

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

DRAMATICKÁ UMĚNÍ

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ SCÉNOGRAFIE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

FANTASY JAKO NOVODOBÝ FENOMÉN VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII NA
PŘELOMU 20. A 21. STOLETÍ

(teoretická část)

VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „KILLING ON CARNIVAL ROW“ PODLE SCÉNÁŘE
TRAVISE BEACHAMA

(hlavní část)

Ing. arch. Magdalena Nováková

Vedoucí práce: Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová

Oponent práce: Ing. arch. MgA. Kateřina Koutská

Datum obhajoby: 14. 1. 2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

DEPARTMENT OF STAGE DESIGN

STAGE DESIGN – FILM AND TELEVISION

MASTER DEGREE WORK

FANTASY AS MODERN PHENOMENON IN THE WORLD CINEMATOGRAPHY AT THE
TURN OF 20th AND 21st CENTURIES

(theoretical part)

ARTISTIC APPROACH TO THE FILM „KILLING ON CARNIVAL ROW“ BASED ON
THE SCRIPT BY TRAVIS BEACHAM

(main part)

Ing. arch. Magdalena Nováková

Supervisor: Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová

Opponent: Ing. arch. MgA. Kateřina Koutská

Final exam date: 14. 1. 2016

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

FANTASY JAKO NOVODOBÝ FENOMÉN VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII NA
PŘELOMU 20. A 21. STOLETÍ

(teoretická část)

VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU ‚KILLING ON CARNIVAL ROW‘ PODLE SCÉNÁŘE
TRAVISE BEACHAMA

(hlavní část)

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím
uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Poděkování

Tímto bych ráda poděkovala paní Ing. arch. Mgr. Radmile Iblové za její mimořádně vstřícný přístup a cenné připomínky při vedení mé diplomové práce.

Abstrakt

Diplomová práce zobrazuje fantasy žánr ve světové kinematografii na přelomu 20. a 21. století. Žánr definuje a dále se zaměřuje na jeden z podžánrů - urban fantasy. Na několika filmových příkladech rozebírá tento fenomén v současné světové tvorbě. Hlavní část zpracovává vlastní výtvarnou koncepci na základě scénáře „*Killing on Carnival row*“ Trevisa Beachama. Daný návrh řeší prostor od urbánního celku až po konkrétní návrh exteriérů a interiérů.

Abstract

This diploma thesis examines fantasy genre in world cinematography at the turn of the 20th and 21st centuries. It defines the genre and focuses on one of the sub genres – urban fantasy. On several examples of movies it shows this phenomenon in contemporary production. The main part is an artistic concept based on a scenario „*Killing on carnival row*“ by Trevis Beacham. The proposal solves its space from urban unit to particular design of exterior and interior.

Obsah:

1	Úvod	8
2	Fantasy jako novodobý fenomén ve světové kinematografii na přelomu 20. a 21. Století.....	9
2.1	Fantasy jako žánr	9
2.2	Vybrané příklady zpracování fantasy ve světové kinematografii.....	15
2.2.1	Smrtihlav (Dark city)	15
2.2.2	Constantine.....	22
2.2.3	Batman	28
2.2.4	Pád (The Fall)	36
2.2.5	Underworld	40
2.2.6	Pěna dní (L'ecume des jours)	47
2.3	Závěr	54
3	Výtvarná koncepce filmu "Killing on Carnival Row" podle scénáře Travise Beachama.....	55
3.1	Děj filmu	55
3.2	Výtvarná koncepce	60
3.2.1	Autorská zpráva.....	60
3.2.2	Breakdown.....	64
3.2.3	The city of Burgue - urbanismus.....	77
3.2.4	Perspektivy	85
3.2.5	Studijní skici	112
3.2.6	Reference	122
4	Seznam použité literatury a jiných zdrojů	138
5	Seznam příloh	143

1 Úvod

Proč na fantasy záleží? Dává nám naději, že svět může být lepším místem, jiným místem. Představovali jsme si božstva, království, éterické bytosti z jiných světů, které nás vedly k dobrému životu, ne-li do ráje. Na rozdíl od reality nám smyšlené příběhy dávají energii a pomáhají nám udržet sami sebe v dnešním konfliktním světě. Obracíme se na Bibli, pohádky a různá jiná fantastická umělecká díla, abychom se bavili. Abychom naši mysl odpoutali od reality, odpočinuli si. Abychom cenili mimořádné v běžném, přehodnotili naše hodnoty a hledali v životě alternativy. Nepotřebujeme fantastické, abychom se odpoutali od tupých životů, potřebujeme to, abychom byli schopní duševně regenerovat a odolávat. Fantasy se často stává sociální kritikou.

Pro zpracování výtvarného konceptu diplomové práce jsem si na základě osobních preferencí a záliby v imaginaci vybrala scénář „Killing on Carnival row“ od Trevisa Beachama, který je právě zástupcem fantasy žánru. Jedná se o film, který se odehrává v městském urbanizovaném prostředí, k čemuž mám jako architekt velký vztah. Hlavní část představí zpracování výtvarné ideji na několika perspektivách, které jsou důsledkem důkladné rešerše a urbanistické úvahy nad nově vytvořeným městem. Danou problematiku tedy řeší od urbánního celku, přes hmotu a charakter exteriérů městského prostředí, až po konkrétní atmosféru interiérů.

Teoretická část konkrétně rozebírá několik filmů. Zároveň posloužily jako reference a inspirace pro samotný výtvarný koncept. Výběr se zaměřil na podobný žánr, urban fantasy (městská fantasy), který na těchto příkladech vysvětluji. Práce si klade za cíl představit různorodé možnosti a přístupy k výtvarnému řešení ve světové kinematografii na přelomu století. Přehled zahrnuje jak americké tvůrce a hollywoodský film, tak i tvůrce z jiných částí světa včetně Evropy.

2 Fantasy jako novodobý fenomén ve světové kinematografii na přelomu 20. a 21. Století

2.1 Fantasy jako žánr

Mnoho věcí, co bylo napsáno o žánru fantasy, se vztahuje spíše na literární žánr, nicméně se tyto teorie dají docela dobře aplikovat i do kinematografie. Filmový žánr je všeobecně něčím velmi běžným a samozřejmým. Rozděluje filmy, které mají společné znaky a témata. Film, jakožto relativně mladé umění, přebírá témata právě z literatury a dramatu. Žánr je jakýmsi konceptuálním nástrojem, který uspokojuje naši touhu po klasifikaci a nálepkování. Nicméně je mapou, komunikačním prostředkem, ve filmovém jazyku. Dá se vymezit na základě mnoha kritérií a prolínat jeden do druhého. Rozlišujeme dokumentární film od fikce, komu je film určen, jednotlivé prvky specifického žánrového slovníku, nebo co v nás film má vyvolat. Žánrový slovník ale není žádným dogmatem, jednotlivé druhy nemají ani žádné specifické definice a hranice, proto je často velmi těžké film zařadit. Zpravidla neexistují ani filmy, kde by se jednalo čistě o jeden žánr, nicméně se překrývají a tvoří hybridy. Žánr je forma kolektivního mýtu, na základě kterého si utváříme představu, co můžeme od filmu očekávat. Spojuje filmový průmysl se specifickým divákem.

Někdy se používá termín „spekulative fiction“¹, aby se obešly rozdíly mezi různými prameny – fantasy, science fiction a horror – které se často mezi sebou překrývají. Sci-fi leží na paradigmatech vědy a technologie, vytváří hypotetické, ale vědecky uvěřitelné scénáře, fantasy takové omezení nemá. Nepotřebuje přesvědčovat diváky, že jeho příběh je realistický. Horror se pak často překrývá s fantasy, pokud obsahují monstra a kreatury, které nemají žádné vědecké vysvětlení. Nebo pokud vstupují do nadpřirozených říší s duchy, vampýry a nevysvětlitelnými fenomény. Pak se dva žánry odlišují v momentě, kdy prvotním posláním je přítomnost hrozivých a ohrožujících scén. U horroru se musíme bát. *„...ikonografie sci-fi zahrnuje vesmírné lodě, počítače, laserové zbraně, a fantasy*

¹ Fantasy Films: QUESTIONS OF GENRE. [Http://www.filmreference.com/](http://www.filmreference.com/) [online]. Advameg, Inc., ©2015 [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné na: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Fantasy-Films-QUESTIONS-OF-GENRE.html> (přeloženo autorem).

film zobrazuje spíše létající koně, křišťálové koule nebo kouzelné hůlky. Ve skutečnosti je nicméně většina filmů hybridních.“²

Některé z filmů nesplňují žádné z těchto prvků a místo toho mají své kořeny v pohádkách, mýtech, legendách, komiksech nebo dětských knížkách. Fantasy je nejstarší forma fikce, kterou najdeme ve všech kulturách po celém světě. A svoje vedoucí pozice si na přelomu 21. století jistě obhájí. Tyto formy (pohádky, mýty a legendy) rozlišuje divácké spektrum, účel a vztah k reálnému světu. Mýtus je považován za základ symbolismu. Vysvětluje a vypráví zrození a fungování kosmu. Je spojován s nadpřirozenými božstvy a jejich činy. Mýtus zahrnuje vzor správného chování, systém víry a morálky a podporuje stabilitu společenského fungování. Legendy člověka seznamují s nadpřirozenými silami v současném světě. Mýty a legendy, ačkoli některé z nich byly napsány před více jak 2000 lety, jsou velmi populární v současné kinematografii. Kdysi byly považovány za pravdivé. Pohádky můžeme oproti tomu považovat za úplnou fikci. Využívají motivy z lidového folkloru, jako jsou čarodějnice, trpaslíci, víly a elfové. Pohádkový svět ovládají kouzla. Můžu si dovolit tvrdit, že podstata fantasy je v těchto prastarých útvarech někde zakořeněna.

Tzvetan Todorov je bulharský literární teoretik, filosof, jehož největším přínosem do literární teorie byla definice „fantastického“. Fantasy definuje prakticky jako každou událost, která se odehrává a zdá se být nadpřirozená. Na základě těchto událostí, se musíme rozhodnout, zda se jedná o iluzi, nebo se situace skutečně odehrává. Todorov představuje tři žánry. Zázračná fantastika (marvellous), kde se příběh odehrává ve fantastickém smyšleném světě, je nadpřirozenou událostí, ke které skutečně došlo. Příkladem může být například trilogie *Pán prstenů*. Tento druh fantasy je dnes spíše znám pod pojmem hrdinská fantasy (high fantasy). Protipólem je tajemná fantastika (uncanny), kde se nadpřirozené jevy dají vysvětlit psychologicky nebo racionálně. Jedná se pak většinou o sny, halucinace, účinky drog, atd.... Mezi těmito póly stojí čistě fantastická rovina (purely fantastic).³ Zázračná fantastika se tedy obrací k nadpřirozenému, výsledkem pak může být náboženská, pohádková, či jiná fantazie. Divák nezpochybňuje

² Fantasy Films: QUESTIONS OF GENRE. <http://www.filmreference.com/> [online]. Advameg, Inc., ©2015 [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné na: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Fantasy-Films-QUESTIONS-OF-GENRE.html> (přeloženo autorem).

³ TODOROV, Tzvetan. *The fantastic: a structural approach to a literary genre*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1973, xi, 180 p. ISBN 08-014-9146-0.

„realitu“ příběhu. Tajemná fantastika lze přirozeně vysvětlit, výsledkem je projekce lidských obav, přání a jiných stavů mysli.

Pojmenování a nálepky mají schopnost zásadně ovlivňovat naši psychologii. Nálepka fantasy je pojem často pejorativní. Bývá přiřazena filmům, které se zdají být triviální, či dětinské. Do nedávna nebyl žánr příliš výdělečný, a i když se vlna více méně obrátila, pořád zápolí, aby byl brán vážně. A přitom právě současné blockbustery trhající rekordy v návštěvnosti kin jsou právě z pole fantasy, ať už se jedná o filmy o superhrdinech nebo hrdinskou fantasy. Možná je to technologie a proces výroby takového filmu, která se neustále zdokonaluje a dnes je schopna nabídnout divákovi prostředí, která působí velmi „realisticky“, uvěřitelně. Většina takových filmů je považováno za snilkovské, jakýsi únik, který nás dokáže dočasně transportovat do nemožných světů. Těžké problémy jsou řešeny kouzly a staromódní odvahou, integritou. Nejúspěšnější fantasy filmy poskytují divákovi zprostředkované zážitky, které otřásají s emoční, div ne fyzickou, realitou. Neutíká totiž *od* něčeho, ale utíká *do* něčeho a kvalita tohoto úniku záleží na kvalitě filmu.

Fantasy je často nazýváno jako dětinské. Dětství je totiž místem, kde je hra dovolena a dokonce podporována. Hra, imaginace, fantazie je viděna jako práce dětství samotného. Filmy tohoto druhu jsou také mnohdy dětem určeny. Ale je fantazírování jenom pro děti? Fantasy není ani dětinské, ani popření reality, je únikem, spirituální cestou.

Existuje samozřejmě nesčetné množství podžánrů, jehož dělení opět nemá žádné pevné hranice. Pro naše účely vyjmenujeme ty nejběžnější.

- **Historická fantasy** – časově se nejčastěji odehrává v dobách, které mají i stylově nejblíže ke středověku. Často jsou provázány se skutečnými známými historickými příběhy a osobnostmi.
- **Hrdinská fantasy (high fantasy)** – dobrodružství v kompletně smyšleném světě, který bývá dobře propracován. Hrdinové se setkávají s nadpřirozenem. Její podstata je heroická, hrdinové často padnou v boji za vyšší princip, dobro. Typickým příkladem je sága *Pán prstenů* a její Středozemě, kde se příběh odehrává.
- **Meč a magie (sword and sorcery, S&S)** – hrdinové ovládají meče, řeší napínavé násilné zápletky. Jde spíše o vlastní dobro, než o vyšší

společenský princip, na rozdíl od hrdinské fantasy. Mnohdy je v příběhu i romantická zápletka. Typické jsou například příběhy o barbaru Conanovi.

- **Superhrdinská fantasy (superheroes fiction)** – je někdy považován za samostatný žánr. Vychází především z amerických komiksových knih, jejichž adaptace expandují i do jiných médií. Hlavní postavou je superhrdina, který vládne nadlidským schopnostem. Bojuje proti zločinu a je nazýván civilním strážcem. Na toto téma je v současné době bohatá i seriálová produkce. Příkladem může být *Batman* či *Spiderman*.
- **Temná fantasy (dark fantasy)** – tento druh nese až hororové prvky, samotný horor je však považován za samostatný žánr. Lidstvo je ohrožováno silami, které jsou pro lidstvo nevysvětlitelné, nadpřirozené. Příběh se nese v duchu temného vyprávění, výprava tíhne spíše ke středověku, gotice. Můžeme sem zařadit i některé vampýrské a upířské příběhy. Příkladem může být třeba film *Vrána* (*The crow*, dark fantasy, USA, 1994).
- **Vědecká fantasy** – tento druh přejímá jak prvky science fiction, tak i prvky fantasy. Do sci-fi tedy vstupují nadpřirozené prvky. Sci-fi dělá "nepravděpodobné možným", zatímco fantasy dělá "nemožné pravděpodobným"⁴. Filmová série *Hvězdné války* poslouží jako dobrý příklad.
- **Urban fantasy** – je definovaná především místem, kde se odehrává, a to je v tomto případě městské urbánní prostředí. Může být kompletně smyšlené, nebo příběh probíhá v současnosti, minulosti, či budoucnosti s nějakým nadpřirozeným jevem. Příběh je zpravidla zasazen v reálném městském prostředí v současnosti. Jedná se o relativně nedávný směr. Jako příklad poslouží většina filmů, kterým se tato práce zabývá v oddílu 2.2 při podrobnějším rozboru tohoto fenoménu.

⁴ NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: Asociace fanoušků science fiction, 1995, 555 s. ISBN 80-853-9033-7. s. 32.

Dále lze na dělení pohlížet v rámci zařazení imaginárních světů. Diplomová práce Ireny Zbieczukové na téma „Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře“ poskytuje toto dělení:⁵

- **Skutečný svět s prvky imaginárního světa** – odehrává se v reálném prostředí, které známe, jen některé prvky jsou pozměněné, nesou známky nadpřirozena.
- **Imaginární svět je paralelní se skutečným** – vedle našeho světa existuje paralelní, který se řídí jinými zákonitostmi. Výborným příkladem je filmová sága o *Harry Potterovi* nebo *Letopisy Narnie*.
- **Imaginární svět nahrazuje skutečný svět** – kde fantasy svět představuje alternativu k našemu reálnému. Je tedy kompletně imaginární, přejímá své vlastní zákonitosti. Sem spadají filmy hrdinské fantasy.

Autorka vycházela z literárního žánru, nicméně jak už bylo v úvodu zmíněno, tato dělení lze uplatnit i na stejný žánr filmový. Ve výčtu mi osobně chybí další příklad, který vychází z Todorova tajemné fantastiky (uncanny). Přidávám tedy další bod:

- **Reálný svět doplňuje psychologicky vysvětlitelná imaginace** – jedná se o reálný příběh, který doplňuje imaginace a nadpřirozeno v rovině snů, vyprávění smyšleného příběhu, halucinace...

Oddíl 2.2 se věnuje rozboru několika filmů, které z větší části podléhají podžánru urban fantasy. Pro srovnání každý zařadíme dle předchozích kritérií. **Smrithlav** (*Dark city*, USA/Austrálie, 1998) je urban fantasy, kde město představuje jednu z důležitých rolí. Svět je kompletně smyšlený, nahrazuje skutečný, ačkoli jeho základ vychází ze zákonitostí našeho fyzického světa. Kombinuje prvky fantasy a science fiction.

Constantine (*Constantine*, USA/Německo, 2005) se odehrává ve skutečném světě s prvky světa imaginárního. Vychází tedy z námi dobře známého prostředí. Dle Todorova by se jednalo o čistě fantastickou rovinu.

⁵ ZBIEJCZUKOVÁ, Irena. *Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře*. Praha, 2011. Diplomová práce. Universita Karlova, filosofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Václav Vaněk, CSc., s.18.

Batman (*Batman*, USA/Velká Británie, 1989) je příkladem superhrdinské fantasy, nebojím se ho však nazvat urban fantasy, neboť, podobně jako ve Smrtihlavovi, hraje město jednu z hlavních rolí. Batman bojuje proti zločinu ve skutečném světě, je však vystavěn na eklektické architektuře, tudíž působí spíše imaginárním dojmem. Společnost však funguje na zažitých principech, některé jevy v ději filmu lze interpretovat jako nadpřirozené.

Čtvrtý film, **Pád** (*The fall*, Velká Británie/USA/Indie, 2006), jako jediný vybočuje z řady, protože se nejedná o urban fantasy. Je však velmi inspirativní v technologickém přístupu k filmu a tvoří zástupce tajemné fantasy. Imaginativní rovina je zde vytvořena vyprávěným příběhem.

Underworld (*Underworld*, USA/Německo/Maďarsko, 2003) je zástupcem příběhu o vampýrech a vlkodlacích. Opět se pohybuje v nám velmi známé realitě, avšak se jedná o nadpřirozené bytosti, které žijí po boku lidské rasy. Zde se film překrývá s podžánrem temné fantasy s jemnými hororovými prvky.

Posledním filmem je **Pěna dní** (*L'ecume des jours*, Francie/Belgie, 2013), jako jediný zastupuje evropský film. Příběh je čistě surrealistický, někdo by tedy film do fantasy neřadil. Pro tuto práci však splňuje podmínky, kulisou je Paříž, která přejímá prvky ze surrealistického světa Borise Viana. Svět nekonečných možností.

Výběr je zaměřen na urban fantasy, protože každý z filmů posloužil jako reference pro výtvarný koncept filmu „Killing on Carnival row“ prezentovaný v části 3. Každý z nich zvolil jiný výtvarný přístup.

Katherine Fowkes ve své knize *The fantasy film* uzavírá úvodní kapitolu slovy: *„Žánry nejsou nikdy stabilní a fantastická témata, motivy, a také diváková interpretace, jsou subjekty, které se v průběhu času mění. Mimoto, musíme přijmout, že naše představa o tom, co se kvalifikuje jako science fiction, horror, nebo fantasy, se také bude v průběhu času měnit. Co se dnes zdá jako čistá science fiction v jednu chvíli, může skutečně reflektovat realitu v pozdější době. A co dnes bereme za samozřejmost, se mohlo zdát jako kouzlo předchozím generacím.“*⁶

⁶ FOWKES, Katherine A. *The fantasy film*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010, xi, 201 p. ISBN 14-051-6879-X.

2.2 Vybrané příklady zpracování fantasy ve světové kinematografii

2.2.1 Smrtihlav (Dark city)

USA/ Austrálie/ 100 min/1998

- Režie: Alex Proyas
- Scénář: Alex Proyas, Lem Dobbs, David S. Goyer
- Kamera: Dariusz Wolski
- Střih: Dov Hoenig
- Production designer: George Liddle, Patrick Tatopoulos
- Art director: Richard Hobbs, Michelle McGahey
- Set designer: Axel Bartz
- Costume designer: Liz Keogh

Děj

Jon Murdoch se probudí ve vaně hotelového pokoje. Ztratil paměť. Zazvoní telefon. Doktor Schreber varuje Murdocha, aby ihned odešel z pokoje, neboť ho stíhá skupina mužů (známí jako „Strangers“), které by nechtěl potkat. Během hovoru objeví mrtvou ženu vedle postele, na jejím těle je namalováno několik spirál její krví. John opouští scénu a skupinka holohlavých mužů se poprvé představí divákům.

Zmaten bloumá po městě, nakonec najde svoji peněženku a dozví se své pravé jméno. Díky vodítkům objeví i svoji ženu Emmu. Zároveň je stíhán inspektorem Bumsteadem, který ho podezřívá z vraždy několika prostitutek. Na útěku před „Strangers“ objevuje, že má nadpřirozené schopnosti, stejné jako mají oni, a učí se je využít, aby před nimi utekl. Často vidí lidi upadnout do kómatu, jako by spali. „Strangers“ dokáží zastavit čas a změnit lidem identitu, implantovat jim

jiné vzpomínky. Zároveň se mění i fyzický prostor kolem nich. Děje se to v noci a čas se vrací zpět, aby nedošlo k domněnkám, proč nevychází slunce.

Murdoch začíná potemnělé prostřední zpochybňovat. Díky rozhovorům se svoji ženou, příbuznými a doktorem Schrebrem (který je nucen sloužit holohlavým mužům) zjišťuje svůj původ a dostává povědomí o místě Shell Beach, které dobře všichni znají, ale nikdo mu není schopen říct, jak se tam dostat. Zapomněli. Celé město je jako noční můra, ze které se nejde dostat. Slunce přestalo existovat.

Murdoch v průběhu stíhání přesvědčí detektiva Bumsteada a Emmu o svoji nevinně. Všichni hlavní hrdinové začnou zpochybňovat realitu a ženou se za zjištěním Proč? Kde se tu vzali a proč město funguje tak jak funguje? Ostatní nic netuší. Doktor Schreber vysvětluje, že „Strangers“ experimentují s kolektivním vědomím, které se snaží implantovat do každé mysli. Lidské tělo využívají jako paraziti. Murdoch je v zásadě jediná výjimka. Samotného doktora využívají pouze k vědeckým motivům, mixuje myšlenky a implantuje je do lidských těl. Jeho ostatní vzpomínky byly rovněž vymazány.

Nakonec místo Shell Beach najdou, existuje však jen jako billboard na konci města. Frustrovaný John začne zběsile trhat zeď na kousky, až do ní udělá díru a objeví vesmír, který město obklopuje.

V tomto momentě jsou všichni napadeni „Strangers“, kteří je našli díky Johnovým vzpomínkám implantovaným do jednoho z nich. V podzemním světě, kde holohlaví muži žijí, mu doktor Schreber musí implantovat kolektivní vědomí a zničit tak jeho abnormalitu. Doktor je však zradí a namísto toho mu do hlavy vsune dětství strávené s doktorem, kde mu vysvětluje, jak „Strangers“ fungují a jak je zničit. Povstane s ještě mocnější silou, vyhrává poslední bitvu. „Strangers“ hledali v těle na špatném místě, aby zkoumali lidskost. Hlava to není.

Murdoch využívá svých nových schopností a skutečně vytváří Shell Beach. Vytvoří pláže, oceán a město zaleje sluncem. „Strangers“ umírají a Murdoch potkává Emmu, nyní Annu, na molu na břehu oceánu. Setkávají se „poprvé“.

Technologie a rozbor scénografie

Dark city je nadčasový film, který vznikl na konci 90. let. Hlavním hrdinou je město, kde se všechno stane. O jeho estetiku a mechanismus se postaral společně s Proyasem Patrick Tatopoulos, jehož jméno v práci zazní ještě v souvislosti s filmem Underworld. Můžeme spekulovat, jestli se jedná spíš o fantasy nebo sci-fi, ale co je důležité, je fakt, že jde především o neo-noir, jehož estetika se pláží celým filmem. A velmi výrazně ji cítíme.

Téměř celý film je točen v ateliéru, kromě dvou dnů - finální záběr na pláži, kdy se nad městem objeví slunce a Murdoch opět potkává Emmu. Zbytek prožil štáb ve stejné tmě, jako hlavní hrdinové.

Postavili kolem padesáti setů, z finančního hlediska nebylo možné film natočit v Americe. Točilo se v Austrálii, odkud režisér snímku Proyas pochází. Stavěli interiér, exteriér, tak i podzemní svět „Strangers“, což byl pravděpodobně doposud největší set, jaký se kdy v Austrálii postavil. Set měl být jakousi synopsisí různých epoch, nicméně centrální charakter se pohybuje ve 40's letech, přičemž se netrvá na každém dobovém detailu. Čtyřicátá léta rovněž velmi podporují estetiku noirových amerických filmů. Používá se intimní osvětlení, jakoby světlo svítilo z reálných zdrojů – pouliční lampy, neonové nápisy, nástěnné lampy, světlo ulice pronikající dovnitř.

Exteriéry jsou významnou součástí filmu. Troufla bych si tvrdit, že zde hrají hlavní roli. Kromě závěrečné scény jsou stavěny v ateliéru. Ulice a tváře domů nesou estetiku velkých amerických měst, avšak místy si můžeme připadat více jako v Londýně. Paty domů mohou připomínat spíše Evropu. I v architektonické stylizaci tedy najdeme zajímavou syntézu, která dohromady tvoří půvabný celek. Americké město funguje spíše na geometrické urbánní struktuře, zde ale ulice ale nemají otevřený horizont, vždy máme průzor uzavřen zdí nebo jiným domem. Toto do značné míry limitovaly možnosti ateliéru. Ulice mají strohý charakter, většinou se na nich pohybují hlavní hrdinové bez velkého množství komparzu. Snahou bylo vytvořit město bez hlubokého detailu obr. III obr. II. Řídké a prázdné. Proyas údajně před natáčením procházel setem a detaily záměrně odstraňoval, neboť chtěl postavy izolovat uvnitř prázdného světa. Domy jsou řešeny utilitárně, v omítce, případně cihle, s litinovým schodištěm, ubíhajícím vertikálně vzhůru,

tolik typickým pro americké velkoměsto. Sokly domů mají nezvyklou výšku, což postavy opticky zmenšuje a město dělá nelidské. Omítka, kámen cihla, litina a dřevo. Ulice jsou dlážděné, kropené vodou. Vzniká tak reflexe a větší dramaticnost obrazu. Světla svítí z přirozených zdrojů v podobě pouličních lamp, neonových nápisů, svítících výloh a oken ^{obr. II¹}. Pocit vlhkého prostředí krásně rozptyluje světlo, ve kterém se pak často mihotá kouř stoupající vzhůru z uličních kanálů. Vždy se v obraze koncentrujeme na jednu lapidární věc, která svítí do tmy. Ať se jedná o výlohu, okno bytu či telefonní budku. Nic jiného nás neruší. Barevně se dekorace drží v přírodních potměných nahnědlých barvách. Vyskakují pouze neonové oznámení.

Město má industriální charakter. Vidíme kouřící komíny a kovové konstrukce s robustní stavbou. Domy ční do vysokých výšek a mezi nimi probíhá víceúrovňová infrastruktura – silnice a železniční dráhy ^{obr. III¹}. Celek působí vyváženým dojmem. Kamera využívá vertikálnost setu. I v pohledu vzhůru je obraz dělen do několika plánů. Strukturou je zde velmi zřetelná inspirace Metropolisem Fritze Langa a jiných německých expresionistů. Je jasné, že pro dokomponování celků bylo použito tehdy ne příliš dokonalých vizuálních efektů, neboť práce v ateliéru tvůrce velmi limitovala. I tak si s exteriéry poradili skvěle. Město nepůsobí úplně reálným dojmem. Ulice i přes svoji kulisovost hrají s celkovou estetikou filmu. Nejdivadelněji působí proměny města, kdy se domu zmenšují, zvětšují, posouvají, natahují a vyrůstají nové. Transformace zřejmě byla točena na modelu a postprodukčně dodělávána. Film je ve své estetice velmi stylizovaný a abstrahovaný na podstatné prvky důležité pro děj. Nic není navíc.

Závěr nám odhalí urbánní strukturu města, když vidíme celek z vesmíru. Je ve tvaru spirály, která dějově probíhá celým filmem. Je stejně tak zacyklené, jako život zdejších netušících obyvatel.

Interiéry jsou vždycky řešeny jako kompletní prostředí – podlahy, stěny, otvory a strop. Strop je vidět téměř v každé dekoraci, kamera hodně používá ‚low angle‘, což je také typické pro noirový film. Pro diváka je to trochu nezvyklé, neboť na širokých formátech objektivu často strop není vidět. Dostáváme tak pocit klaustrofobnějšího, striktně uzavřeného prostoru. Prostor jakoby svírá hrdinu do zacykleného života. V bytě zblázněného detektiva, který počmáral

spirálami vše kolem sebe, je strop dokonce tak nízko, že na něj postavy házejí stíny ^{obr.IV}. Absolutní sevření, ze kterého nelze najít cestu ven.

Odstavné stěny se používají také v minimální míře. Tento systém vychází i z režisérovo filosofie práce s herci. U takového filmu stavěného v ateliéru se pro ně snaží navodit reálnější atmosféru lokace. Čtyři stěny a strop, namísto otevřeného prostoru s namířenými světly a kamerami proti nim – jako brouci pod mikroskopem. I v interiérech se světlo snaží svítit z reálných zdrojů, jako jsou nástěnné lampy, světlo ulice pronikající okny, či stropními světlíky. Horní, takřka katedrální, svícení potkáme celkem často a to nejvíc ve spojitosti s doktorem Schrebrem, který v ději funguje jako spojka s ‚lidským‘ a podzemním světem. Je jakousi mystickou hádankou a tak i působí osvětlení shora.

Kompoziční principy vycházejí z použitých prvků v exteriéru. I tady najdeme zvýšené sokly a obklady zdí, výše uchycené nástěnné lampy, postavy tak zase jistým způsobem zatlačují. Podlahy si také pohrávají s reflexí pomocí materiálů, jako je třeba mramor. Stěny jsou vlastně beze vzoru, jen se svoji přirozenou strukturou materiálu, s lehkou reflexí, která odráží a rozptyluje světlo prostorem. Aktéři i prostředí jsou tak zase dokola odráženy do všech stran. Stěny vlastně vzor nepotřebují, obraz se akcí zaplňuje sám.

Některé hodně tlumené dekorace, jako je například **bar**, kde zpívá Emma, jsou prostorově vymodelovány pouze světelným zdrojem či nasvětleným předmětem. V souvislosti s doktorem Schreberem můžeme pozorovat nejen mystické světlo shora, ale i prostory založené na kruhovém půdoryse, jako jsou jeho **pracovna a bazén** ^{obr.V}, kam pravidelně chodí. Voda je oblíbeným prvkem, dokáže roztančit odlesky na okolních stěnách.

Barevně se interiér drží spíše ve studených barvách – studené odstíny zelené, a to hlavně v prostorech, kde si Murdoch nepamatuje sám sebe, je dezorientovaný. **Koupelna**, kde se na začátku filmu probudí, je vykachlíkovaná zelenou, která okamžitě křičí něčím jedovatým, stejně tak pastelově fialová voda ve vaně. Jsou zde i výjimky ^{obr.VI}. Prostor **automat**, kde najde svoji peněženku, ztracenou identitu, je celý ve světle krémové barvě. Potká zde dívku, prostitutku, náhlý závan nevinnosti a čistoty, která jistým způsobem zachraňuje situaci. V souvislosti s ní dojde i na červenou barvu. **Střešní byt strýce** je spíše lazen do teplých odstínů, plný drobností souvisejících s jeho mládím. Tady má být

doma, tady se má cítit dobře. Dekorace má mít spojitost s ‚neexistujícím‘ místem Shell Beach, odkud má John původně pocházet – zavěšené ryby, rodinné fotky,... Teplo rodinného krbu.

Jak kompozice obrazu, tak i dekorace jsou často centrální. Estetikou i grafikou se dekorace řídí stále čtyřicátými léty.

Je pochopitelné, že z finančních důvodů se spousty dekorací muselo recyklovat a použít znovu jako jiný set. Používali vyměnitelné moduly, kterými dokázaly za chvíli prostor přeměnit. Běžnému oku je to nezřetelná záležitost.

Koncept **podzemního světa** je úplným kontrastem s tím, co jsem doposud popisovala. Proyas s Ttopoulosem začali na jeho podobě pracovat už dva roky před natáčením filmu. „Strangers“, kteří svět obývají, nesnesou světlo, proto panuje jenom tma. Bojí se vody, a tak doktor Schreber často chodí do bazénu v domnění, že ho tam nemohou navštívit. Jejich svět je nestabilní a vrtkavý, zkoumají lidi a jejich fungování, kolektivní vědomí, v domnění, že najdou řešení.

Set byl 15 metrů vysoký a musel být postaven v místním lunaparku. Ústředním prvkem je spirálové zařízení schopné měnit layout města a obrovské hodiny schované za kovovým obličejem. Prostor je kruhový a v zásadě funguje jako tribuna. „Strangers“ se shromažďují na ochozech a vůdci zdola dávají rozkazy

obr.VII

Jsme v úplně smyšleném prostoru, který stylově tíhne k novogotice. Nedrží však žádnou geometrii, struktury jsou spíše křivolaké, charakterizující jejich svět. Vědecké stroje ke vstříkovaní kolektivní paměti, spirálovitý mechanismus, všechny tyto zvláštnosti ubíhají trochu steam-punkovým směrem. Opět důležitou roli hraje světlo, které je použito především k podsvícení různých elementů, ty pak září do tmy a dotváří geometrii prostoru.

Je těžké vytvořit kompletně smyšlený svět, který se téměř neopírá o realitu. Podzemní svět z mého hlediska trochu pokulhává za zbytkem dekorací, působí až příliš divadelním a umělým dojmem. Mnoho recenzí tento set považuje pro film za stěženi. Nicméně pro příběh splňuje účel, neboť je v naprostém kontrastu s městem nahoře.

