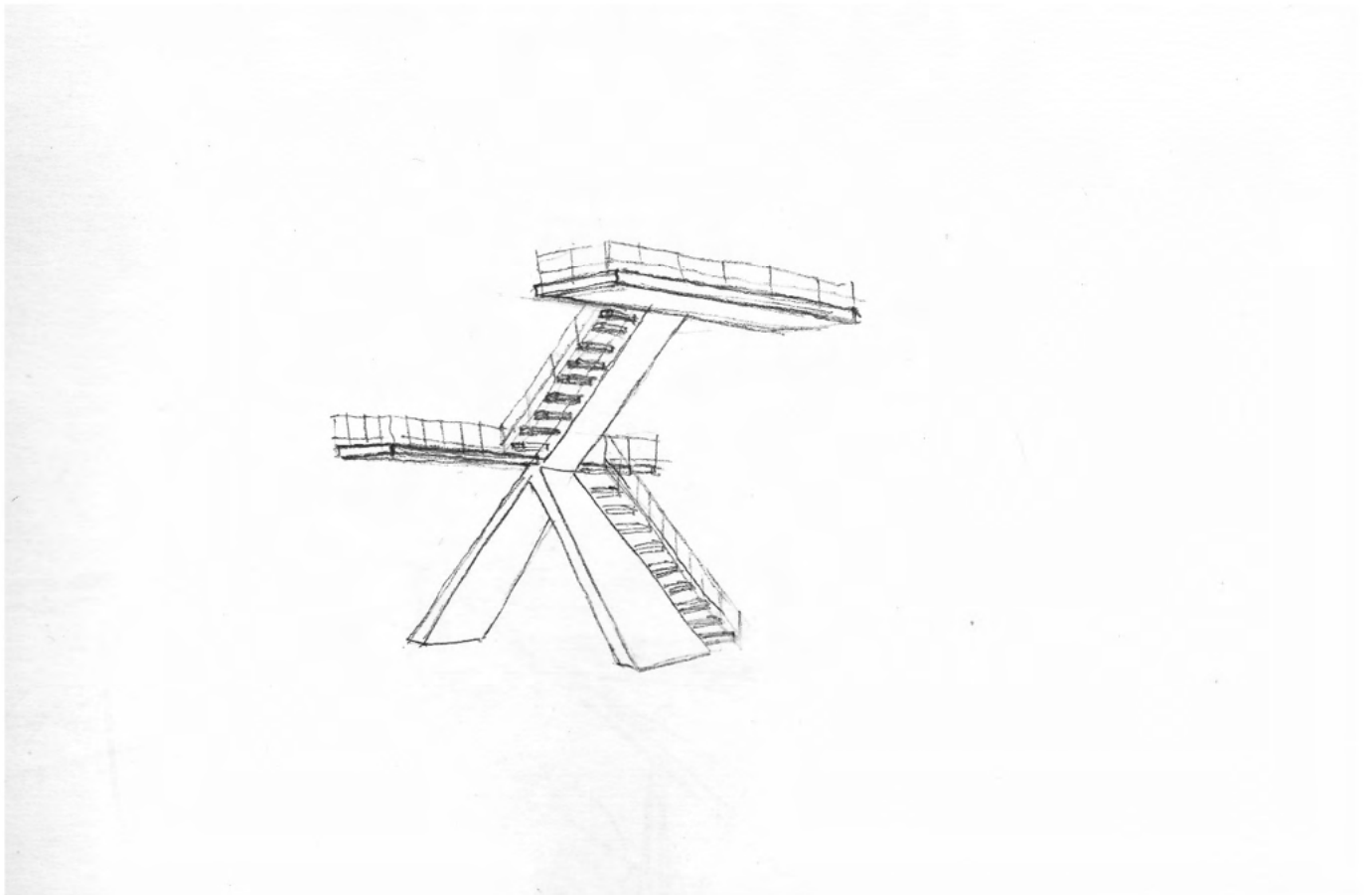


KNIHOVNA HLAVNÍ - VARIANTA 1

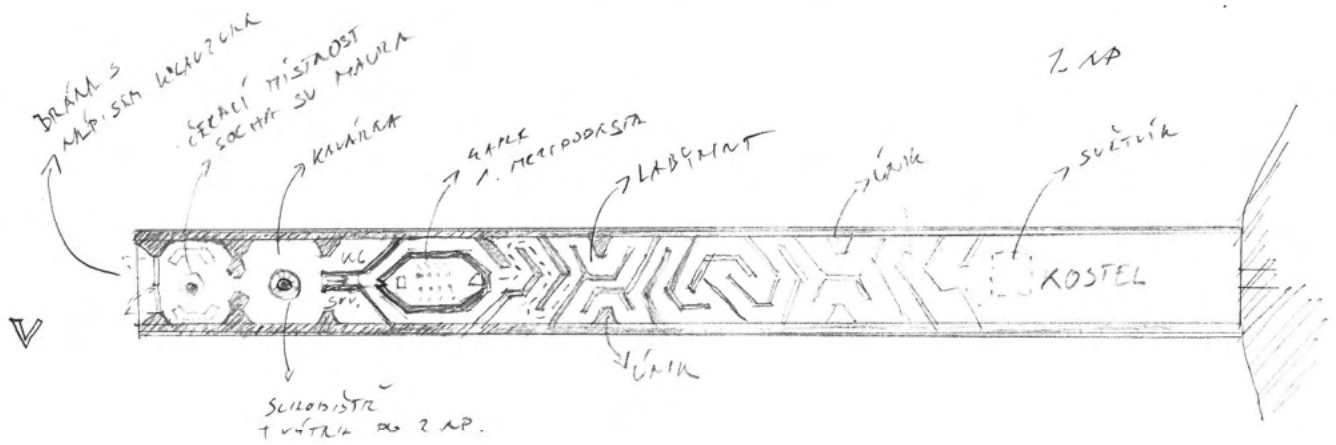




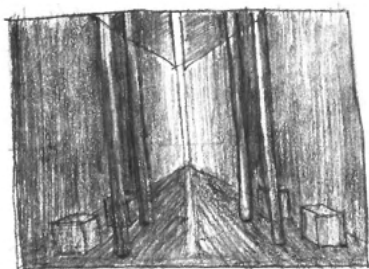
# VYHLÍDKOVÝ MŮSTEK



# KLÁŠTER VE SLOTU



KAPLE



KOSTEL

## **SCÉNOSLED (BREAKDOWN)**

SCÉNA		INT/EXT	DEN/NOČ	LI	Urbo Kune - Breakdown (scénosled)					02.17.2022				
					Lokace/Stage	Rekvizity	Autá, vlaky	ZELENÉ PL.	VFX (viz. efekty)	SFX (spec. efekty)	Obsah obrazovky	Grafika		
1	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNI PATRO	INT	D	1	stage	knihy								
2	ANTIKVARIÁT - ODPOČÍNKOVÁ MÍSTNOST	INT	D	1	stage	nádobí								
3	ANTIKVARIÁT - SCHODY	INT	D	1	stage									
4	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNI PATRO	INT	D	1	stage	knihy								
5	ANTIKVARIÁT - ODPOČÍNKOVÁ MÍSTNOST	INT	D	1	stage	notebook								
6	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, HORNÍ PATRO	INT	D	1	stage	počítadla, knihy								
7	BYTEČEK NA LETNÉ	INT	D	2	stage									
8	AUTO	INT/EXT	D	3			auto							
9	LETNÁ	EXT	D	4	lokace		trainovaj							
10	BRANIK - NÁDRAŽÍ	EXT	D	5	lokace		vlak							
11	VLAK - KUPÉ	INT	D	6	stage		vlak	vyhled z okna						
12	ZBRASLAV - NÁDRAŽÍ	EXT	D	7	lokace									
13	ZBRASLAV - MOST	EXT	D	8	lokace									
14	ZBRASLAV - CESTA PODĚL ŘEKY	EXT	D	9	lokace									
15	KAMENOLOM S MĚSTEM	EXT	D	10	lokace		monorail		měsíc					
16	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	EXT	D	10	lokace		monorail		měsíc					
17	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	EXT	D	10	lokace	lehatka, kluk - socha, paperback			měsíc					
18	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	EXT	D	10	lokace	kluk - socha, paperback	monorail		měsíc					
19	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	EXT	D	10	lokace	monorail	monorail		měsíc					

20	INT	D	ARCHIV PERIODIK	11	Mikuláš s zjišťuje fakta o Ubu Kune a jeho zakladateli	lokace	tiskoviny, knihy				tiskoviny, časopis s blánkem o Kúnovi, časopis <i>Reflexe</i> , kniha s Kúnovými nerealizovanými projekty, časopisy buvárního řezu o Kúnově oltář	
21	INT	D	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNÍ PATRO	1	Mikuláš vyprovází dva zákazníky ze svého obchodu a pak dále hledá informace o Kúnovi na notebooku, mluví s kamarátem antikvářem	stage	notebook					
22	INT	D	BAR SAMSA	12	Mikuláš kamarád antikvář a Rott mluví po telefonu s Mikulášem, Rott si domlouvá s Mikulášem schůzku	lokace	telefon					
23	INT	D	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNÍ PATRO	1	Dva metry od Mikuláše stojí Žena u regálu, slyšela rozhovor, na pult hází výřek Provozníka, odchází nespokojena s penězi, které za to dostala, Mikuláš knihu čte až do odpoledne	stage				Kúnova kniha Provozník		
24	INT	D	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNÍ PATRO	1	Mikuláš zavírá obchod, stahuje oříškové rolety	stage						
25	EXT	D	HOLEŠOVICE, KRÍŽOVATKA	13	Mikuláš jde navštívit Rotta	lokace		auta, ruzrd, saab				
26	EXT	D (váčeř)	HOLEŠOVICE, VSTUP DO DOMU	14	Mikuláš zvoní u vstupu do domu, kde má Rott byt	lokace					cedule s názvem ulice, číslo popisné domu	
27	INT	D (váčeř)	CHODBA DOMU, VSTUP DO ROTTOVA DOMU	15	Mikuláše vítá Rott	lokace						
28	INT	D (váčeř)	BYT ROTTA	16	Rott podává Mikulášovi výřek Kúnova romanu, Mikuláš vyluhuje svůj, baví se o Urbo Kune a zmiňuje o něm v knize	stage					Kúnova kniha Provozník	
29	INT/EXT	D (váčeř)	BYT ROTTA - POHLED Z OKNA	17	Mikuláš se dívá ven z okna na dvůk v protější budově čoucí si knihu a na starší pani čtoucí si magazin	stage + lokace			pohled z okna			
30	INT	D (váčeř)	BYT ROTTA	16	Mikuláš s Rottem se baví o paních naprot a Urbo Kune, Mikuláš se loučí	stage						
31	INT	N	BYTEČEK NA LETNĚ	2	Mikuláš s doma dočítá Provozníka	stage					Kúnova kniha Provozník	
32	INT/EXT	D	TRAMVAJ	18	Mikuláš jede do práce tramvají, v ní jsou zloději, Mikuláš jednomu překáží a potom mu nabídne 10 eurokorun na ubytování, zloděj vystupuje, zahrozí Mikulášovi gestem (přejede si po krku), Mikuláš vystupuje na další zastávce	lokace		tramvaj			10ti eurokorun	
33	EXT	D	TRAMVAJOVÁ ZASTÁVKA	19	Mikuláš vystupuje, na nástupišti jsou v davu dva ze zlodějí, jeden se na ně dívá a nadává mu, Mikuláš utíká ne chodník směrem k antikvariátu	lokace		tramvaj				
34	EXT	D	VIETNAMSKÁ SAMOOBSLUHA VSTUP	20	Mikuláš s de nakoupit	lokace						
35	INT	D	VIETNAMSKÁ SAMOOBSLUHA	21	Ženu za pultem obtěžují s návrhy dva dělníci, ona pak vynadá viet. muži také za pultem	lokace						
36	EXT	D	VIETNAMSKÁ SAMOOBSLUHA VSTUP	20	Mikuláš vychází před samoobsluhu a nasmějuje si to ke svému obchodu, přes ulici je Gauner, kt. zamezil v ložbě v tamvaj ulička	lokace		tramvaj				
37	EXT	D	ANTIKVARIÁT - VCHOD	22	Mikuláš dobíhá k výloze, odemýká a otevírá mříž a pak odemýká dveře, vchází a zase za sebou mříž stanuje.	lokace	telefon mobilní				cedulka na dveře s nápisem ZAVRENO	
38	INT	D	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNÍ PATRO	1	Mikuláš nachází cestulku s nápisem ZAVRENO, Gauner prochází okolo, brzy se k němu přibližují další dva kumpáni, otevírají nezamčenou mříž, Mikuláš volá nouzové číslo, Venku zastavuje auto a z něj vystupuje Boris Kralochvil.	stage						