Film je všeobecně velmi vydařený. Je to příklad absolutního fantasy, celý se odehrává ve smyšleném světě, tudíž vyšší míra stylizace nikterak neuškodí. Je škoda, že byl trochu opomíjen, nevstoupil u nás ani do kin, vyšel pouze na DVD. Často je srovnáván nebo nazýván předchůdcem *Matrixu* bratří Wachovských, který vznikl o rok později, v roce 1999. Kdybychom si oba filmy důkladně porovnali, opravdu najdeme velkou podobnost jak v dějové linii, tak ve stylu dekorací, ačkoli *Matrix* hraje na současnost s futuristickými tendencemi. Vizuální efekty jsou zde mnohem zdařilejší, i když oba filmy dělí pouze rok.

2.2.2 Constantine

USA/ Německo/ 121 min/2005

- Režie: Francis Lawrence
- Scénář: Kevin Brodbin, Frank A. Cappello
- Kamera: Philippe Rousselot
- Střih: Wayne Wahrman
- Production designer: Naomi Shonan
- Art director: David Lazan
- Set designer: Douglas A. Mowat
- Costume designer: Louise A. Mowat

Děj

John Constantine byl v pekle a vrátil se.

Narodil se s darem, který nechtěl. Je schopen rozpoznat míšence ďábla a anděla, kteří krácejí po zemi v lidské kůži. V dětství se pokusil o sebevraždu, neboť viděl to, co ostatní ne. Sebevražda podle Bible patří mezi největší hříchy, měl po své smrti tedy jít do pekla. V pekle strávil dvě minuty a jeho duše je s peklem navždy spojena. Až doopravdy umře, zaplatí za svůj hřích. John do pekla nechce a odmítá se s tím smířit. Brzo však má zemřít, díky svému životnímu stylu a zlovyku kouření má těžkou rakovinu plic a moc času mu už nezbývá. Snaží se vykoupit svými činy a démony posílá zpátky, kam patří, pod povrch zemský. Žádá anděla Gabriela, v lidské podobě, o odklad jeho smrti a rakoviny. Gabriel odmítá, snaží se ho přesvědčit, že jeho motivy k vymítání démonů jsou sobecké a cestu do nebe mu nezajistí. Proslýchá se, že pro jeho duši si přijde sám Ďábel.

Constantine není svatý. Zahořklý hrdina, který myšlenkou hrdinství opovrhne. Bude bojovat za záchranu duše, ale poděkování nečeká. Už vůbec ne sympatie. Vše, o co mu jde, je odklad.

Detektiv Angela Dodson se objeví na jeho prahu žádající o pomoc s vyšetřováním sebevraždy její sestry, která údajně skočila ze střechy ústavu pro duševně choré, kde byla pacientkou. Angela je přesvědčená, že by Isabela nikdy sebevraždu nespáchala, neboť byla silně věřící a vždy věřila v lásku Boha. John ji zprvu odmítá, ale po té, co ji démoni začnou honit po ulici, souhlasí s pomocí. Démoni se totiž začnou objevovat ve své ryzí podobě (na zemi se mohou vyskytovat pouze jako míšenci v lidské podobě). Něco je v nepořádku. Rovnováha byla narušena.

Ukazuje se, že Angela a Isabela převzali stejný dar jako John. Angela svým vizím nevěřila, odmítla je a přestala vidět. Isabela jim naslouchala a zaplatila za to životem. Společně s Johnem utíkají před démony a snaží se problém rozlousknout. Několikrát navštíví peklo, kam se jsou schopni dostat.

Závěr je plný zvrátů. Vyjde najevo, že Luciferův syn Mammon se snaží dostat na zemský povrch a ovládnout lidstvo. K tomu ale potřebuje pomoc boží a tím je zrádce anděl Gabriel. Mammon se dostává do těla Angely. Constantin se ji snaží zachránit. Podřeže si žíly a opravdu přichází sám Lucifer pro jeho duši, na kterou čeká více než dvacet let. John ale obětuje svoji duši za záchranu Isabely, kterou se snaží dostat do nebe. Vykoupením přelstí Lucifera a sám míří k nebi. S tím se Ďábel ale nechce smířit, zbavuje ho rakoviny a nechává ho žít s tím, že se ještě prokáže, kam opravdu patří.

Lucifer svého syna zastaví, Gabriel je zbaven křídel, stává se člověkem, což je pro něj nejhorší trest. Angela i John žijí.

Technologie a rozbor scénografie

Constantine je filmová adaptace na motivy komiksového příběhu Hellblazer. Hlavní roli cynického antihrdiny ztvárnil Keanu Reeves. Role production designérky se ujala Naomi Shohan, kterou známe ze snímků jako *Americká krása*, *Training day* a *Já – legenda*.

Příběh se odehrává v reálném světě. V komiksové podobě John Constantin žije v Londýně, režisér Francis Lawrence ale příběh přenesl do Los Angeles, kde byl

film také natočen. Francis si vybral Naomi jako výtvarnici právě díky její předchozí práci s lokacemi v LA.

Svět je tedy reálný, nicméně existuje i fantastický altersvět, který prožívají a vidí pouze naši hrdinové se zvláštními schopnostmi vidět. Opírá se o křesťanskou víru a příběh o Nebi a Peklu. John Constantine má totiž dar vidět ďábly a anděly v lidské podobě. Je to týpek, co by se raději přál nebýt otravován démony.

Exteriéry se odehrávají na ulicích v Los Angeles. Tvůrci se snažili vybírat ne příliš zprofanované lokace, aby nás smysly prvoplánově k tomuto městu nevedly. Pro příběh v podstatě není úplně důležité, kde se odehrává, ale v zásadě to určuje estetiku filmu. I zde film inklinuje do noirového pocitu. Johnův svět je tmavé a mrzuté místo. Prožíváme urbánní noční scény s hlubokými stíny. Lampy a noční světla se odráží na vlhkém asfaltu. Dynamické světlo.

Ačkoli je příběh ze současnosti, nálada i prostředí jsou konceptuálně posunuty do 30-40. let, což lze cítit především ze stylu **interiérů**. Evokují tedy dobové tendence, nicméně jsou zcela současné. Pro **Johnův byt** byla vybrána lokace nad starou bowlingovou dráhou, kde se reálně natáčel i interiér. Exteriér plně koresponduje i s vnitřkem bytu, neboť se jedná o historickou budovu. Místo muselo být přirozeně upraveno, aby odpovídalo potřebám příběhu. Dispozice prakticky kopíruje layout bowlingové dráhy. Dlouhý úzký prostor lemovaný množstvím oken ^{obr.VIII}. Důležité bylo do těchto oken nainstalovat žaluzie, které se otevírají a zavírají jedním mechanismem. Během vteřiny tak jsou schopny do bytu propustit viditelné paprsky světla. Zdi pod okny lemují barely se svěcenou vodou označeny křížem, které slouží jako ochrana bytu před démony.

Prostor je starý a ošoupaný. Vyloženě cítíme nánosy barvy, které se objeví na každých futrech, zdech a jiných površích. Johnovi příliš nezáleží na prostředí, kde žije. Barevnost je laděna do zelené, která se často objevuje také v předchozím rozebíraném filmu *Dark city* a všeobecně v jiných sci-fi (např. *Matrix*). Zelená je jedovatá a navozuje pocit lehké závratě, diskomfort, něco záhadného. (Jedná se o kontext zmiňovaných filmů, jinak zelená v realitě naopak může působit klidným dojmem, samozřejmě záleží na odstínu).

Často dochází k zvláštním mizanscénám v obraze, které mají výrazné vizuální působení - kamera snímá rozhovor Angely a Johna, obě postavy stojí naproti sobě, vidíme je z profilu. Angela je zobrazena přes „filtr“ skleněné transparentní

zástěny, která odděluje koupelnu od obytného prostoru ^{obr.IX}. Zástěna je opravdu výrazně hráškově zelená, její silueta tedy působí velmi nepohodlně. Angela je najednou elementem, se kterým je něco v nepořádku, je záhadou, děje se něco, co by se zřejmě dít nemělo.

Koupelna je důležitým prostorem, neboť skrze vodu jsou schopni nahlédnout do pekla. Je v podobném stylu jako zbytek bytu. Soliterní vana je ústředním prvkem. Hraje totiž důležitou roli ve spojení s peklem, takhle postavená dokáže prasknout do všech stran a vylít spojovací médium. Navíc soliterní mobilní objekt dodává větší možnost pohybu kameře, tíženého efektu tak lze dosáhnout mnohem snadněji.

Podélná dispozice bytu ubíhá do centrální kompozice, kterou si udržuje celý film.

Ve stejné budově je další z důležitých interiérů a to **prostor za bowlingovou dráhou**, který obývá Johnův přítel Beeman – postava podivína, vědce, který Johnovi zprostředkovává různé předměty a pomáhá mu při honbě za ďábli. Požadavek byl, aby byly viditelné zvedací mechanismy kuželek. Takový systém se v realitě nevyskytuje, výsledek je tedy fantazií, smyšlený mechanismus Naomi Shohan. Dlouhý úběžník opět tíhne ke středové kompozici ^{obr.X}. Shora obraz rámuje zavěšené sklenice a jiné drobné předměty, které rozehrávají blyštivou hru světla. Set je utilitární mechanická hra s industriálním charakterem, s koutkem bláznivého Beemana připomínající spíše vetešnictví. Filmu dodává pohádkové kouzlo hry s magií.

Midnite's bar je reálná lokace ve sklepě historické budovy Eastern Columbia. Jedná se o art-decovou budovu z 30. let, nachází se v divadelní čtvrti v Los Angeles. Baru dodává výbornou eklektickou atmosféru s undergroundovou příchutí – vyřezávané dřevo a mosazný detail. Co však bar dělá daleko zajímavější je světelná atmosféra, která obraz ladí do monochromatické nálady zbarvené do barvy světla ^{obr.XI}. Barvy nejsou žádné jemné, pastelové, ale jsou velmi výrazné. Obraz stříhem přebíhá z červené do modré a jiných barev.

Midnitův **repositář** okupuje interiér Angeles Abbey Memorial Park v Camptonu. Postaven v roce 1923 nabízí interiér s propracovaným kováním a vytesávaným vápencem, který byl rozšířen o tapisérie, umělecká díla, náboženské relikvie, sortiment historických zbraní a brnění, aby zastupovaly Midnitovu imposantní sbírku. Hlavně je zde dřevěné křeslo, které Constantinovi opět umožňuje

návštěvu pekla. Kamera zde používá low angle, aby mohla dostatečně zachytit impozantní prostředí a jeho výšku, které působí díky zdobením lehce orientálním charakterem.

Knihovna je místo, kde se John poprvé setkává s Archandělem Gabrielem (Tilda Swinton) a Angela s farářem. Je trochu překvapující, v pozitivním slova smyslu, že takovou instituci zastupuje právě knihovna a ne kostel, který by působil velmi prvoplánově. Zde prosí Constantin Gabriela o vykoupení, promlouvá k bohu. Set má nicméně podobnou dispozici jako kostel. S velkou výškou ubíhá ze záběru, regály s knihami tvoří boční lodě, a na konci místo oltáře s chórem vidíme velký krb s koženými křesly. Před krbem poprvé Gabriel roztáhne svá křídla, které John díky svému daru vidí ^{obr.XII}.

Několik setů se stavělo ve studiích Werner Bros. Jedním z nich byl **bazén psychiatrické léčebny**, kde se odehrává závěrečný boj dobra a zla. Je zde hodně akce, mnoho bojových scén a dochází k výrazné destrukci prostoru, tudíž nebyla jiná možnost, než prostor postavit. Nemocnice je zcela současná, moderně vybavená. Je to jedna z mála institucí, která se drží současného stylu.

Režisérova premisa je, že Nebe a **Peklo** okupují stejný prostor na zemi, tudíž každé místo má svoji reálnou, nebeskou i pekelnou podobu. Naomina vize Pekla je tedy transformace urbánní krajiny, kataklyzmatická změna, místo se začne bortit, vybuchovat, vyfukovat, rozpadat se. S režisérem se shodli, že pokud se příběh odehrává v Los Angeles, Peklo tedy bude pekelná verze Los Angeles. Set se točil ve studiu, kde byly postaveny řady s vraky aut, o zbytek se postaral green screen a speciální efekty. Tady se dle mého názoru film stane na chvíli kýčem. Výbuchy a ohnivá atmosféra vyzařují velmi umělým dojmem a tak trochu kazí dojem z celého filmu, neboť Peklo je právě ústředním motivem, okolo kterého se celý film točí. I když myšlenka Pekla jako LA a celá režisérova premisa je vynikající. Vyobrazení pak trochu zaostává.

Lawrence je znám jako režisér hudebních klipů a tento styl s prací s mizanscénou je z filmu velmi cítit. Hana Opravilová ve své bakalářské práci o Johnu Constantinovi píše: *„Na úrovni stylu se odráží zejména vyvážené kompozice mizanscény a centralizace hlavních postav. Z empirického hlediska a po zhlédnutí Lawrenceových hudebních videí, považují centralizaci za jeho zažité snímání, protože zpěvák většinou zaujímá nejdůležitější pozici videoklipu a tak se nachází*

*ve středu rámu, aby upozornil na jeho důležitost, což samozřejmě podporuje i konvence hollywoodského stylu. V Constantinovi lze nalézt jen zřídka nevyváženou mizanscénu.*⁷

Co je na filmu velmi zdařilé a příjemným překvapením je **vyobrazení ikonických postav**, jako je Lucifer a Gabriel. Jsou představeny v lidské podobě a jen malé detaily z nich dělají mýtické bytosti. U Gabriela jsou to obrovská šedá křídla a vlastně i žena v tmavých pánských šatech. Je tedy od začátku prezentován temněji než Lucifer. Ten má pak světlý oblek a jemné tetování vykukující z košile. V zásadě elegant s tmavými kruhy pod očima a výraznými žilkami na obličeji ^{obr.XIII}. Je bos a dehet mu kape z nohou, což nám naznačuje, že nepřišel z nejčistšího prostředí. Opakem jsou pak zase obyčejní démoni, vytvořené v CGI, které tíhnou spíše ke kýčovitému směru jako je zdejší vyobrazení Pekla.

Film hodnotím jako velmi zdařilý. Ačkoli se odehrává LA, nevidíme přehlídku místních architektonických atrakcí, více méně se jedná o anonymní americké město s noirovou atmosférou vytvořenou nočními urbánními scénami a historizujícím interiérem. Kde se dojem trochu zkaží, je vyobrazení pekla, které se nevyhlo kýči. I tak je celkový dojem na vysoké a vkusné vizuální úrovni. Výtvarné zpracování dokresluje příběh, nehraje zde hlavní roli jako v předchozím filmu.

⁷ OPRAVILOVÁ, Hana. *John Constantine, „neo-noirový antihrdina“*. Bakalářská diplomová práce (Bc.). Masarykova universita v Brně. Filozofická fakulta, Brno, 2014, s. 40.

2.2.3 Batman

USA/ Velká Británie/ 122 min/1989

- Režie: Tim Burton
- Scénář: Sam Hamm, Warren Skaaren
- Kamera: Roger Pratt
- Střih: Ray Lovejoy
- Production designer: Anton Furst
- Art director: Leslie Tomkins, Nigel Phelps, Terry Ackland-Snow
- Set designer: Peter Young
- Costume designer: Bob Ringwood

Děj

Batman je film o superhrdinovi inspirovaný stejnojmenným komiksem. Batman se zabývá zneškodněním maskovaného banditi Jokera. Celkově byl film obrovským úspěchem a značně ovlivnil budoucí hollywoodskou tvorbu filmů o superhrdinech.

Starosta Gotham city nařizuje státnímu zástupci Dentovi a policejnímu komisaři Gordonovi bojovat proti zločinu a snížit kriminalitu v rámci příprav na dvousté výročí města. Do boje se zapojuje také samozvaný civilní strážce Batman (Michael Keaton). Jeho počiny začíná vyšetřovat reportér Alexandr Knox a fotografka Vicky Vale (Kim Basinger).

Šéf gangu Carl Grissom zjišťuje, že jeho milenka je zapletena s jeho pravou rukou Jackem Napierem. Za pomoci zkorumpovaného poručíka Carl zosnuje plán na zavraždění Jacka během nájezdu v chemickém závodě Axis Chemical. Plán však nevyjde úplně podle představ, během přestřelky se objevuje Batman. Napier na konci boje padá do kádě s chemickou kapalinou. Je prohlášen za mrtvého.

Batman je ve skutečnosti milionář Bruce Wayne, který jako dítě uzřel vraždu svých rodičů, což ovlivnilo jeho osud natolik, aby se stal Batmanem. Potkává Vicky, do které se rychle zamiluje a rozvíjí společný vztah.

Jack Napier ve skutečnosti přežívá incident s kyselinou, nicméně je chemikálií silně zasažen. Jeho kůže je křídově bílá, vlasy zelené a rty výrazně rudé, které se šklebí do permanentního úsměvu. Povstal v podobě Jokera, totálně zblázněný. Tuto postavu ztvárnil Jack Nicholson a propůjčuje jí neuvěřitelné bizarní kouzlo. Buduje svoji kriminální říši, městem šíří bioterorismus. Mstí se všem, kteří mu nějakým způsobem uškodili. Včetně Batmana. Během filmu se rozvíjí jejich komplikovaný vztah, sám propadá kouzlu fotografky Vicky. Šíří chemikálii „Smilex“, která oběti při jisté kombinaci s jinými výrobky zabíjí smrtelným smíchem. Jaká to ironie.

Batman v průběhu zjišťuje, že právě psychicky nemocný Joker je ten, kdo zabil jeho rodiče. Touha po pomstě je tedy ještě silnější.

Závěrečný boj se odehrává během oslav, kde Joker vypustí smrtící plyn „Smilex“ do vzduchu. Začíná neuvěřitelná orgie, která ústí poslední potyčkou ve vysoké katedrále, kam Joker odnáší Vicky. Když se Jack pokouší dostat pryč helikoptérou, Batman zachytí jeho nohu za kamenný chrlič, která ho stáhne k zemi, kde v křečovitém úsměvu naposledy vydechne.

Batman slibuje ochraňovat Gotham, kdykoli zločin znovu udeří.

Technologie a rozbor scénografie

Batman je první film Tima Burtona s velkým rozpočtem. V momentě, kdy se k projektu dostal, byl film připravován produkcí Werner Bros již deset let. Osloven byl na základě slávy jeho snímku *Beetlejuice*. Ačkoli Burton není fanouškem komiksových hrdinů, svého úkolu se zhostil dobře, i když můžeme tvrdit trochu nekonvenčním způsobem. Vychází z porozumění psychologie outsidera se skrytým životem. Jeho Batman není fyzicky zdatný svalnatý hrdina s přirozeným sex-appealem. Obsazení Michaela Keatona ve skutečnosti nenadchlo mnoho komiksových fanoušků.

Burtonův film je opět zářným případem, kde město – Gotham city – a jeho vyobrazení hrají jednu z hlavní rolí v příběhu. Jeho architektura není jen prázdným prostředím, kde se děj odehrává, ale přímo dynamicky stupuje do příběhu a ovlivňuje jeho narativní linku. Tim oslovuje Antona Fursta jako production designera, na základě jeho předchozí práce na filmu *The Company of Wolves* (režie: Neil Jordan, Horror, fantasy, UK, 1984) a *Olověná vesta* (Full metal Jacket, režie: Stanley Kubrick, válečné drama, USA, 1987). Právě Anton s Timem jsou autory **ikonického Gothamu**, který se dle mého názoru stal filmovou legendou.

*„Gotham city je moderní, modernistická metropolis, ve které izolování, fragmentování a excentričtí jedinci chytají masové psychické nemoci. Město je nakaženo a předává infekci na své obyvatele.“*⁸ New York a jeho ostrovní část Manhattan odjakživa sloužil jako předobraz pro vyobrazení Gothamu. Pojmenování Gotham se již od počátku 19. století používá právě pro New York jako negativní přezdívka. V českém překladu to znamená doslova něco jako „Kocourkov“. Furst zobrazil New York jako jeho nejtemnější stránku. Je to město, kde není nic jiného, než zločin. Potřebuje být zachráněno. Jeho architektura je tmavá a ponurá. Peklo se valí skrze chodníky a ovládá město.

Film stál zhruba 40 milionů dolarů⁹ a točil se 4 měsíce. Anton Furst vybudoval celé město během pěti měsíců na velkém pozemku v britských Pinewood studios. Pronajato rovněž bylo asi 8 ateliérů, kde se stavěly menší dekorace v životní velikosti, i modely. Záběry se pak mechanicky skládaly dohromady, jedná se tedy o kompozici reálných záběrů, záběrů z modelu a klíčování drobnějších efektů. Tim Burton situaci okomentoval takto: *„Jednotlivé postavy v tomto filmu jsou jednoduše natolik extrémní, že jsem považoval za důležité je nechat pohybovat se v prostoru, který je od základu vybudován přímo pro ně. Fakt, že bych Batmana měl natáčet na nějaké reálné lokaci v New Yorku, mi proto nepřipadal jako správné řešení.“*¹⁰ Nehledě na fakt, že natáčení v ulicích New Yorku by v tomto rozmezí bylo velmi logisticky a finančně náročné a vizualita by zůstala značně omezená na současné prostředí Manhattanu.

⁸ BASIL-MORROSOW, Helen. *Tim Burton: The Monsters and the Crowd: A Post-Jungian Perspective*. Routledge, 2010. s. 86 (přeloženo autorem).

⁹ Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Batman (1989 film) [online]. c2015 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupný na [https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_\(1989_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_(1989_film)).

¹⁰ NEUMANN, Dietrich; ALBRECH, Donald. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel Publishing, 1996, s. 162.

Bylo vybudováno zcela imaginární město, které svým stylem neodkazuje na žádnou určitou dobu. Jak uvádí sám Anon Furst¹¹, základ výtvarné koncepce spočívá v eklekcí různých architektonických stylů. Návrh Gothamů často bývá připodobněn k Metropolisu Fritze Langa. Ten byl inspirací spíše pro vize Tima Burtona, Anton ve filmu nikdy přímou analogii neviděl. Dle něj, byl Metropolis vybudován jedním člověkem, což z prostředí dělá vizuálně velmi kompaktní celek. Sám však Gotham budoval jako směsici různých slohových referencí a odkazů na konkrétní tvůrce. Vidíme zde vliv Louise Sullivana a jeho estetiky mrakodrapů na počátku 20. století, která prakticky udává ikonický vzhled soudobému americkému městu (New York, Chicago, Los Angeles,...). Dále vidíme brutalismus a jeho monotónní betonové plochy z počátku 60. let. Pak jsou to futuristické vize Sant' Elii a jeho utilitární představa domu jako stroje. Vidíme industriální směr, ale i gotiku modifikovanou jinými zdroji, štíhlé přesáhlé střechy japonských chrámů. Dalším významným zdrojem jsou kresby Hugh Ferrise, který na počátku 20. století výrazně ovlivnil svoji vizí výstavbu moderního Manhattanu. Právě Hugh Ferris byl očividně velkou inspirací pro film Metropolis, který jakoby z jeho pera vypadl. Koukám-li na Metropolis, vidím vize Alberta Speera při budování budoucí Hitlerovy Germanie. Kdo ví, třeba i Albert Speer čerpal z podobných monumentálních zdrojů jako Metropolis. Antonovi inspirace jsou velmi různorodé, což dokazuje jeho výborné vzdělání nejen v historii architektury, i když sám architekturu jako takovou nestudoval. Vychází-li několik projektů ze stejného zdroje, ať už se jedná o film, architekturu, či jinou uměleckou činnost, vzájemně se svoji estetikou podobají. Neznamená to však, že odkazují na ten konkrétní zdroj. To se pak velmi těžko dohledává. Německý expresionismus je ale směr, ke kterému se obrací řada umělců. Sám Anton na přednášce pronáší: „*Myslím, že jsem expresionista*“.¹²

Veduta města je obklopena mlhou, nebo párou z místních fabrik ^{obr.XIV}. S pevninou ostrov spojuje mohutná mostní konstrukce. Panoramatu vévodí mimořádně vysoká katedrála rovněž eklektického stylu. První záběr ulicí představí noční život. Bulvár je obklopen technicistními budovami a

¹¹ Anton Furst [online video]. *Sci Arc media archive*, Southern California Institute of architecture , 1990 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné na <http://sma.sciarc.edu/video/anton-furst/> (přeloženo autorem).

¹² Anton Furst [online video]. *Sci Arc media archive*, Southern California Institute of architecture , 1990 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné na <http://sma.sciarc.edu/video/anton-furst/> (přeloženo autorem).

železobetonovými konstrukcemi ^{obr.XV}. Z kanálů se valí pára a dým, celá scéna je zahalena do zvláštního smogu. Pára evokuje tlak, jakoby město mělo brzo vybuchnout. Magisterská práce Ondřeje Čížka, která se zabývá vizuálními proměnami Gothamů napříč filmy o Batmanovi uvádí: „*Jde především o důraz na průmyslovou estetiku, jež dotváří atmosféru industriální megapole plné funkčních továren chrlících do ovzduší hutný dým, i konstrukčně pochroumaných výškových budov, které před rozpadnutím drží nejrůznější tovární doplňky.*“¹³ Parter města, který se fyzicky stavěl na pozemku, je pojatý velmi velkolepě, myslím ve smyslu měřítka. Díváme se skrze monumentální kovové konstrukce, který člověka zmenšují a opět městu propůjčují mocnou sílu, které se ve své velkoleposti vznášejí nad lidmi žijícími „pod“ městem. Navrhnout a vystavět Gotham byla práce obrovských rozměrů.

Centrálním prvkem exteriérového prostoru je Gotham cityhall square, kde se nachází budova městské radnice a budova Flugelheimova muzea. **Radnice** je strohá přísná budova s velkými kamennými bloky. Vstup je osově symetrický, hlavní dveře lemují štíhlé vysoké sochy ve tvaru ženské postavy. Tělo zdobí art-decové tvarosloví. Ke vstupu vede kamenné schodiště, které dává prostor pro tiskové konference starosty a shromažďování davu. Budova budí respekt a správně navozuje dojem vážné instituce ^{obr.XVI}.

Vedle radnici najdeme budovu **Flugelheimova muzea**, kde samotný název odkazuje na architekturu New Yorku a na analogii k Gugenheimovu muzeu s pompézní budovou od Franka Lloyda Wrighta. Exteriér budovy svým industriálním vzezřením evokuje tvorbu japonského architekta Shina Takamatsu, a to velmi konkrétně budovu Ark v Kyotu z roku 1983. Je zřejmé, že Anton používal odkazy, které pro svoji dobu byly současné a moderní. Industriální strojirenský design lehce prostupuje i do interiérů, který je rovněž přehlídkou různých stylů. Okna mají kovové obklady s výraznými nýty, architekt zde použil v kontrastu materiály jako je mramor a klasická cihla. Prostorově se jedná o atriový prostor s velkým nástupním schodištěm s oblou křivkou. Nad atriem se vznášejí prosklený světlík s kovovou konstrukcí.

¹³ ČÍŽEK, Ondřej. *Vizuální proměny Gotham city ve filmové sérii o Batmanovi (1989-2012)*. Diplomová práce (Mgr.). Universita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta, Olomouc, 2014, s. 24.

Zatímco muzeum moderního umění představuje konzumní svět a bohatství, zločin je spojován s místní chemickou továrnou **Axis Chemical**. Objekt působí jako obrovská loď či vesmírné plavidlo, zahrnuje některé prvky lodního designu. Furst zmiňuje jako inspiraci pro tuto budovu architekta Ericha Mendelsoona. Potrubí a dýmající pára se plazí jak po vnějšku budovy, zaplavuje ale i interiér. Barevně se prostor drží v neutrálních zašedlých ponurých tónech. Obraz občas zvýrazní červené potrubí či chemicky zbarvená kapalina s jedovatými barvami. Některé z establishment shotů se točili na zmenšených modelech, které okupovaly britská studia. Továrnu Batman během filmu vyhodí do povětří, tvůrci zde využili na tento efekt právě model.

Závěrečný boj se odehrává v obrovské katedrále, která čněla v závěru vystavěné ulice na pozemku. **Katedrála** je opuštěná a zchátralá, neboť toto místo Bůh již dávno opustil, stejně tak, jako celé město. Opět se jedná o zajímavou syntézu různých vlivů. Z budovy cítíme jednoznačně gotiku, nejedná se ale o čistý styl. Vrcholek zdobí vysoká valbová gotická střecha s kamennými chrliči, tvarově však trochu připomíná Gaudího organickou katedrálu Sagrada Família v Barceloně obr.XVII. V přednášce se vyjadřuje, že je to „jako kdyby Gaudího natáhl do mrakodrapu“.¹⁴ Problematika ve výsledku byla asi o trochu složitější, nicméně takový dojem lze z budovy cítit. 80% procent záběrů se odehrává v noci, tudíž nemusel klást velký důraz na detail v prokreslení katedrály, nemělo moc cenu dělat velké detaily. Nelze najít rovnou linku, celá figura je v organických křivkách.

Co se trochu vymyká estetice Gotham city je sídlo milionáře Bruce Waynea, reálné alter ego Batmana. Bruce je introvert uzavřený do sebe. Jeho sídlo je rovněž umístěno mimo městské centrum a veškerý ruch. Na kraji lesa ční obrovské gotické sídlo. Gotika je s Batmanem asi přirozeně spojována, neboť se jedná o svět netopýrů. V sídle je spousta prázdných pokojů obložené hnědým dřevem, od podlahy až po strop, v klasickém stylu. Hraje se zde na monumentalitu, honosnost, bohatství, ale prázdnotu. Nejvíc zde stojí za zmínku pokoj se sbírkou brnění, kterýžto je přehlídkou středověkých zvláštností. Brnění jsou jako sochy. Tim s Antonem spolupracovali se sochařem na tomto konceptu asi 5 týdnů, aby tato divnost mohla vyniknout. V této místnosti se Bruce poprvé setkává s Vicky, v ději tak hraje celkem důležitou roli.

¹⁴ Anton Furst [online video]. *Sci Arc media archive*, Southern California Institute of architecture, 1990 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné na <http://sma.sciarc.edu/video/anton-furst/> (přeloženo autorem).

Batman se skrývá v jeskyni pod sídlem Bruce Wayne. Je to jeho pracovna, místo, kde může být tím, ale i tím druhým. Anton si uvědomoval, že si nemůže dovolit prostor koncipovat jinak, než jako **jeskyni**, neboť by mu to fanoušci komiksu neodpustili. Byl trochu zděšen, protože jeskyně nesnáší. Takový návrh je pro něj zkrátka nuda. „*Je to jako navrhnout kámen,*“¹⁵ říká. Jeskyni vdechl modernistickou podobu, zde prostor připodobňuje právě geometrickým kresbám Hugh Ferrise ^{obr.XVIII}. Skály vertikálně protékají odshora dolů do temna, uprostřed se vznášejí platforma mezi skálami, na které parkuje se svým Batmobilem. Jsou to základy města. Vybavení je v černé oceli a kožených sedačkách. Zde přežívají netopýři.

I jiné interiéry jsou navrženy se stejnou péčí jako celé město. **Pracovna Carla Grissoma** rovněž oplývá monumentalitou. Kamenné leštěné podlahy odráží světla velkoměsta pronikající velkým proskleným oknem. Za tímto oknem ční velké kamenné hlavy z fasády v absurdním měřítku. Stěny lemují elegantní dřevěný obklad v moderní geometrii. Velký sterilní prostor symbolizuje jeho bohatství. **Jokerův pokoj** je v podobně noblesním stylu. Je celý obložený ve světlém dřevě, na stěnách visí černobílé fotografie krásných žen, jejichž rty jsou zvýrazněny červenou barvou, jakoby předznamenávaly Jokerův protivný úsměv. Pokoj završuje obrovský obraz ve stylu Chiricovy malby tvořící jako kdyby portál. Napierův barevný obleček pak v takovémto pokoji náramně vynikne.

Vickyin byt je jako jediný řešený ve světlých krémových barvách, ladí s ladností jejího vzezření. Není to však křehká bezmocná dívka. Byt i přes to, že je světlý, udržuje estetiku města. Detaily jsou řešeny v industriálním charakteru – kovové trámy, pohledové nýty, oblé cihly v nárožích... Drží klasickou loftovou dispozici New Yorkského bytu.

Legendárním ve vizuálním představení Batmana se stal design **batmobilu**, o který se opět postaral Anton Furst. Automobil je jako černý rytíř ve zbroji. S Timem nestrávili příliš času na hledání futuristických konceptů aut, jejich cesta vedla do minulosti. Inspirovaný je designem průzkumného letounu.

Barevnost filmu je tmavá a ponurá, jedná se spíše o studený obraz. Zachovává neutralitu a dává tak vyniknout excentrickým postavám s barevnými kostýmy.

¹⁵ Anton Furst [online video]. *Sci Arc media archive*, Southern California Institute of architecture , 1990 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné na <http://sma.sciarc.edu/video/anton-furst/> (přeloženo autorem).

Sám Furst je velmi zajímavou osobností s tragickým osudem. Byl posedlý svoji prací a to dokázalo přebýt cokoli jiného. Za Batmana získal Oscara. Uvědomoval si, že bude muset dříve nebo později odejít do Hollywoodu, neboť v Anglii svoji kariéru naplnil. Začal zde nový život. Druhá žena ho však záhy opustila, začal zneužívat Halcion a jeho problém s pitím se stal do značné míry závažný. V roce 1990 vyskočil z okna léčebny, kde se rozhodl svoji záležitost překonat. Nebyl příznivcem „cinema verité“, kde byli herci většinou zasazeni do reálného prostředí a celkový výraz filmu byl spíš o dialogu. Chtěl tvořit nové světy. Sám věřil, že realita neexistuje, nebo aspoň on sám nerozuměl, co realita znamená. Jeho velkým přítelem byl francouzský architekt (dekonstruktivista) Bernard Tschumi. Rozdíl mezi architektem a production designerem Furst vyjádřil takto: *„Architekt staví budovy, production designer staví ilustrace.“*¹⁶

Anton Furst vytvořil prostředí, jemuž vládne kouř, smog a kriminalita. Peklo leze z kanálů. Mrakodrapy se vznášejí nad městem a nedovolují slunečním paprskům dosáhnout na zem. Obyvatelé už tak těžko dokáží rozeznat noc ode dne. S ohledem na dobu vzniku a možnosti vizuálních efektů v té době hodnotím film po vizuální stránce jako velmi zdařený. Furstův Gotham se tímto zapsal jako ikona do světové kinematografie.

¹⁶ Anton Furst [online video]. *Sci Arc media archive*, Southern California Institute of architecture , 1990 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné na <http://sma.sciarc.edu/video/anton-furst/> (přeloženo autorem).