39	EXT	D	ANTIKVARIÁT - VCHOD	22	Mikuláš vychází ven, Boris přivezi Hřídič, Mikuláš zamyká obchod a nechává se odvézt na 7briavav	lokece	černé auto				
40	INT	D	VNITŘEK AUTA	23	Boris a Mikuláš sedí vzadu a baví se o tom, co se stalo.	stage					
41	EXT	D	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	10	auto zastavuje ořed Urbem, Mikuláš a Boris vystupují do jednoho ze slotů poblíž sídla	lokece	černé auto				
42	INT	D	URBO KUNE - VSTUPNÍ SLOT	24	Mikuláš se snaží zvukový oblaček Muzig, kromě Borise provází asistentka Frida, Mikuláš obdivuje její oblečení	stage	tablet				
43	INT	D	URBO KUNE - MONTOVNÍ SLOT	25	Mikuláš s Fridou a Borisem procházejí sloty, kde se motají muži s přílbami	stage	tablet				
44	INT	D	URBO KUNE - KNIHOVNA PRO NEVIDOMÉ	26	Mikuláš sssitoupí s jedoucím pásu (kde jede s Borisem a Fridou) a baví se ženou s černými brýlemi, která si dte knihu v Braillově písmu. Boris se netváří moc příjemně, že se jí vyptával	stage	knihy, tablet			knihy s Braillovým písmem	
45	INT	D	URBO KUNE - DOMKY A ČINZÁKY VE SLOTU	27	Boris a Fridou veccu Mikuláše do slotu s vestavěnými domy (i hotelem) a Mikuláš poznává. Že je tam prázdně	stage	tablet				
46	EXT	D	VLÁČKOTRAMVAJ - monorail	28	Boris s Fridou a Mikulášem vlačctramvaj přejíždějí o kus dál.	lokece	tablet	tramvaj (inernér)		pohled na město	
47	INT	D	URBO KUNE - PIVOVAR	29	Mikuláš víci pivovar, toho času v odstavce	lokece				pohled na pivovar	
48	INT	D	URBO KUNE - SKLAD SOLI	30	Mikuláš s Fridou a Borisem navšitují sklad soli s kontejnery, s korytem na lodní dopravu. Stojí na ocelovém můstku a Lidia podává Mikulášovi informace, které zdánlivě čte z tabletu	stage	tablet				
49	INT/ EXT	D	URBO KUNE - SKLAD SOLI	31	Frida odchází směrem k nastupišti, Mikuláš s Borisem se za ni divají a baví se o ni a o tom, zda se nepřekvalifikuje do misního "borderlu"	stage					
50	INT	D	URBO KUNE - KAVÁRNA	32	Mikuláš s Borisem jdou do kavárny, kromě nich jsou tu dva kluci a dvě dívky, secají si, pijí kavu, baví se o práci pro Mikuláše - vubudovat knihovnu	stage	hřečky, sklenky				
51	EXT	D	ROMAVA	33	Mikuláš vzpomíná, jak byl v dětství spolu se fridou nucen kopat na zkušku zákopy a ukázalo se, že pod tenkou vrstvou hlíny je beton	lokece					
52	INT	D	URBO KUNE - DLOUHÁ CHODBA	34	Mikuláš utíká z kavárny, omlouvá se Borisovi	stage					
53	EXT	D	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	10	Mikuláš sjoj na piazzetu úplně sam, nastupuje do monorailu	lokece		monorail			
54	EXT	D	VLÁČKOTRAMVAJ - monorail	28	Mikuláš nastupuje, sedá si, je tam sám, po chvíli se za nim ozve hlas a osloví ho - je to Frida. Dále mu popisuje výhody jeho audoucího zaměstnání.	lokece	tramvaj (inernér)				
55	EXT	D	URBO KUNE - DOMKY A ČINZÁKY VE SLOTU	27	Mikuláš si k tvlertí vopirá jeden z experimentálních bytů zavššených ve slotu.	stage					
56	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	Stěny Mikulášova bytu jsou de-facto displeje. Mikuláš zkouší různé prostředí - od vrcholu Viktoriných vodopádů až po cestování vesmírem. Vybírá si slary prales.	stage				prales	různá prostředí
57	INT	D	URBO KUNE - BAR	30	Mikuláš zbytek prvního dne tráví v baru, tam ho navštíví poštovní robot a vzkáže mu, že ho v knihovně hledala paní Kunová	stage					
58	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	Mikuláš si po noci v baru vaří vejčička a černý čaj a čeká až bude vhodný čas jít do práce	stage					
59	EXT	D	URBO KUNE - VSTUP KNIHOVNA	31	Mikuláš v secm rano vystupuje z monorailu a vstupuje do práce - knihovny	stage		monorail			

60	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SÁL	32	Mikuláš stane v prostoru, o kterém by se každému knihovníkovi mohlo jen zdát. Sál se táhne až do nedohledna a má několik úrovní a schodišť. Jsou zde i podesty pro studium a také robotická ramena, která člověka posouvají k příslušnému svazku, který si vybere. Mikuláš si to užije a pak si secne k jednomu ze stolků k práci	stage															
61	EXT	D	URBO KUNE, TERASY NAD MĚSTEM	33	Mikuláš se na jedné ze třešních teras kocha výhledem na údolí řeky a pozoruje přijíždějící lod; kochá se vyplacou, která mu přišla ra účet. Terasa přídominná skokanský mústek, má dvě plošiny. Mikuláš sedí na té vyšší.	lokace															
62	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SÁL	32	Mikuláš spolu s Borísem Kratochvílem a Fridou uspořádali den otevřených dveří. Podává se občerstvení. Mikuláš se pře se svým bývalým spolužákem o povídkách od Dostojevského.	stage															
63	EXT	N	PŘÍSTAV U URBO KUNE	34	Mikuláš vypravuje tčastiniky večírku na poslední lod co P-ahy.	lokace															
64	INT	N	URBO KUNE - BAR	30	Mikuláš s Fridou sedí po večírku v baru, pijí margarity	stage															
65	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	Mikuláš se s Fridou oddávají včasni. Frida odchází	stage															
66	INT	D	URBO KUNE - KAVARNA	32	Mikuláš s Borísem mluví o Urbo Kune, Mikulášovi přijde prázdné	stage															
67	CXT	D	URBO KUNE - KLÁŠTER, VÝCHODNÍ VSTUP	35	Mikuláš při pauze v práci navštěvuje klášterní síť - ten je z východní strany uzavřený	stage															
68	EXT	D	URBO KUNE - KLÁŠTER, ZAPADNÍ VSTUP	36	Mikuláš vstupuje západním vstupem	stage															
69	INT	D	URBO KUNE - KLÁŠTER, KAVARNA	37	Mikuláš vchází do klášterní kavárny, zapřece hovort s mladíkem v sultaně, který se ukáže být knižčovníkem. Mluví o Kúnovi a tajemných bednách v klášterní knihovně. Přicházejí další hosté, mladík se jim musí venovat. Mikuláš odchází.	stage															
70	EXT	D	URBO KUNE - VSTUP JADERNÁ ELEKTRÁRNA	38	Mikuláš stojí před vstupem do slotu jaderné elektrárny vypráví o zdejší elektrárně.	stage															
71	INT	D	URBO KUNE - JADERNÁ ELEKTRÁRNA - INFOCENTRUM	39	Mikuláš posbouchá mužika, který školní výpravě vypráví o zdejší elektrárně.	stage															
72	INT	D	URBO KUNE - KANCELÁŘ BORISE	40	Mikuláš vchází do kanceláře Borise, plně pokojových rostlin. Boris přijímá Mikuláše chlapec. Přichází Elizabeta Kúnová. Mikuláš vzbuchuje, že doufal, že uvidí samotného Kuna.	stage															
73	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SÁL	32	Mikulášovi zvoní mobil, skoro spadne ze žebříku. Vclá mu bratr Pavel, že může vidět celý klášter kromě místnosti ticha	stage															
74	INT	D	URBO KUNE, KLÁŠTER, SVATÁ BRANA	41	Mikuláš s bratrem Pavlem vchází do kláštera klášterní branou.	stage															
75	INT	D	URBO KUNE, KLÁŠTER, CHODBA	42	Pavel vede Mikuláše chodbou, pak po schodech, nad nimi zvoní zvon.	stage															
76	INT	U	URBO KUNE, KLÁŠTER, PŘED KOSTELEM	43	Pavel s Mikulášem stanou před kostelem, nahlíží dovnitř.	stage															
77	INT	D	URBO KUNE, KLÁŠTER, KOSTEL	44	V kostele jsou mniši a modlí se.	stage															
78	INT	D	URBO KUNE, KLÁŠTER, KAPLE	45	Pavel Mikuláše pobízí, aby se pomodli za zcar svého poslaní v Urbu, Mikuláš mu ukazuje sepraté ruce, a že prý jak se s tím má modlit (na jedné ruce má více prstů).	stage															

79	INT	D	URBO KUNE, KLÁŠTER, KNIHOVNA	46	<b>Pavel s Mikulášem</b> se baví o tom, jak Mikuláš přilís nezná duchovní literaturu. Jdou se podívat na uložené krabice. V první krabici jsou lahvičky se "živými květy", v další gramofonky, CD, DVD. Některé věci ale nejsou zcela reálné (například herci hrají spolu v nějakém filmu a jedná se o herce, kteří spolu určitě nikdy nehrali).	stage	živé květy, gramodesky, CD, DVD						
80	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	<b>Mikuláš</b> se dívá na film z krabice v klášteru. Poté, co ho celý zhlédí, hledá informace o filmu na internetu. Nic o něm nemůže najít.	stage							
81	INT	D	BAR SAMSA	47	<b>Mikuláš</b> se schází v baru s <b>Rottem</b> , popíjejí a <b>Mikuláš</b> si stěžuje, že úkol vybudovat knihovnu je náročný. <b>Mikuláš</b> použít ukázkou z filmu. Uvažuje nad tím, jak je zvláštní, že Urbo stále funguje. Opodál sedí <b>divný muž</b> , který je sleduje. Náhle se zvedá a odchází.	okace	notebook						
82	EXT	U	LOŤ	48	<b>Mikuláš</b> jede lodí z Prahy do Urba.	okace	loď						
83	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	<b>Mikuláš</b> si doma lehá na gauč a pouští si televizi. Usne a probudí ho křučení v bříše.	stage							
84	INT	D	URBO KUNE - JÍDELNA	49	<b>Mikuláš</b> jí v jídelně.	stage							
85	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SAL	32	<b>Mikuláš</b> je zpět v práci, navštěvuje jej <b>paní Kůnová</b> . Baví se o Mikulášově práci a o tom, co našli v krabicích. Pijí kávu a baví se o architektech, <b>paní Kůnová</b> přistihne <b>Mikuláše</b> při lži. <b>Mikuláš</b> dostane výtku, že lhat nemá a že by se měl více soustředit na spolupráci s knihovnou pro slepé. <b>Paní Kůnová</b> se také vptává na Frída.	stage							
86	INT	D	URBO KUNE - KNIHOVNA PRO NEVIDOMÉ	26	<b>Mikuláš</b> znovu navštěvuje knihovnu <b>pro nevidomé</b> . Potkáva tu dvojici, která jí spravuje - slepého Mikyho a hluchého Corazda. Prochází se po areálu a volá mu <b>Rott</b> , chce, aby přijel do antikvariátu.	stage							
87	EXT	D	ANTIKVARIÁT - VCHOD	22	<b>Mikuláš</b> v díl za skřemí <b>Rotta</b> opleného o kasu. Chtě valit, je zavřeno. Zaklepe a <b>Rott</b> jde otevřít.	okace							
88	INT	D	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNÍ PATRO	1	<b>Mikuláš</b> se ptá, co se stalo. Myslí si, že přišli zloději. <b>Rott</b> začne vyprávět...	stage							
89	INT	D	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNÍ PATRO	1	<b>Rott</b> byl v obchodě, když tam vlezla <b>ženská</b> , ze které byc na první pohled cítit, že tam sídlí. Hledala pana Jelenu. <b>Rott</b> se jí ptá, jestli něco nepotřebuje - ona odpoví, že knížky jí nezajímají, že si to bude muset přeměřit. Něco šepká do zařízení v kapse. <b>Rott</b> se podívá ven, tam jde chlápek v přšplášti. Otačí se a vstoupí co obchodu. Pak si společně s ženou něco točí, i když nemají fotoaparát ani jiný viditelný přístroj. Zrovna tak si něčím neviditelným měří regaly. Pak odchází a ani nezavírá dveře.	stage							
89	INT	D	ANTIKVARIÁT - OBCHOD, SPODNÍ PATRO	1	<b>Rott</b> končí vyprávění a říká <b>Mikulášovi</b> , že už to nechce zažít.	stage							
89	EXT	D	LES NAPROTI LOMU	50	<b>Mikuláš</b> vyrazí brzy ráno na výlet. V travě sbírá hříčky.	okace	žabč						
90	EXT	D	SUBURBIUM VLTAVAPOD	51	<b>Mikuláš</b> prochází skrz ekologické suburbium. Domky jsou skryté v kopcí.	okace							
91	EXT	D	SLAPY - UMĚLÁ DOVOLENKOVÁ KRAJINA	52	<b>Mikuláš</b> pozoruje dění na Slapech - <b>děti</b> na vodních kolečkách, <b>táty</b> v mikrobus kádí, opalující se <b>mamy</b> . Vyhledá převozníka a nechá se převezt.	okace							

92	EXT	D	POHLED NA URBO SHORA	53	Mikuláš se dívá na střechu Urbo Kune shora. Vidí práčka, který visí na U-berm. Chvilku ho pozoruje, a pak se vydá dolů po jednom ze schodišť. Pořádí na něj ale myslí, takže se za chvilku vrací zpět a stále ho vici. Všimne si, že je to dron maskovaný jako pták, co je zakázaný. Zdá se, že dron odletá, ale najednou utóčí na Mikuláše. Mikuláš se mu schová pod kříd.	okace	dracn - pták								
93	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠUV BYT	29	Mikuláš se vrací rovnou do bytu, vysyává hrby do koše a všimá si robotova udíveného výřazu. Robot mu říká, že na něj čeká paní Kúnová.	stage	robot								
94	INT	D	URBO KUNE - SJEZDOVÝ PALAC. STÁNEK S OBČERSTVENÍM	54	Mikuláš se ptá ospalé děvy u stánku s občerstvením, zda paní Kúnová ještě neoubešla. A plá se ra šampaňské. S lahví na podnose pak k ráčí ke stánku.	stage	láhev whiskey, podnos								
94	INT	D	URBO KUNE - MALÁ MÍSTNOST SJEZDOVÉHO PALÁCE	55	Mikuláš vchází s podnosem do sálu, na jednom z bílých křesel tu sedí paní Kúnová. Mik. jí nabízí whiskey. Říká jí o napadení cionem. V rohu stojí bodyguard. Dále se baví o Mikulášově práci. Nakonec se dohodnou, že by bylo dobré, aby měl M. asistentka - Ricta.	stage	láhev whiskey, podnos								
95	INT	N	URBO KUNE - VSTUP DO MĚSTA HRÍCHU	56	Mikuláš vstupuje do města hríchu. Automatické dveře jsou odlepeny termné luccou fclíj.	stage									
96	INT	N	URBO KUNE - ŠATNA MĚSTA HRÍCHU	57	Mikuláš vstupuje do šatny, je tam jen pár kousků oblečení a inteligentní batoh. Vedle šatny je elektronický rám a bodyguard.	stage	inteligentní batoh, a. rám								
97	INT	N	URBO KUNE - MĚSTO HRÍCHU, BAR	58	Mikuláš stane v baru. Vlád no síečna v bílých minisatech. Mikuláš se jí ptá na místo hríchu. Ukazuje mu výťah, který tam jede.	stage									
98	INT	N	URBO KUNE - MĚSTO HRÍCHU, ZÓNA	59	Mikuláš vstupuje do neurčitého prostoru plného mlhy. Mikuláš cítí, jak se mu pod nehty dostává droga. Jede ke konkrétní stěně a k písmenům ZÓNA. Tady je rozestříh dvou směrů - Realisme a Sur. Mikuláš se vydá po schodišti dolů.	stage									
99	INT	N	URBO KUNE - SCHODIŠTĚ VE MĚSTĚ HRÍCHU	60	Mikuláš schází po schodišti dolů. Uprostřed je bar, kde sedí hubené orientálky. Několik zakazníků se věnuje konverzaci s děvkami. Barman mává na Mikuláše. Jedna z volných dam se blíží k Michaelovi. Baví se spolu, Mikuláš jí ocmírne, ona se zhroutí na zem. Všichni se smějí. Mik. odhází.	stage									
100	INT	N	URBO KUNE - MĚSTO HRÍCHU, ZÓNA	59	Mik. Se vrací k písmenům ZÓNA a pouští se druhým schodištěm do podniku Sur.	stage									
101	INT	N	URBO KUNE - MĚSTO HRÍCHU, SCHODIŠTĚ K SUR	61	Mik. Křičí po schodišti k Sur, zdá se, že zabradí visí ve vzduchu.	stage									
102	INT	N	URBO KUNE - SUR, VCHOD	62	Mik. Se rozhlíží po bílé místnosti s konkrétními stěnami. Z místnosti vede jen jeden východ. Ten je označen cedulkou Realisme.	stage								Cedulka Realis me	
103	INT	N	URBO KUNE - SUR	63	Mik. Vchází do Sur. Poblouhlá tchá místnost je osvětlena světlé žlutě. Uprostřed prostoru stojí cínový stůl. Na stole spočívá červený míček. Ze stropu míří na míček něco, co se podobá kamerě. Z kamery vyjadne míček do stávajícího. Ten zchlupatí, začne z něj vylézat noha a postupně celá ženské torzo. Žena sleze ze stolu a oznámí, že je z ekoktize. Vypadá jako síečna Kúnová. Ukazuje, že originální paní Kúnová pracuje.	stage									paní Kúnová ve své kanceláři sedí u monitoru na jakémsi kole.
104	INT	D	URBO KUNE - BAR HELIUM	30	Mikuláš s Rottem sedí v baru na síešce Urba a pozorují Fridu Prokopovou s kamarádkami, jak pobízí hřeje petanque. Vidí, jak se na jednom místě ze střechy kouří. Mikuláš si myslí, že je to v knihovně. Plá se dívky a chlapce, co sedí opodál.	stage									



105	INT	D	URBO KUNE - PRAZDNY SLOT	64	<p><b>Boris, Rott a Mikuláš</b> se schází v prázdném slotu. <b>Rott</b> touží zhlédnout architektonické plány města. Pak si stěžuje, že nedostal ubytování poblíž <b>Mikuláše</b>. Sedět si na židle, přichází <b>Pan</b> se <b>slepečkou holi</b>. Proč tam několik minut seděla a naslouchal tichu. Pak se zvede a vychází ven.</p>	stage	slepecká hůl, bílé židle				
106	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNI SAL	32	<p><b>Mikuláš</b> se vrací do knihovny do práce. Rozhodne se některé knihy vyhodit. Místí jimi přes celý slot. <b>Asistent</b> se ptá, jestli nechce zavolat doktora. Přichází také <b>strážný</b> <b>Řekne</b> <b>Mikulášovi</b>, ať toho nechá. <b>Mikuláš</b> v demotivaci knihovny pokračuje. Snaží se jít zastavit předávací robot. <b>Mikuláš</b> vystupuje z vozíku a víří, jak přichází <b>strážný s policistou</b>. Vše s <b>Mikulášem</b> vyřídí <b>Boris</b>. <b>Mik</b> dostane na zbytek dne nepiacené volno. <b>Mikuláš</b> navrhuje, že by potřeboval vypadnout pracovní do západních Čech.</p>	stage	elektrický knihovní vozík				
107	INT	D	URBO KUNE - GARÁŽE	65	<p><b>Mikuláš</b> si jde do garáže vybrat auto. Vítá ho robotický garážmistr. Naočím mu různá auta a nakonec mu vybere hybrid značky <b>Kabar</b>.</p>	lokace		futuristicky vypadající auta, hybrid značky <b>Kabar</b>			
108	INT/ EXT	D	AUTO	66	<p><b>Mikuláš</b> s <b>bratrem Pavlem</b> jedou autem. <b>Mikuláš</b> řídí a jedou velmi rychle. Povídají si o <b>Bohu</b>. <b>Pava</b> ukazuje <b>Mikulášovi</b>, kde je tlačítko vypínající autopilota. <b>Mikuláš</b> ho zmáčkne a auto jede ke straně. Předjíždí je modrý autobus - <b>viáček</b>.</p>	stage		hybrid značky <b>Kabar</b> , modrý autobus-viáček			
109	EXT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - PARKOVIŠTĚ	67	<p><b>Mikuláš</b> s <b>bratrem Pavlem</b> vystupují na parkovišti před klášterem. <b>Mikuláš</b> se ptá, zda se <b>Pavel</b> chce jít nejčiv pomodlit/řajst. <b>Pavel</b> vyrazí ke kostelu. <b>Mikuláš</b> ku hospodě.</p>	lokace		hybrid značky <b>Kabar</b> , futuristicky vypadající auta			
110	INT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - HOSTINEC	68	<p><b>Mikuláš</b> sedí v hospodě s pivem, přichází <b>bratr Pavel</b> a říká, že je zavřeno. Objednávají si jídlo. S <b>bratrem Pavlem</b> se totiž <b>turistky - Korejky</b>. <b>Mikuláš</b> odchází na záchod.</p>	lokace					
111	INT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - TOALETY HOSTINCE	69	<p><b>Mikuláš</b> přichází k toaletám, vidí stáhně se <b>ženu (Leonorow)</b> nad umývacím. Kontroluje si zda jsou coravču označený mužským panáčkem. Jsou. Vchází do kabinky.</p>	lokace					
112	INT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - TOALETY HOSTINCE	69	<p><b>Mikuláš</b> vychází z kabiny. <b>Žena s kudrnatými vlasy (Leonorow)</b> stále stojí u umyvadla. Něco říká, ale <b>Mikuláš</b> ji nerozumí. Ptá se jí, jestli ji nemůže nějak pomoci. Pak uvítá konkrétní čochku. Je její. Chvilí spolu mluví, ona nemluví moc správně česky. <b>Mikuláš</b> ji pozve na oběd. Ona odmítne.</p>	lokace	Kontaktní oččka				
113	INT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - HOSTINEC	68	<p><b>Mikuláš</b> se vrací k <b>Pavlovi</b>. Ten mu říká, že <b>žena</b> právě odešla a byla zmlaená. <b>Mikuláš</b> se diví, že <b>Pavel</b> poznal, že se s ní pokal. <b>Pavel</b> ho posílá za anou <b>ženou</b>. <b>Mikuláš</b> jde.</p>	lokace					
114	EXT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - VÝCHOD Z HOSTINCE	70	<p><b>Mikuláš</b> před východem z hostince jen tak tak uhne před napadením neznámým mužem. <b>Mikuláš</b> utíká a schovává se za strom.</p>	lokace					

115	EXT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - PARKOVIŠTĚ	67	Mikuláš utíká podél parkoviště. Muž s sedými vlasy po něm střílí el. zbraní. Mikuláš se schovává za SUV. Divěji se na ně nájezdí Němci a křičí, ať muž s sedými vlasy přestane. Muž přestane SUV. Mikuláš mu vyrazí zbran z ruky. Mikuláš se dává na útěk po parkovišti. V Okolo stojí tři další muži. Mikuláš se snaží vytrhnout mobil. Ten se rozpadl a Mik. ho upustil. Pak už se nemohl pohout. Za chvíli už se pohout může. Vidí pak muže, jak stojí u ženy (Leonorow) a ona posunkuje. Dávají se na ústup. Muži odjíždí. Žena (Leonorow) zůstává.	lokace	taser, mobil	SUV, futuristicky vypadající auta					
116	EXT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - PARKOVIŠTĚ	68	Mikuláš mluví se ženou (Leonorow), která tu zůstala. Mloc jí není rozumět. Urcne si do ucha, kde má něco jako jehlu, a najednou mluví dobře. Ptá se ho, proč je tady. Pak se dívají na klášter. Žena (Leonorow) hledá cigaretu a Mikuláš jí zapaluje. Obje kourí. Mikuláš se jí ptá na předchozí situaci. Dozví se její jméno. Žena (Leonorow) pak rázně vyrazí ke kostelu a zmizí za rohem.	lokace	náušnice - jehla, cigarety						
117	EXT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - KOSTEL	71	Mikuláš stojí u kostela a hledí omítku. Vyslovuje jméno ženy s kudrnatými vlasy - Leonorow. Kolem prochází skupina turistů.	lokace							
118	INT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - POKLADNA	72	Na Mikuláše v pokladně čeká bratr Theodosius a odvádí ho do knihovny.	lokace							
119	INT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - KNIHOVNA	73	Mikuláš vstupuje s bratrem Theodosiem do knihovny a dozvídá se, že se jedná o kopii té strážovské.	lokace							
120	INT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - DEPOZITÁŘ	74	Mikuláš je bratrem Theodosiem uvěčen do prosbytáře, kde na něj čeká samotný opat Gilbert a předává mu opis rukopisu.	lokace					ručně psaný historicky vypadající rukopis		
121	EXT	D	KLÁŠTER TEPLÁ - PARKOVIŠTĚ	67	Mikuláš se schází s bratrem Pavlem u auta a ukazuje mu rukopis.	lokace					ručně psaný historicky vypadající rukopis		
122	INT/ EXT	D	AUTO	66	Mikuláš s bratrem Pavlem jedou autem zpět do Urba. Mikuláš si pouští scény ze svých oblíbených filmů. Mikuláš (Pavel) usnou a vzbudí se až v Urbu, kde si Mikuláš přečte zprávu na monitoru od Romana Rotta.	stage					scény z Vertiga, Lazarova, Zpráva Valmontu, Markéty od Rotta ze žádosti		
123	EXT	D	CESTA PODÉL VLTAVY	75	Mikuláš s Rottem jdu na výlet k Vraněmu. Mikuláš mu podá opis rukopisu a žádá ho o překlad. Sedají si na lavičku. Povídají si o Rottových hodinách. Pak se baví o obsahu rukopisu a idou zpět k Urbu.	lokace	lavička, Romanovy hodinky				pohled na město		
124	EXT	D	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	10	Mikuláš s Rottem došli k Urbu, když Rott zrovna narazil na teorii membrán.	lokace							
125	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SAL	32	Mikuláš zazraje tepelský opis do knihovny. Přichází za ním Rott a pít spolu.	stage							
126	INT	D	SKVĚLÝ VESTEC - OSMIPATROVÉ HRAČKÁŘSTVÍ	76	Rott bere Mikuláše do hračkářství. Vydírají si minidrony. Mikuláš si vybere pakomára a Rott masafku.	lokace	hračky, minidrony různých tvarů						
127	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	Mikuláš doma studuje návod k dronu. Pak volá Rottovi.	stage	telefon, dron ve tvaru pakomára				návod k dronu		
128	INT	D	URBO KUNE - ROTTŮV BYT	30	Mikuláš je u Rotta. Dostane vyradáno, že na svůj dron sahá holýma rukama. Pijí whiskey. Mikuláš usíná.	stage	láhev whiskey, dron ve tvaru masafky						
129	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SAL	32	Mikuláš učí dron létat.	stage	dron ve tvaru pakomára						