2.2.4 Pád (The Fall)

Velká Británie/ Indie/ USA/ 112 min/2006

- Režie: Tarsem Singh
- Scénář: Dan Gilroy, Nico Soultanakis, Tarsem Singh
- Kamera: Colin Watkinson
- Střih: Robert Duffy
- Production designer: Ged Clarke
- Set designer: Riccardo Pugliese, Cynthia Sleiter
- Costume designer: Eiko Ishioka

Děj

Pád je příběh, který se odehrává ve 20. letech minulého století v nemocnici v Los Angeles. Hlavními protagonisty jsou ochrnutý kaskadér Roy (Lee Pace) a čtyřletá rumunská holčička Alexandria (Catinca Untaru) s rukou v sádře. Oba okupují separátní křídla nemocnice, kde je většina postelí prázdných, pravděpodobně čekají na oběti Velké války. Kaskadér začne vyprávět holčičce příběh. Slyšíme příběh jeho slovy, vidíme ho však jejíma očima, představuje si magické vize a postavám z příběhu dává tvář lidí, které vidí okolo sebe. Příběh je o pěti dávných hrdinech – černý otrok, expert na výbušniny, Charles Darwin, Ind a hlavní hrdina maskovaný bandita - jejichž společný nepřítel je guvernér Odious, společně se vydávají na cestu pomsty. Na svoji cestě prožívají dobrodružství. Potkávají princeznu, do které se maskovaný bandita zamiluje a chce ji zachránit ze křtánu zákeřného Oidipa.

Za svoje vyprávění chce Roy však protislužbu. V momentě kdy je příběh nejnapínavější přestává a pokračuje jen tehdy, když mu Alexandria donese morfium ze skladu s léky, jímž chce Roy ukončit svůj život.

Oba příběhy gradují, v momentě kdy se sama Alexandria ve své touze po příběhu sama dostává do ohrožení života tím, že se snaží pro Roye získat léky. Hrdinové

v příběhu postupně umírají. Roy se však díky naléhavému dětskému pláči nad maskovaným banditou smiluje. Příběh tak dobře dopadne a snad sám kaskadér znovu nachází chuť do života.

Technologie a rozbor scénografie

Může se zdát, že tento film vzhledem k předchozímu výběru s tématem moc nesouvisí. Neodehrává se sice v urbánním městském prostředí, ale vybrala jsem ho hlavně kvůli způsobu, s jakým Tarsem zachází s kompozicí a obrazem. Je to příklad poctivé filmařiny, která nevzniká na objednávku. Je autorskou vizí a ochotou pro ni obětovat hodně, jít si za snem.

Celé natáčení se připravovalo skoro 20 let. Sedmnácti letým hledáním lokací se Tarsem zapsal do Guinnessovi knihy rekordů. Fotografoval a dokumentoval místa, které se později ve filmu objevily. Režisér financoval svůj film z velké části sám, z minulosti byl znám spíš jako reklamní režisér. Právě jmění z těchto reklam mu pomohlo celý projekt zrealizovat. V roli producentů se objevují jména jako David Fincher a Spike Jonze.

Film byl připraven na natáčení, v momentě, kdy Tarsem našel holčičku. Našel ji ve škole v Rumunsku a byl kompletně okouzlen. Nemluvila anglicky. Záběry z nemocnice byly točeny v nemocničním křídle v Jižní Africe. Práce s holčičkou byla velmi vizuální. Musel jí být dokonale popsán její příběh, kde žije, odkud pochází. Scénář se učila slovo od slova. Pokud to nezvládla na třetí pokus, scénář se jí sám přizpůsobil, její výkon musel působit spontánně. Lee Pace dokonce i mimo natáčení musel předstírat, že je ochrnutý, aby se Catinca věrohodněji zhostila své role. Vše pro ni muselo být reálné.

„Reálná“ sekvence filmu se točila 12 týdnů v opuštěné **nemocnici** v Jižní Africe. Nebylo možné uvažovat o vystavěném setu, právě kvůli Catince. Tarsem potřeboval, aby se pohybovala v přirozeném prostředí. Jako production designer pracoval na filmu Ged Clarke, který vybarvil interiér opuštěné budovy. Děj se odehrává v kalifornii ve 20. letech minulého století, jedná se tedy o dobový interiér. Kompozičně se jedná o několik místností propletených chodbami a vnitřním arkádovým dvorem. Celý prostor si drží stejnou barevnost. Podlahy jsou z masivního tmavého dřeva, dveře a okna mají podobný odstín hnědé. Stěny

jsou natřeny ve spodních částech na zeleno do různých výšek, horní část je potom v béžové. Místnosti pro pacienty jsou jednoduše a stroze vybavené ^{obr.XIX}. Stěny lemují postele z bílých svařených trubek, ke každé posteli patří bílý noční stolek. Lůžka je možné vizuálně separovat světlým závěsem. V dětských částech se objevují motivy koňů, které jsou pro příběh představovány Alexandrií důležité. Do interiéru proniká hodně denního světla, celkový pocit není nikterak depresivní, zelená naopak navozuje příjemnou relaxační atmosféru.

Dokončení **fantaskní části filmu** trvalo zhruba další 4 a půl roku. Točilo se ve více jak 24 zemích světa. Velká část lokací je v Indii, odkud režisér pochází. Dále například Itálie, Namibie, Turecko, Indonésie, Egypt, Čína, Bolívie, Jihoafrická republika, anebo Karlův most v Praze. Často spojil práci na reklamách v těchto lokacích pro natočení pár záběrů do svého filmu. I když spousta lokací by teoreticky byla filmařům nepřístupná, díky Tarsemově vytrvalosti dílo vzniklo. Spolupráce v konkrétních místech probíhala na základě služby a protislужby.

Ač to může znít neuvěřitelně, ve filmu je použito velmi málo CG technologie. Pokud je CG použito, není to na vytvoření fantaskních světů ale na dočištění záběrů. V některých případech potřebovaly z obrazu vymazat některé moderní prvky, jako jsou například telegrafní dráty, reklamy, satelity, příliš lidí postávajících na střechách. Reálné prostředí a krajina ^{obr.XX-XXIV}. Celé kouzlo právě spočívá se šikovným zacházením s kompozicí a rámováním obrazů. Pokud by se kamera otočila o několik stupňů, místo by vypadalo jinak anebo by nemohlo být vůbec použito. Viděl by dav lidí, nebo nepatřičné objekty, které do filmu nepatří. Z konkrétních míst je Tarsem schopen udělat místo, které ještě nikdy nikdo před tím neprožil. Protože právě výběr, orámování a ohnisko objektivu vytváří fantaskní záběry. Úhel pohledu je schopen z místa vytvořit soustavu nekonečných schodišť nebo labyrint.

Během přípravy a natáčení samozřejmě vzniklo spoustu historek. Například modré město před tím nebylo tak modré. Jedná se o město v Indii, kde je zákonem povoleno natírat domy pouze na modro. Tarsem se štábem přijeli na lokaci o tři měsíce dříve. Poskytli lidem barvu zdarma a možnost natřít si jejich dům na jakoukoli barvu. Samozřejmě věděli, že nemají jinou možnost, než si vybrat modrou. Lidé nabídky využili a město rázem vypadalo modřeji než kdy jindy.

Jedná se převážně o přírodní krajinu či uměle vytvořené stavby použité ve stavu, v jakém jsou. Někdy se do lokace vestavělo několik menších prvků, o které se opět postaral Ged Clarke. Odpovídají stylu zvoleného místa. Fantaskní rovina tíhne k orientálnímu stylu estetiky a to jak v kostýmech, tak i ve zvolených budovách.

Ve filmu je použita celá barevná škála, od přírodních odstínů, kterými vynikají zvolené krajinné prvky, po umělé barvy orientální architektury. Celkově je obraz laděn do teplejších tónů a výsledek působí velmi harmonicky.

Režisér Tarsem Singh umí být velmi různorodý ve zvolených přístupech k filmům, které zpracovával. Jeho předchozí projekt *Cela* (The Cell, horror, sci-fi, USA/Německo, 2000) je natočen ve studiu, téměř všechny dekorace se stavěly jako set. Další Tarsemův film je *Válka Bohů* (Immortals, fantasy, USA, 2011), kterýžto není autorským projektem. Tento film volí naprosto opačný přístup, skoro celý využívá technologii počítačové grafiky, která je na filmu až příliš vidět. Celý projekt je takřka natočen na greenscreenu. Nicméně ani zde se Tarsemův talent pro obraz a kompozici nezapře. Film je koncipován jako renesanční malba. Jak v barevnosti, tak ve způsobu svícení. Takový koncept ale často způsobuje znatelnou umělost obrazu. Na celé jeho tvorbě je značné, že dává velmi velký výraz na vizualitu svých filmů. Režisér pro interview pro časopis BlackBook uvedl: „*Cela byla celá CGI a divadlo, ve studiu, zatímco Pád byl celý krajina.*“¹⁷

Vzniklo autorské dílo, které možná spousty lidí neocení, nicméně je to poctivá filmařina s neuvěřitelným vizuálním kouzlem. Pád je o přístupu k vyprávění. Tak jako Alexandria přidávala tváře hrdinům od lidí ze svého okolí, tak i my v životě transformujeme lidi, které známe, do hereckých rolí v příbězích našich životů, fantaziích i sociálních lžích. Interpretujeme a mis interpretujeme věci, které nám říkají druzí. „*Samozřejmě, co je fantazie dnes, zítra může být realitou*“¹⁸

¹⁷ GARRETT, Daniel. Liberations of Mind, Spirit, and Vision: The Fall by Tarsem Singh [online]. *Offscreen*. Ofscreen, 2008 [cit. 5. 12. 2015]. Dostupné online na http://offscreen.com/view/fall_tarsem [online, cit. 5. 12. 2015] (přeloženo autorem).

¹⁸ Tamtéž

2.2.5 Underworld

USA/ Německo/ Maďarsko/ 117 min/2003

- Režie: Len Wiseman
- Scénář: Danny McBride
- Kamera: Tony Pierce-Roberts
- Střih: Martin Hunter
- Production designer: Bruton Jones
- Art director: Csaba Stork, Kevin Phipps
- Set designer: Malcolm Stone
- Costume designer: Wendy Partridge

Děj

Underworld je prvním vampýrským filmem, který otevírá celou sérii. Hlavní hrdinkou je vampýrka Selene představená herečkou Kate Backinsale, která se stala ikonou napříč celou sérií. První díl je ve skutečnosti chronologicky druhým dílem a uvádí diváka do problematiky sporu mezi vampýry a lycany (vzácný druh vlkodlaka). Vampýři věří, že již před stoletími porazily lycaniho lídra Luciena, a že musí pobít zbytek žijících vlkodlaků. Selene je jedna z Death dealerů, což je vampýr speciálně cvičený k zabíjení lycanů.

Film začíná záběrem, kde Selene sedí na vrcholku barokní budovy a zhlíží na starobylé město východní Evropy. Pozoruje lycany, kteří sledují člověka lidského druhu Michaela Corvina. K první přestřelce dojde ve stanici metra, kde se Kate snaží zachránit Michaela a sama se ho zmocnit. Ten nakonec uniká. Selen v boji objeví lycaní shovku a zahlídne vůdce Luciena, o kterém si dávno všichni myslí, že je mrtev.

Navrátí se do sídla, kde momentálně vládne zástupce Viktora (jednoho ze Starších) Kraven. Starší jsou nejstarší vampýři – Viktor, Marcus a Amelie. Existuje pravidlo, že dva spějí a jeden je probuzen, ten vládne. Viktor spí a jeho

klan je tedy veden Kravenem. Selene se snaží vysvětlit Kravenovi, že Lucian je živ a že za nějakým zatím neznámým účelem trackuje lidskou bytost. Kraven ji však neposlouchá a nehodlá jejímu podezření přikládat nějakou váhu. Selene v zoufalosti vzbudí Viktora a tím poruší řetězec, neboť byl na řadě Marcus.

Selene mezitím postupuje na vlastní pěst, vyhledá Michaela, který je však při potyčce kousnut Lucienem, stane se z něj brzo lycan. Mezi Selene a Michaellem vzniká osobní náklonnost. Dozvídají se o vzpoře a zradě Kravena, který se tajně s Lucienem spojil, za což bude pykat. Michael byl stíhán lycany, neboť je potomkem Corvinuse se vzácnou krví s darem nesmrtelnosti. (Alexandr Corvinus byl nakažen virem nesmrtelnosti. Měl tři syny. Marcus byl kousnut netopýrem, stal se z něj první vampýr. William byl kousnut vlkem, stal se z něj první lycan. Třetí syn zůstal člověkem a právě Michael má jeho krev. Více o původu se dozvídáme ve druhém filmu *Underworld: Evolution* (2006).

Selene se dozvídá o velké lži, ve které ji Viktor celý život udržoval, v boji proti Michaelovi ho zabije. Michael je na pokraji smrti, Selene ho kousnutím přivádí k životu a z něj se stane první genetický hybrid – napůl vampýr, napůl lycan. Děj zůstává otevřený pro další díly. Ve druhém – *Underworld: Evolution* – jsou oba na útěku, probouzí se Marcus a dozvídáme se celou historii rodu vampýrů a lycanů. Třetí díl – *Underworld: Rise of Lycans* – popisuje příběh lycanů, kteří původně sloužili jako otroci vampýrům. Právě Lucien je ten, který zosnoval převrat, od těch dob se válčí. Čtvrtý – *Underworld: Awakening* - díl se časově posouvá o 12 let později, lidé objevili existenci jiných nesmrtelných druhů a schyluje se ke genocidě. Pátý díl se právě filmuje.¹⁹

Technologie a rozbor scénografie

Underworld je filmová sága o upírech, jako je například *Blade* či *Twilight*. Jedná se o projekt produkční společnosti Lakeshore Entertainment Group. Není to tedy autorský počín, každý díl má své tvůrce, vytvářeny rovněž byly v různých zemích světa. První díl z roku 2003 bude předmětem rozboru práce. Režie se ujal Len Wiseman, později figuruje ve všech dalších dílech jako producent. V roli production designera je Burton Jones. Patrick Tatopoulos, jehož jméno jsem již zmínila v souvislosti s *Dark city*, navrhoval creature design. Na druhém díle

¹⁹ Datum 4.12.2016

Underworld: Evolution Patrick působil jako production designer a třetí Underworld: Ryceré lycanů dokonce režíroval, což je celkem zajímavá cesta jeho rozvoje.

Underworld nevznikl podle žádné literární ani komiksové předlohy. Jeho genesis vznikl na základě konverzace Lena Wisemana a Kevina Greivouxe, spoluautora, který si sám ve filmu později zahrál. Kevin říká: „*Chtěli jsme použít jako základ vědu raději než mysticismus, a tak jsem vytvořil virus, který byl důvodem, proč se s vampýry a lycany nakonec stalo to, co se stalo.*“²⁰ Celý jejich svět je tak uměle vytvořen.

Film sice nepřebírá zjeté upířské klišé jako je stříbro, česnek, dřevěné kůly a odpočinky v rakvi, ale prostředí, ve kterém se odehrává, je celkem předvídatelné. Vampýři se shromažďují v gotickém sídle v opuštěném lese za městem a lycani se pohybují v podzemních prostrech a sklepech.

Natáčení probíhalo v Budapešti, která je z počátečních záběrů filmu dobře identifikovatelná. **Exteriéry**, kterých ve snímku není moc, jsou tedy z drtivé většiny z hlavního města Maďarska. Jedná se o noční záběry, jelikož vampýři nepřezijí na denním světle^{obr.XXV}. Používají se hodně dramatické atmosférické vlivy, jako je déšť. Dokreslují pochmurnou atmosféru, tvoří lehkou reflexi v ulicích, lidé chodí s deštníky a divoce dotváří účesy hlavních protagonistů. Kromě záběrů z ulic nám kamera nabízí exteriérový pohled na vampýřské sídlo klanu, přístupné z cesty mohutně a ostře vzhlízející kovovou branou. Jeho lokaci jsem nebyla schopna dohledat, nicméně usuzuji, že se rovněž bude jednat o místo v Maďarsku. Kamenná budova je zvláštním mixem venkovské a zámecké architektury. Tak trochu rustikální štít lemují dvě asymetrické věže s cimbuřím.

Exteriér svým zevnějškem koresponduje s **interiérem** sídla^{obr.XXVI}. Vstup vede do **foyer**, salonu, který reprezentuje honosnost celého sídla. Místnost je obložená tmavým dřevem s gotickými výplněmi. Centrálním prvkem je krb a rozlehlé schodiště vedoucí do horních pater, jehož ramenem je křivka. Celé obložení je seskládáno z jemných štíhlých prvků. Celkový vjem je tedy velice bohatá a honosný. Na podlaze jsou dřevěné parkety a mohutné zdobené koberce. Okna jsou zahalena do tlustých samotových šálů ve vínové barvě.

²⁰ UNDERWORLD: Production notes. [Http://cinemareview.com](http://cinemareview.com) [online]. Cinema Review, ©2015 [cit. 8.12.2015]. Dostupné z: <http://cinemareview.com/production.asp?prodid=2210> (přeloženo autorem).

Nábytek se nese v podobně dobovém duchu, povětšinou čalouněný sametem stejné barvy. Prostor je osvětlen elektrickými svícný se zbarveným krytím do červena.

Sídlo má také několik soukromých místností. **Selenina komnata** se nese v podobném duchu. Obložení z tmavého dřeva až do stropu. Stěny jsou obklopeny vysokými knihovnamy plnými knih, pokoj působí velmi útulně. Atmosféru dokresluje lokální svícení intimnějšími zdroji jako je stolní lampička. Strop zůstává strohý bílý, což je trochu překvapující. Stejně tak, jako bílý nátěr na oknech. Nevím, zda to byl tvůrčí záměr, nebo to bylo omezení lokace, nicméně tento prvek působí nevyřešeně. Bije vizuálně do očí, vzhledem k celkovému charakteru pokojů. A nejsou to jenom okna, ale i kousky stropů, které vykukují v některých záběrech na chodbách. Opět z tmavé dekorace velmi křičí. Působí spíše jako omyl. Na **chodbách** jsou použity tmavě červené samety, jako ve foyer, někdy v kombinaci s fialovou, což taky není nejšťastnější volba.

Dojo je prostor, který slouží jako tělocvična pro výcvik Death dealerů ^{obr.XXVII}. Ve filmu je reprezentován velkým renesančním sálem, který sám o sobě nese známky stáří. S největší pravděpodobností se jedná o prostory ve staré barokní knihovně. Stěny zdobí pilastry, do výšky parapetu je prostor obložen dřevem. Jsou zde vloženy modernistické elementy odpovídající současnosti. A to konkrétně skleněné minimalistické vitríny se zbraněmi, stojany s meči a kovová zbrojnice. Zbrojnice je pohledově kovová bytelná budka, s výplněmi z pletiva. Zde nejsou zbraně uloženy s nějakým organizovaným systémem, lemují stěny v horizontálních i vertikálních stojanech. Prostor prakticky vypovídá o jejich kultuře. Starověký rod okupuje starověké sídlo, avšak přizpůsobené moderní době. Stylově se dojo trochu vymyká ostatním neogotickým sálům.

Krypta je podzemní sál, kde jsou uloženy na odpočinek těla starších ^{obr.XXVIII}. Je to otevřený sklepní prostor lemovaný spíše románskou klenbou. Oproti zbytku působí více stroze. Uprostřed jsou v podlaze poklopy, pod nimiž odpočívají těla. Každý z nich nese iniciálu Starších a prořezávanou grafiku s orientálním nádechem. V pozadí je ještě tak zvaná místnost pro zotavení, kde jsou probuzená těla napojena na krev, která jim proudí přímo do žil. Vstup do posvátné místnosti je skrze posuvné dveře, které jsou ovládány z kontrolní místnosti prosklenou do chodby před kryptou. Zde je několik monitorů

v kovových rámech spojený do dlouhého pultu. Sám o sobě působí velmi odbytě a troufám si tvrdit až neesteticky.

Celkově sídlo, které vampýři nazývají Ördögház, což maďarsky znamená něco jako ďáblův dům²¹, je ve výsledku velmi nesourodé a troufla bych si tvrdit až matoucí. Hlavní sál a soukromé místnosti jsou naladěny v podobném duchu. Dojo a Krypta ale najednou přeskočí do jiných stylů, o kterých se zdá, že dohromady nemají nic společného. I odstín a styl dřeva je v každém případě rozdílný. Prostory nemají společný prvek, který by celý systém nějakým způsobem spojoval a charakterizoval v jeden celek.

Lycani se zdržují v **podzemí**, nebo **opuštěných objektech**. Sklepní prostory mají povětšinou nějaký druh klenutí, samy o sobě jsou cihlové, případně vnímáme tuto strukturu pod sloupanou omítkou. Valba je klenutá, někdy hvězdicová. Shromažďují se na špinavých místech, je využito efektu kapající vody z trubek, která se slučuje do louží. Opět voda dotváří dramatickou atmosféru, případně reflexi a tím zajímavý prvek do kamery.

Laboratoř podivného vědce působí jako bývalé skladiště, či nějaký starý prostor pro zpracovávání masa. Vše je olezlé prachem špínou. Špinavé betonové stěny obkládají krémové dlaždice, ze stropů visí háky s živými těly, slyšíme bublat barevné kapaliny v buňkách roztodivných tvarů a samozřejmě nechybí ani něco jako „detektivní“ nástěnka, která zobrazuje historii a metodu pátrání po Michaelovi. Vstup do místnosti je oddělen plastovými transparentními pruhy, které jsou prosvícené zezadu, když někdo přichází, vnímáme dramatickou siluetu. Další místnosti mají podobný charakter. Nábytek je většinou kovový, připomínající retro školní skřínky, nebo jsou to různé krabice se zbrojí a municí.

Závěrečná bitvy se odehrává na tomto území lycanů v polorozbořeném místě. Uprostřed je obrovská kaluž vytvořená z odkapávající vody. Z vody ční torza betonových sloupů s divokými železnými pruty betonářské výztuže ^{obr.XXIX}. Místo působí přesvědčivě. Netroufám si tvrdit, zda se jedná o stavbu nebo reálnou lokaci. Pokud to byla lokace, bylo třeba určitě dostavět nějaké konstrukce pro práci kaskadérů (prolétávání stěnou, bojové scény, atd.).

²¹ Ördögház. www.wikia.com [online]. wikia, ©2015 [cit. 2015-12-08]. Dostupné z: <http://underworld.wikia.com/wiki/%C3%96rd%C3%B6gh%C3%A1z> (přeloženo autorem).

První přestřelka se odehrála ve **stanici metra**, která byla s největší pravděpodobností postavena ve studiu ^{obr.XXX}. Není příliš dlouhá, celá sestava metra by se na nástupiště určitě nevešla. Interiér má industriální charakter. Prostor je dělen několika sloupy. Jako hlavní materiál je využit krémový obklad v podobě čtvercových kachlíků, a kov. Kovové detaily zdobí nýty. Je tu kladen důraz na velmi pěkný detail. Kachlíky mají hluboké zkosené hrany, které stínem vytváří viditelný spárořez. Oblé hrany a nároží mají litinový obklad s ornamentem. Středy sloupů zdobí vertikální linie ornamentálních dlaždic v tmavé barvě. Zářivkové osvětlení jak na stropě, tak i na stěnách, dodává místu moderní nádech, i když celkově tíhne k retro atmosféře. Vstup do stanice byl ale zřejmě natočen v reálné prostředí, neboť má úplně jiný charakter. Jeho mramorový obklad příliš nekoresponduje s industriálním charakterem nástupiště. Vlak ve stanici je takový, jaký můžeme potkat v Evropě. Nerezová obálka a celkový vzhled poukazuje zase na současnost.

Safehouse, kde se schovává Selene s Michaelem je umístěn do Budapešťského činžáku, nicméně vnitřek bytu je velmi moderní. Najdeme zde nerezové kovové obklady, moderní chirurgické nástroje, LEDkové a zářivkové osvětlení. Všechno by mělo působit sterilně. Takový dojem z toho divák opravdu má.

Celkově jsou vampýři vyobrazeni jako ti, kteří využívají moderní technologie a jdou s dobou. Ačkoli jejich sídlo je starobylé, přebývají v něm již několik století, jeho technologie a vybavení je současné. Poukazuje to na jejich historický odkaz. Lycani se pak schovávají v podzemí a se současnou civilizací krok příliš nedrží. Jejich kulturní dědictví právě takovou identitu vždycky mělo.

Zbarvení obrazu je do modra či jiného studeného odstínu. Tvůrci tak podporují pochmurnou atmosféru celého filmu.

Celkově film nehodnotím příliš pozitivně. Používá zaseté klišé a nic nás tam vcelku nepřekvapí. Ne všechny dekorace jsou vytvořeny s řádně poctivou péčí a detailem. Ani kostýmy vampýrů nejsou na nikterak valné úrovni. Možná je to módou, která na zrodu 21. století převládala, nicméně lesklé saténové košile a gotické samety silně odkazují do atmosféry 90. let a to v negativním slova smyslu. Film však celkově není žádným velkým filosofickým počinem. Spadá do

kategorie takzvaných „běčkových filmů“ a jeho celková estetika to určitě nepřevyšuje.

2.2.6 Pěna dní (L'ecume des jours)

Francie/ Belgie/ 121 min/2013

- Režie: Michel Gondry
- Předloha: Boris Vian
- Scénář: Michel Gondry, Luc Bossi
- Kamera: Christophe Beaucarne
- Střih: Marie-Charlotte Moreau
- Production designer: Stéphane Rosenbaum
- Art director: Pierre Renson
- Costume designer: Florence Fontaine

Děj

Film byl natočen dle předlohy knihy Borise Viana Pěna dní. Příběh se odehrává v Paříži a její surrealistické rovině. Hlavními protagonisty jsou dva partnerské páry – Colin a Chloé, Chick a Alise. Colin je nesmírně bohatý mladík co má rád život. Pracovat nemusí. Chick je jeho nejlepší přítel, který už však takové štěstí nemá. Pracuje v atomové továrně a svoji práci nemá rád. Jeho velkým koníčkem je sbírka věcí vydané spisovatelem a filosofem Jeanem-Solem Partrem, za které utrácí velké množství peněz.

Colin žije ve velkém prosvětleném bytě se svým služebníkem Nicolasem, který je ve společnosti velmi vyhlášený. Ke Colinovi je velmi úslužný. Chick při jedné návštěvě sdělí Colinovi, že na jednom ze setkání s Jeanem-Solem potkal dívku, do které se zamiloval. Byla to Alise, která je, jak se záhy zjistí, Nicolasova neteř. Colin se začne cítit osamocen a rozhodne se, že se chce také zamilovat. Na večírku ho Nicolas doporučí slečně Chloé, do které se Colin pak zamiluje. Proběhne první rande a pak se děj posouvá o 6 měsíců později. Mladík si rozmyslí, že si dívku vezme. Ze svého jmění zapůjčí čtvrtinu Chickovi, aby si mohl vzít Alise.

Na svatební cestě Chloé chytne smrtelně nebezpečnou nemoc. Zjistí se, že má leknín na plíci. Jde to vyléčit jedině tak, že bude pořád obklopena čerstvými květinami. Colinovi postupně dochází peníze. Musí začít pracovat. Jak Chloina nemoc postupuje, dům se začne zanášet prachem, zmenšovat se a klesat k zemi. Nicolas za 10 dní zestárl o 8 let. Svět kolem ní se začne rychle měnit. Colin rychle střídá zaměstnání, moc se mu nedaří. Objímá pušky, aby rostly rovně, oznamuje lidem s předstihem jejich úmrtí.

Mezi tím Chick utratí svoje veškeré peníze za dílo Jeana-Sol Partera. Nikdy si Alise nevzal, začne z toho být trochu mrzutá. Vyrve srdce srdcerváčem z těla Jeana-Sola a podpálí knihkupectví, kam chodí Chick nakupovat. V požáru sama umírá. Chicka zastřelí policie za neplacení daní a užívání zakázaných látek.

Chloé nakonec umírá na svůj boj s leknínem, který se nepodařilo ani odoperovat. Colinovi dluhy za lékařskou péči narostli do velkých výšin, že mu nezbylo ani na slušný pohřeb. Její tělo je prakticky vhozeno do jámy za přítomnosti jeho, Nicolase a jeho přítelkyně. Film nemá šťastný konec.

Strohý popis ale nestačí na vystižení výjimečnosti příběhu. Odehrává se v surrealistickém světě a zákonitosti přírody ani fyziky nefungují tak, jak fungují u nás. Lidé s holubí hlavou, dlouhé nohy při tanci hopsatrot, leknín na plíci, hýbající se pokrmy na talíři, úhoři plavající z vodovodních kohoutků a mnoho jiných drobností, které muselo být velmi zábavné vizuálně zhmotňovat.

Technologie a rozbor scénografie

Boris Vian, který napsal román Pěna dní, je velmi ceněným a čteným surrealistickým autorem ve Francii. Kniha je plná ztřeštěných nápadů, prakticky všechno žije. Kuchyně, dům, boty, piano. Určitě to byla veliká výzva přeložit Borisův literární text do vizuální podoby na plátno.

Najít vizuální směr pro knihu, kterou četla většina Francouzů a spousta lidí po celém světě, je nelehký úkol. Navíc Pěna dní je nesmírně vizuální literární text a téměř každý si román nějakým způsobem představil, vysnil. Jelikož se jedná o jednu z mých nejoblíbenějších knih, i já jsem měla dokonalou představu o světě Colina a Chloé. Když jsme poprvé film před dvěma lety viděla, pamatuji si, že

první pocit byl spíš zklamání. Není to tak, že by film nebyl na vynikající výtvarné úrovni, ale bylo to spíš o tom, že přirozeně nekorespondoval s mojí osobní vizí. Znásilnil moji představu a vnutil úplně jiný obrázek. Což je asi naprosto přirozená věc, vzhledem k mé fixaci na literární předlohu. Obdivuji Gondryho odvahu se do takového rizika vůbec pustit. Pěna dní by nebyla jediným takovým příkladem. Jsem si jistá, že filmová série Harryho Pottera svým prvním dílem rovněž přetvořila představy mnoha dětí o dospělých. Člověk pak ale přistoupí na tuto hru a další díly přijímá na základě předložené estetiky. Ztvárnění společensky známé věci jistě s sebou toto riziko vždy přináší.

Přiznám se, že si na svoji vizi teď už ani nevzpomenu. Když jsem se na film dívala podruhé, fyzické „opravdové“ zhmotnění na filmové plátno moji představu vytěsnilo a ochotně jsem přistoupila na Gondryho vizuální hru. Hru, a to doslova. Production designér Stéphane Rozenbaum, který s Gondrym spolupracoval na snímku *Nauka o snech* (The Science of sleep, fantasy, Francie, 2006) prohlásil: *„Najít estetiku filmu byla velmi delikátní záležitost, protože mnoho lidí knihu četlo. Co víc, Michel četl román poprvé, když mu bylo 15 nebo 16, a udělalo to na něj obrovský dojem, tak jsme byli předloze velmi věrní.“*²² Stéphane za tento svůj počín obdržel César Award v roce 2014.

Svůj proces začal tím, že si přečetl Vianovu knihu a pak Gondryho scénář. Poté navštívil Vianův pařížský byt, kde objevil spoustu objektů a nástrojů, které sám sestrojil. Výsledkem je tedy mix estetiky obou, jak spisovatele, tak i režisérovi představy. Nespecifikuje se žádná konkrétní doba, ve které se děj odehrává, ale je to zvláštní směsice všeho, od roku 1947²³ do roku 2013²⁴. Jedná se pravděpodobně o Gondryho technologicky nejsložitější film. Je plný stop-motion animace a přístrojů ve stylu Rube Goldberga.

Nejvýraznější a pravděpodobně technologicky nejtěžší je dekorace **Colinova bytu**. Byt je dispozičně ve dvou domech, spojených dlouhou „chodbou“ v podobě vlakového vagónu. Má jednu důležitou zvláštnost. Jak je život v místě horší a

²² HOHENADEL, Kristin. Production Designer Stéphane Rozenbaum on Building Sets for Michel Gondry's New Film [online]. *Slate*. The Slate Group, a Graham Holdings Company, 2014 [vid. 17. 6. 2014]. Dostupné na http://www.slate.com/blogs/the_eye/2014/07/17/michel_gondry_mood_indigo_production_designer_st_phane_rozenbaum_takes_us.html [cit. 10. 12. 2015] (přeloženo autorem)

²³ 1947 - rok vydání knihy Pěna dní Borise Viana

²⁴ 2013 - rok vydání filmu ve Francii

horší, Chloina nemoc postupuje, byt se smršťuje, okna se potahují pavučinou, až skoro přes ně není vidět. Na všechno postupem času sedá prach, pomalu padá k zemi. Na začátku je to ale velmi útulný prosvětlený byt se spoustou surrealistických „žertíků“. V kuchyni vaří kuchař Nicolas dle instrukcí Gouffého, který se na něj směje z několika obrazovek umístěných nad dřezy, ve skříňkách i lednici. Sada kuchyňských dřezů má i sadu ohřivačů vody. Místo některých polic je do linky zabudován skleník s čerstvými potravinami. Stylově je základ bytu někde v 70. letech, ale potkáme zde různá období.

Colin se svoji společností stoluje u vlnitého stolu, po kterém putují nastrojené talíře s pohybuujícími se pokrmy. Stůl sám jezdí po bytě na kolečkových bruslích. Místo aby Nicolas umýval nádobí, rozbije ho a to pak i se zbytky putuje do trubky, která nepořádek ochotně vysaje. **Pokrmy** jsou vždy velice kreativním kolážovým způsobem položeny na talíř ^{obr.XXXI}. Koláž je například z textilních materiálů, kuřecí koláč je opeřen, atd. Je zde patrná vysoká míra stylizace. Jídlo se hýbalo za použití stop animace. Většinou večer, když ze setu odešli herci, nastoupili animátoři, kteří pak zkušeně se stejnými kamerami ve stejném setu jídlo nasníмали.

Dalším zajímavým momentem je spojovací tunel mezi dvěma domy, který vypadá jako vlakový vagon, jak z exteriéru, tak i v interiéru ^{obr.XXXII,XXXIII}. Vagón ční nad ulicí, z jeho oken je krásně vidět panorama Paříže. Dekorace bytu byla celkově vystavěna několikrát v různých podobách, a to nejen ve studiu. Právě vagón Stéphane se svým týmem postavili i na střeše budovy novin Libération, aby zachytili všudypřítomnou Paříž za okny. Nepochybně se jedná o velmi dobrodružné rozhodnutí a je jedině dobře, že to rozpočet umožnil, jelikož autenticita obrazu panoramata nelze opravdu zpochybnit. Později byl byt postaven ve studiu, aby se dal ztvárnit proces proměny s tím, jak Chloina nemoc postupuje. Funguje jako metafora jejího těla, které chřadne.

Colin má v bytě kamaráda, malého myšáka, který všechno stráží. V rámci vizuálních efektů byly některé detaily postaveny v nadlidském měřítku, aby působili přirozeně k měřítku myšáka v podobě herce. Jindy byla použita místo herce malá loutka v reálné velikosti bytu. Myšák má v domě svoji malou zmenšeninu domečku napodobující ten Colinův. Po bytě se pohybuje v divné malinké karikatuře auta.