130	INT	D	URBO KUNE - KANCELÁŘ PANÍ KÚNOVÉ	77	Drony sedují paní Kúnovou.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky						
131	INT	D	URBO KUNE - VILKA PANÍ KÚNOVÉ	78	Drony sedují paní Kúnovou.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky						
132	INT	D	URBO KUNE - POUŤ	79	Paní Kúnová poruší nitru a jde na pouť. Zajce do věšteckého stánu. Jeden z dronů je sesřítěn. Kúnová mří do stráž omeňho macl. Je tu nějaká skrohi skupina, co nasedá do vozíků. Paní Kúnové pomáhá do vozíku zřizenec.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky	vozíky sirašidelného macl					
133	INT	D	URBO KUNE - STRAŠIDELNÝ HRAD - POKOJ 1	80	Vozík veze paní Kúnovou do spoře zařizeného pokoje. V předchozím vozíku sedí někdo celý nahrbený. Vrhají se na něj dva zbrojnoši. Ukáže se, že se jednalo o robota.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky	vozíky sirašidelného macl					
134	INT	D	URBO KUNE - STRAŠIDELNÝ HRAD - POKOJ 2	81	Vozík veze paní Kúnovou do další místnosti. Zde je temno a čtyři vstupy do ní. Z jednoho vychází postava s mnoha prsty na ruce. V dalším je vrbět starý tlouštk. Pak ořháží stará dáma.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky	vozíky sirašidelného macl					
135	INT	D	URBO KUNE - PODZEMNÍ KANCELÁŘE	82	Vozík s paní Kúnovou a drony vřídí do podzemní eskyně. Paní Kúnová vřívá z vozíku a drony ji sledují. Prostor je velký a klenutý českou placou. Jsou tu přístroje, co vypadají jako z fitness centra a ukazují bublající limotu. Je tu spousta zaměstnanců.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky	vozíky sirašidelného macl					
136	INT	D	URBO KUNE - WC PŘEDSŇ	83	Paní Kúnová vřází na WC. Drony zůstávají v předšni.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky						
137	INT	D	URBO KUNE - PÁNSKÉ WC	84	Drony nakukují na pánské WC.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky						
138	INT	D	URBO KUNE - PODZEMNÍ KANCELÁŘE	82	Paní Kúnová vychází z WC a ořdízá kancelářemí. Někteří ze zaměstnanců se po ní oiačejí. Vchází do ohrazené kóje.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky						
139	INT	D	URBO KUNE - PODZEMNÍ KANCELÁŘ PANÍ KÚNOVÉ	85	Paní Kúnová sedí ve své kanceláři na "motorce" bez kol a všude okolo jsou budíky a elektrický dí splej. Na budících je cosí jako hvězdkuuy - cvé se k sobě přibližují.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky	hvězdkuuy na budících					
140	INT	D	URBO KUNE - ROTTŮV BYT	30	Mikuláš s Rottem sledují činnos; paní Kúnové v R. bytě. Rott si sřívá poznámky na lepi-papřek.	stage	Lepi - papřek, ovladače dronů						
141	INT	D	URBO KUNE - PODZEMNÍ KANCELÁŘ PANÍ KÚNOVÉ	85	Paní Kúnové na stěně přistane pakomar-dron. Spustí se alarm. Světelny obušek smele dron na zem. Pak i dron - masařka.	stage	dron ve tvaru pakomára, dron ve tvaru masařky						
142	INT	D	URBO KUNE - ROTTŮV BYT	30	Ovladače dronů se rozzhává a Mikuláš s Rottem se pak válejí na zemi.	stage	ovladače dronů						
143	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	Mikuláš se probouzí v předšni s naramkem vězně na zemi. Pak volá telefon, zvedne to trpělív dáma, která mu oznámí, že mu může povolit náramek. Mikuláš pak volá Rottovi. Vřídí, že mu chce zarolat ještě někdo jiný. Rozbouchí se s Rottem. Volá Kratochvíl, jeho obrazový duplikát se objevuje u Mikuláše. Mikulášovi vynadá, co si to dovoluje porušit pravidla města. Pak se něco pokazi a jeho strnulý dvojník zůstává na místě. Mikuláš zřívuje, že mu přestal fungovat náramek a utřká z bytu.	stage	náramek vězně, telefon						
144	INT	D	URBO KUNE - BOTANICKÁ ZAHRADA	86	Mikuláš před východem z Urba zřívá, že jeho náramek už zase funguje a snaží ho na kolena. Nachází ho Frida Prokopová. Ovdává ho k vřítelhu.	stage	náramek vězně						
145	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	29	Frida Prokopová ovdává Mikuláše do jeho bytu. Vřídí tu eí dvojník Boris Kratochvíla. Lida se ho snaží zakryt uňrkou. Robot jim přimáší flašku bílého vína. Pak se Mikuláš začne svěkat. Frida také. Mluví se. Frida zůstává až do rána.	stage	náramek vězně, lahev bílého vína						

146	INT	D	URBO KUNE - MIKULÁŠŮV BYT	30	Frida Prokopová vaří Mikulášovi snídaní. I en jí ukazuje virtuálnímu <b>Borisu Kratochvílovi</b> . <b>Frida Prokopová</b> se chystá k odchodu, <b>Mikuláš</b> se jí ptá, jestli ještě někdy přijde.	stage	náramek vězně					
147	EXT	D	URBO KUNE, TERASY NAD MĚSTEM	33	<b>Mikuláš</b> zkouší, kam ho náramek pusí. Na terasy na severu a no.	lokace	náramek vězně					
148	INT	D	URBO KUNE, SLOT KULTURY A ODDECHU	87	<b>Mikuláš</b> je ve slotu kultury a oddechu u <b>masérky</b> .	stage	náramek vězně					
149	INT	D	URBO KUNE - GOLFOVÉ HRŠTĚ	88	<b>Mikuláš</b> hraje golf.	stage	náramek vězně					
150	INT	D	URBO KUNE - TENISOVÉ HRŠTĚ	89	<b>Mikuláš</b> hraje tenis s elektronickou <b>krasavicí</b> .	stage	náramek vězně					
151	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SÁL	32	<b>Mikuláš</b> se vrací do knihovny. Říká svým <b>asistentům</b> , že by práci mohli dělat bez něj.	stage	náramek vězně					
152	INT	D	URBO KUNE - KNIHOVNA PRO NEVIDOMÉ	26	<b>Mikuláš</b> navštěvuje <b>Gorazda a Mikyho</b> . Ptá se, jestli by nemohli pracovat u nich. Ihned u nich začíná pracovat.	stage	náramek vězně					
153	INT	D	URBO KUNE - KNIHOVNA PRO NEVIDOMÉ, WC	90	<b>Mikuláš</b> je na WC, když zjistí, že do knihovny vešla <b>Frida Prokopová</b> .	stage	náramek vězně					
154	INT	D	URBO KUNE - KNIHOVNA PRO NEVIDOMÉ	26	<b>Mikuláš</b> vychází z WC. Čekají na něj <b>dva policejní roboti + Kratochvíl</b> .	stage	náramek vězně					
155	INT	D	URBO KUNE - KANCELÁŘ BORISE	40	<b>Kratochvíl</b> mluví s <b>Mikulášem</b> u něj v kanceláři. Je pozvaný na poradu do bazénu.	stage	náramek vězně					
156	INT	D	URBO KUNE - LODĚNICE	91	<b>Mikuláš</b> omylem vstupuje do loděnice. <b>Dělník</b> o schůzce neví a odvede ho do jídelny.	stage	náramek vězně					
157	INT	D	URBO KUNE - LODĚNICE - JIDELNA	92	<b>Dělník</b> objevil <b>Mikulášovi</b> <b>kávu a sodovku</b> a pak odejde. Od pultu <b>Mikuláše</b> poznají <b>dva kantýnská</b> . <b>Mikuláš</b> se divá, jak se vyrábí v dózu bob. Pak do kantýny <b>přicházejí dělníci</b> . <b>Přichází robot</b> a informuje, že má být o slot vedle.	stage	náramek vězně					
158	INT	D	URBO KUNE - VSTUPNÍ HALA LAZNI	93	<b>Mikuláš</b> je ve vnitřní ve vstupní hale informován, kam má jít.	stage	náramek vězně					
159	INT	D	URBO KUNE - LAZNĚ	94	<b>Mikuláš</b> prochází cíle světelného značení lázními s různými bazény.	stage	náramek vězně					
160	INT	D	URBO KUNE - LAZNĚ - VSTUP DO MED. TUNĚ	95	<b>Mikuláš</b> si od paní u pultu bere ručník a plavky.	stage	náramek vězně					
161	INT	D	URBO KUNE - BAZÉN, SPRCHY TUNĚ, PŘEDSÁLÍ	96	<b>Mikuláš</b> si bere plavky a sprchuje se.	stage	náramek vězně					
162	INT	D	URBO KUNE - BAZÉN, MED. TUNĚ, PŘEDSÁLÍ	97	<b>Mikuláš</b> vychází do velké místnosti.	stage	náramek vězně					
163	INT	D	URBO KUNE - BAZÉN, MED. TUNĚ	98	<b>Mikuláš</b> vychází do zóny bazénů. Je tu mlha, část tvoří původní skála lomu. Z vody na <b>Mikuláše</b> hledí hlavy. Tého prolomí <b>robot</b> . Zdáví ho <b>paní Kúnová</b> . Představuje své <b>kolegy</b> . Bazén má tvar kříže. <b>Mikuláš</b> mluví s <b>paní Kúnovou</b> . Dozví se o ldech z jiného vesmíru.	stage	náramek vězně					
164	INT	D	URBO KUNE - BAZÉN - TUNEL	99	Naštvaný <b>Mikuláš</b> přechází do jiné části bazénu.	stage	náramek vězně					
165	INT	D	URBO KUNE - LAZNĚ	100	<b>Mikuláš</b> se koupě. Dostihne ho <b>paní Kúnová</b> . <b>paní Kúnová</b> leze na skálu, skočí a povídá o svém manželovi.	stage	náramek vězně					
166	INT	N	URBO KUNE - KONCERTNÍ SÍŇ	101	<b>Mikuláš</b> s <b>Rottem</b> stojí nahoře improvizovaného jeviště a divají se na <b>předkapela</b> <b>Anděšy Tscherné</b> . Pod nimi jsou <b>davy</b> . <b>Mikuláš</b> se dívá na zvukafský osrtánek, kde je <b>paní Kúnová</b> s ještě jednou <b>ženou - Leonorou</b> . <b>Leonorou</b> jde směrem k <b>Mikulášovi</b> , ten jí báží naproti. Osáměl se.	stage	náramek vězně					
167	EXT	D	KAMENOLOM - PIAZZETA PŘED MĚSTEM	10	<b>Mikuláš</b> s <b>Leonorou</b> vybíhají ven.	lokace	náramek vězně					
168	EXT	D	URBO KUNE - VSTUP DO SLOTU SŮSIRNY KONOPÍ	102	<b>Mikuláš</b> s <b>Leonorou</b> vstupují do slotu.	stage	náramek vězně					



169	INT	D	URBO KUNE - SUŠÍRNA KONOPI	103	Mikuláš s Leonorow vstupují do slotu se sušírnou konopi. Mikuláše udělí jeho náramek. Řeňu dostane i Leonorow. Přichází někdo v bílém mundúru. Mikuláš se vzpomíná na letné Leonorow prvě.	stage	náramek vězně							
170	INT	D	URBO KUNE - SUŠÍRNA KONOPI, KUKAŇ	104	Mikuláš se s Leonorow schovává ve vstupní budce. Leonorow Mikulášovi vypráví o svém světě. Jmenuje se Vrothe a je tam taky Urbo. Pak se poříbí. Vycházejí z kukane.	stage	náramek vězně							
171	INT	D	URBO KUNE, KNIHOVNA, HLAVNÍ SAL	32	Mikuláš je s Leonorow v knihovně. Pijí cherry, které jim donesl robot. Leonorow dává do knihovny Provazníka. Vcházejí několik ctících mužů. Jeden z nich se jmenuje Hrat. Je politikem strany, která nestojí o pronikání světů. Vytahuje z kufru branky. Brouci žerou knihy. Leonorow s Mikulášem stojí na stole.	stage	knihla Provazník, náramek vězně, kufř						knihla Provazník	
172	INT	D	URBO KUNE - ROTTŮV BYT	30	Mikuláš je s Leonorow ve svém bytě. Mik. Požádá Leonorow o niku.	stage	náramek vězně							
173	INT	D	URBO KUNE - PODZEMNÍ JESKYNĚ - THINK THANK	82	Mikuláš s Leo sedí v konferenční místnosti před Elisabetou Kúnovou. Přichází policejní technik a sundává Mikulášovi náramek. Pak se baví o druhém končaně v Urbu. Pak přichází Rott. Srdavají mu také náramek. Pak se baví o Urbu. Pani Kúnová volá Robota, aby přinesl deník Zikmunda Kúna. Čtou si oděm o stavbě města.	stage	náramek vězně 2x							
174	EXT	D	URBO KUNE - ROZESTAVĚNÉ - SHORA	105	Kún a jeho stavebník Ulrich kontrolují rozestavěné Urbo shora. Nemohou se dopočítat slůtu. Sesířelují dron.	lokace	dron							
175	EXT	D	URBO KUNE - ROZESTAVĚNÝ SLOT	106	Kún a Ulrich v rozestavěném slotu potkávají pani Kúnovou.	lokace								
176	INT	N	PRAHA - RESTAURACE	107	Kún bere neznamou (pani Kúnovou) na veřeči do Prahy.	lokace								
177	EXT	D	URBO KUNE - ROZESTAVĚNÝ SLOT	106	Kún s pani Kúnovou pak hledají cestu do jejího světa.	lokace								
178	EXT	D	VROTNE - OBYTNÁ KRAJINA	108	Kún s pani Kúnovou stanou v obytné krajíně jejího světa. Je to nekonečná obydlená krajina se zařízeními vežemi, proděmnutá přírodou.	lokace								
179	EXT	D	VROTNE - POLICEJNÍ BUDOVA	109	Kún s pani Kúnovou vezízájí do policejní budovy.	lokace								
180	INT	D	VROTNE - POLICEJNÍ BUDOVA I	109	Kún s pani Kúnovou zadávají hedání po Ulrichovi.	lokace								
181	EXT	/INT	VROTNE - AUTO	110	Policejní robot veze pani Kúnovou a pana Kúna do bordelu.	stage		retrofuturistické auto						
182	INT	D	URBO KUNE - MĚSTO HRÍCHU	111	Kún s pani Kúnovou pokávejí pana Ulricha v bazénu obklopeného ženami. Pani Kúnova poručí něco lázeňskému robotovi a ženy odplavou. Vrací se pak do našeho světa.	stage								
183	INT	D	URBO KUNE - PODZEMNÍ JESKYNĚ - THINK THANK	82	Mikuláš s Leo, pani Kúnovou a Rotiem se dají baví o Vrothem. Pani Kúnova raseda na svůj stroj. Pak jim konečně ukazuje starého Kúna, který leží pod jejím strojem v kamatu.	stage								
182	INT	D	PRESTUP DO VROTNÉ	112	Mikuláš s Leonorow si přichíží Vrothe.	stage								
183	EXT	D	VROTNE - OBYTNÁ KRAJINA	108	Mikuláš s Leonorow si přichížejí město.	lokace								
184	EXT	D	VROTNE - MĚSTO	113	Mikuláš s Leonorow jsou u moře.	lokace								
185	EXT	D	VROTNE - MOŘE	114	Mikuláš s Leonorow jsou u moře.	lokace								
186	EXT	D	TIMCHALHOL	115	Mikuláš s Leonorow jsou u moře. Vypadá jako kampus.	lokace								
187	EXT	D	VROTNE - ŠKOLA	116	Mikuláš je s Leonorow na exkurzi ve škole. Obkresluje na tabuli své prvty.	lokace								