Ložnice je místnost na konci vagónu. Je převyšena, s mnoha otvory, kterými dopadají fyzicky zhmotněné sluneční paprsky na tváře protagonistů. Postel je ve druhém patře, kamera se tak může po místnosti pohybovat vertikálně. V momentě, kdy si Colin s Chloé pustí desku Duka Ellingtona, rohy místnosti se zakulatí, pro což pak byla vystavená druhá verze pokoje v oblé variantě.

Asi nejzajímavějším prvkem je **pianococktail**, který najdeme ve spodní úrovni bytu. Piano je schopné namíchat nejrůznější cocktaily na základě melodie, kterou na něj někdo hraje ^{obr.XXXIV}. Trvalo asi 3 měsíce takový přístroj postavit. Záběr se obešel bez veškerého o CGI. Stephane rozebral a dal dohromady několik mašin a přístrojů, které pak celou nádheru dohromady vytvořily. Dohromady s tím byla vystavěna kontrolní stanice, které mechanismus ovládala. Během natáčení tedy před monitorem pianococktail někdo ovládal v souladu se záběrem. Předek piana je odkryt, vnitřnosti jsou tedy odhalené, aby stroj působil více jako mašina. Je to bez pochyby velmi zábavný prvek s estetikou, která ladí k ostatním mechanismům v bytě. Všeobecně ve filmu použili hodně předmětů, které ve výsledku dostali jinou funkci, než je jejich původní účel.

Exteriéry jsou zastoupeny ulicemi Paříže, která se v surrealistické podobě sama o sobě moc nemění. Co z ní dělá trochu podivnou, je přítomnost zvláštních vozítek ve formách aut jako z dětských kresek, nebo chodících přístrojů. První rande se Colin a Chloé projíždí, nebo spíš prolétají ulicemi, ve vozítku ovládaném jeřábem ^{obr.XXXV}. Vozítko má tvar mraku ve formě labutě, nebo labutě ve formě mraku. Vznáší se nad městem, které bylo promítáno v určitých záběrech na plátno ve studiu.²⁵ Jízda začíná na staveništi, kde má vyrůst obchodní centrum. Taková díra ve městě s velkou jámou uprostřed nepůsobí zrovna esteticky, ale v surrealistickém světě Gondry hledá krásu i v ošklivém a nedokonalém, a oba dva si jízdu parádně užijí.

Podivná vozítka film vyloženě charakterizují. Další zajímavá rekvizita je **transparentní limuzína** ^{obr.XXXVI}. Vian byl fanouškem nejen jazzu, ale i jiných amerických věcí a kultury všeobecně. Stéphane použil pro tento trik starý Cadillac, který oholil a co nejvíc částí nahradil plexisklem. Potom se ale Peugeot stal finančním partnerem, takže Rozenbaum musel Cadillac trochu

²⁵ V situacích, kdy se kamera dívá z obláčku.

přetransformovat a použít jejich logo. „*Nechtěl jsem, aby to byl Peugeot,*“²⁶ dodává Rozenbaum.

Zábavné je i vozidlo Jeana-Sola Partera, kterým přijíždí na jednu ze svých přednášek. Vyobrazení jeho osobnosti se pro film stalo ikonické, stal se i tváří na plakátech. Podivný mužik, jehož jedno oko nahrazuje obrazovka a je zcela nesynchronní s okem původním. Vian si vyloženě utahoval s tehdejšího Sartera a tento fanouškovský kult se zakládá více méně na pravdě. Samozřejmě, v surrealistickém světě si můžeme dovolit gradaci s mnohem větší dynamikou. Michel Gondry v rozhovoru pro *Vice* magazine přiznává, že tento fenomén chtěl původně nahradit Stevem Jobsem a čekáním na nový Apple produkt, ale příliš by se to vzdalovalo od literární předlohy.²⁷

Ostatní **interiéry** ve filmu tíhnou také k vintage atmosféře. Byt, kde se Colin s Chloé seznámí, je ve starém Pařížském činžáku se zdobeným kamenným schodištěm. Interiér je zcela v souladu s touto myšlenkou. Vysoké dvoukřídlé dveře propojují jednotlivé pokoje, stěny jsou obloženy bohatým dřevěným obkladem a i jinými materiály. Všude se hraje na velkou rozmanitost textur, materiálů a barev. Hotelový pokoj, kde pár přespí na svých líbáncích má na zemi huňatý heboučkový koberec a na stěnách od stropu až dolů tapetu se starobylým květinovým vzorem. Na květiny je také kladen velký důraz, neboť právě ony mají Chloé z její nemoci uzdravit.

Zajímavý fenomén je, jak kamera nakládá s barvou obrazu. Jeho zbarvení je v podstatě paralelou ke zmenšování a chátrání bytu, paralelou ke Chloině nemoci. Obraz ztrácí barvu a saturuje až po moment, kdy ji Colin musí donést devastující zprávu, že na druhý den zemře. Dostaneme se do zcela černobílého obrazu, který nás provede už jenom tragickým pohřbem. Není to nezajímavá myšlenka, ale myslím, že by se film bez tohoto prvku obešel. Film je i tak velmi efektní ve zpracování a metafoře degradace. Nicméně možná ještě v závěru

²⁶ HOHENADEL, Kristin. Production Designer Stéphane Rozenbaum on Building Sets for Michel Gondry's New Film [online]. *Slate*. The Slate Group, a Graham Holdings Company, 2014 [cit. 10. 12. 2015]. Dostupné na http://www.slate.com/blogs/the_eye/2014/07/17/michel_gondry_mood_indigo_production_designer_st_phane_rozenbaum_takes_us.html (přeloženo autorem).

²⁷ STUCKEY, Daniel. Michel Gondry and Audrey Tautou on Their New Film, 'Mood Indigo' [online]. *www.vice.com*. VICE Media LLC, 2014 [cit. 10. 12. 2015]. Dostupné na <https://www.vice.com/read/michel-gondry-and-audrey-tautou-on-their-new-film-mood-indigo> (přeloženo autorem).

tímto nabere na dramatičnosti. Jinak je film po celou dobu velmi barevný, žádné se prakticky nevyhýbá, nepoužívá ale ostrých a výrazných tónů. Obraz je harmonický a vyrovnaný.

Film je bezpochyby hodně vizuální a výsledek hodnotím jako velmi zdařilý. Gondry se nechtěl jen přiblížit představě Borise Viana, ale do filmu vložil i svoje vize a vlastní svět. Vytvořil něco magického, nekonečnou přehlídku vizuálních triků a překvapení, mechanických zákonitostí, natočených skoro bez greenscreenu. Tomu já osobně říkám „analogový“ způsob práce a poctivou filmařinu tvořenou tímto způsobem, s takto přesvědčivým výsledkem, velmi oceňuji. A doufám, že veškerá budoucí tvorba nepropadne všemocným počítačům, kterým ale chybí dotek lidské ruky a její nedokonalost.

2.3 Závěr

Cílem teoretické části práce bylo představit metody a možnosti k výtvarné koncepci a realizaci na několika příkladech ve světové kinematografii. A to jak na americkém hollywoodském filmu, tak i na nezávislých snímcích z okolního světa. Výběr šestice filmů tento záběr nepochybně pokryl a ukázal různorodost možností při zpracování fantasy filmů.

Některé filmy zachází s kulisou a scénickým prostředím jako se součástí děje, jiné výtvarně dokreslují příběh a definují místo, kde se odehrává. S ohledem na tento fakt je pak využita míra výtvarné stylizace a její charakter. V prvním případě, kde sama architektura hraje jednu z hlavních rolí, vznikají ikonická místa, které se zapsala do dějin kinematografie. Takové filmy potom nesou velmi výrazný autorský rukopis a svobodnější vyjádření, které vzniká na základě diskuze architekta s režisérem a syntézou jejich představ.

Důležité je také zmínit fakt, že fantasy žánr sám o sobě poskytuje nekonečné možnosti a větší tvůrčí svobodu, neboť svět, který architekt vytváří, není svázán reálnými zákonitostmi našeho prostředí. Imaginace může být takřka bezbřehá. Záleží však na příběhu, který, jak práce rozebrala v úvodní kapitole, se může odehrávat v kompletně smyšleném světě, nebo naopak ve světě reálném s fantaskní rovinou. Tento fakt výtvarný návrh zásadně ovlivní. Hned na začátku práce je nezbytné prostředí definovat a identifikovat – jaký má základ a z čeho vychází - odtud se pak odvíjí celková estetika filmu.

Veškeré poznatky, které byly definovány ve filmových rozborech, práce využije pro samotnou tvorbu hlavní části ve zpracování výtvarného konceptu „Killing on Carnival row“.

3 Výtvarná koncepce filmu "Killing on Carnival Row" podle scénáře Travise Beachama

Scénář: Travis Beacham

Žánr: dark urban fantasy, neo-noir, crime noir, mystery, sci-fi

3.1 Děj filmu

Aisling je víla. Bojuje o život. Cihlové stoky, průlety střešní krajinou, měsíc na noční obloze. Přistane na mostní věži. Před ní se rozkládá osvětlené město zahalené v husté mlze. Podívá se k řece, svého trýznitele nevidí. Šum vody, jinak ticho. Neodváží se dýchat. Ze tmy se vynoří tmavá figura a srazí ji z bidélka. Její křik protíná mrazivou mlhu. Bez křídel padá do vody. Kolem jejího bezvládného těla se rozleje duhový koláč vílí krve. Někde v dálce se ozve siréna.

Hlavní hrdina je detektiv Philostrate, který otevírá film po úvodní vražedné scéně. Představuje město, ve kterém se příběh odehrává. The city of Burgue – město špíny a čarodějnictví. Vílí děvky, drogy a trpaslíci. Město je rozděleno do čtyř zón. Na východě je to Argyle Heights – akademická čtvrť. Na severu The Docklands – centrum průmyslu, překladiště, kde Selkie pracují na člunech. Na západě Carnival row – čtvrť, kde žijí víly, domov špinavých bordelů. Na jihu Finestre Crossing – lidská čtvrť, tady bydlí detektiv. Všechny podzemní trasy vedou na Oberon square – centrum města, kde lidé kontrolují vládu a spřádají pavučiny jako zatracený pavouk.

Někdo vraždí víly a nechává jejich zubožená těla veřejně na odiv. Bez křídel. Dvě ranky na alabastrové kůži krku. Inspektor Rycrof Philostrate je členem metropolitní policie, sympatizant s vílami. Vlakem přijíždí na Oberon square, kde najdeme také policejní stanici, kde se dozvídá o vraždě, kterou jsme mohli sledovat v úvodní scéně. Společně se svým kolegou Bottomem odjíždí do doků, kde se našlo Aislingino mrtvé tělo. Společně jedou kočárem, který pohání černí Griffini – půl lev, půl orel. Bottom nepatří k nejbystřejším. Tělo našla Selkie Moira v Dockland beach. Zvláštní éterické stvoření, která pomalu odhazuje svoji

lachtaní kůži a mění se v ženu. Promlouvá poetickým Selkie jazykem, kterému Bottom nikdy nemůže rozumět. Philostrate frustrovaně přikyvuje. Ve městě je něco nového, čeho se víly bojí.

Večer se Philo vydává vykřičenou ulicí v Carnival row do La Chambre de madame Mab. Okřídlené siluety prosvítají z poza závěsů. La Chambre de madame Mab je nevěstinec, kde se Philo pravidelně stýká s vílou Tourmaline. Tourmaline la Roux je malířka a kurtizána. Za měsíčního svitu pronikajícího do vílina pokoje naplňují svoji zakázanou lásku. Lidská rasa je plná předsudků a jejich vztah by mohl ohrozit Philovu kariéru.

Ve městě vládne starosta Montague Boniface. Mayor je odpůrce jakýchkoli jiných ras, než lidských. Jeho působení tomu plně odpovídá. Jeho žena, Dame Biniface je pravý opak. Bojuje za rovnoprávnost. Víly jsou přece jenom nadané umělkyně, malířky, poetky a tanečnice. Můžeme ji nazývat vílí aktivistkou. Podle starosty ale jejich umění není výkon nadaných kurtizán, ale služby za pár galonů od pouliční prostitutky v kočáře taženém černými koňmi. Vášnivě diskutují u snídaně.

Mezi tím se objeví další tělo v podzemní stanici metra. Philo se v rámci vyšetřování vydává do Královského muzea přírodní historie setkat se s profesorem Alcanderem. V lobby muzea ze stropu visí obrovská dračí kostra. *Draconix ferox*, těžko uvěřit, že kdysi vládli obloze. Profesor zavede Phila do své pracovny ve sklepení, kde spolu procházejí vílí anatomii. Místnost je narvaná knihami, stěny zdobí detailní záběry vílího těla, jeho řezy, obrazy, které ukazují na dlouholeté studium dané problematiky. Společně konzultují motivy a případné podezřelé vražd. Vílí krev je velmi toxická. Do žaludku vampýrů by vypálila díru rychleji než svěcená voda. Jediná bytost, která by krev mohla ustát je jiná víla.

Vrací se na stanici, kde vyslechneme Flutovo hlášení. Mayor zahajuje defenzivní akt, který dává jasně najevo, kdo město ovládá. A není to Unseelie Jack, jak byl vrah pojmenován. Ozbrojení konstáblové budou kontrolovat ulice. Společně s nimi se vytvoří speciální jednotka vlkodlaků, kteří se budou zdržovat především ve stokách a zastávkách metra. Ve vzduchu lítá obrovské vznášedlo ve tvaru vážky s otevřeným kokpitem. Policejní kontrola.

Další zavražděnou je Tourmaline, inspektorova tajná milenka. Uneseelie Jack už nevraždí jen pouliční víly. Zničený Philostrate večer navštíví bar Fiddlin' Cockatrice, kde za normálních okolností není povolen přístup lidem. Ze starých známostí inspektor vstupuje do potmělého baru v orientálním stylu. Potkává zde Kasmira, rakashasa (východní vampír) s tygří hlavou a modrou kůží. Je to místo, kam lidé normálně chodí zapomínat svoje strachy. Sjíždí se zde Mabsynthem, halucinogenní požitek, kterému neodolá ani inspektor. Unavený se vypotáčí z baru, prochází opuštěnými ulicemi Carnival row. Uslyší řev z úzké uličky a náhodně vyruší další pokus záhadného vraha. Vrah zasyčí a stáhne se zpět. Philo právě zachránil mladou vílu Vignette, nyní už bez křídel.

Mezitím probíhá ohledání těla Tourmalin v místní márnici. Povolána je k tomu Huraspex, záhadné stvoření, stará okřídlená čarodějnice, schopná číst myšlenky živých i mrtvých stvoření, přičemž by tělo nemělo být kontaminované. Huraspex k překvapení všech jako vraha označí Philostrata. Ráno se nedostavil do práce. Dle svědků Tourmaline předešlý večer navštívil, došlo dokonce i k menší potyčce. Philo se stává podezřelým, pro něj se případ stává honitbou za pomstou. Rychle se dostává do místního podsvětí šířán touhou po pomstě a vinou, posedlý hledáním vraha své milenky.

Druhého dne se Vignette probudí ve Philově bytě. Zjistí, že jsou obklíčeni policejní hlídkou a spolu se schovají ve vaně plné vílí krve z jejího zranění. Fluta celá událost dobře přesvědčí o Philově vině. Vignette se stává Philovým společníkem, i když jejich vztah je velmi komplikovaný. Vignette je Philovi zavázána za záchranu jejího života a snaží se mu pomoci. Při pátrání odhaluje pravdu o jeho vztahu s Tourmaline a situace a jeho motivy se pro ni stávají jasnější.

Další zavražděnou je víla Roan, poté, co ji starosta po využití jejich služeb vyhodí z kočáru u muzea. Schová se uprostřed noci na střeše muzea, kde se později střetne s temnou postavou. Praská pod ní světlík a padá do haly muzea. Zřítí se na ni obří kostra zavěšená v hale, temná postava ji zbavuje křídel.

Druhý den se před muzeem shromáždí dav, v muzeu probíhá vyšetřování. Philostrat rovněž přihlíží z galerie národního muzea. Roanino tělo leží pod dračím skeletem uprostřed muzea. Přítomna je také Huraspex, jejíž svědectví je povinné při každém případu vraždy. V davu rozklíčuje inspektora Philostrata a

ukazuje na něj. Ten se snaží ztratit v davu. Dojde k honičce, v podzemní stanici nastupuje do vlaku a ujíždí. Flute s Bottonem ho vystopují a honička pokračuje v podzemních tunelech a kanálech. Tady ho vysvobodí Vignette a společně mizí z dohledu. Schovají se v zákulisí Orpheum playhouse. Opera, kde performují víly. Na stěně visí plakát Guinevere Cartier – nadaná vílí celebrita. Sblíží se. Vignette pochází z Hy-Brasil, město, kde květiny prorůstají skrze zdi. Město ale zasáhla morová rána a všichni museli odejít. Odtud přišly víly. Philo vypráví o jeho původu a osvětluje jeho náklonnost k vilám. V květinovém městě také kdysi žil. Jeho rodiče byly inspektory v Burguish Imperial Navy. Když pohroma přišla, byl ještě chlapec. Jeho rodiče zahynuli, jeho zachránila vílí stará zpěvačka. Hromada uprchlíků hledala cestu ven. Když na lodi dopluly k Burgue, policie už někoho na pevninu nepustila, už měli příliš vilích uprchlíků. Kromě jeho, lidského dítěte. Mezi Vignette a Philem dochází k romantickému momentu, Philo však cítí pocit viny, kvůli Tourmaline.

Mezi tím se má odehrát koncert Guinevre v parlamentní budově pro vládní osazenstvo. Koncert samozřejmě pořádá Dame, manželka starostky, které si Guinevre nesmírně váží. Během představení však někdo do sálu vypustí smrtelný plyn a všichni včetně Guinevre a Dame umírají. Jen starosta včas odešel ze sálu.

Philo se snaží zosnovat plán k jeho ospravedlní. Chce se setkat s Hurspex, protože jedině ona je schopna se mu podívat do očí a dosvědčit jeho nevinu. Setká se s ní pod starým viaduktem v Carnival row. Naskakuje k nim do kočáru, mezi tím jsou pronásledováni policejním spřežením. Dorazí do špinavého motelu Marzipan Inn, kde Huraspex přiváže k židli a vyslýchá ji. V televizi probíhá starostův projev. Vinu za masakr při koncertě v parlamentu připisuje vilám. Jeho vojsko obkličuje Carnival row, víly a všechny nelidské rasy začíná zatýkat. Mezitím vyjde najevo, že vrahem nazývaným Unseelie Jack je právě Huraspex. Utíká a unáší Vignette, policie se stále snaží dopadnout Phila. Nakonec Marzipan Inn vybuchuje do povětří díky střelbě seržanta Bottona. Quill Phila z trosek osvobodí a odcházejí.

Flute zjišťuje, že všechno byl plán zlověstného starosty. Teď už je přesvědčen o inspektorově nevině.

Aby inspektor našel Vignette, ochutná mabsynth z její krve. Právě vilí krev se pro jeho výrobu používá. Vtělí se tak do jejího vidění. Vidí Huraspex, profesora

Alcandra. Mučení Vignette. Zachrání ji v podzemní stanici metra Dalrymple stree, která se už dávno nepoužívá. Alcandre začíná experimentovat na víle, odebírá její vajíčka speciální rukavicí. Philostrate proniká dovnitř a střílí Alcandra do srdce. Alcander je šílený vědec, který na starostovu objednávku sestrojil Huraspex, která pak měla vraždit víly a vyvolat revoltu. Následoval mord při představení v parlamentu a pro starostu záminka zahájit genocidu.

Všechny víly jsou uvězněny v Bleakness keep prison, bývalá středověká citadela na kraji útesu za městem. Vignette, Philo a Quill víly zachrání. Flute zatýká starostu, ve městě bude opět rovnováha.

Na konci filmu Vignette odlétá s Philem vzducholodí. Zeptá se ho, kam letí. Philo odpoví: *„Tam venku je velký svět. Pořád je tam něco, co jsme ještě neviděli.“*

Výhledem z okna vidíme vedutu města Burgue. Spletité ulice Carnival row, mlhový opar, zaprášené komíny a oblaka kouře.

3.2 Výtvarná koncepce

3.2.1 Autorská zpráva

Nejdůležitější je otázka, jakým směrem by se estetika celého snímku měla odvíjet? V jaké době? Kde? Tyto otázky ale nemají jednoznačnou odpověď. Vybírat lze z nespočetně možností, tím spíše, jedná-li se o fantasy film.

Děj se odehrává ve smyšleném městě, který dle scénáře nevychází z existujícího místa. Autor si zřejmě představoval město ve stylu staré Paříže se steampunkovou²⁸ atmosférou. Já jsem však brala v potaz svůj osobní první dojem a vizuál, který jsem si okamžitě vysnila při prvním přečtení příběhu. Osobně ve filmu cítím silnou atmosféru neo-noirových filmů z konce 20. století. Výtvarná koncepce se tedy bude ubírat spíše směrem, který má základ v reálném světě. Představuji si kyberpunkovou²⁹ atmosféru, neonová ostrá světla ve vlhkých ulicích, rozptýlené světlo, mlhavý opar. Film se však nebude ubírat futuristickým směrem, převezme lehce industriální styl a světelnou potmělou atmosféru, jakou známe například z ikonického sci-fi snímku *Blade runner*. Jako vynikající referenci pro celkovou atmosféru mohu použít i některé z rozebíraných filmů v teoretické části – konkrétně je to *Dark city* a *Constantine*.

Od začátku jsem zvolila postup práce, který se zabývá především prostředím města Burgue. Řeší jeho nejširší urbanistické vztahy, urbánní prostor pak dále definuje v konkrétnějších hmotách, které vytvářejí exteriérové prostory. Na finálních perspektivách je jim dodána atmosféra. Stejně tak zachází i do detailu interiéru. Finální obrazy tedy nezastupují konkrétní filmové scény, ale představují prostředí, ve kterém se příběh odehrává. Jejich atmosféra však ze scénáře vychází, zrovna tak respektují scénář a jsou vytvářeny pro konkrétní děj.

Město Burgue vychází z mnoha urbanistických referencí a je tak trochu směsicí amerického geometrického města a evropské rostlé struktury. Z důkladné studie

²⁸ Steampunk – podžánr sci-fi a fantasy zaměřený na technologii a páru, která je hlavním energetickým zdrojem (definice dostupná na: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Steampunk>)

²⁹ Kyberpunk – podžánr sci-fi, kde hlavní roli hrají počítače, umělá inteligence a informační technologie. Příběh je často doprovázen detektivní zápletkou, cynickým hrdinou a orientální kulturou. Děj se odehrává v blízké budoucnosti. (definice dostupná na <https://cs.wikipedia.org/wiki/Kyberpunk>)

systemu světových měst vzniklo Burgue se svým příběhem. Jak již v ději bylo nastíněno, je rozděleno do čtyř zón, které kontroluje centrální Oberon square s budovou parlamentu, kde vládou lidé. Na severu je The Docklands, industriální část města se starými fabrikami. Na Západě Carnival row, špinavá čtvrť, kde žijí víly. Na východě Argyle heights, akademická zóna. A na jihu Finestre crossing, lidská část. Carnival row je historická čtvrť, odkud město pomalu vzrůstalo. Lidem přestala pomalu stačit a tak začali budovat části okolo. Město se začalo rozrůstat a lidé se stěhovali do nových sídel. Carnival row se tedy stalo útočištěm pro imigranty – víly. Zůstalo špinavou čtvrtí, kde nejsou peníze. Prostituce vládne ulicím.

Scéna není zasazena do žádné konkrétní doby, i když podoba tíhne k lehkému retro vzezření. Každá čtvrť má svůj osobitý charakter a divák je tak schopen rozpoznat, kde se zrovna nacházíme. Spojujícím prvkem je infrastruktura v podobě podzemních linií metra, vodních kanálů a nadzemní viadukt, který se táhne z doků, přes Carnival row až do Finestre crossing, kde sídlo opouští.

Střed města okupuje přístavní bazén, který kdysi sloužil jako obrovské průmyslové přepraviště, ale i pro osobní lodi. Sláva lodního průmyslu již vyprchala, nicméně přístav je stále funkční. Je vstupní branou. Na jeho konci je náměstí s velkou budovou parlamentu, která se zrcadlí do vody společně s vysokými budovami za ním. Veduta hraje na vertikální dojem. Burgue je městem na vodě.

Půdorysné schéma využívá polycentrických barokních kompozic a umožňuje tak kameře průhledem spojit čtvrť se čtvrtí.

The Docklands jsou průmyslovou zónou v Burgue. Okupují prostor kolem přístavu v severní části města. Staré fabriky vztyčují dlouhé komíny, které znečišťují oblohu. Jsou kontrastem pro pompézní město v dáli. Nelidské rasy zde našli domov a vdechly čtvrti cizokrajný nádech. Západně se zamotají do Carnival row. (perspektiva 19-22)

Carnival row je bývalým historickým centrem, jehož vývoj se zastavil. Ulice zůstaly tmavé, spletité, plné tajemných zákoutí. Polorozbořené domy pomalu chátrají. Cesty křížují staré telegrafní dráty, domy spojují kovové můstky. Neonové nápisy křičí do tmy a lákají své zákaznické do barů a nevěstinců. Budovy jsou relativně nízké, ale ulice nejsou nikterak široké. Jezdí tu černí Pegasové

s kočáry a vzduchem poletují víly. Z rovných střech ční kouřící komíny a štíhlé antény. Fasády zdobí zašlá litinová schodiště, často až na zem nedosáhnou. Struktura je křivolaká, bez pravidel. Několik bulvárů striktně proráží průzor, kde se vztyčují vysoké domy Finestre crossing. Cítíme velké město. Víly fungují jako menšina stlačená na malý prostor, analogii bychom mohli hledat ve světových slamech či čínských čtvrtí v amerických městech. Vývěsky zdobí jejich vlastní jazyk, vše působí orientálním nádechem. Cizí kultura. Interiéry jsou mnohem přívětivější a útulnější, než ty lidské. (perspektiva 12-18)

Finestre crossing je pravým opakem. Geometrická struktura ulic jasně vymezuje racionální systém. Vysoké budovy nedovolí slunci dosáhnout na zem. Lidé žijí prakticky pořád ve tmě. Čtvrť působí přísným, nicméně velmi kultivovaným dojmem. Studená světla výloh v noci nasvětlují dění. Někdy kapacita ulic nestačí a chodníky probíhají kolem budov ve dvou úrovních. Všechno má svůj řád a pravidla. (perspektiva 7-11)

Podobně jako **Argyle Heights**. Upravená reprezentativní čtvrť působí o trochu přívětivějším dojmem. Domy mají lidštější měřítko. Dominantou je Royal museum of natural history, budova muzea, inspirovaná utopistickou architekturou 18. století³⁰. Jednoduchá geometrie koule jakoby přistála na klasicistické historické budově, její horní polovina má prosklenou strukturu geodetické kopule odkazující na technicistní svět a pokrok první poloviny 20. století. Transparentní zasklení odkrývá obrovskou dračí kostru zavěšenou v atriu muzea. Kdysi draci vládli obloze. (perspektiva 4-6)

Motiv geodetické kopule se objevuje i na parlamentní budově na **Oberon square** (perspektiva 1-3). Je to symetrický dům s cypřišovou alejí namísto stoí. Zachovává si neoklasicistní kompozici, ale strohá geometrie s obrovským měřítkem působí pompézním dojmem, stejně tak, jako budova muzea. Inspirace tihne k čisté architektuře Louise Kahna. Důležité instituce mají působit tak, aby budili dojem a respekt lidské rasy. Tak, aby všechno ostatní vypadalo male a malicherně. Tak, aby lidé byli vždy v nadvládě. Iracionálně, trochu utopisticky. Čistou geometrii, tentokrát za použití trojúhelníkového tvaru, doplňuje Zeppelin port (perspektiva 20) – přístav pro vzducholodě.

³⁰ Inspirace utopistickými projekty Pierra Boulleho

Závěr filmu se odehrává v bývalé středověké citadele, která byla předělána na vězení ^(perspektiva 25). Zde starosta nechá uvěznit všechny víly, které hlavní hrdina osvobodí. Citadela s torzem katedrály se vypíná nad útesem za městem. Stejně tak jako v atmosféře vílího hřbitova ^(perspektiva 23), se estetika navrácí spíše ke stylu dark fantasy za použití středověkých gotických motivů. Temná scéna dokreslená štíhlými ruinami, mlhavým oparem a zamračenou oblohou úmyslně představuje určité klišé. Toto rozhodnutí ovlivnilo i styl, kterým je scénář napsán. Je zde použit sarkastický humor, tolik typický například pro tvorbu *Quentina Tarantina* či *Roberta Rodrigueze*. Dark fantasy atmosféra je analogicky jistým sarkasmem ve vizuální prezentaci snímku.

3.2.2 Breakdown

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
1	ext	N	sewer tunnel -> narrow alley -> air -> roof -> night sky -> tower of the bridge - > river	Unseelie Jack, Aisling Cobweb	THE DOCKLANDS	Úvodní scéna, víla je pronásledována sériovým vrahem.	I19, E9, E18
2	ext	D (morning)	City of the Burgue		CITY OF BURGUE	Detektiv Philostrate představuje každou čtvrt města.	
3	int	D (morning)	Finestre crossing underground trainstation	Philostrate	FINISTERE CROSSING	Philostrate dokončuje představení města, přijíždí vlak, do kterého nastupuje	I1
4	int	D (morning)	Train (passangers car)	Philostrate		Vlak na cestě na Oberon Square.	P1
5	ext	D (morning)	Oberon square	Philostrate, Old Faerie	OBERON SQUARE		E19
6	ext	D (morning)	Parliament steps	Dame	OBERON SQUARE	Philostrare mine ceduli OPS a prochází kolem parlamentu.	E20
7	int	D (morning)	Philostrate's office	Philostrate	OBERON SQUARE	Philostrate telefonuje s Flutem.	I26
8	ext, int	D (morning)	Před vozem, ve voze	Philostrate, Bottom	OBERON SQUARE	Vůz se přemísťuje do Doků.	E19
9	ext	D (morning)	The Docklands beach	Philostrate, Bottom, Moira	THE DOCKLANDS	Detektiv zpovídá Selkie Moiru, která našla tělo.	E18
10	int	D (late afternoon)	Philostrate's office	Philostrate, Bottom	OBERON SQUARE	Bottom a Philostrate píše zprávu.	I26

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
11	ext, int	N	La chambre de madame Mab (ext and lobby)	Philostrate	CARNIVAL ROW	Philo prochází ulicí k madame Mab (bordel).	E4
12	int	N	Tourmaline's room	Philostrate, Tourmaline	CARNIVAL ROW	Milostná scéna.	I11
13	int	N	Tourmaline's room	Philostrate, Tourmaline	CARNIVAL ROW	Po milostném aktu.	I11
14	int	D (morning)	Tourmaline's room	Philostrate, Tourmaline	CARNIVAL ROW	Druhý den ráno	I11
15	int	D (morning)	Mayor's dining hall	Mayor, Dame	FINISTERE CROSSING	Mayor s Dame vedou konverzaci u snídaně.	I2
16	ext	D	The Carnival row underground station	Philostrate, dav	CARNIVAL ROW	Philostrate si prodírá cestu davem	E5
17	int	D	The Carnival row underground station	Philostrate, Flute, Bottom, Haruspex	CARNIVAL ROW	Objevení dalšího těla mrtvé víly ve stanici metra.	I12
18	int.	D	Royal museum of natural history - lobby	Philostrate, Alcandre	ARGYLE HEIGHTS	Philostrate se setkává s profesorem Alcandrem .	I4
19	int	D	Royal museum of natural history - basement, Alcandre's office	Philostrate, Alcandre	ARGYLE HEIGHTS	Společně probírají víly anatomii.	I5

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
20	int	D (afternoon)	OPS briefing room	Flute, Bottom, Philostrate..	OBERON SQUARE	Flute zahajuje proslav, následuje montáž.	I27
21 (M)	ext	N	Deserted streets - Carnival row		CARNIVAL ROW	Montáž strategie obklíčení Carnival row.	E6
22	int	N	La chambre de madame Mab - lobby	Philostrate, Dainty, Barabbas	CARNIVAL ROW	Philostrate čeká na chodbě, poslouchá, co se děje v Tourmalinově pokoji.	I13
23	int	N	Tourmaline's room	Philostrate, Tourmaline	CARNIVAL ROW	Philostrate s Tourmalin pohádá a znepokojen odchází.	I11
24	ext	N	Streets	Philostrate, Barabbas	CARNIVAL ROW	Potyčka s Barabbasem, dostává varování.	E6
25	ext	N	Streets	Philostrate	FINISTERE CROSSING	Pochodovka. Philostrate jde domů.	E1
26	int	N	Philostrate's flat	Philostrate	FINISTERE CROSSING	Philo popíjí víno, poslouchá hudbu, pozoruje svoji můru.	I3
27	int	D (morning)	OPS - hallway	Philostrate, young constable	OBERON SQUARE	Philo se dozvídá o další vraždě.	I28
28	int	D (morning)	La chambre de madame Mab	Flute, Bottom, Philostrate, Phoebotropist	CARNIVAL ROW	Zjišťuje, že další zavražděnou je Tourmaline.	I13, I11
29	ext	N	The Fiddlin' cockatrice	Philostrate	CARNIVAL ROW	Snaží se dostat do baru.	E7

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
30	int	N	The Fiddlin' cockatrice	Philostrate, Kasmir	CARNIVAL ROW		I14
31 (V)			vision			Philostrate's hallucinations.	
32	ext	N	The Fiddlin' cockatrice	Philostrate	CARNIVAL ROW	Philo odchází z baru.	E7
33	ext	N	streets	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philostrate zachraňuje Vignette.	E6
34 (M)			novinová montáž			Zpravodajství.	
35	int	D	Mayor's office	Mayor, Flute	OBERON SQUARE	Flute dostává od starosty příkazy.	I29
36	int	D	Morgue	Flute, Bottom, Mortican, Haruspex	OBERON SQUARE	Haruspex se snaží přechít Tourmalinino mrtvé tělo.	I30
37 (V)	int	N	Tourmaline's room	Tourmaline	CARNIVAL ROW	Harespuxova vize.	I11
38 (M)	int	N	Philostrate's flat	Philostrate, Vignette	FINISTERE CROSSING	Montáž, Ohilo čistí Vignettino tělo.	I3
39	int	D (morning)	Philostrate's flat	Philostrate, Vignette	FINISTERE CROSSING	Vignette se probudí v Philově bytě, při odchodu do bytu vtrhne policie, oba se schovají ve vaně plné vílí krve. Pak společně odcházejí požárním schodištěm.	I3