# VÝTVARNÝ NÁVRH



I. PRAHA, ANTIKARIÁT, SPODNÍ PATRO





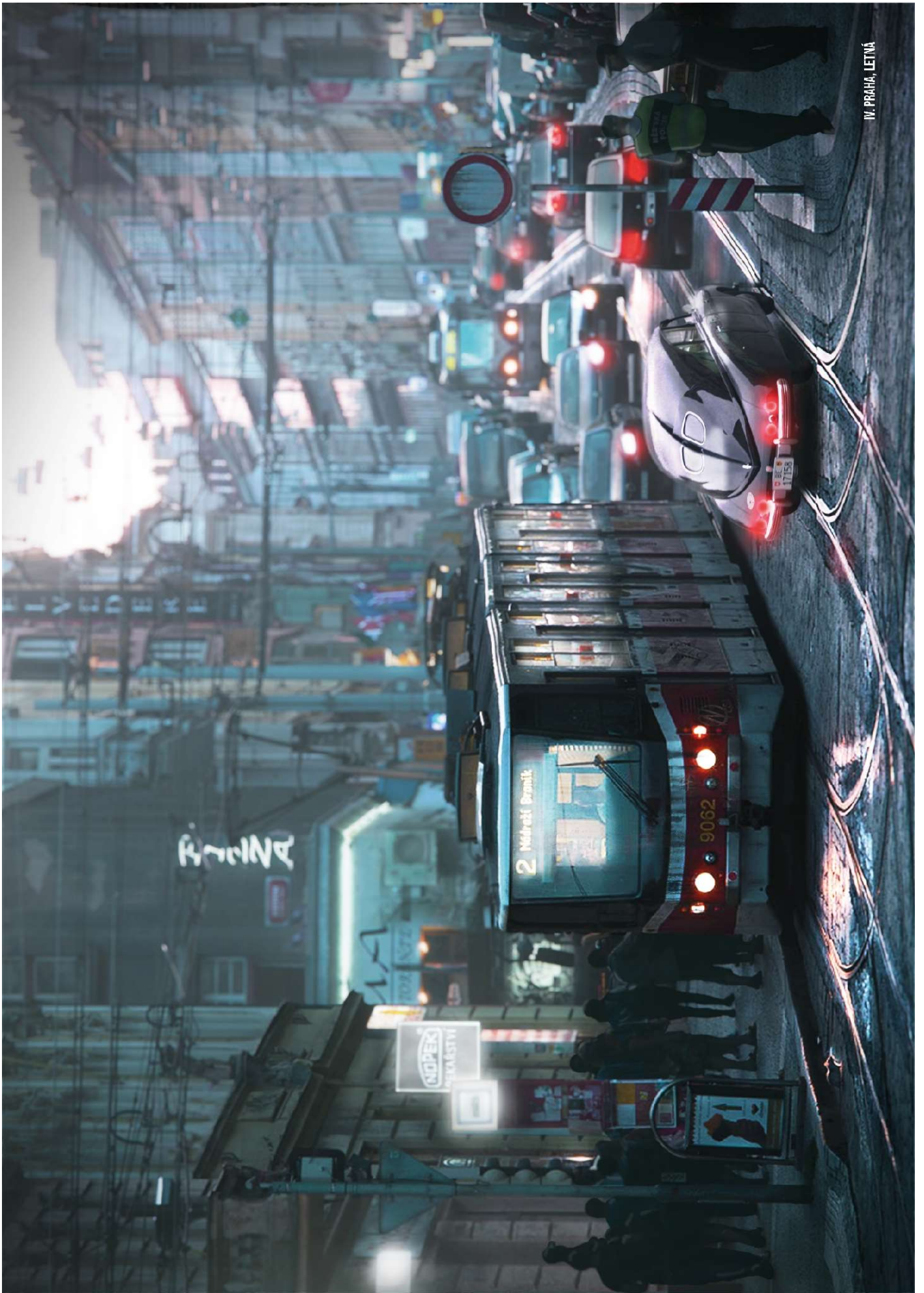
II. PRAHA, ANTIKVIARIÁT, ODPŮČINKOVÁ MÍSTNOST