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
40	ext	D	Train Tracks (train bridge)	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Pomalu spolu jdou k Madame Mab.	E8
41	int	D	Tourmaline's room	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philo pátrá v Tourmalinině pokoji, Vignette objevuje pravdu o jejich vztahu.	I11
42	ext	D	Faeries quarter roofs	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philo s Vignette utíkají před Drakem.	E9
43	int	D (afternoon)	Metropolitan Constabulary	Bottom, Flute	OBERON SQUARE	Konverzace Fluta s Bottomem	I31
44	ext	D (afternoon)	Old faerie cemetery	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philo s Vignette procházejí hřbitovem k hrobce.	E10
45	int	D (afternoon)	Sepulchre, Screaming Banshee printing office	Philostrate, Vignette, Quill	CARNIVAL ROW	Vstupují do tiskárny The screaming bunshee, kde se setkávají s Quillem.	I15,I16
46	ext	N	Cabaret Mu Gong - streets	Philostrate	CARNIVAL ROW	Philostrate se vydá hledat Vignette.	E11
47	int	N	Cabaret Mu Gong	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philostrate najde Vignette prodávat svoji krev.	I17
48	int	N	Kasmir's chambers	Philostrate, Kasmir	CARNIVAL ROW	Philostrate obviňuje Kasmira z vražd, následně je bodyguardy vyhoštěn.	I18

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
49	ext	N	Argyle heights - streets		ARGYLE HEIGHTS	Vidíme projíždět ozbrojený kočár, který táhne černý jednorožec	E2
50	int	N	Mayor's coach	Mayor, Roan	ARGYLE HEIGHTS	Mayor využívá služeb víly Roan a vyhazuje ji ze svého kočáru před museem.	P2
51	ext, int	N	Argyle heights - streets (The royal museum of natural history) --> Royal museum of natural history - lobby	Roan, Unseeleie Jack	ARGYLE HEIGHTS	Roan se schovává na střeše královského muzea, kde se později střetne s temnou postavou. Praská pod ní světlík a padá do haly muzea. Zřítí se na ni obří kostra, zavěšená v hale, temná postava ji zbavuje křídel.	E3, I4
52	ext	D (morning)	Canalside	Philostrate	CARNIVAL ROW	Philostrate se motá na březích kanálu.	E12
53	int	D (morning)	Screaming Bunshee printing office	Quill, Vignette	CARNIVAL ROW	Quill s Vignette vedou dialog o Philovi.	I16
54	ext, int	D (morning)	Argyle heights - streets (The royal museum of natural history) --> Royal museum of natural history - lobby	Philostrate, Flute, Bottom, Haruspex, Alcandre	ARGYLE HEIGHTS	Philostrate přihlíží vyšetřování v královském muzeu. Snaží se ztratit v davu, je však prozrazen a začíná honička.	E3, I4

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
55	int	D (morning)	The Argyle heights underground station	Philostrate, Bottom	ARGYLE HEIGHTS	Bottom se žene za Philem v podzemní vlakové stanici, Philo nastupuje do vlaku a ujíždí.	I6
56	int	D (morning)	Train (passengers car)	Philostrate		Philo si oddychne.	P1
57	int	D (morning)	Underground train control room	Bottom, Flute	ARGYLE HEIGHTS	Detektivové se snaží zastavot vlak.	I7
58	int	D (morning)	Train (engine room)			Řidič tahá za brzdu.	P1
59	ext	D (morning)	Train			Záběr na vlak zvenčí.	P1
60	int	D (morning)	Train (passengers car)	Philostrate		Philo se lekne, když vlak začne zastavovat.	P1
61	int	D (morning)	Train, Underground tube	Philostrate, Flute		Honička Phila v podzemním tunelu, vysvobozuje ho Vignette a dál spolu utíkají.	P1
62	int	D	Sewer tunnel	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philostrate a Vignette vedou dialog, schovávají se a utíkají.	I19
63	int	D	Narrow crawlspace (Orpheum playhouse)	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Na útěku vylezou v zákulisí Orpheum playhouse.	I20
64	int	D	The Orpheum playhouse (prop attic)	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philo objasňuje svoji minulost, milostná scéna, Vignette mění obvaz.	I21

OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
65	int	D (afternoon)	Parliament antechamber	Dame, Guinevere	OBERON SQUARE	Dame vítá Guinevere v zádveři parlamentu.	I32
66	int	D (afternoon)	Parliament hall	Dame, Guinevere	OBERON SQUARE	Pokračují na bezpečnostní kontrolu	I33
67	int	D (afternoon)	The Orpheum playhouse (prop attic)	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philo se dohaduje s Vignette o tom, kdo má na svědomí vraždy v Carnival row.	I21
68	int	D (afternoon)	Parliament security checkpoint	Dame, Guinevere	OBERON SQUARE	Probíhá bezpečnostní kontrola Guinevere.	I34
69	ext	D (afternoon)	Midsomer market	Philostrate, Vignette	CARNIVAL ROW	Philo s Vignette prochází ulicemi.	E13
70	int	D (afternoon)	Parliament ball room	Giunevre, Dame, Mayor	OBERON SQUARE	Během představení Guinevere někdo vypouští smrtelný plyn. Dame umírá, Mayor odchází.	I35
71	int	D (afternoon)	Screaming Bunshee printing office	Philostrate, Quill, Vignette	CARNIVAL ROW	Dozvídají se o smrti Dame.	I16
72	ext	N	Parliament steps	Flute, Bottom	OBERON SQUARE	Probíhají situaci, a co se opravdu stalo.	E20
73	int	N	Screaming Bunshee printing office	Philostrate, Quill	CARNIVAL ROW	Philo vysvětluje svůj plán Quillovi, následně se schází s Huraspex.	I16

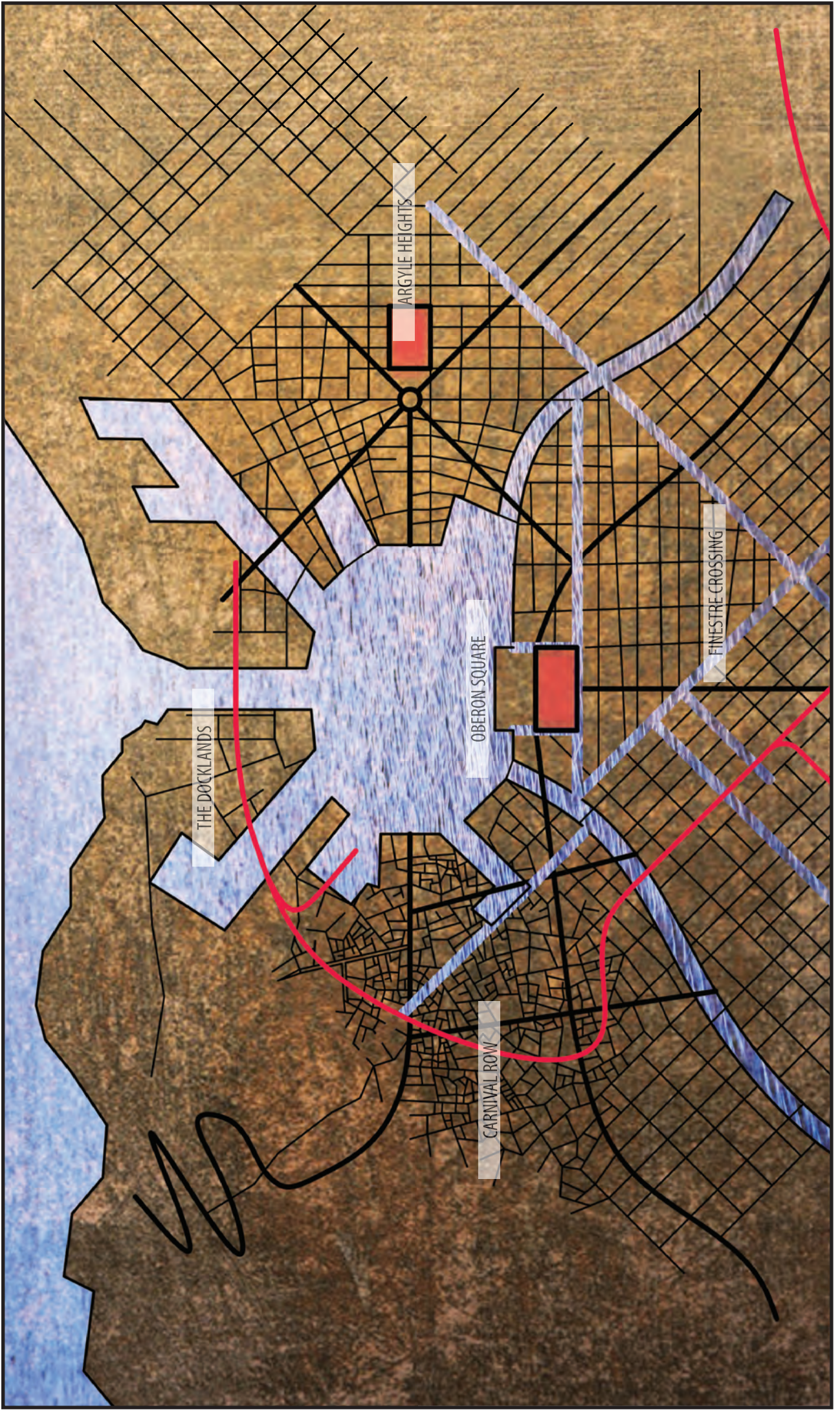
OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
74	ext	N	Under a railroad viaduct	Philostrate, Quill, Vignette, Huraspex, Flute, Bottom	CARNIVAL ROW	Philo s Vignette čekají pod viaduktem na Huraspex. Bottom s Flutem tomu přihlíží s snažíc se ho lapit. Philo nakonec odjíždí kočárem.	E14
75	int	N	Coach	Philostrate, Quill, Vignette, Huraspex	CARNIVAL ROW	Honička s policejním vozem v ulicích Carnival row, Midsomer market...	P3
76	int	N	City archives	Flute	ARGYLE HEIGHTS	Flute se prohrabává spisy v archivu.	I8
77	int	N	The Marzipan inn	Philostrate, Quill, Vignette, Huraspex	CARNIVAL ROW	Philo vyslychá Huraspex, ta nakonec unáší Vignette, Philo se za nimi vydá chodbami Marzipane inn. Mayor z rádia nařizuje zadržení všech nelidských ras.	I22
78 (M)	ext	N	Deserted streets - Carnival row		CARNIVAL ROW	Montáž strategie obklíčení Carnival row.	E6
79	int	N	The hallway of Marzipan inn	Philostrate, Bottom	CARNIVAL ROW	Bottom zatýká Phila. Huraspex uniká se svým rukojmím a Marzipan inn vyletí do povětří díky střelbě detektiva Bottoma.	I23
80	ext	N	Exterier of Marzipan inn		CARNIVAL ROW	Výbuch.	E15

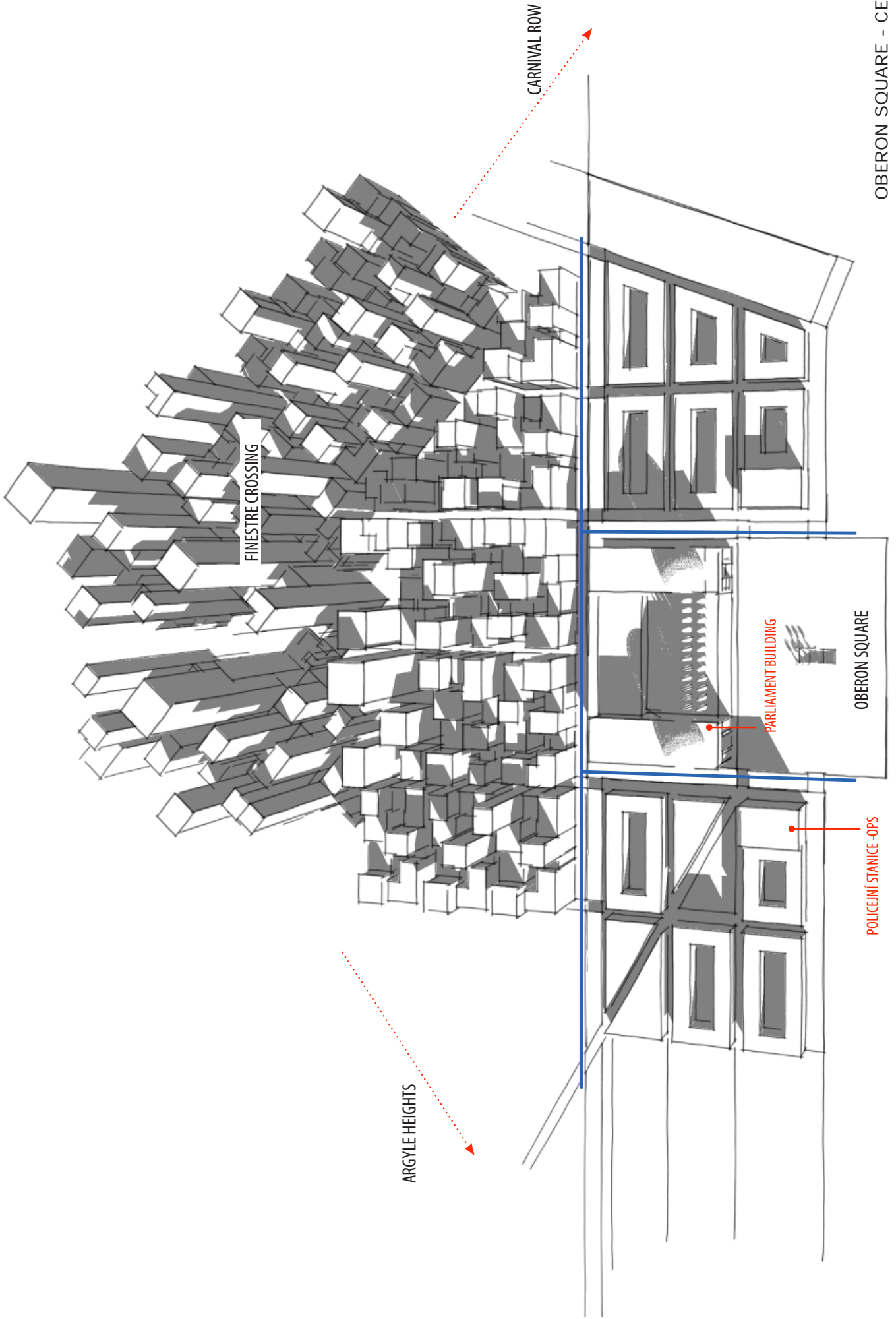
OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
81	int	N	Mayor's office	Flute, Mayor	OBERON SQUARE	Flute obviňuje Mayora z genocidy. Prokoukl jeho plán.	I29
82	ext	N	Exterier of Marzipan inn	Philostrate, Quill	CARNIVAL ROW	Vidíme místo po výbuchu, Quill zachraňuje Phila, společně odcházejí.	E15
83	int	N	Screaming Bunshee printing office	Philostrate, Quill	CARNIVAL ROW	Quill s Philem se dávají dohromady, přemýšlejí nad tím, jak zachránit Vignette. Philo má plán.	I16
84	int	N	Cabaret Mu Gong	Philostrate, Quill, Kasmir	CARNIVAL ROW	Philo ochutnává Mabsynthe z Vignettiný krve. Vtěluje se do jejího vidění.	I17
85 (V)	int	N	Darlympe street station	Vignette, Huraspex, Alcandre	ARGYLE HEIGHTS	Philova vize. Huraspex odhaluje svoji tvář, do obrazu vstupuje Alcandre. Mučení Vignette.	I9
86	int	N	Darlympe street station	Vignette, Huraspex, Alcandre, Philostrate, Quill	ARGYLE HEIGHTS	Alcandre začíná experimentovat na Vignette, odebrá její vajíčka speciální rukavicí. Philostrate proniká dovnitř a střelí Alcandra do srdce.	I9
87	int	N	Flooded tube tunnel	Alcandre, Vignette	ARGYLE HEIGHTS	Vignette zachytí Alcandra na útěku a vyndává mu z těla jeho druhé srdce, umírá.	I10

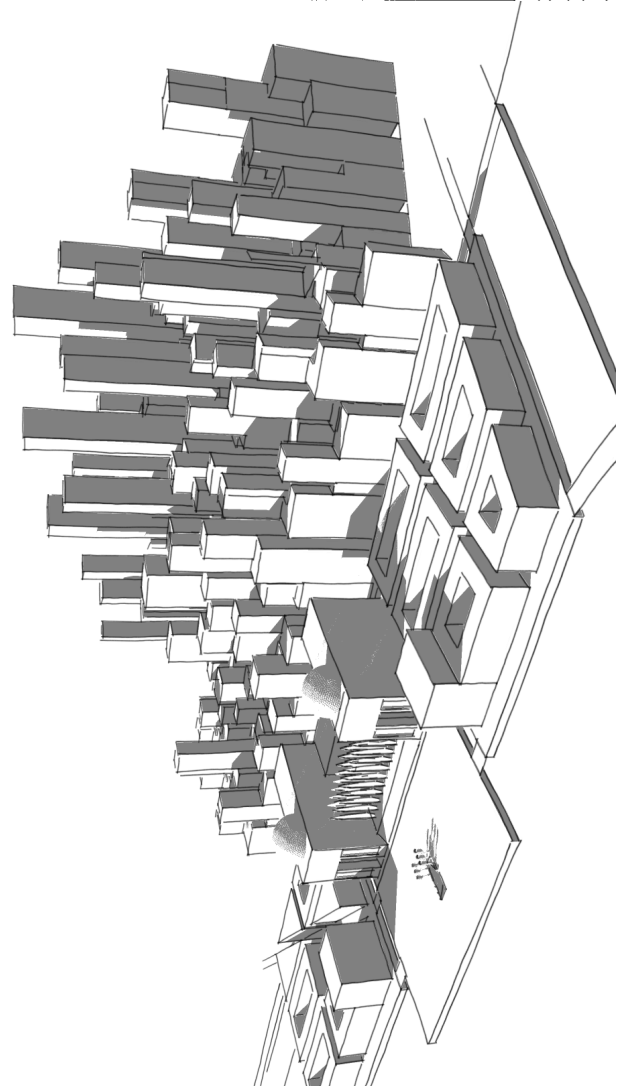
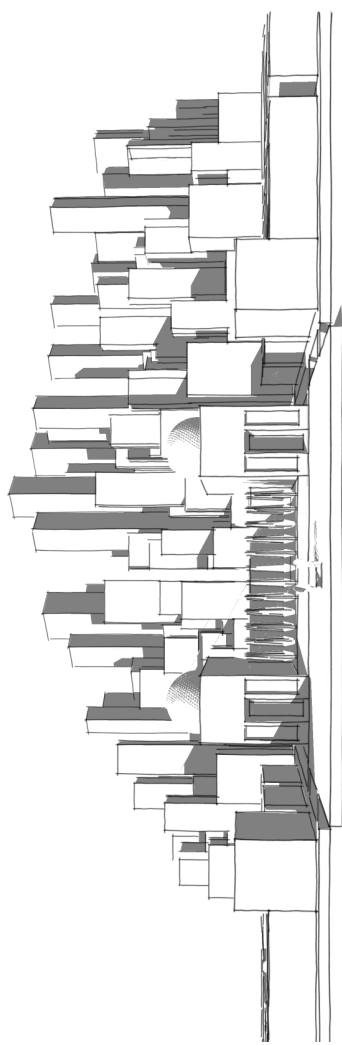
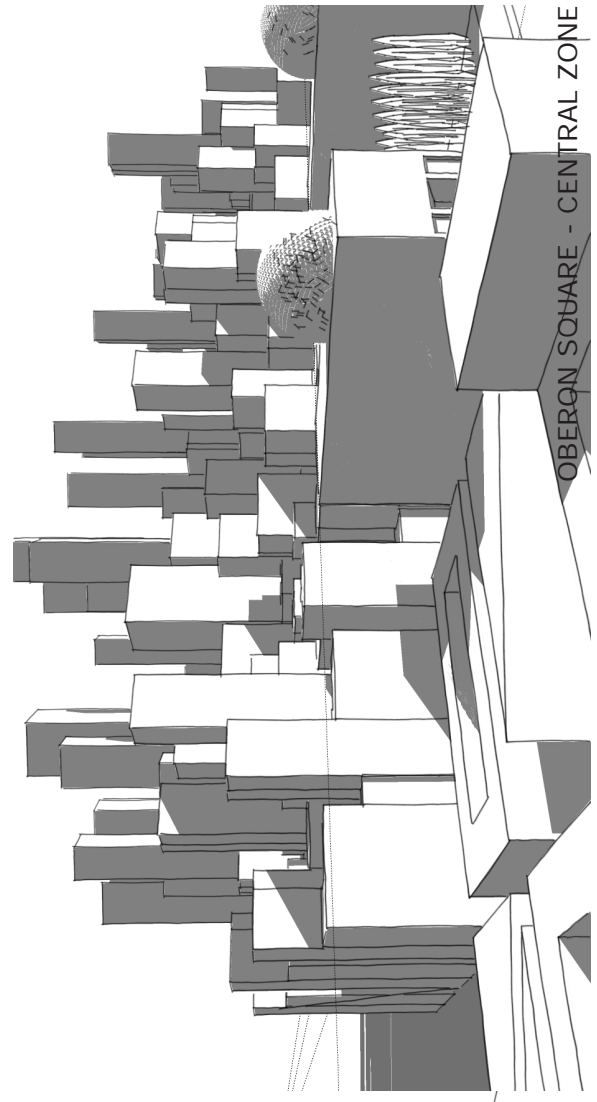
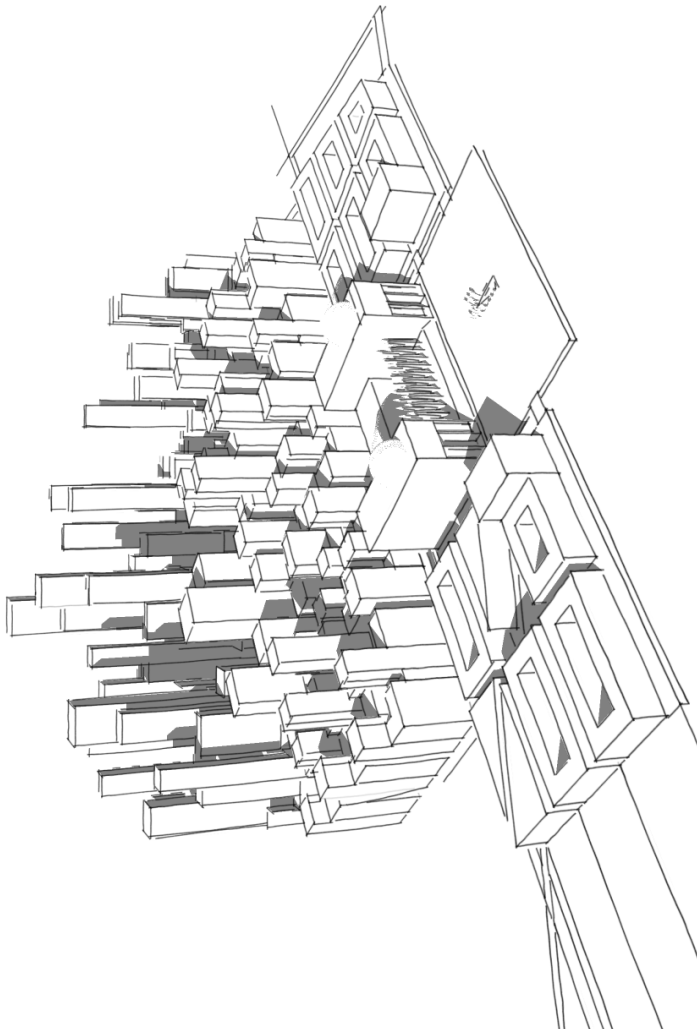
OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
88	int	N	Darlympe street station	Vignette,, Philostrate, Quill	ARGYLE HEIGHTS	Spřádají další plány na osvobození víl z vězení.	I9
89	ext	N	Bleakness keep prison		CARNIVAL ROW	Exteriér vězení aka bývalého kláštera nad útesy.	E16
90	int	N	The clink	Vignette, Philostrate, Quill, Huraspex	CARNIVAL ROW	Huraspex proniká do vězení, aby dokončil svoji práci, Philo ji v tom zabrání, začíná boj	I24
91	ext	N	Bleakness keep prison	Philostrate, Huraspex	CARNIVAL ROW	Boj Phila s Huraspex, Philo padá z útesů.	E16
92	ext	N	Roof of Bleakness keep prison	Vignette, Philostrate, Quill	CARNIVAL ROW	Víly zachraňují Phila, Vignette ho křísí, je živý.	E17
93	ext	N	Bleakness keep prison	Philostrate, Huraspex	CARNIVAL ROW	Novináři zbystří mrtvou siluetu Huraspex.	E16
94	int	D (morning)	Hallway outside Mayor's office	Flute	OBERON SQUARE	Flute je na cestě zatknout starostu.	I36
95	int	D (morning)	Mayor's office	Flute, Mayor	OBERON SQUARE	Flute zatýká starostu	I29
96	int	D (morning)	Axis zeppelin-port	Flute, Philostrate	THE DOCKLANDS	Flute děkuje Philostrateovi.	I25

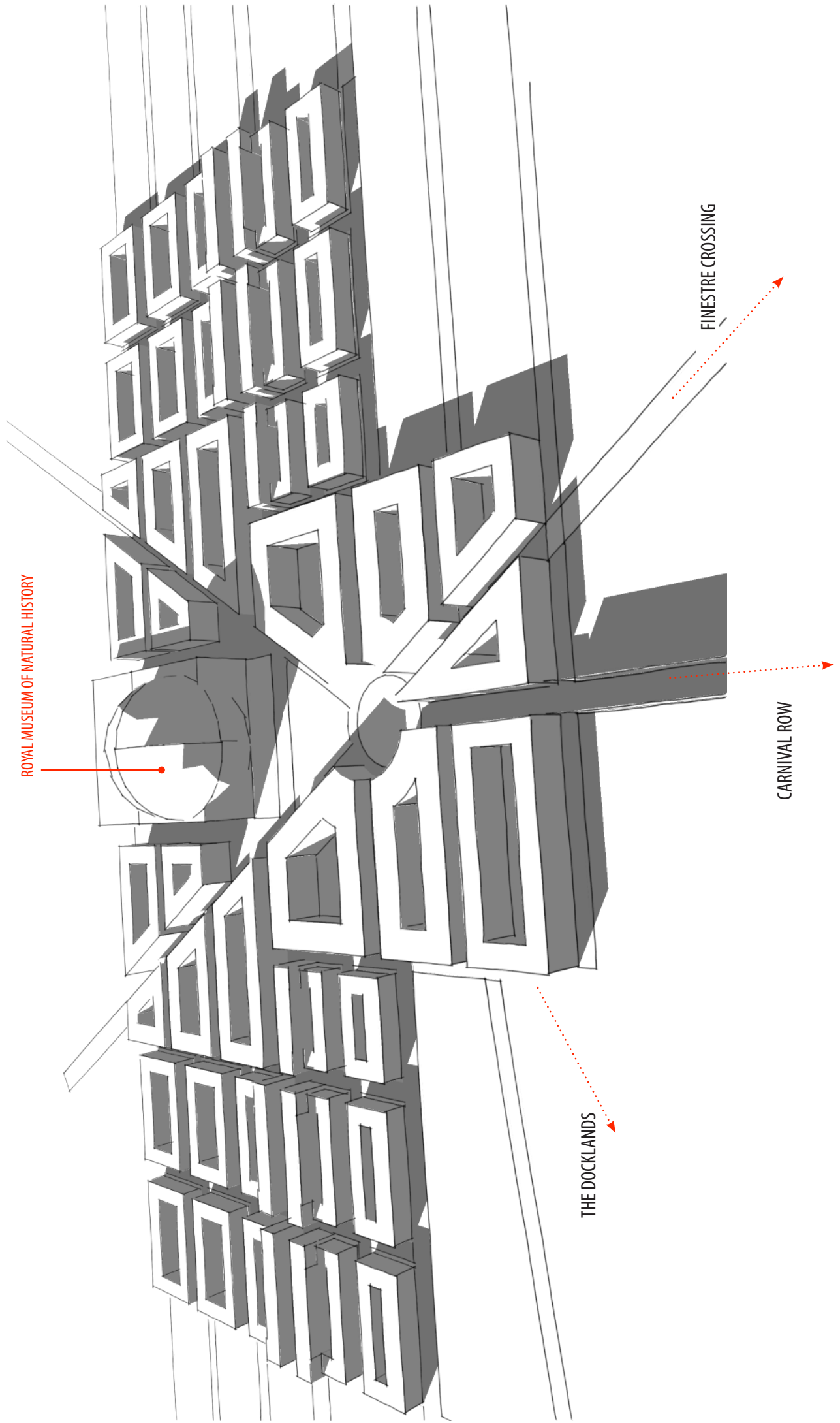
OBRAZ	INT/EXT	DAY/NIGHT	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	ČÍSLO
97	int	D (morning)	Zeppelin - passengers cabin	Philostrate, Vignette		Vignette s Philem společně odjíždějí. Pohled z okna na mizející město.	P4
98	ext	D (morning)	Zeppelin			Vidíme vzducholod' vznášet se do oblak.	P4

3.2.3 The city of Burgue - urbanismus







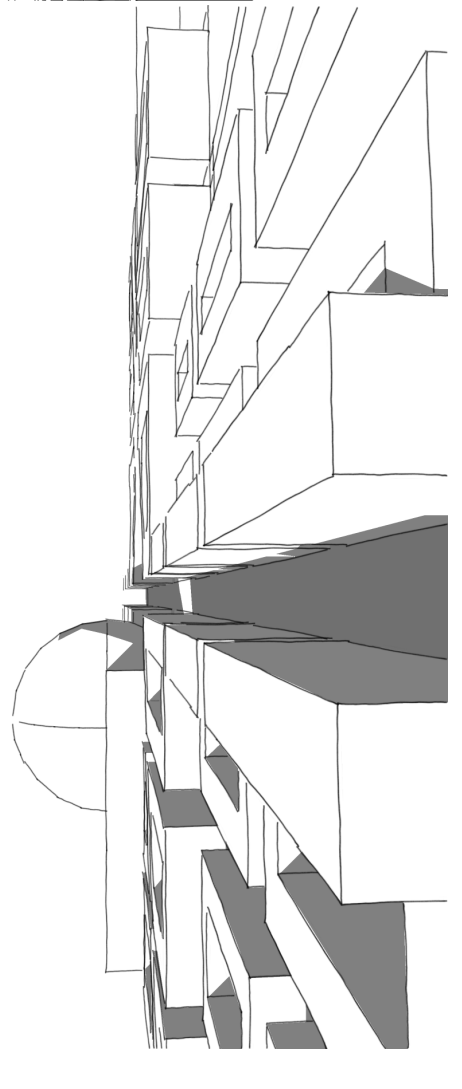
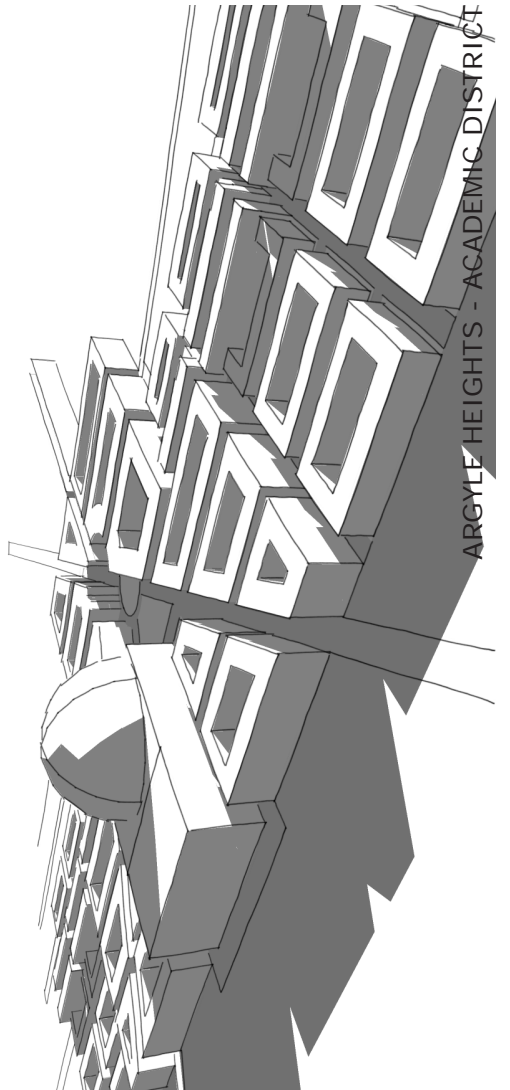
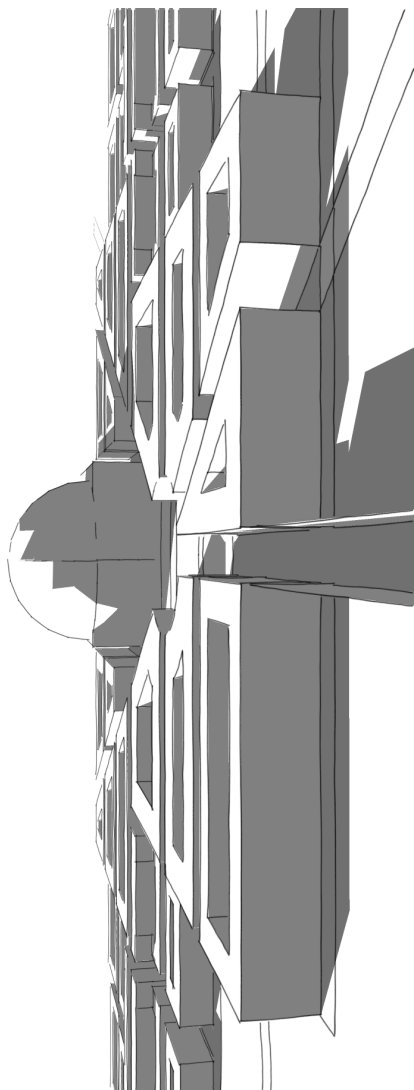
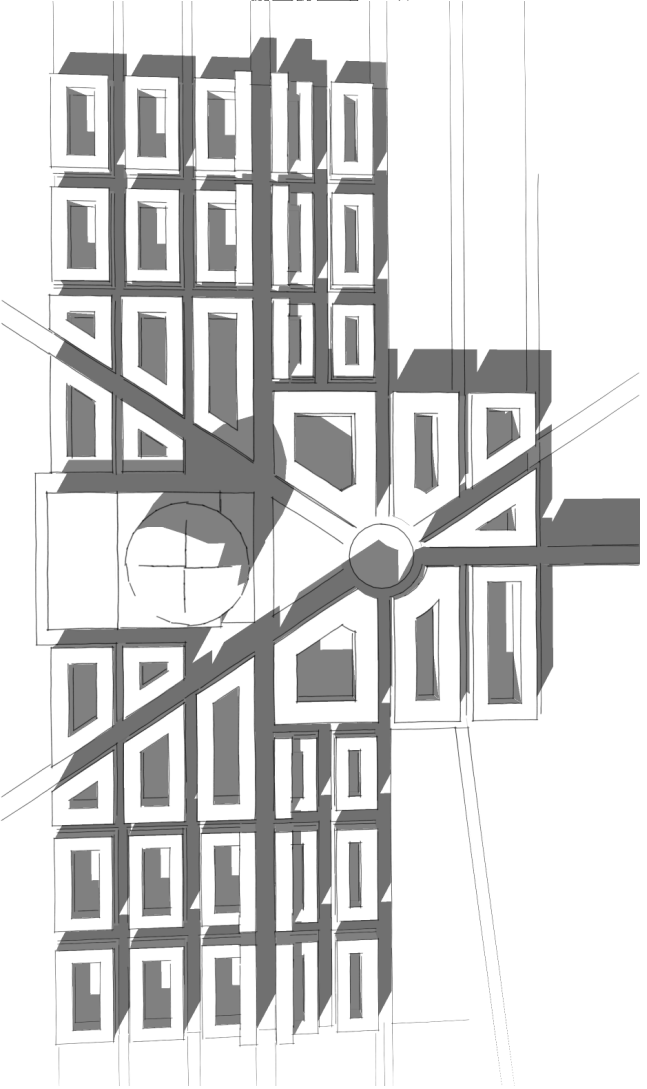