III. PRĂJINA, ANTIKVARIAT, HORNÍ PATRO





IV. PRÁHA, LETNÁ





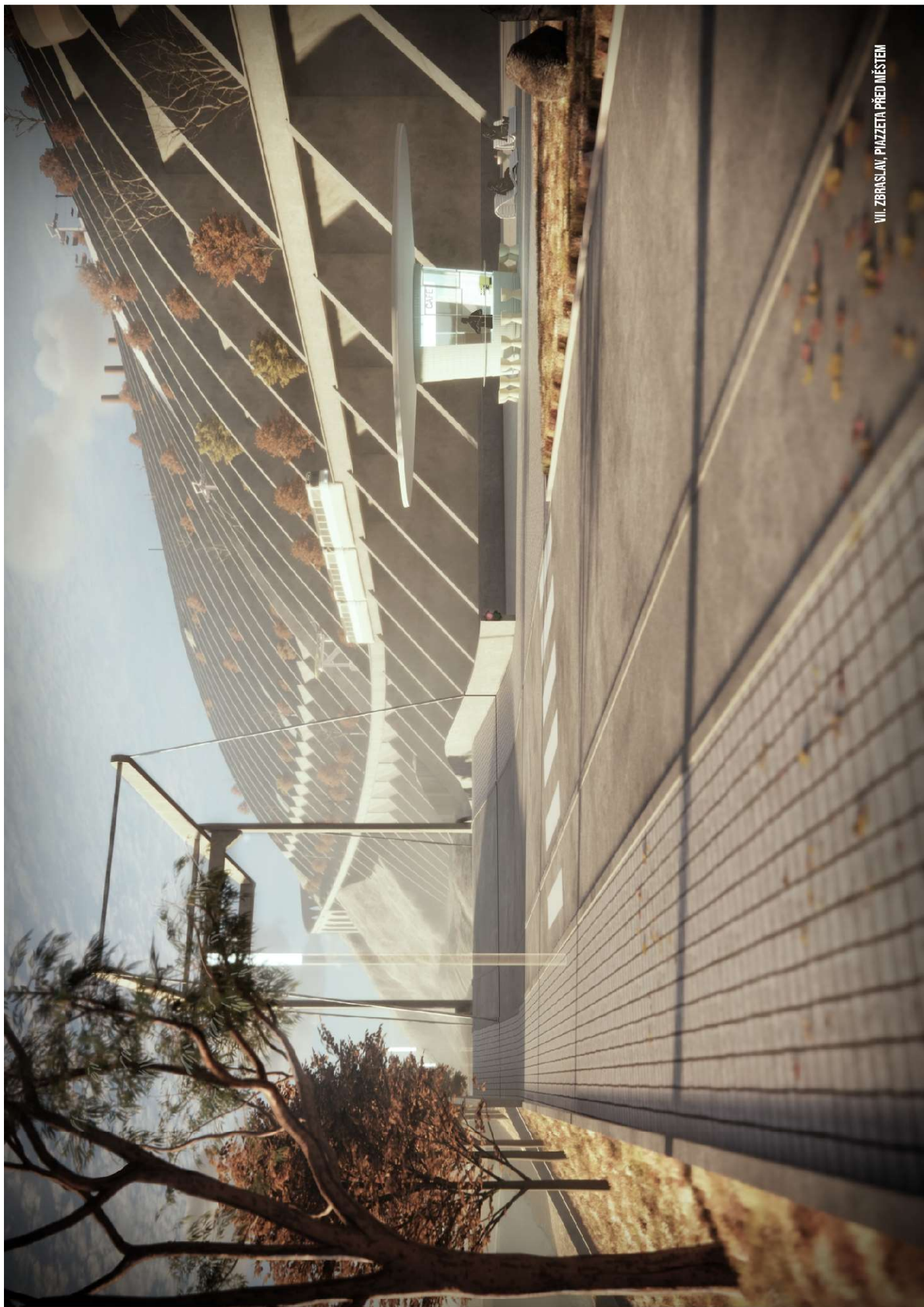
V. PRAHA, NA DRÁŽI ZEBRASLAV





U ZEPASLAV, OESTA PODEL BEKY





VII. ZBRASLAV, PIAZZETA PŘED NĚSTEM



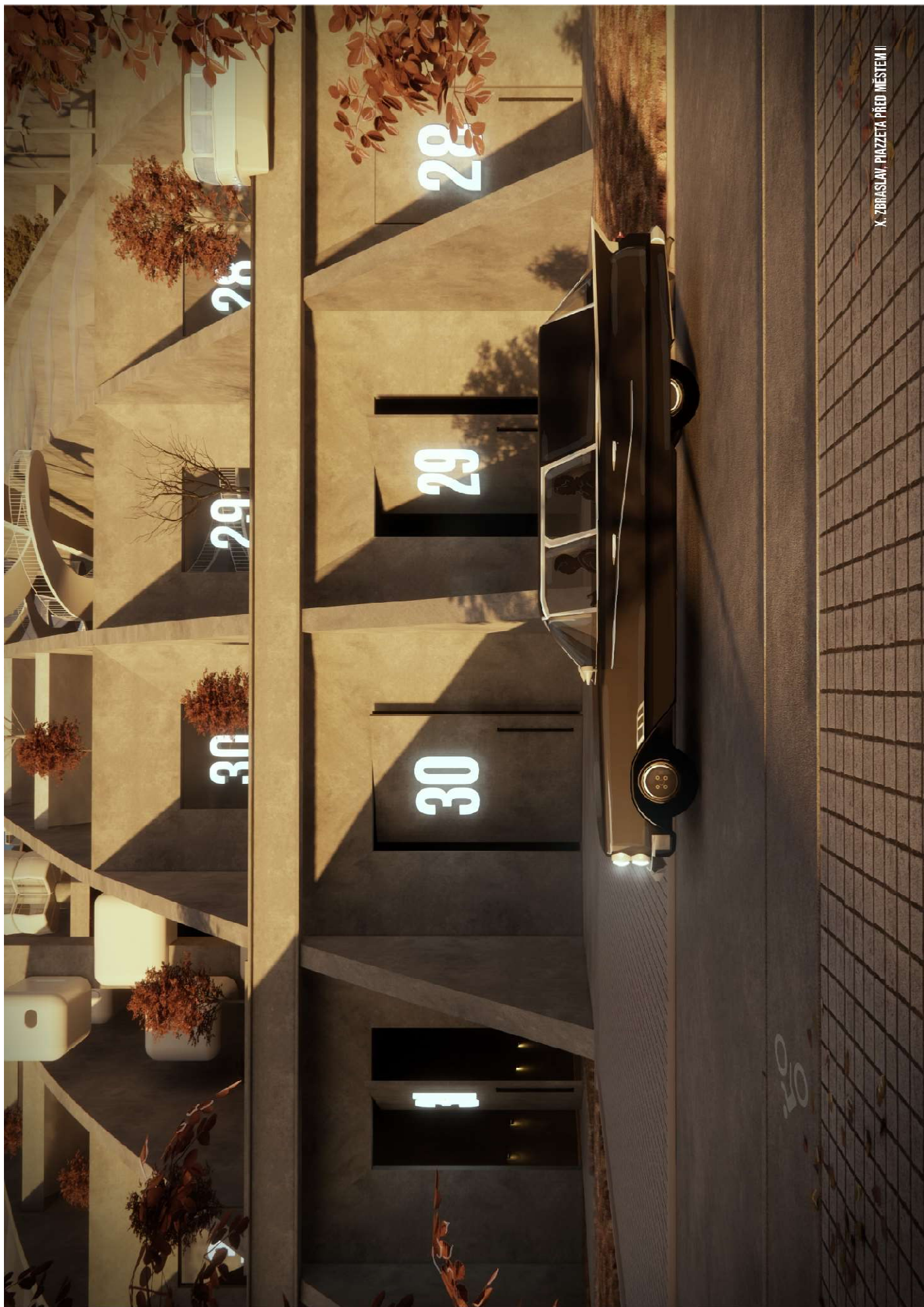


VIL. PRAHA, BYT MIKULÁŠE



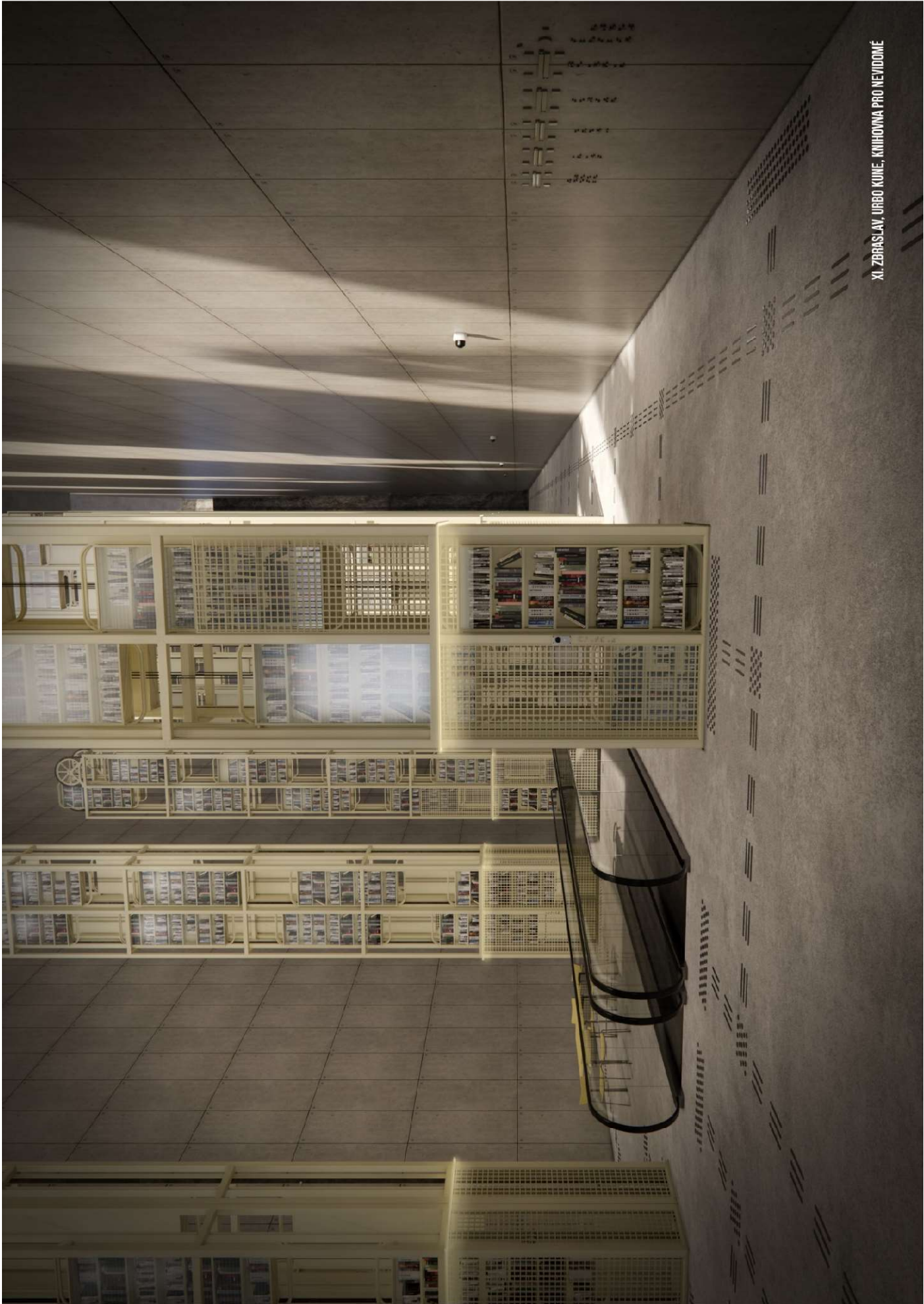






X. ZBRASLAV, PIAZZETA PRED MESTEM II





XI. ZBRASLAV, JURBO KUNE, KNIHOVNA PRO NEVIDOME

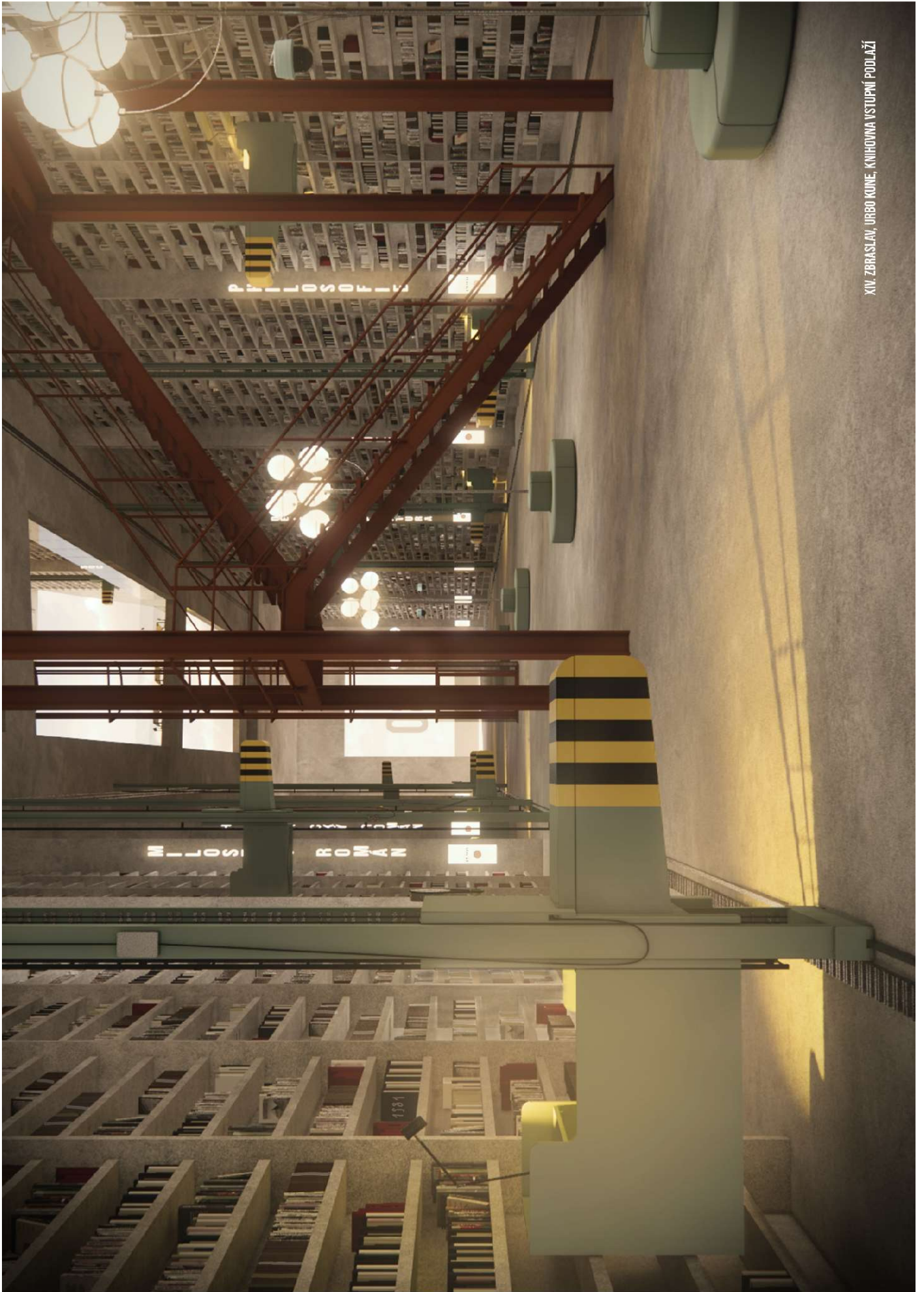


XII. ZBRASLAV, URBO KUNE, DOMKY VESLOTU



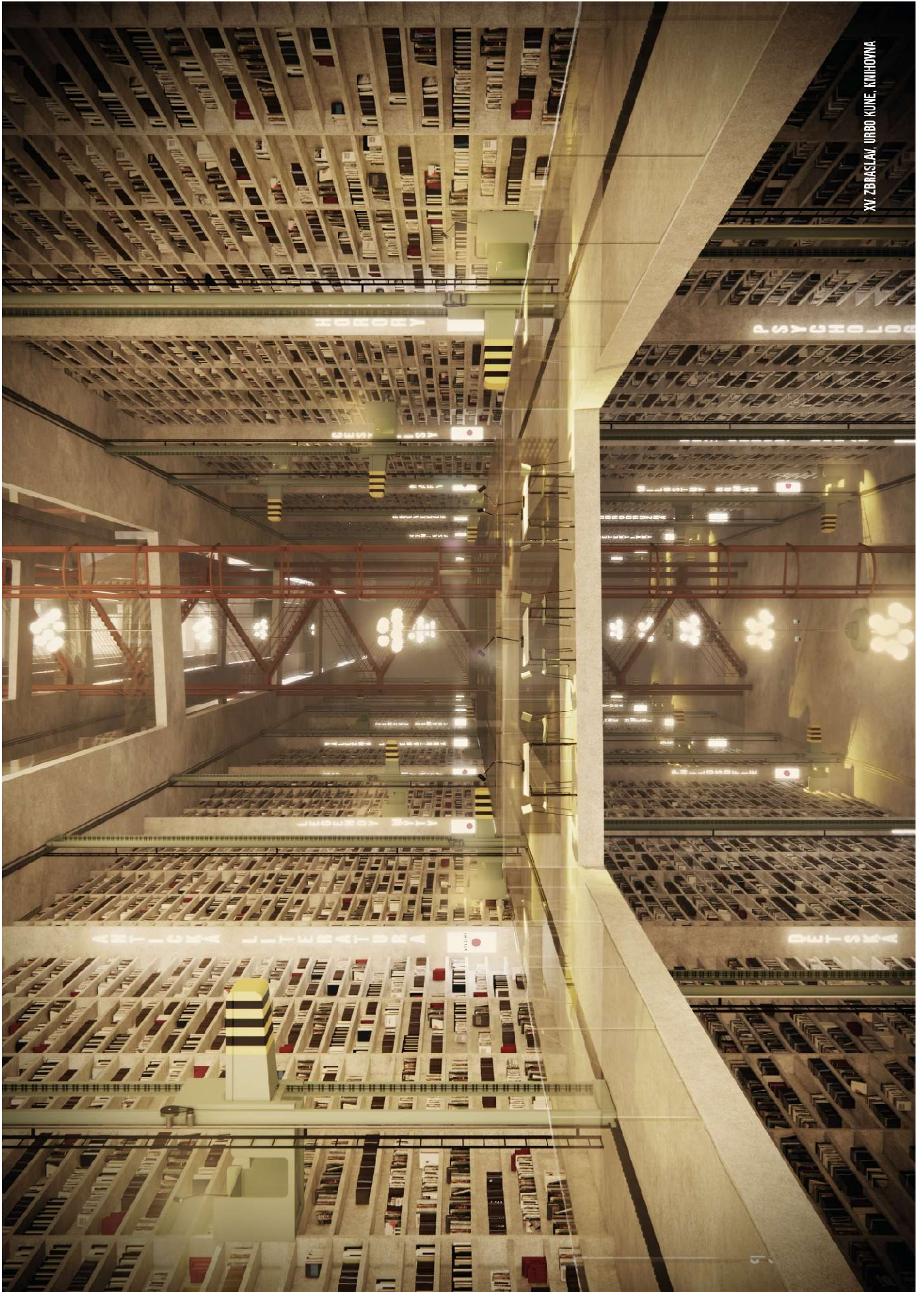