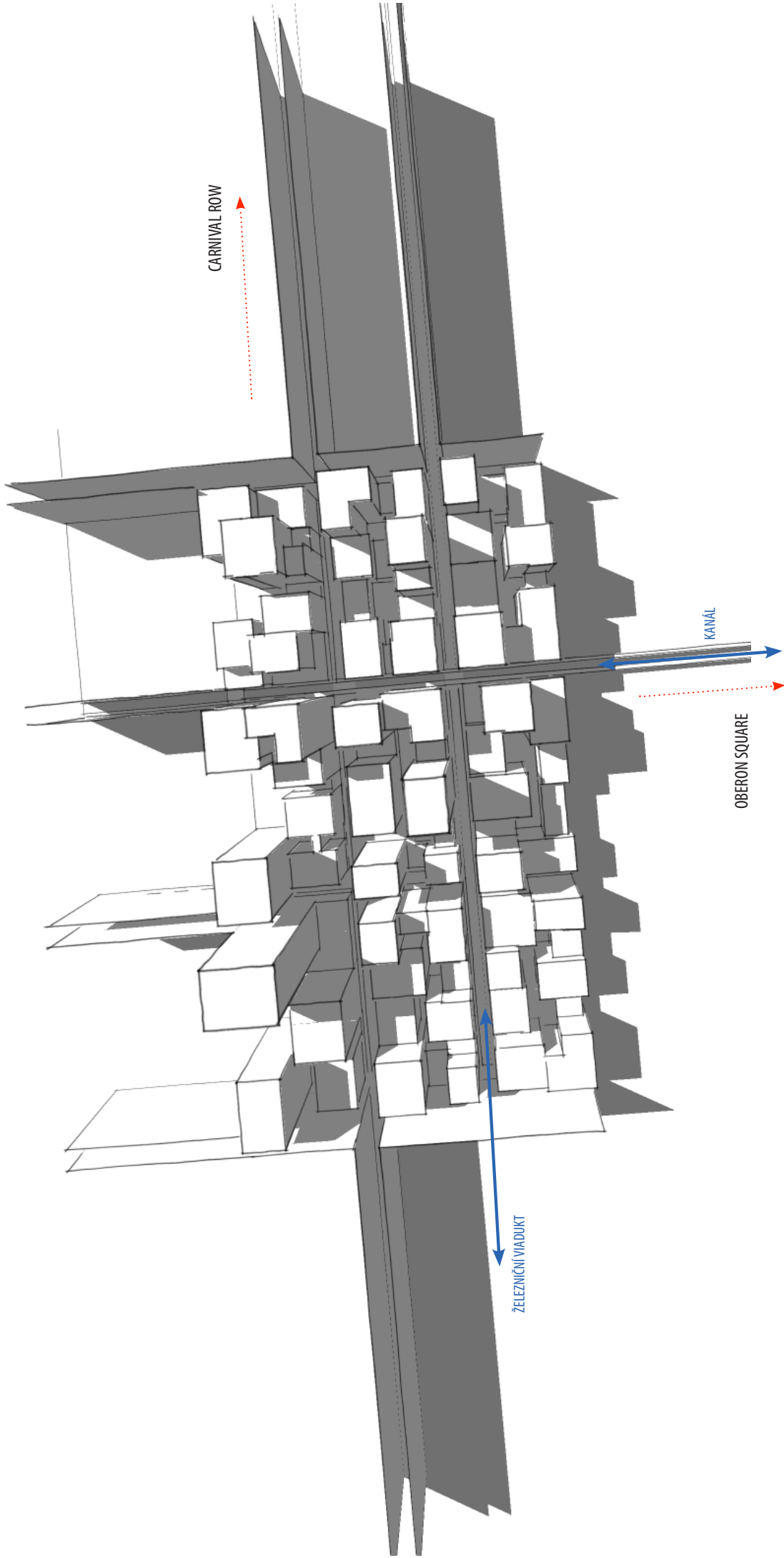
ROYAL MUSEUM OF NATURAL HISTORY

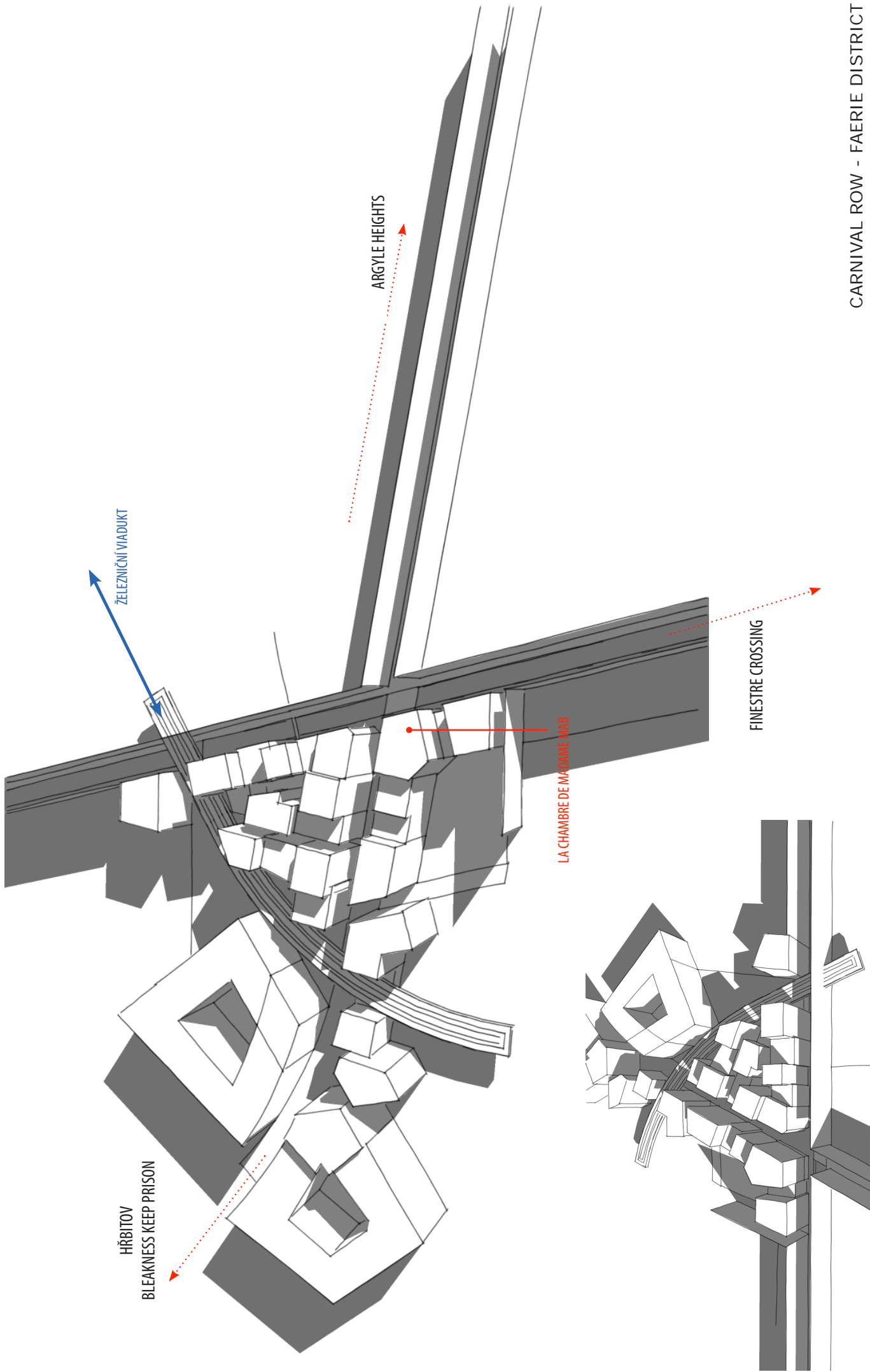
THE DOCKLANDS

FINESTRE CROSSING

CARNIVAL ROW







ŽELEZNIČNÍ VIADUKT

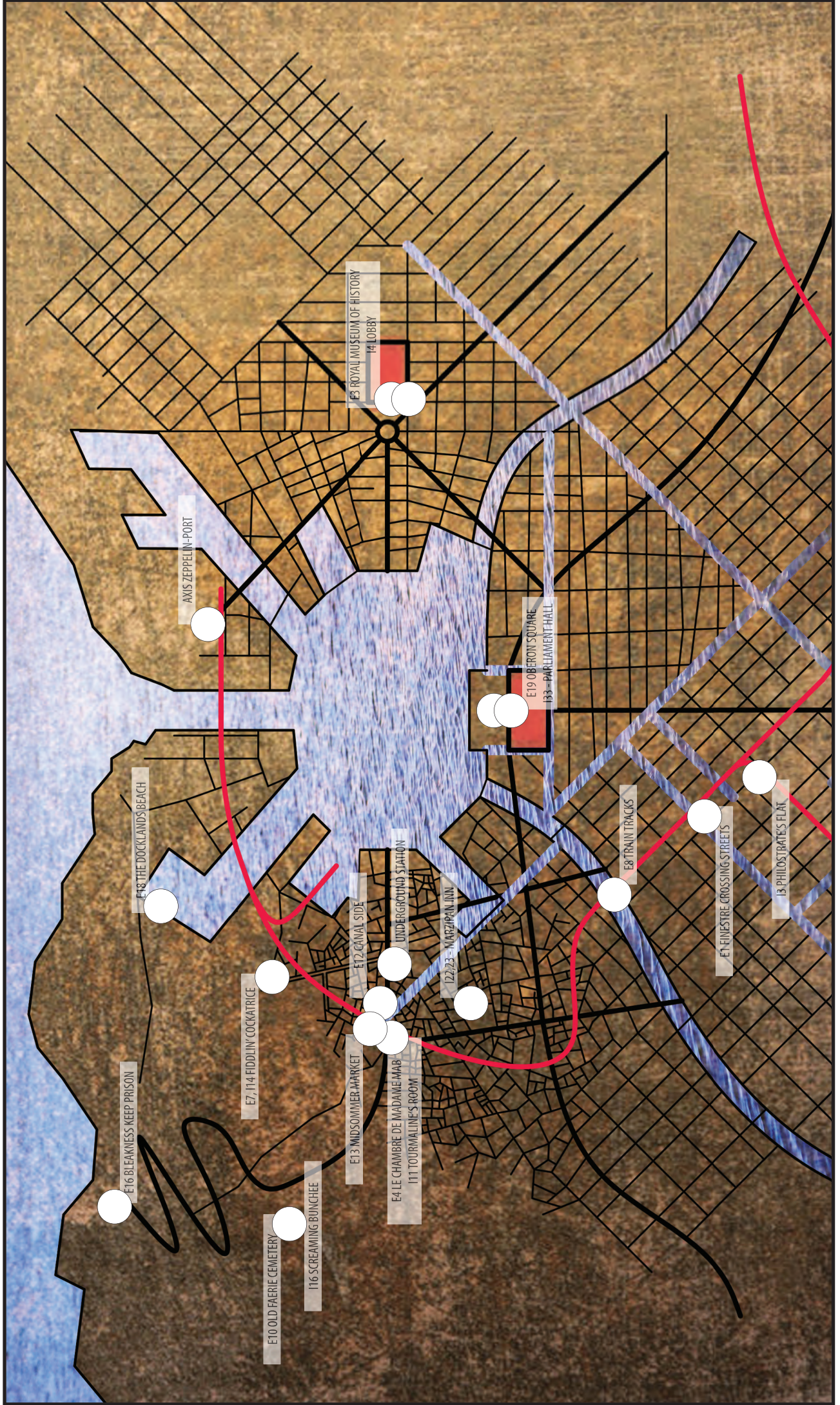
ARGYLE HEIGHTS

LA CHAMBRE DE MADAME MAB

FINESTRE CROSSING

HŘBITOV
BLEAKNESS KEEP PRISON

3.2.4 Perspektiv



E16 BLEAKNESS KEEP PRISON

E10 OLD FAERIE CEMETERY

E7, I14 FIDDLIN' COCKATRICE

E18 THE DOCKLANDS BEACH

I16 SCREAMING BUNGHEE

E13 MIDSOMMER MARKET

E12 CANAL SIDE

E4 LE CHAMBRE DE MADAME WAB

I11 TOURMALINE'S ROOM

UNDERGROUND STATION

I22/23 - MARZIPAN INN

E3 ROYAL MUSEUM OF HISTORY

I4 LOBBY

E19 OBERON SQUARE

I33 - PARLIAMENT HALL

E8 TRAIN TRACKS

E1 FINESTRE CROSSING STREETS

I3 PHILOSTRATE'S FLAT



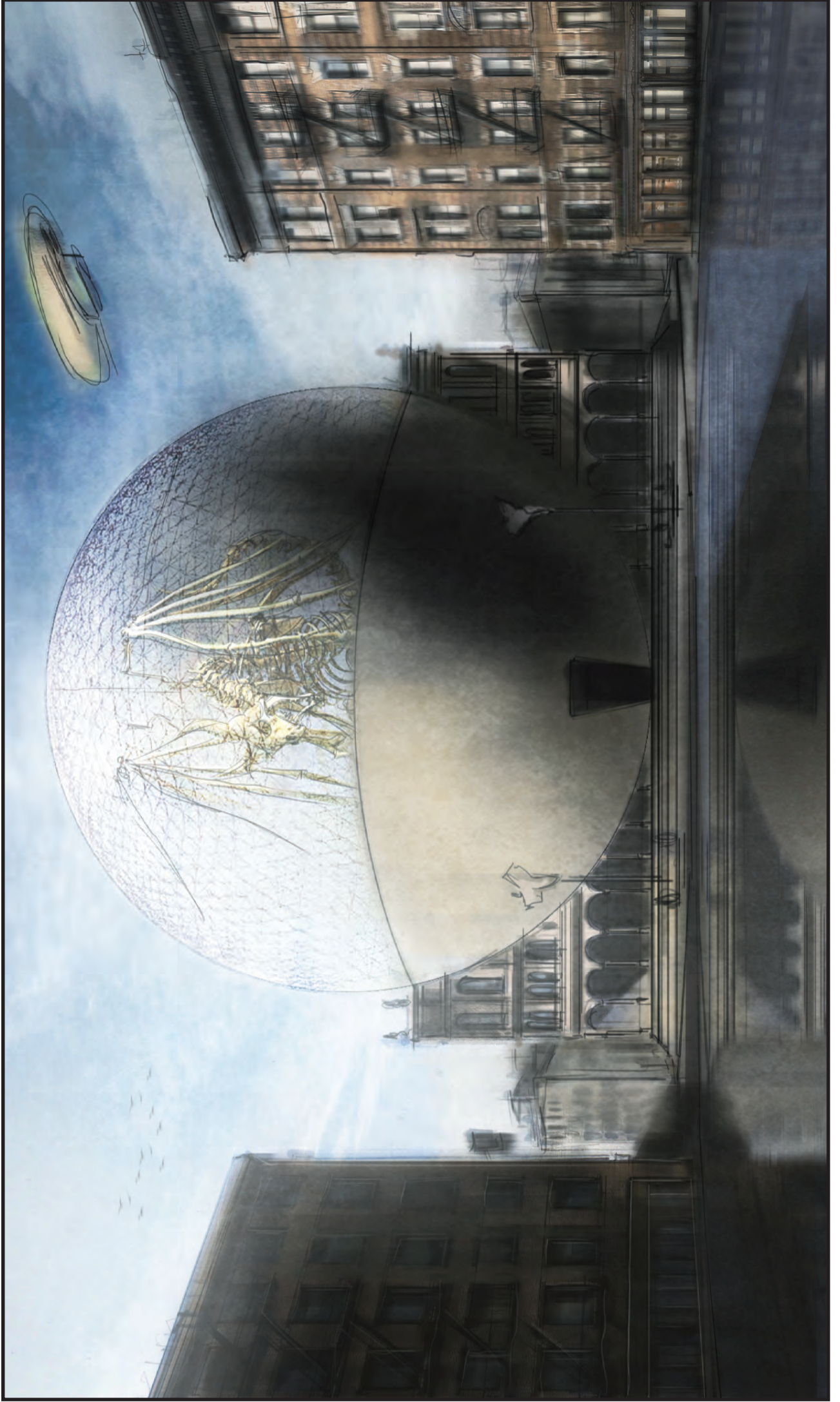
1. OBERON SQUARE - E19 Oberon square



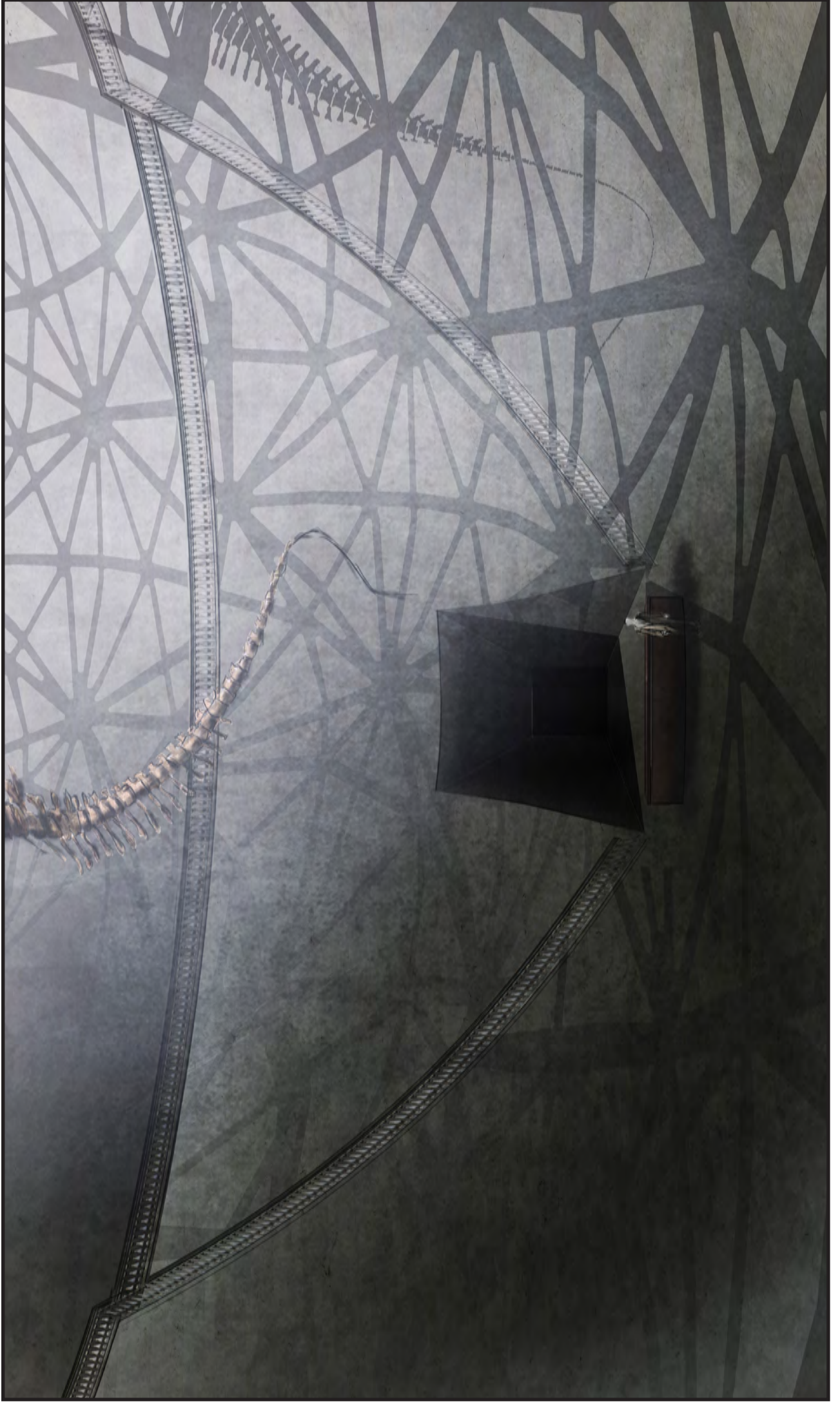
2. OBERON SQUARE - E19 Oberon square underground station



3. OBERON SQUARE - 133 Parliament hall



4. ARGYLE HEIGHTS - E3 Royal museum of natural history



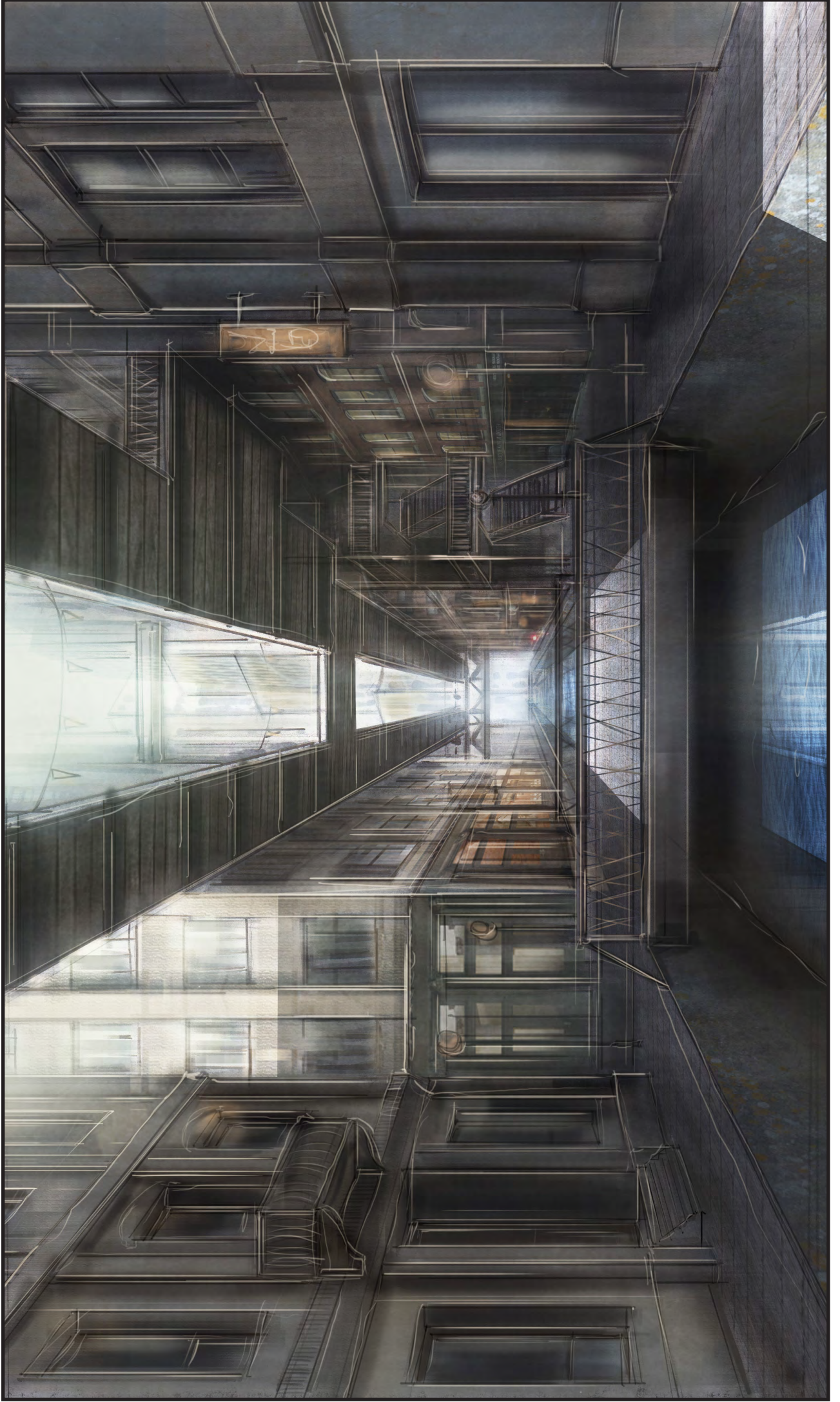
5. ARGYLE HEIGHTS - 14 Royal museum of natural history lobby



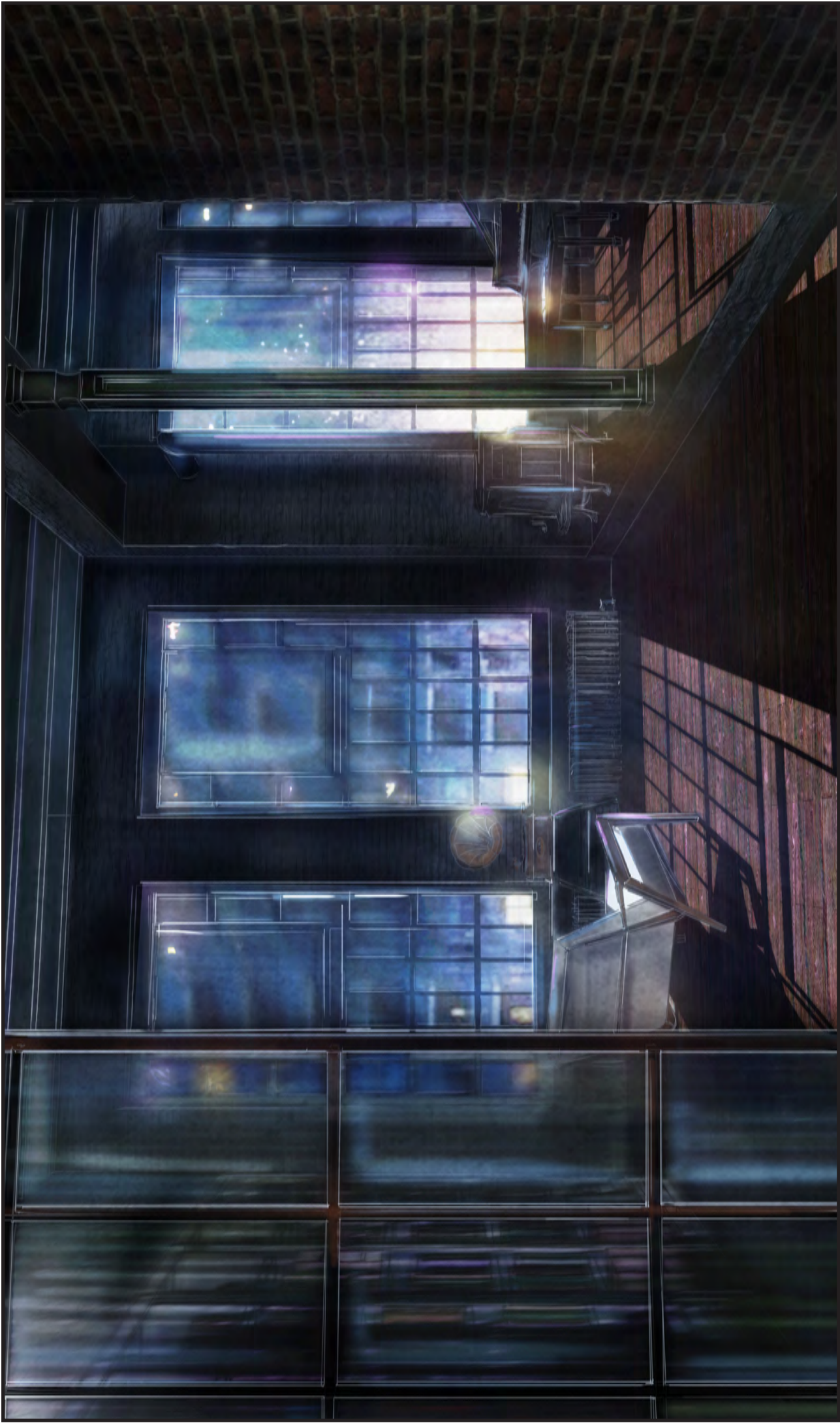
6. ARGYLE HEIGHTS - E3 Royal museum of natural history



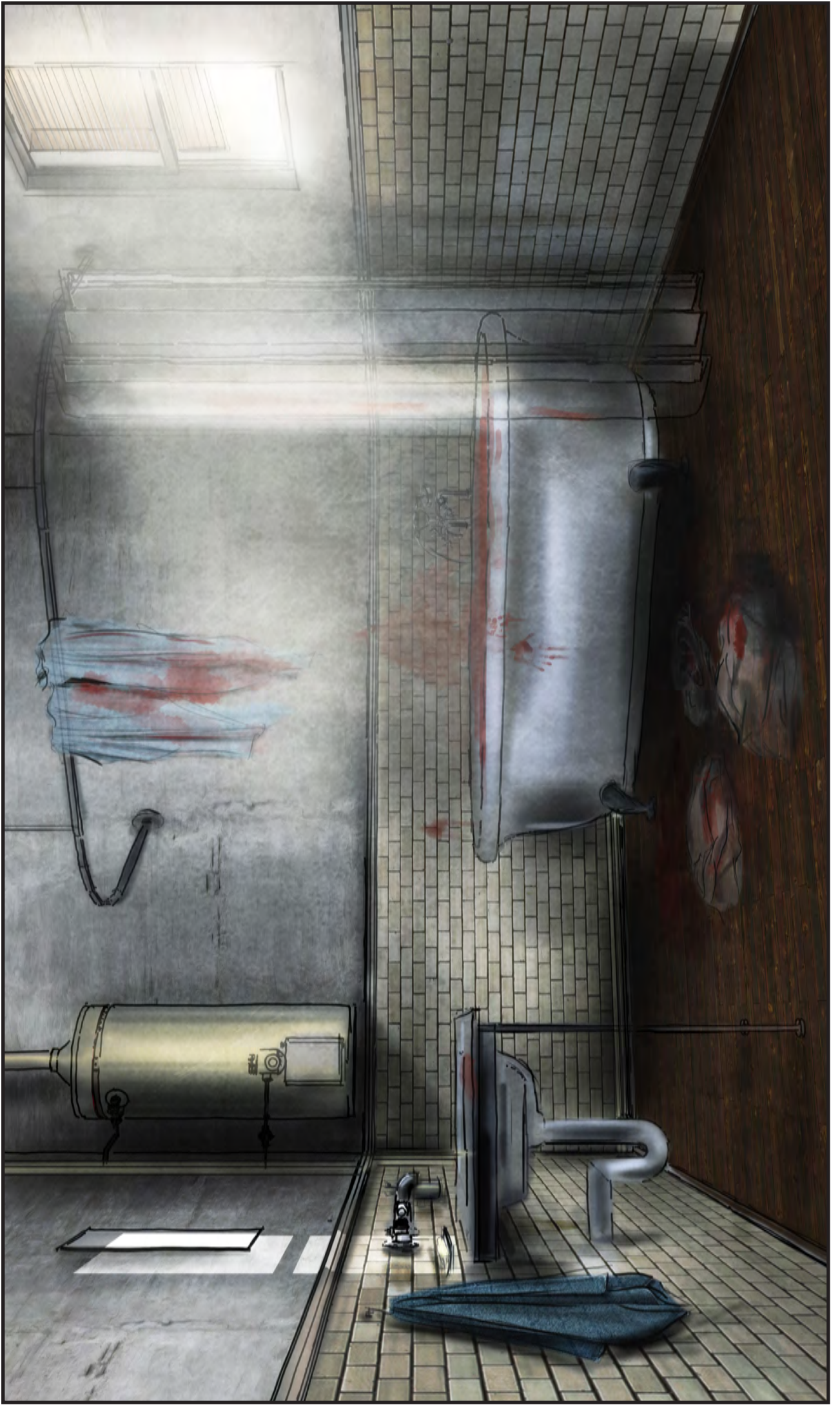
7. FINESTRE CROSSING - E1 Finestre crossing streets



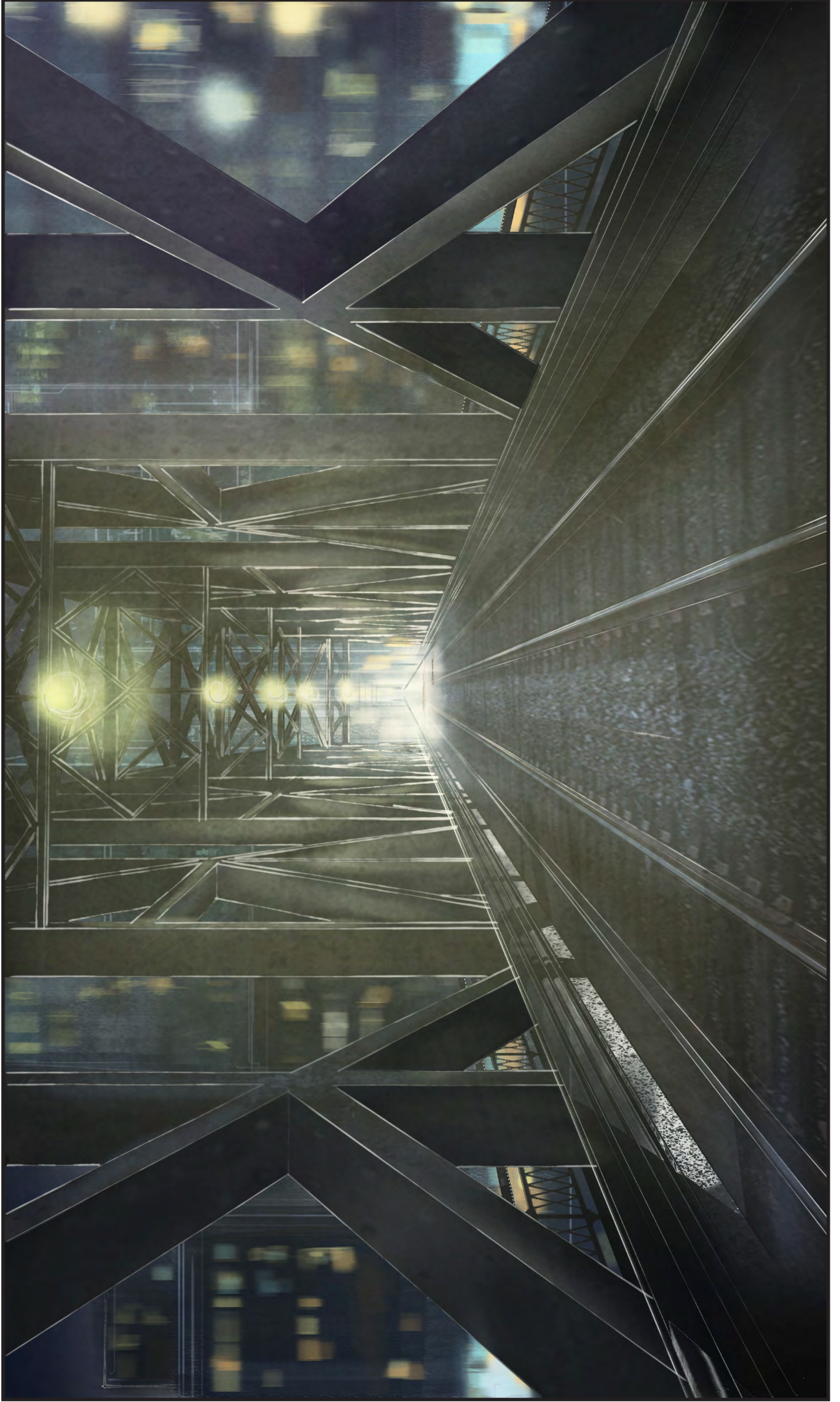
8. FINESTRE CROSSING - E1 Finestre crossing streets



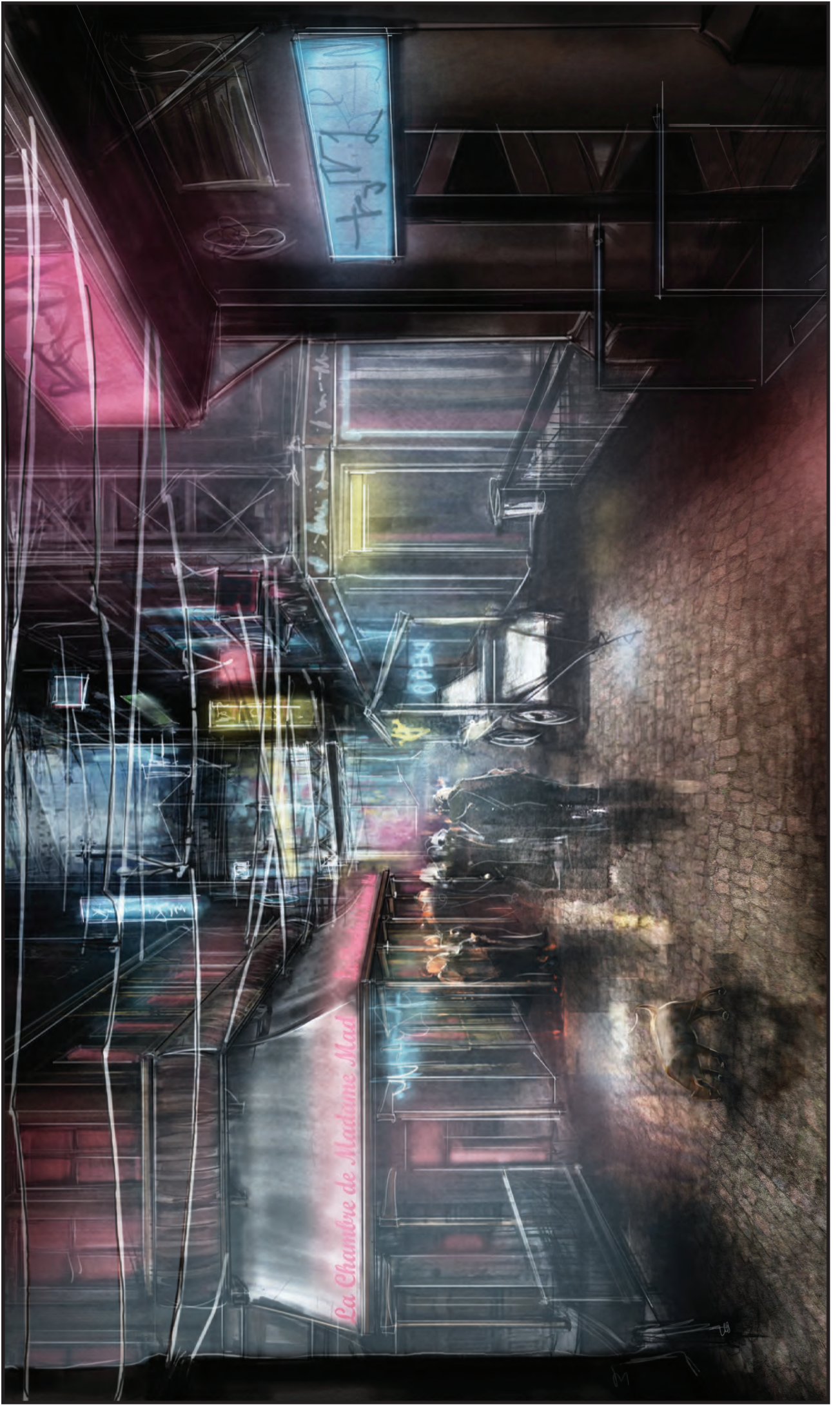
9. FINESTRE CROSSING - I3 Philostrate's flat



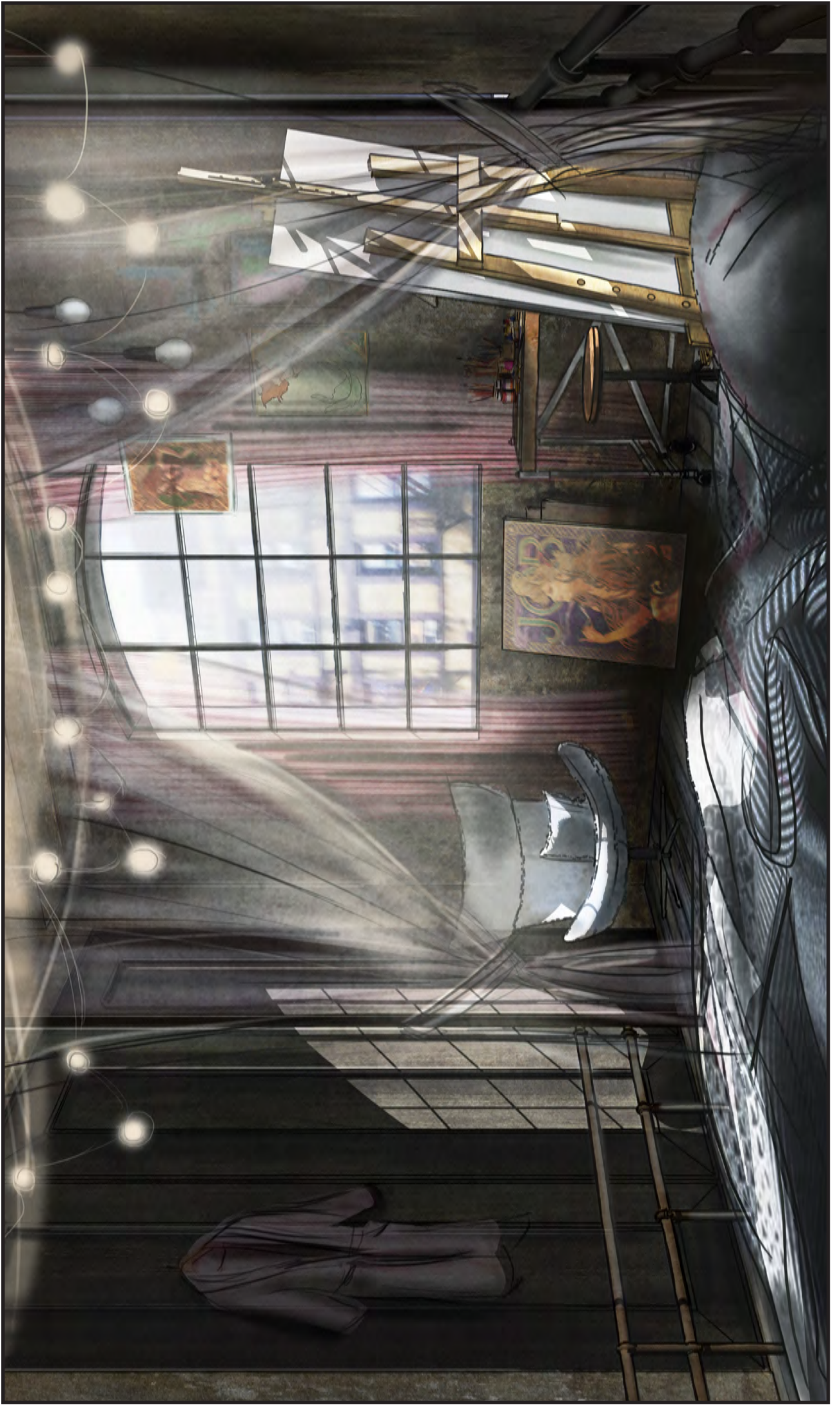
10. FINESTRE CROSSING - I3 Philostrate's flat - bathroom



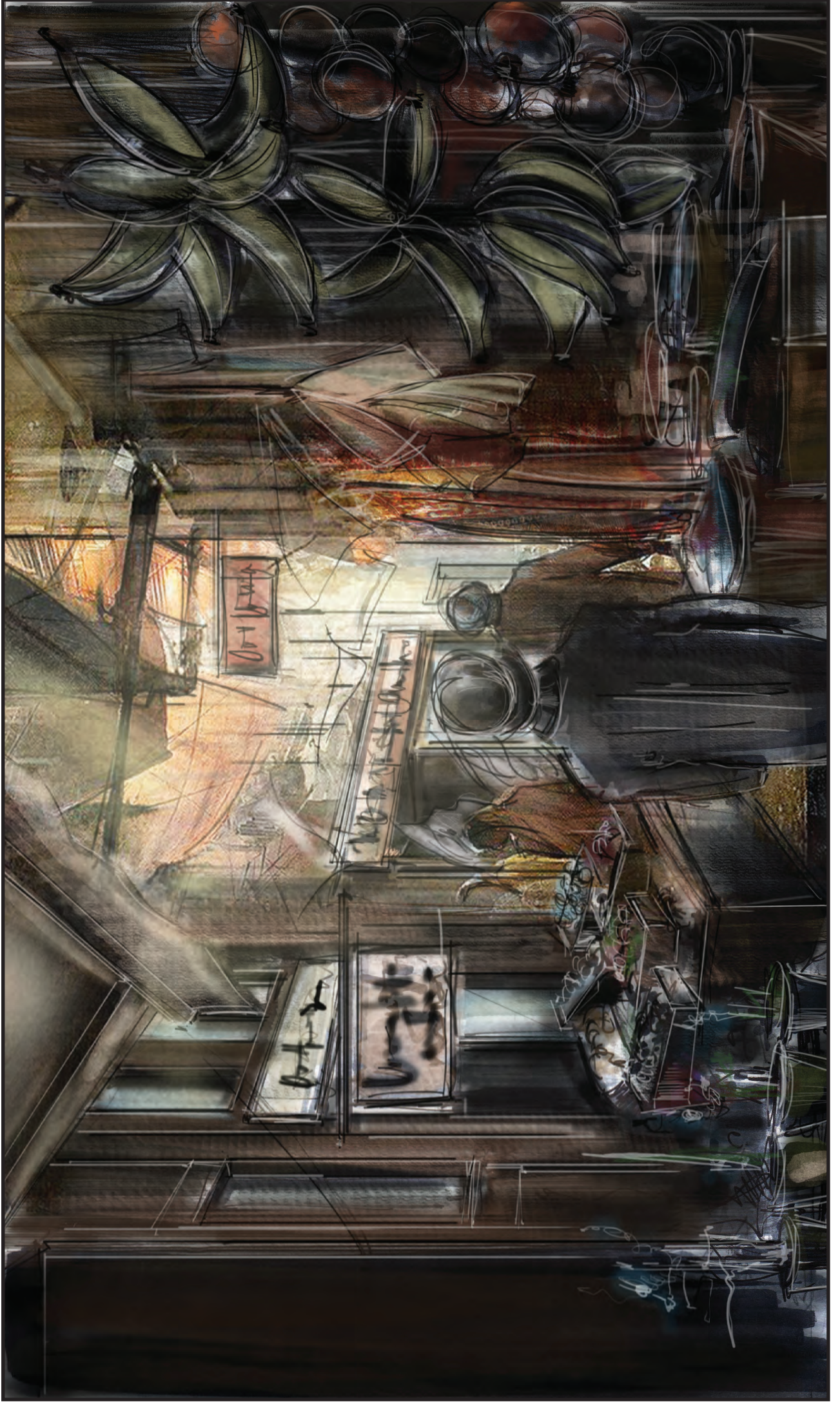
11. FINESTRE CROSSING - E8 Train bridge



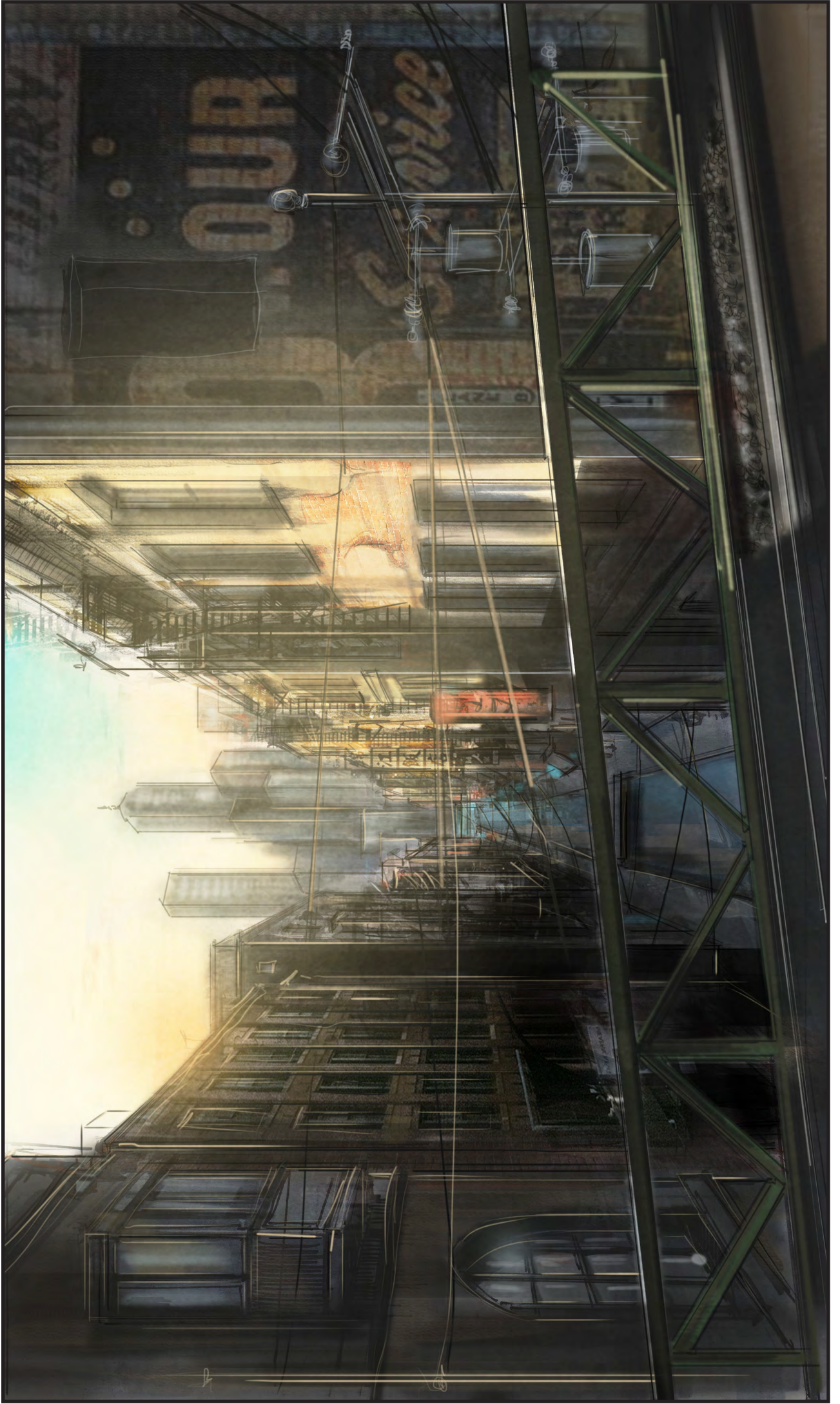
12. CARNIVAL ROW - E4 La chambre de madame Mab



13. CARNIVAL ROW - I11 Tourmalines room



14. CARNIVAL ROW - E13 Midsomer market



15. CARNIVAL ROW - E12 Canal side



16. CARNIVAL ROW - I23 The hallway of Marzipan inn



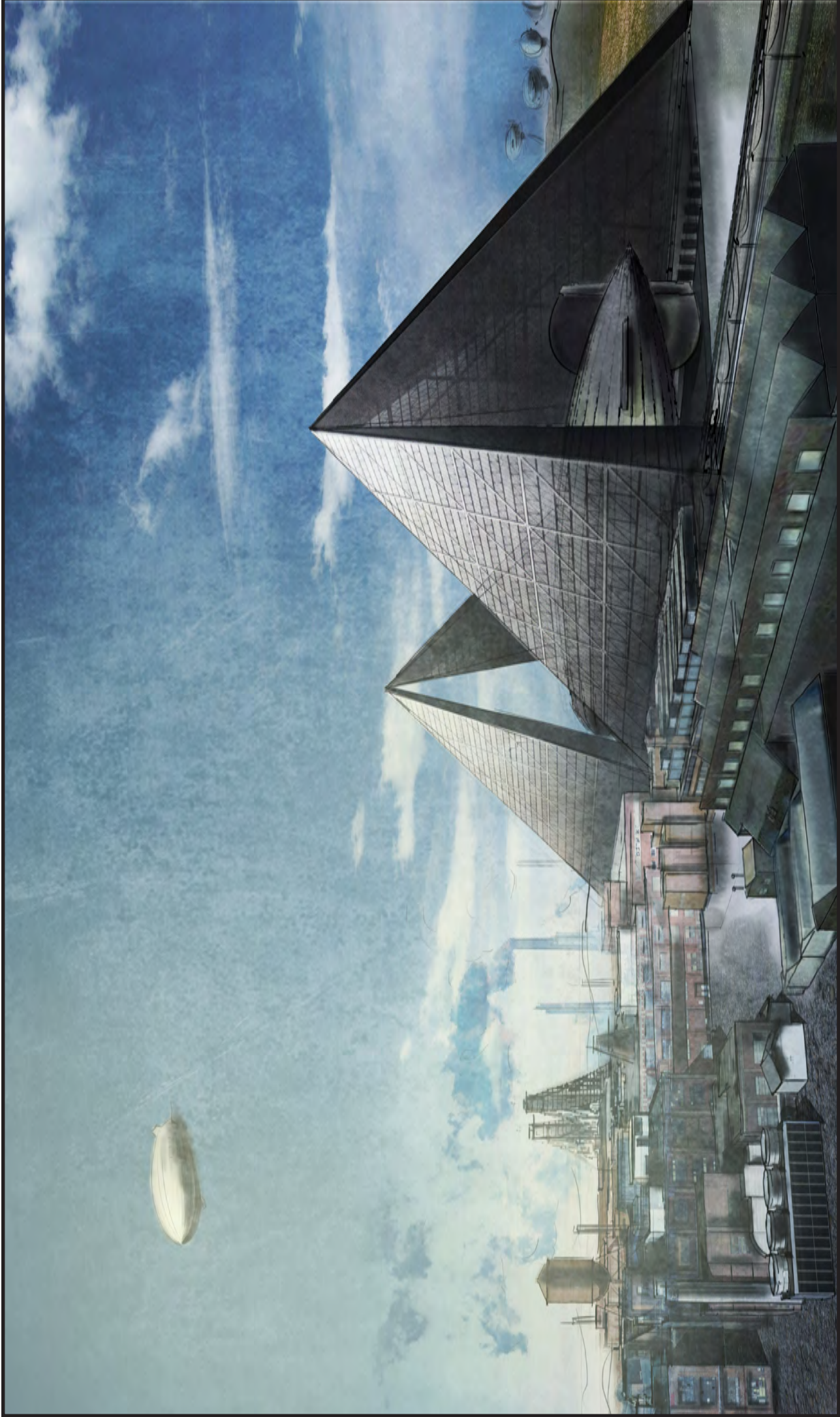
17. CARNIVAL ROW - I22 The Marzipan inn



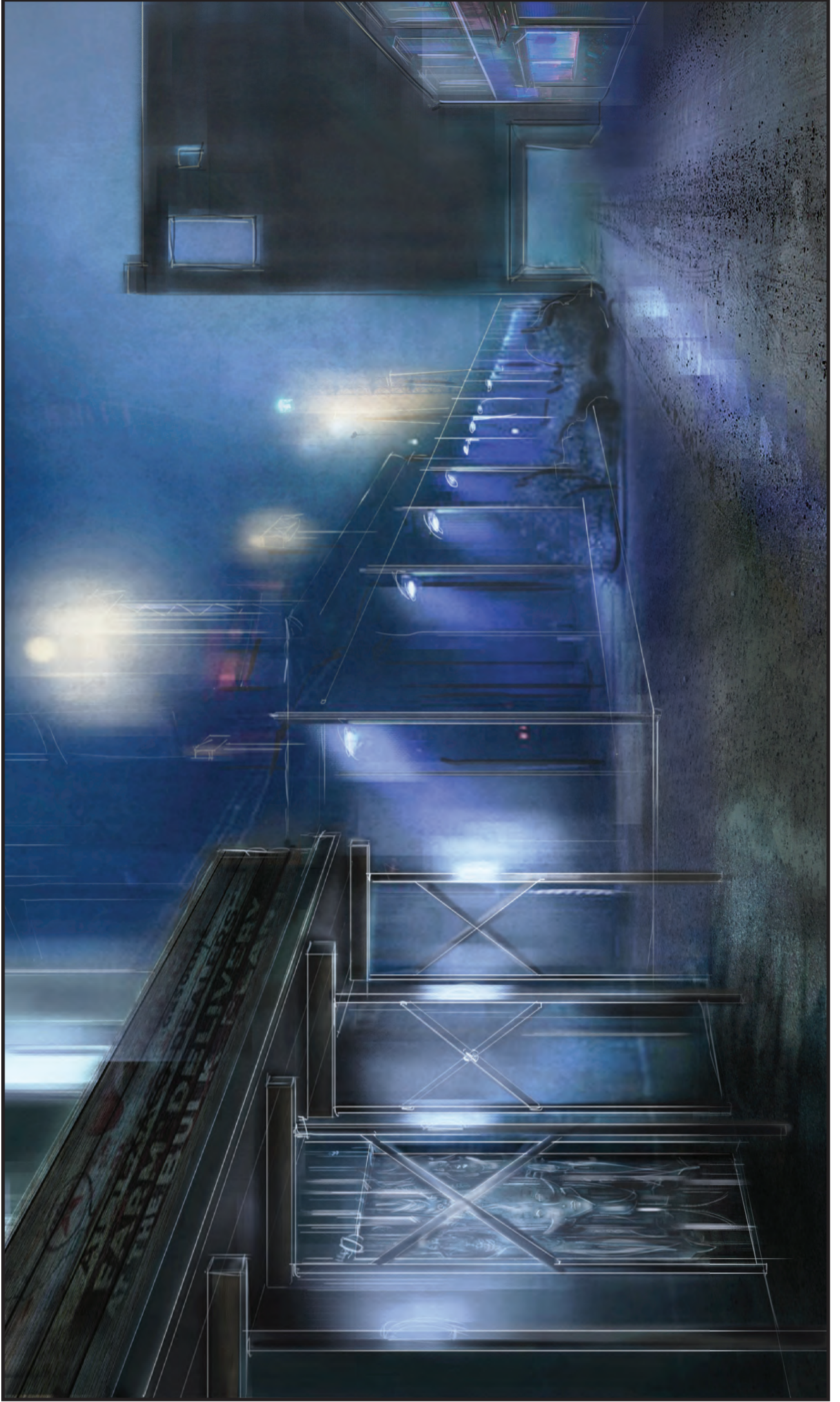
18. CARNIVAL ROW - Underground station

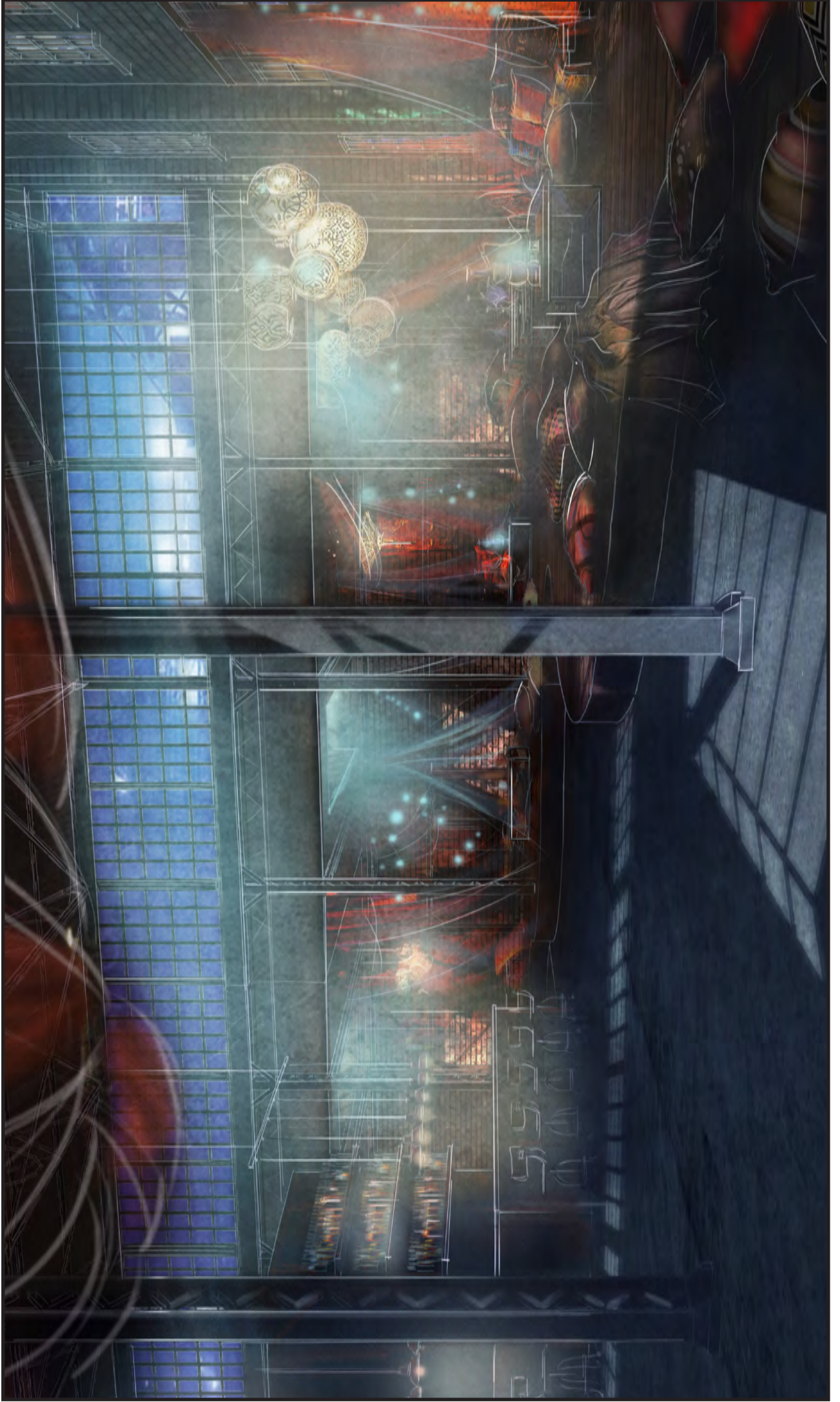


19. THE DOCKLANDS- E18 The Docklands beach



20. THE DOCKLANDS- Axis zeppelin-port







23. CARNIVAL ROW - E10 Old faerie cemetery

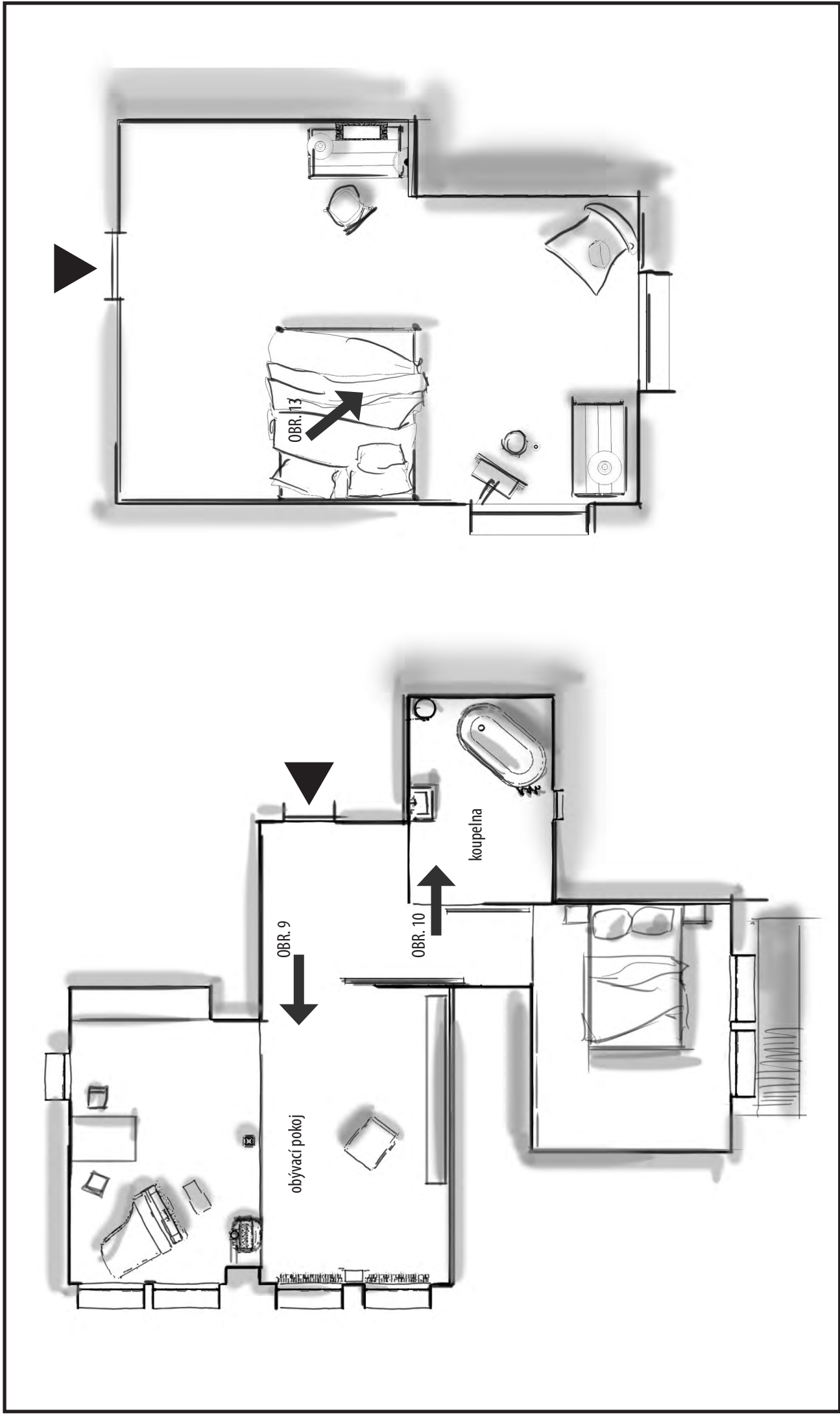


24. CARNIVAL ROW - I16 Screaming Bunchee printing office



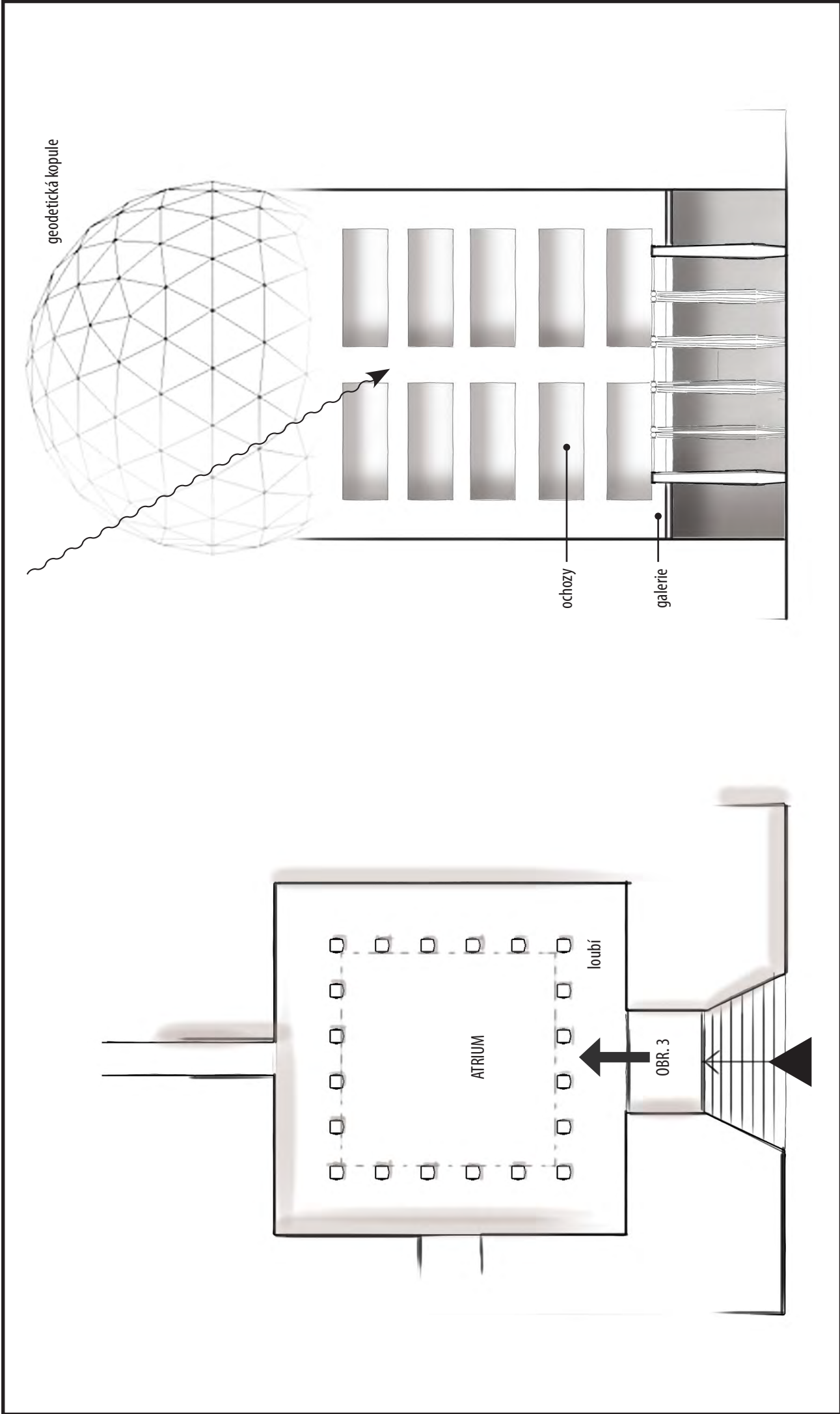
25. CARNIVAL ROW - E16 Bleakness keep prison