XIII. ZERASLAV, URBEO KUNE, MIKULÁŠŮV BYT



XIV. ZBRASLAV, URBO KONE, KNIHOVNA VSTUPNÍ PODLAŽÍ



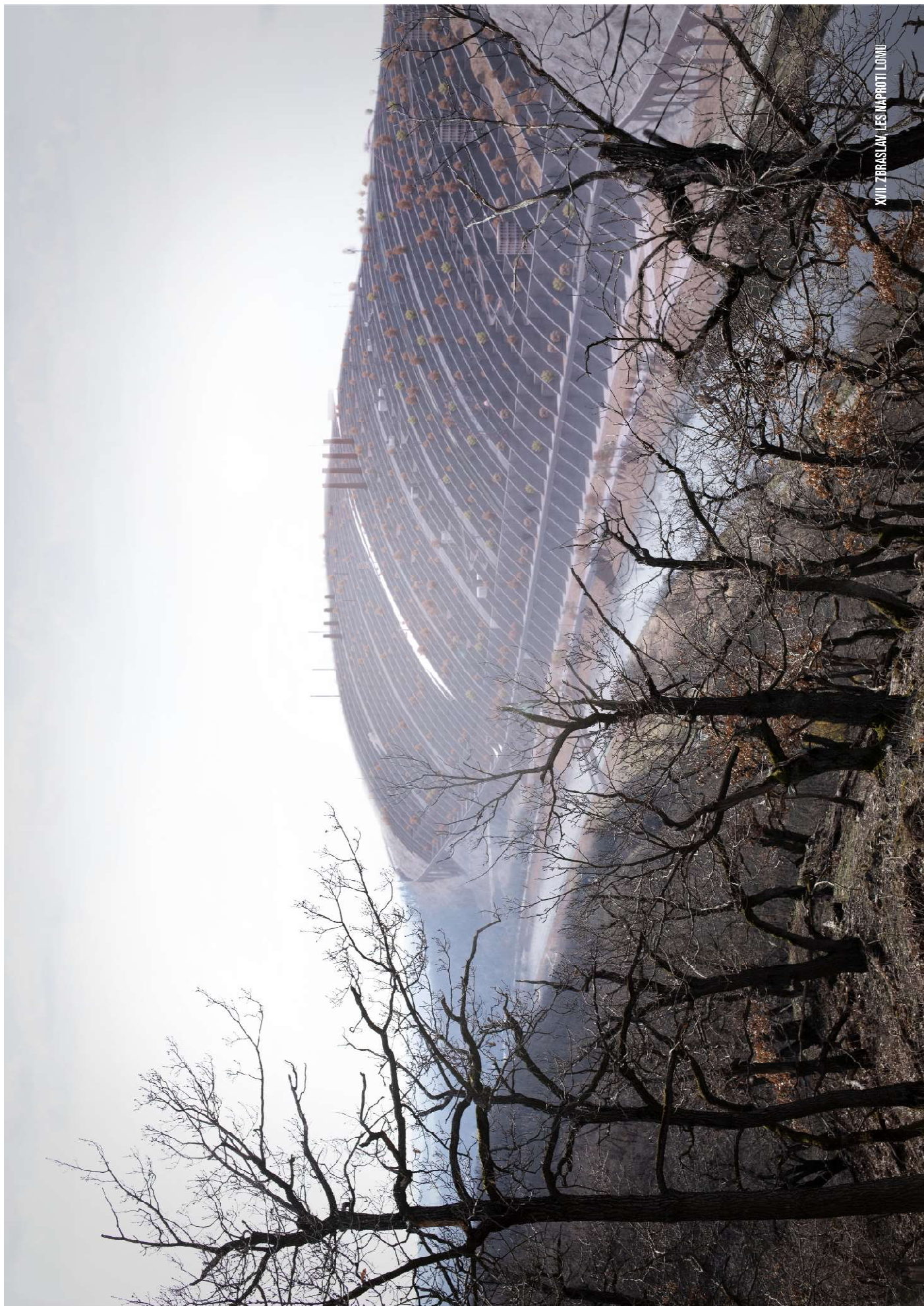


XV ZBRASLAV, JURBO KUNE, KNIHOVNA









XVII. ZBRASLAV, LES NA PPHOTTI LOMU





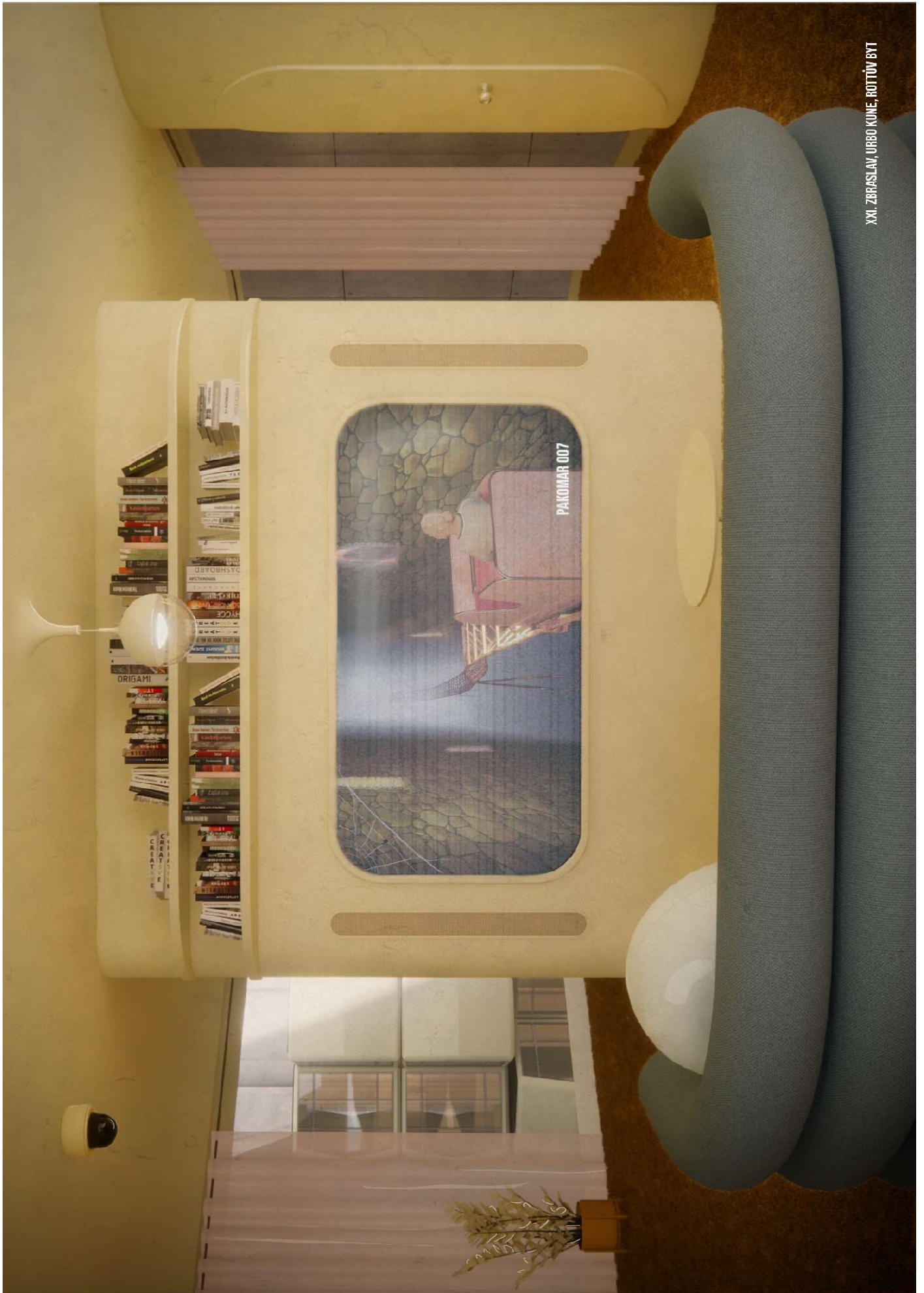




XIX. KLÁŠTER TEPLÁ, TOALETY

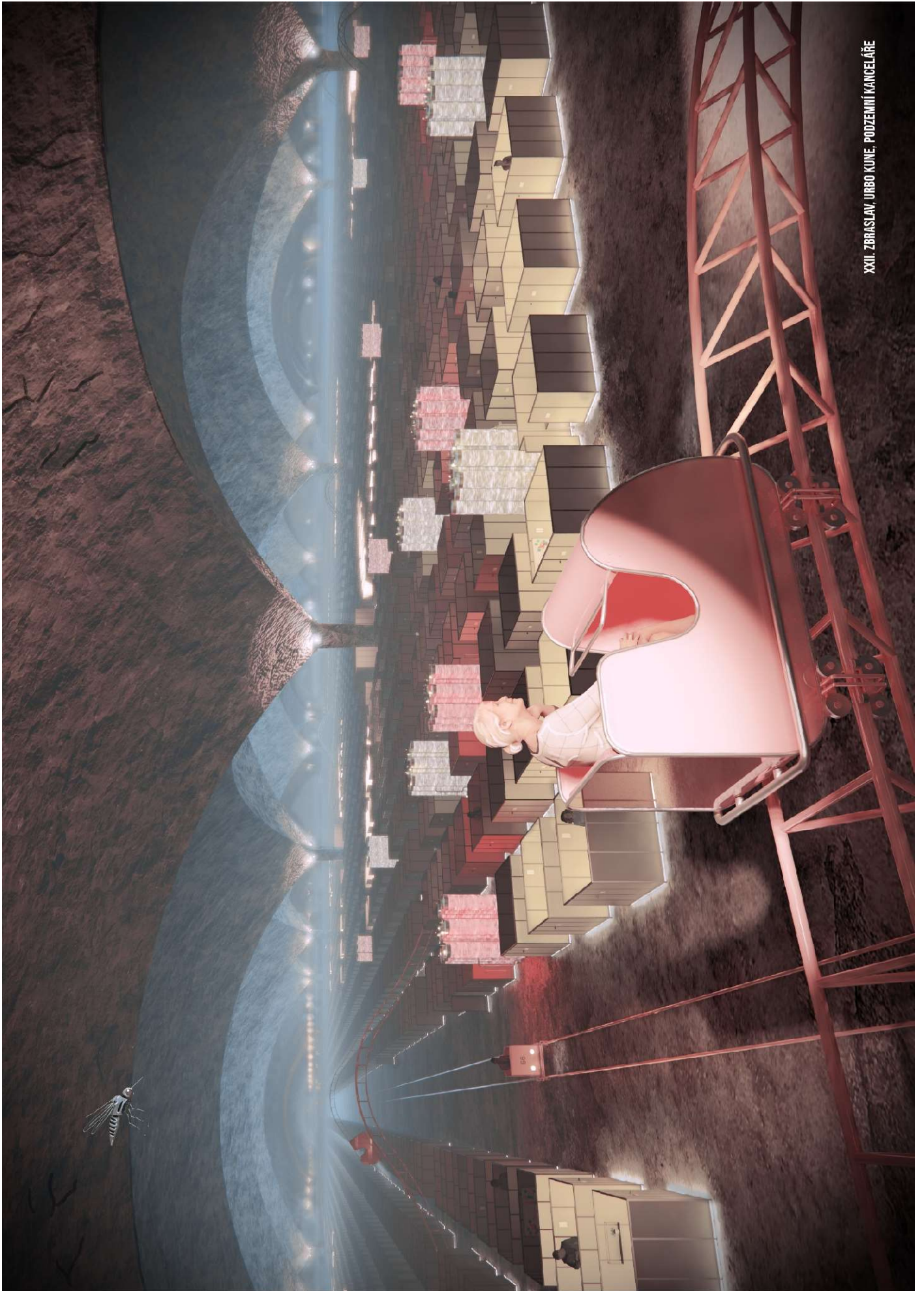






XXI. ZBRASLAV, URBO KUNE, ROTTŮV BYT





XXII. ZBRASLAV, URBO KÚNE, PODZEMNÍ KANCELÁŘE





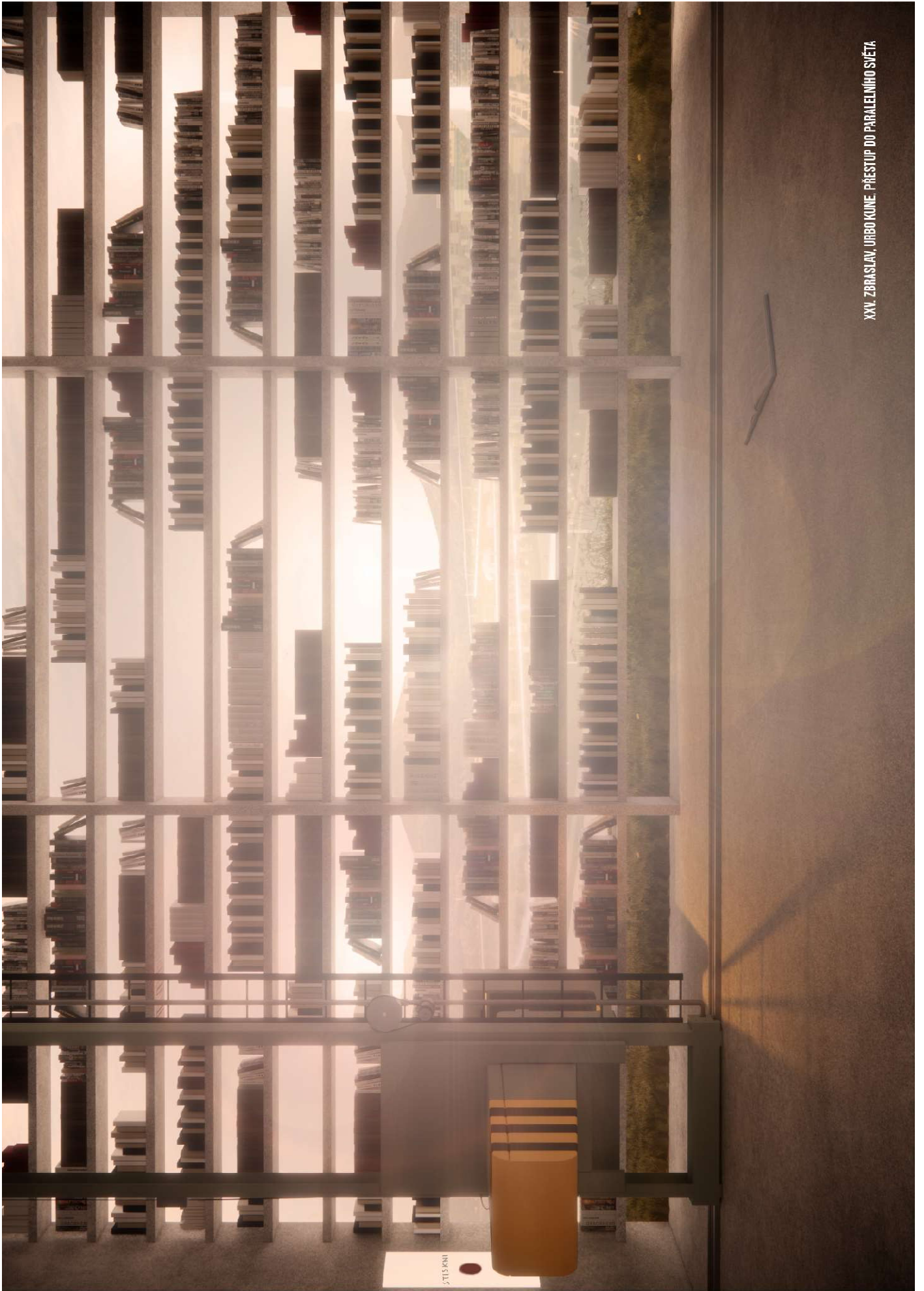
XXIII ZBRASLAV, URBO KUŇE, PODZEMNÍ KANCELÁŘ PANÍ KÚŇOVÉ



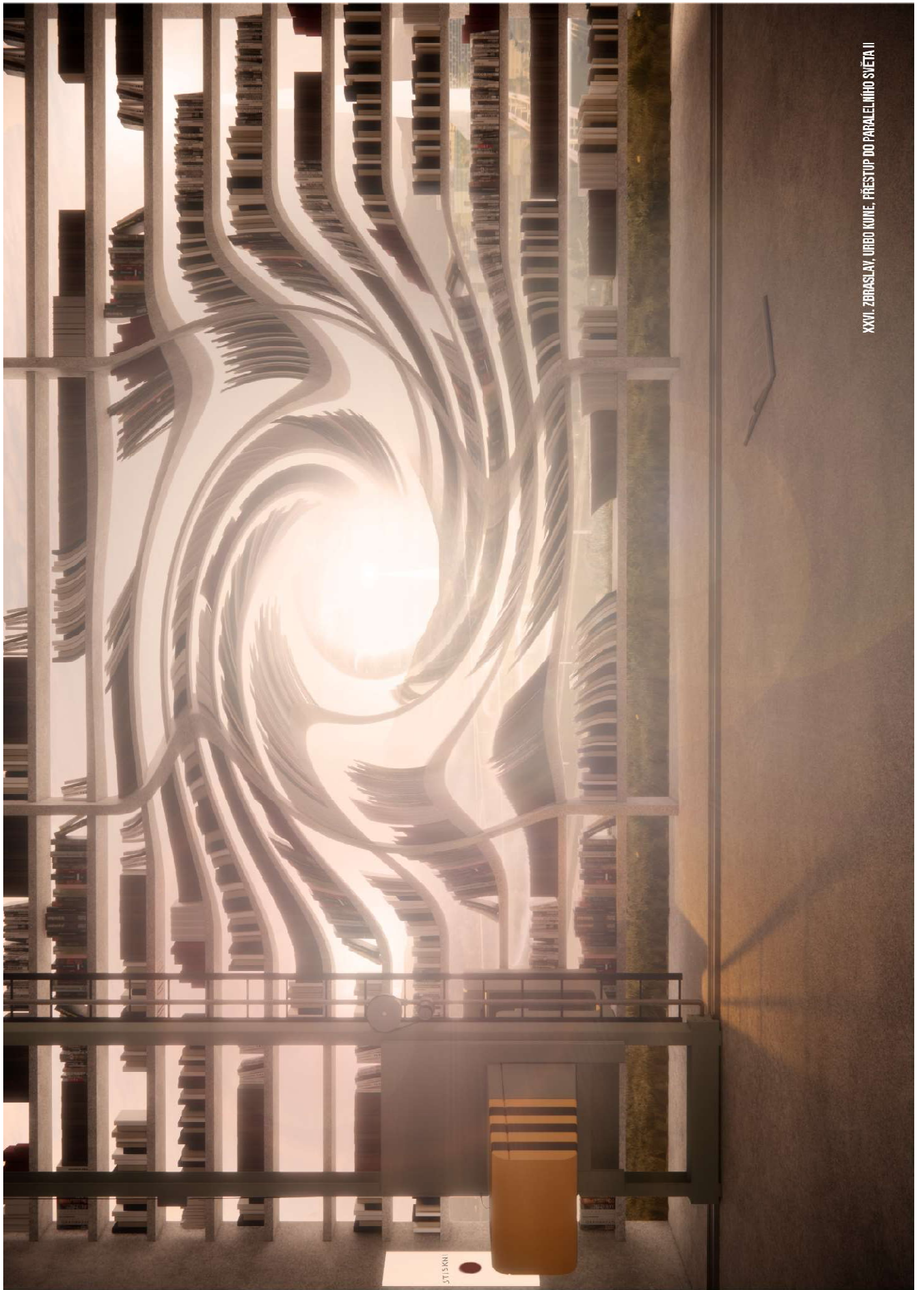


XXIV. ZBRASLAV, JURBO KUNE, BAZÉN





XXV. ZBRASLAV, URBO KUNE. PŘESTUP DO PARALELNÍHO SVĚTA



571SKRNI

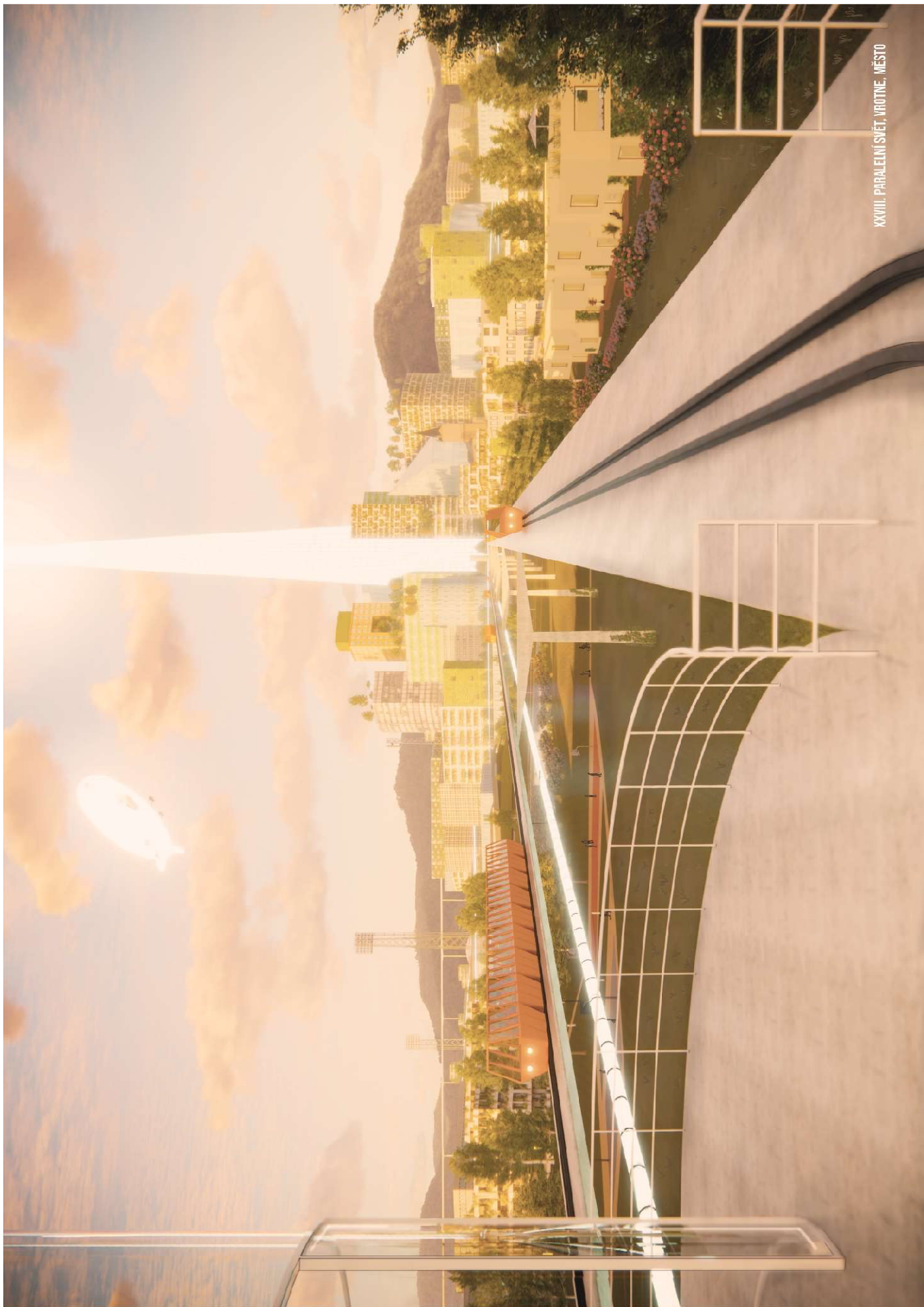
XXVI. ZBRASLAV, URBO KUNE, PŘESTUP DO PARALELNÍHO SVĚTA II





XXIII. PARALELNÍ SVĚT, ÚROVNĚ, OBÝTNÁ KRAJINA





XXVII. PARALELNÍ SVĚT, VROTNĚ, MĚSTO

## SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

### LITERATURA

BAJKALOVA, Maria. *Antiutopické varování v dílech Karla Čapka a Ilji Erenburga*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav slavistiky. 2017.

*Bible: Písmo svaté Starého a Nového zákona*. Český ekumenický překlad. 5. přeprac. vyd. Praha: Česká biblická společnost, 1994. ISBN 80-85810-04-2.

DEUTELBAUM, Marshall. Review: Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner. In: *Film Criticism*. Allegheny College, 1.1.1997, s. 115-119.

FISCHER, Lucy (ed.). *Art Direction and Production Design*. I.B.Tauris, 2015. ISBN 978-1-78453-095-2.

GOMBRICH, E. H. *Příběh umění*. Miroslava TŮMOVÁ (překladatelka). Praha: Odeon, 1992. ISBN 80-207-0416-7.

HALL, James. *Slovník námětů a symbolů ve výtvarném umění*. Praha: Mladá Fronta, 1991. ISBN 80-204-0205-5.

KLIMEŠ, Lumír. *Slovník cizích slov*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1981. ISBN 14-608-81.

MCIVER, Gillian. *Art History for Filmmakers: The Art of Visual Storytelling*. Bloomsbury Publishing, 2016. ISBN 978-1-4725-8065-8.

NAGYOVÁ, Michaela. *Utopický socialismus v 19. století v ekonomické teorii a praxi*. Bakalářská práce. Brno: Masarykova univerzita, Ekonomicko – správní fakulta, Katedra veřejné ekonomie. 2021

NEUMANN, Dietrich. Metropolis. In: BARTELS, Nadejda (ed.); JASPER, Kristina a NEUMANN, Dietrich. *German Film Architecture: 1918 – 1933*. Berlin: Tchoban Foundation – Museum für Architekturzeichnung, 2019. ISBN 978-3-944899-12-1.

SCHÖLDERLE, Thomas. *Geschichte der Utopie*. 2. opr. vyd. Böhlau Verlag, 2017. ISBN 978-3-8252-4818-5.

SMITH, Don G. *H.G. Wells on Film: The Utopian Nightmare*. McFarland Publishing, 2002. ISBN 978-0-7864-4921-7.

SPIEGEL, Simon. "A Film Is No Place For Argument" William Cameron Menzies' Things to Come. *Quarber Merkur*. 2014, no. 115, s. 99-116.

SPIEGEL, Simon. Some Thoughts on the Utopian Film. In: *Science Fiction Film and Television*. Liverpool University Press, 2017.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2. opr. vyd. Helena BENDOVIČOVÁ (překladatelka). Praha: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

URBAN, Miloš. *Urbo Kune: paralelní román*. Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1571-0.

ZEMAN, Milan; MOLDANOVÁ, Dobrava; MACURA, Vladimír; POHORSKÝ, Aleš; HODROVÁ, Daniela et. al. *Poetika české meziválečné literatury*. Praha: Československý spisovatel, 1987.

## FILMOVÉ ZDROJE

ANDERSON, Michael (režisér). *Loganův útěk*. Film. Metro-Goldwyn-Mayer, 1976.

DISNEY, Walt (producent). *EPCOT*. Walt Disney Studios, 1966.

LANG, Fritz (režisér). *Metropolis*. Film. 153 minut restaurovaná verze. UFA, 1927.

MENZIES, William Cameron (režisér). *Svět za sto let*. Film. London Films Productions, 1936.

NOLAN, Christopher (režisér). *Interstellar*. Film. Paramount Pictures; Warner Bros, 2014.

VÁVRA, Otakar (režisér). *Krakatit*. Film. Filmové studio Barrandov, 1948.



## INTERNETOVÉ ZDROJE

ABBOT, L. B. *Logan's Run: Magic for the 23rd Century*. Online. In: American Cinematographer. 2020-04-18. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/logans-run-magic-for-the-23rd-century>. [citováno 2024-05-08].

*An Architectural Review of Metropolis (1927)*. Online. In: Rethinking The Future. Dostupné z: <https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-architectural-reviews/a6188-an-architectural-review-of-metropolis-1927>. [citováno 2024-05-08].

*Biosphere 2*. Online. In: IMDb. Dostupné z: [https://www.imdb.com/title/tt0283263/?ref\\_=ttpl\\_ov](https://www.imdb.com/title/tt0283263/?ref_=ttpl_ov). [citováno 2024-05-08].

DESOWITZ, Bill. *How 'Interstellar's Nathan Crowley Designed the Ultimate Trip, Through Wormholes & Space-Time*. Online. In: Indiewire. 2014-11-06. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/features/general/how-interstellars-nathan-crowley-designed-the-ultimate-trip-through-wormholes-space-time-190272/>. [citováno 2024-05-08].

DESOWITZ, Bill. *Inside the Making of the Spectacular Tesseract in 'Interstellar'*. Online. In: Indiewire. 2014-12-10. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/features/general/inside-the-making-of-the-spectacular-tesseract-in-interstellar-189771/>. [citováno 2024-05-08].

DON, Katherine. *Frank Lloyd Wright's Utopian Dystopia*. Online. In: Next City. 2010-04-08. Dostupné z: <https://nextcity.org/urbanist-news/frank-lloyd-wrights-utopian-dystopia>. [citováno 2024-05-08].

*Filmové adaptace: Karel Čapek*. Online. In: Kladské Pomezí. Karel Čapek. Dostupné z: <https://karelcapek.cz/cs/filmove-adaptace-karel-capek>. [citováno 2024-05-08].

*Introducing Robert Owen*. Online. In: New Lanark. Dostupné z: <https://www.newlanark.org/introducing-robert-owen>. [citováno 2024-05-08].

*Le Familistère Guise*. Online. In: Hidden Architecture. Dostupné z: <https://hiddenarchitecture.net/le-familistere-guise/>. [citováno 2024-05-08].

*Logan's Run and How It Was Filmed*. Online. In: American Cinematographer. 2020-04-17. Dostupné z: <https://theasc.com/articles/logans-run-and-how-it-was-filmed>. [citováno 2024-05-08].

MISHKAN MUSEUM OF ART. *Kibbutz – Architecture without Precedents*. Online. [2024]. Dostupné z: <https://museumeinharod.org.il/en/kibbutz-architecture-without-precedents/>. [citováno 2024-05-08].

NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV. *Krakatit*. Online. [2024]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/film/396074/krakatit>. [citováno 2024-05-08].

NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV. *Muž z prvního století*. Online. [2024]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/film/396447/muz-z-prvniho-stoleti>. [citováno 2024-05-08].

NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV. *Tajemství Ocelového města*. Online. [2024]. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/film/397185/tajemstvi-oceloveho-mesta>. [citováno 2024-05-08].

O'BRIEN, Geoffrey. *Things to Come: Whither Mankind?* Online. In: Criterion. 2013-06-20. Dostupné z: <https://www.criterion.com/current/posts/2812-things-to-come-whither-mankind>. [citováno 2024-05-08].

STIMAC, Julia. *“The City of Truth”: A Closer Look at Bartolomeo Del Bene’s Civitas veri sive morum*. Online. In: PRPH Books. 2020-06-15. Dostupné z: <https://www.prphbooks.com/blog/del-bene-civitas-veri>. [citováno 2024-05-08].

ŠRAJER, Martin. *Československá filmová sci-fi*. Online. In: Národní filmový archiv. Filmový přehled. 2016-06-14. Dostupné z: <https://www.filmovyprehled.cz/cs/revue/detail/ceskoslovenska-filmova-sci-fi>. [citováno 2024-05-08].

THE NATIONAL CENTER FOR JEWISH ART. *Land of Promise*. Online. In: Jewish Film. [2024]. Dostupné z: <https://jewishfilm.org/Catalogue/films/landofpromise.htm>. [citováno 2024-05-08].

URGOŠÍKOVÁ, B. *Things To Come – Film (Movie) Plot and Review*. Online. In: Film Reference. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/Films-Str-Th/Things-to-Come.html>. [citováno 2024-05-08].

*Utopia*. Online. In: Literary Terms. Dostupné z: <https://literaryterms.net/utopia/>. [citováno 2024-05-08].

WOLFE, Shira. *Fritz Lang's Metropolis: How the Iconic Silent Film Took Inspiration from Art Movements*. Online. In: Artland Magazine. Dostupné z: <https://magazine.artland.com/fritz-langs-metropolis-how-the-iconic-silent-film-took-inspiration-from-art-movements>. [citováno 2024-05-08].