3.2.5 Studijní skici

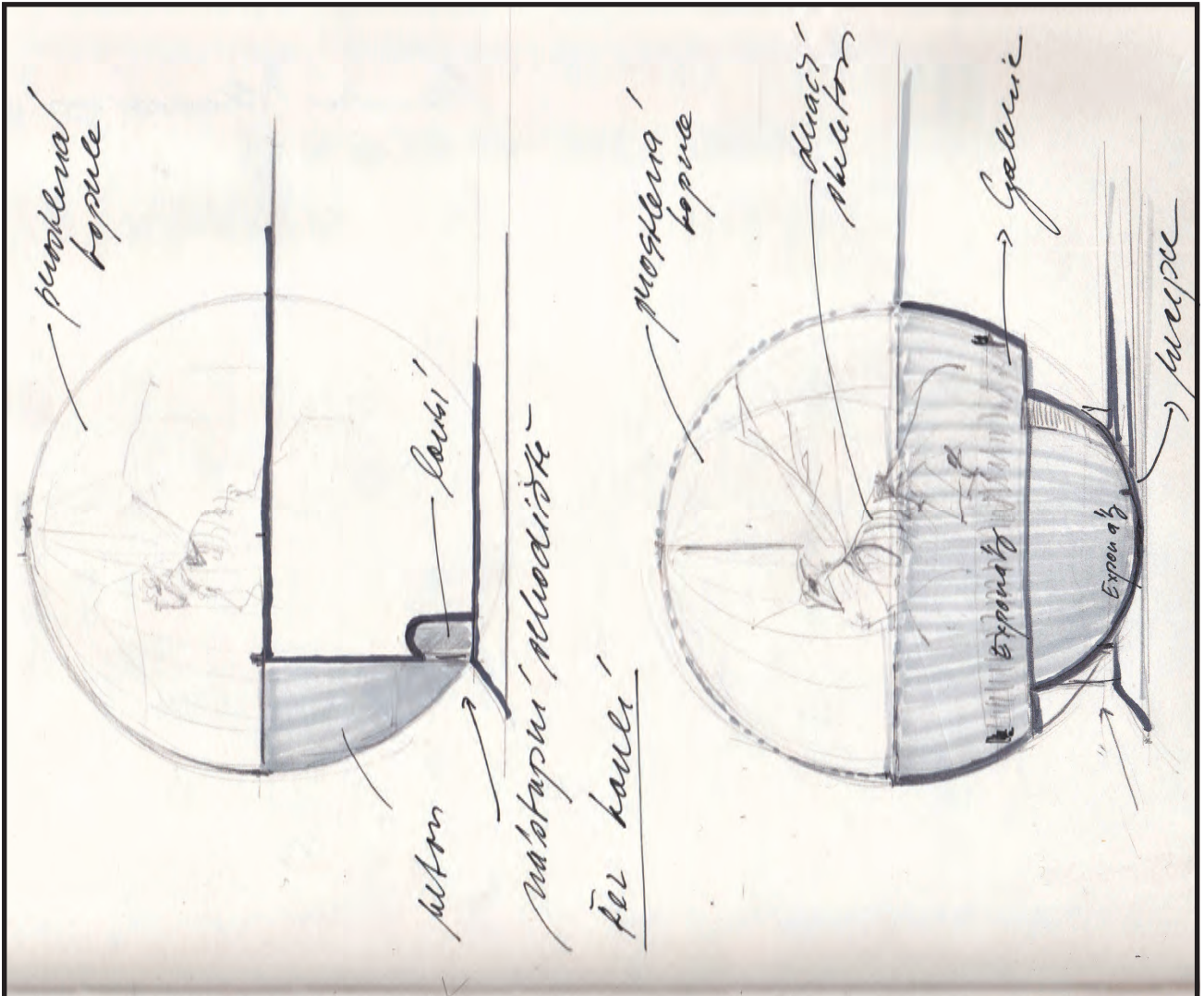
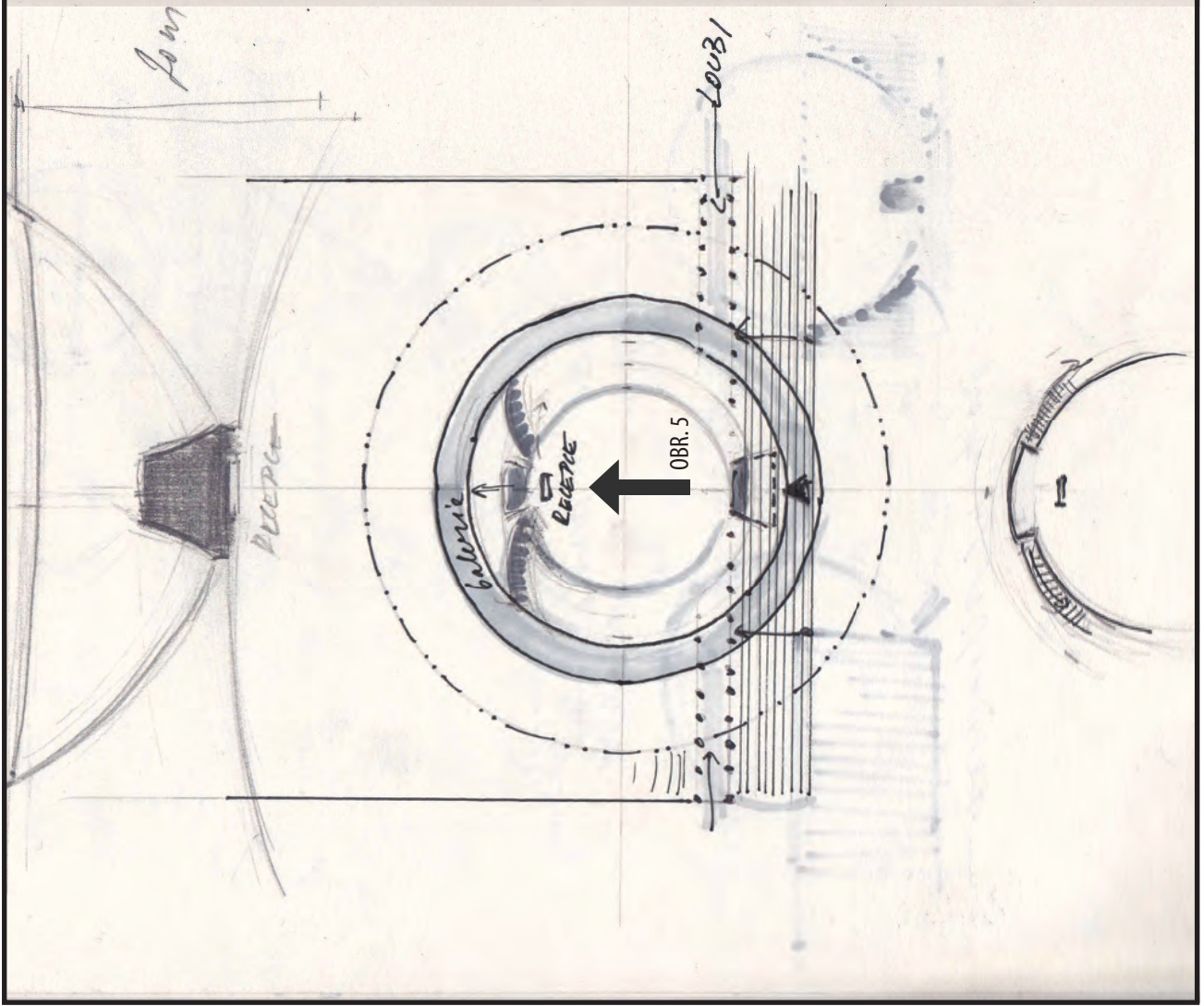


PHILOSTRATE'S FLAT - půdorysné schéma

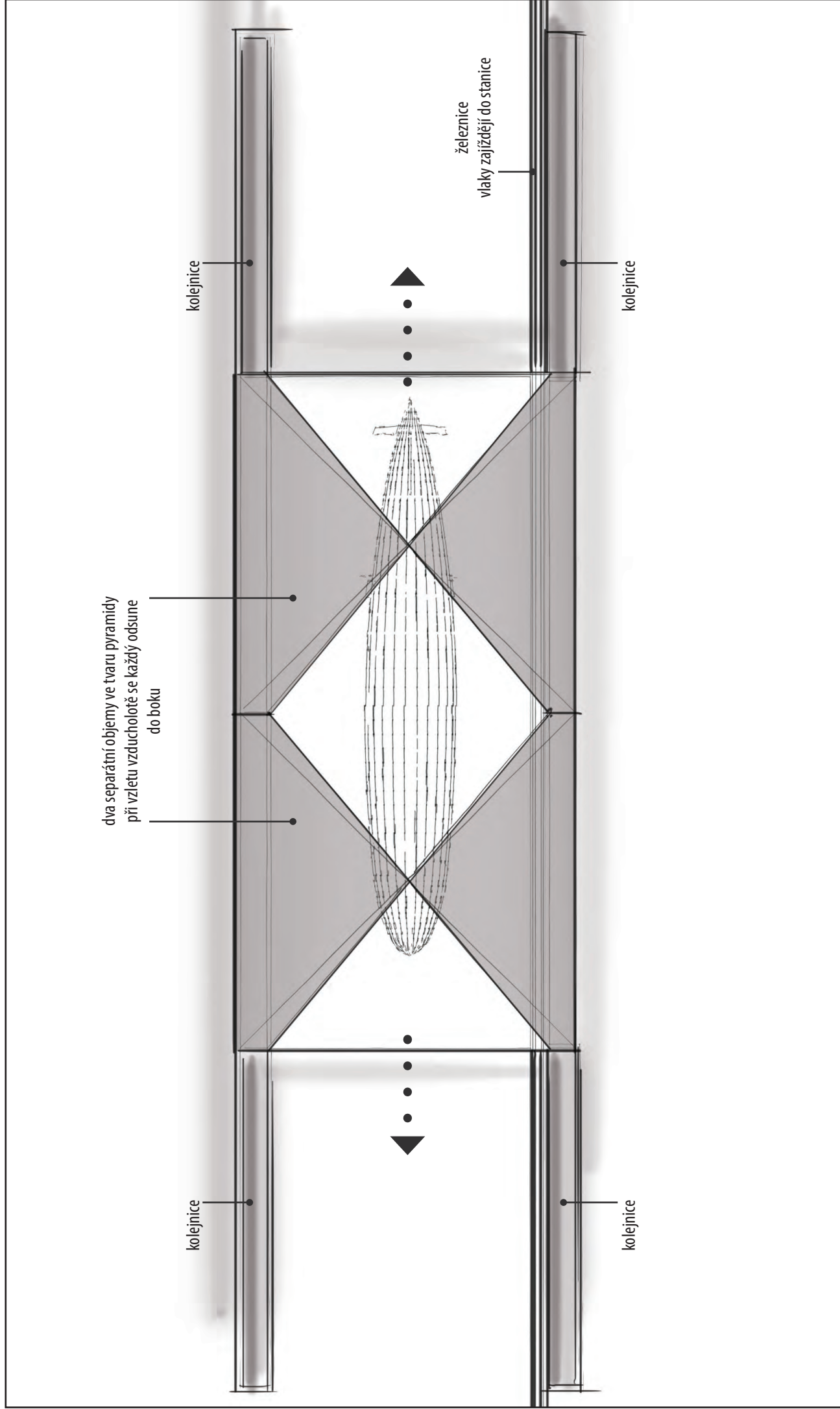
TOURMALINE'S ROOM - půdorysné schéma

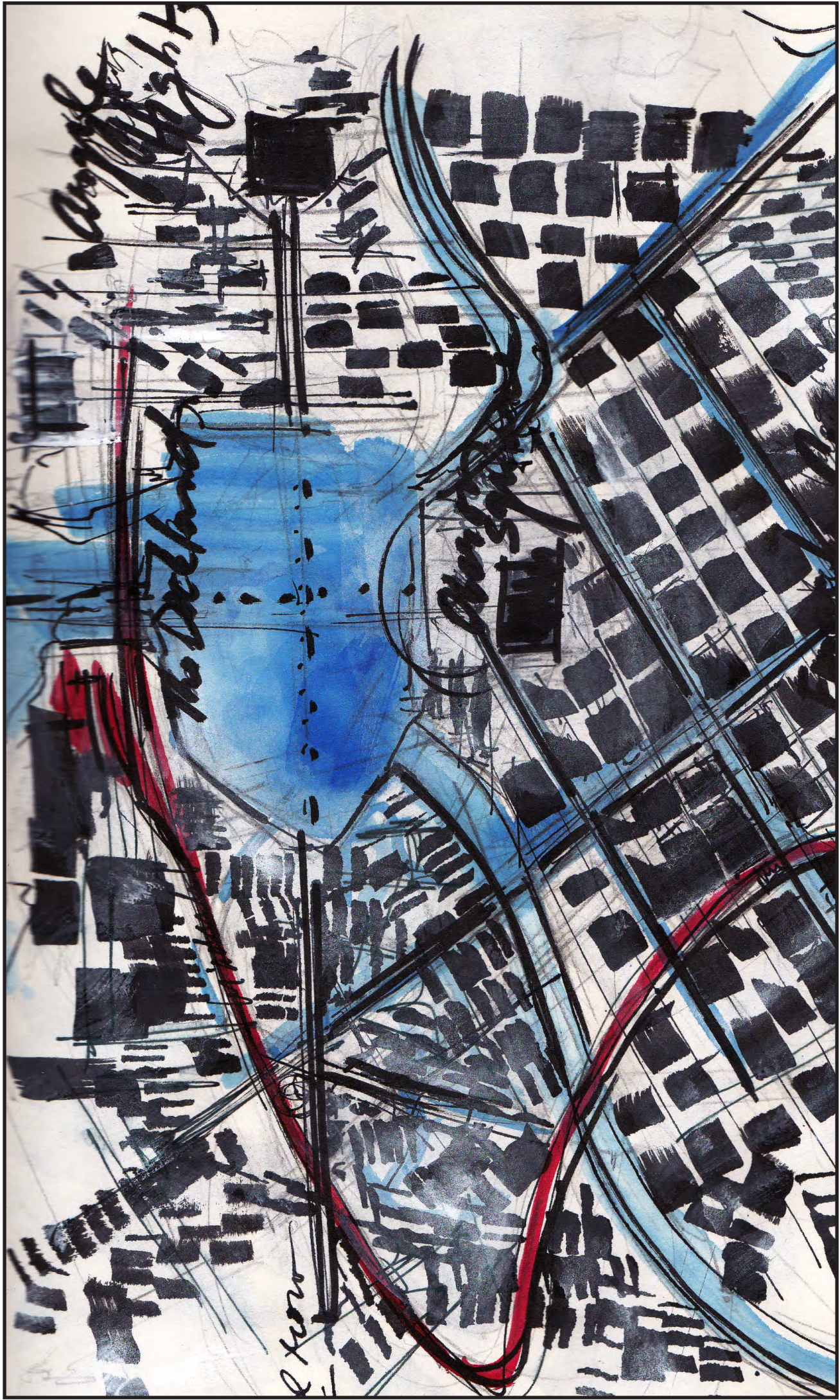


PARLIAMENT HALL - půdorysné schéma, řez



ROYAL MUSEUM OF NATURAL HISTORY - půdorysné schéma, řezy, funkční systém

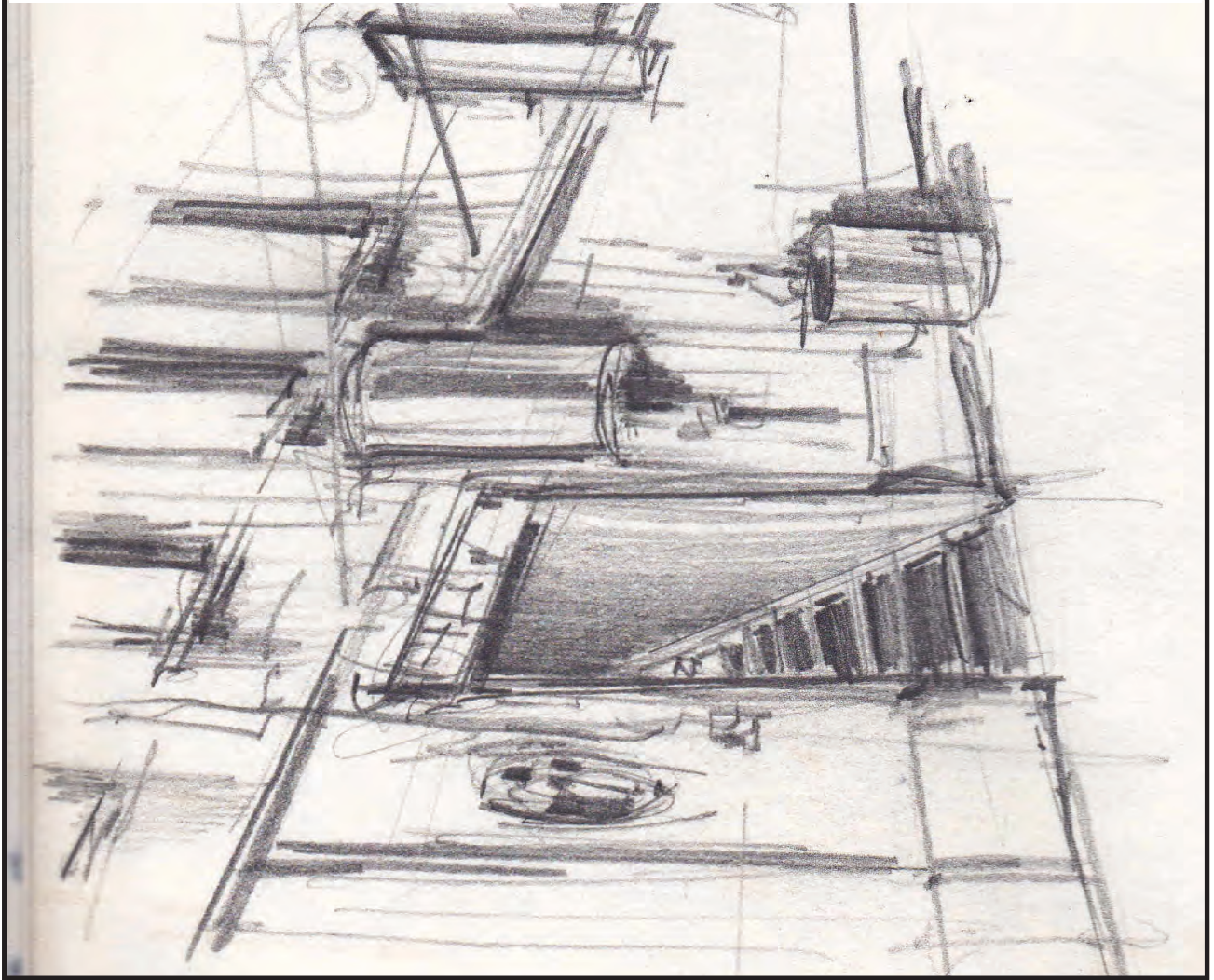
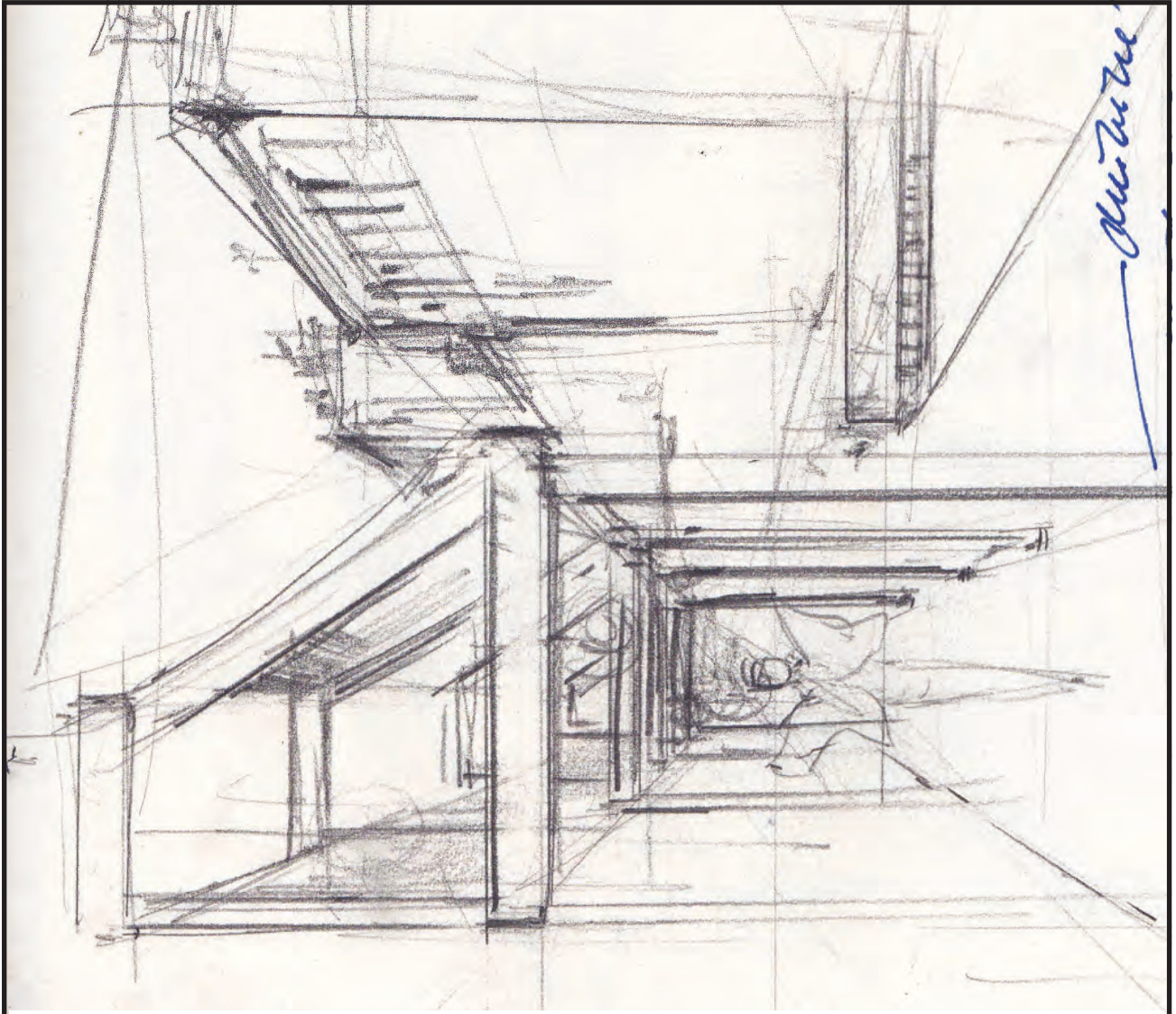




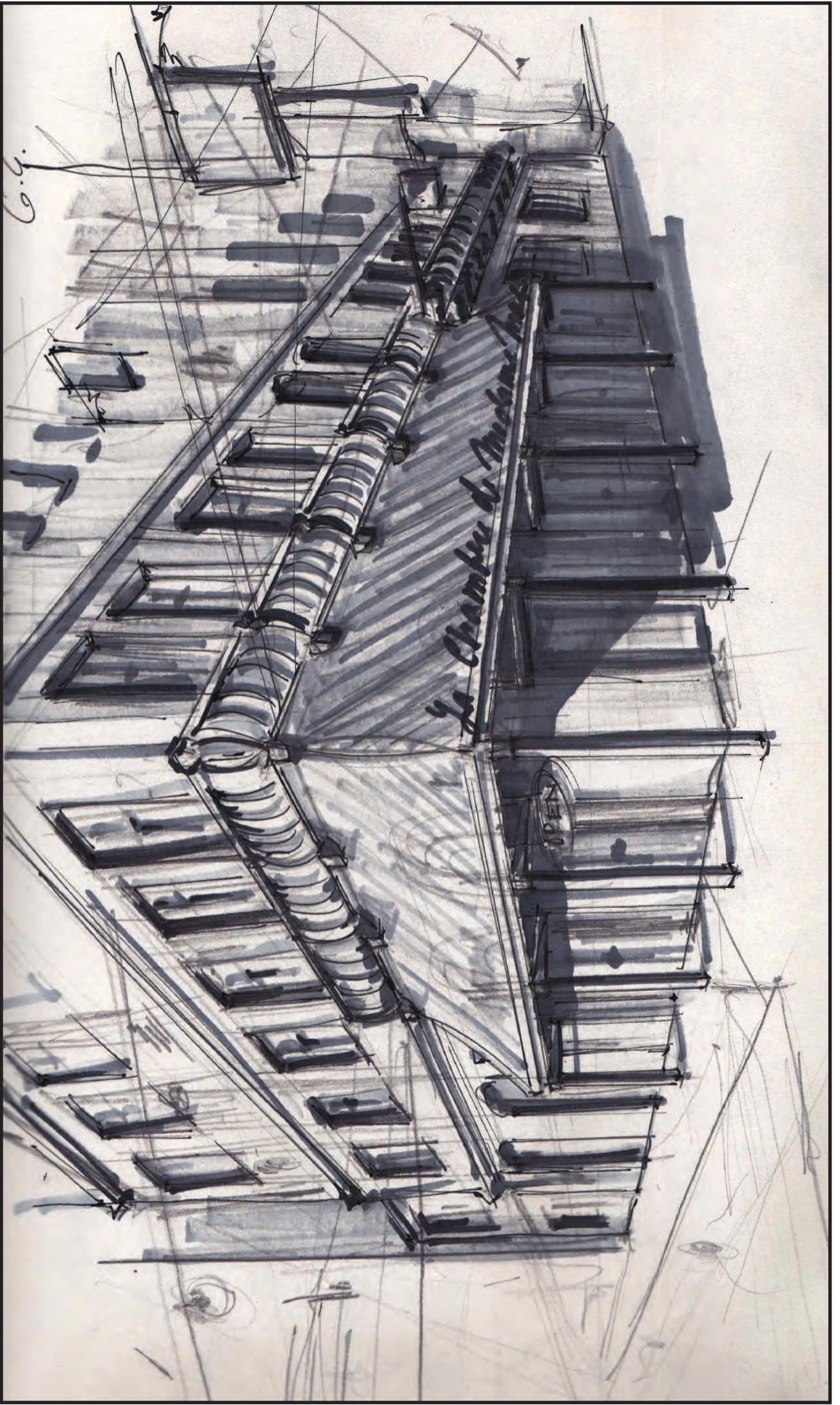
THE CITY OF BURGUE - první urbanistické schéma



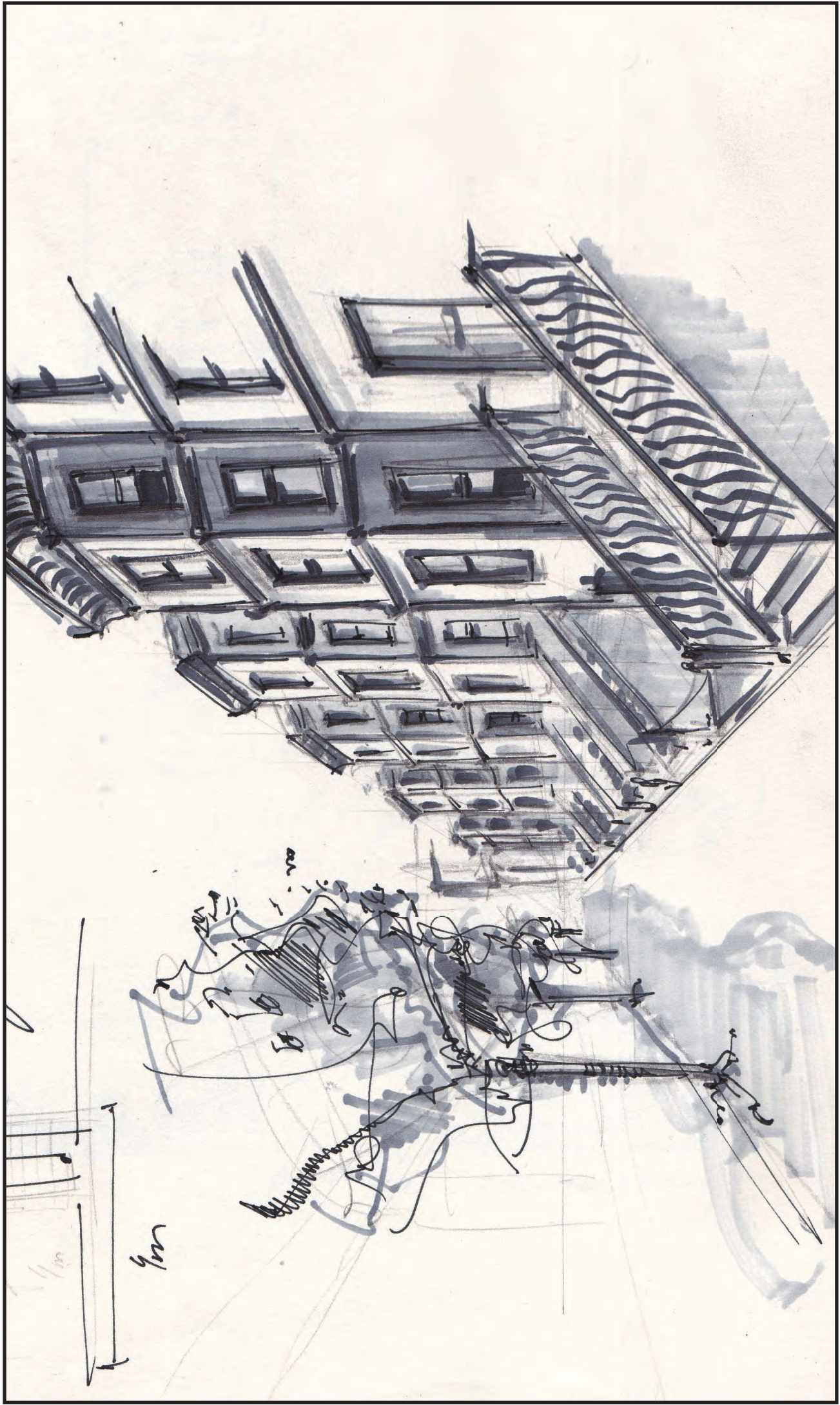
THE CITY OF BURGUE - první veduta



CARNIVAL ROW - atmosféry



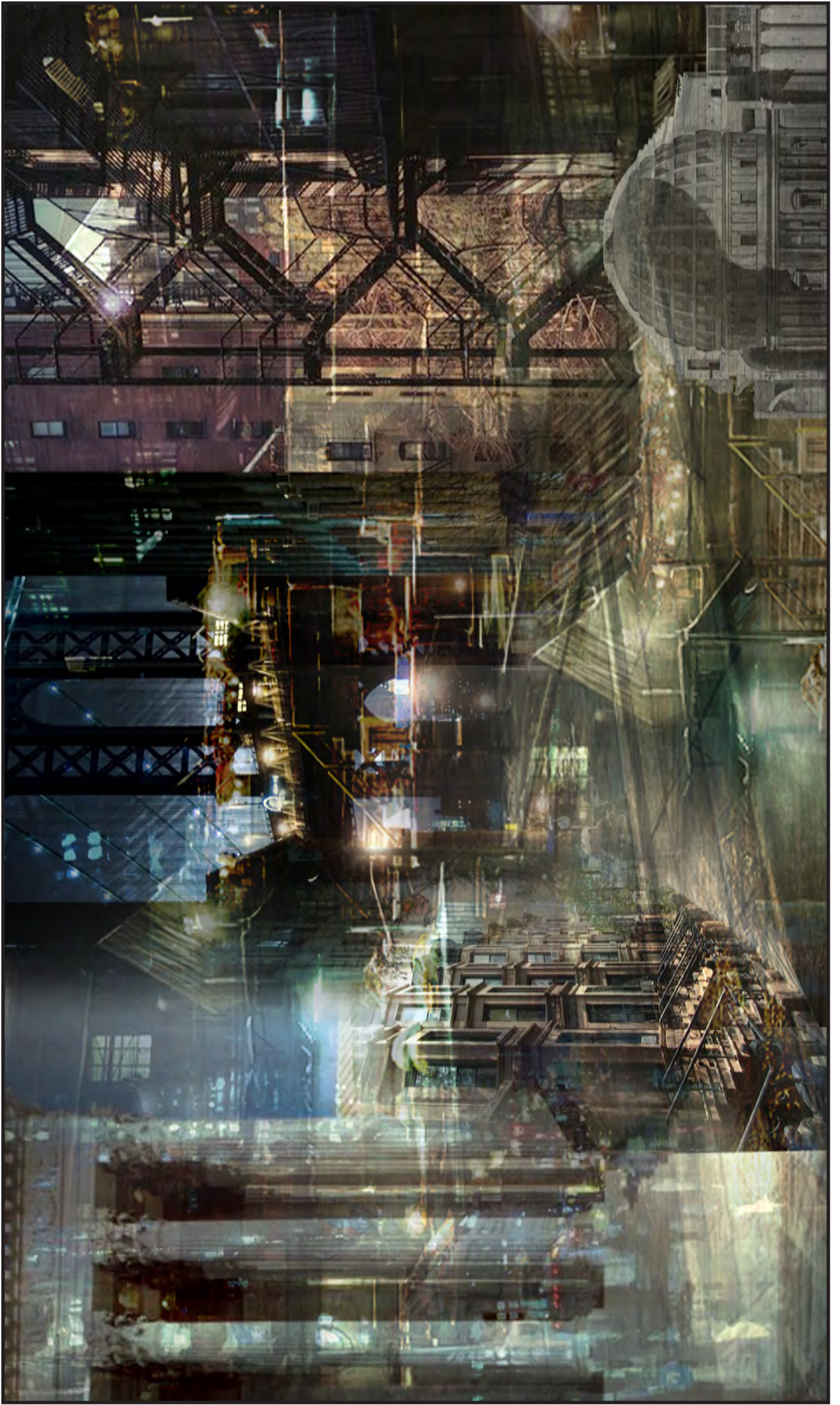
CARNIVAL ROW - La chambre de madame Mab



3.2.6 Reference



OBERON SQUARE - referenční koláž



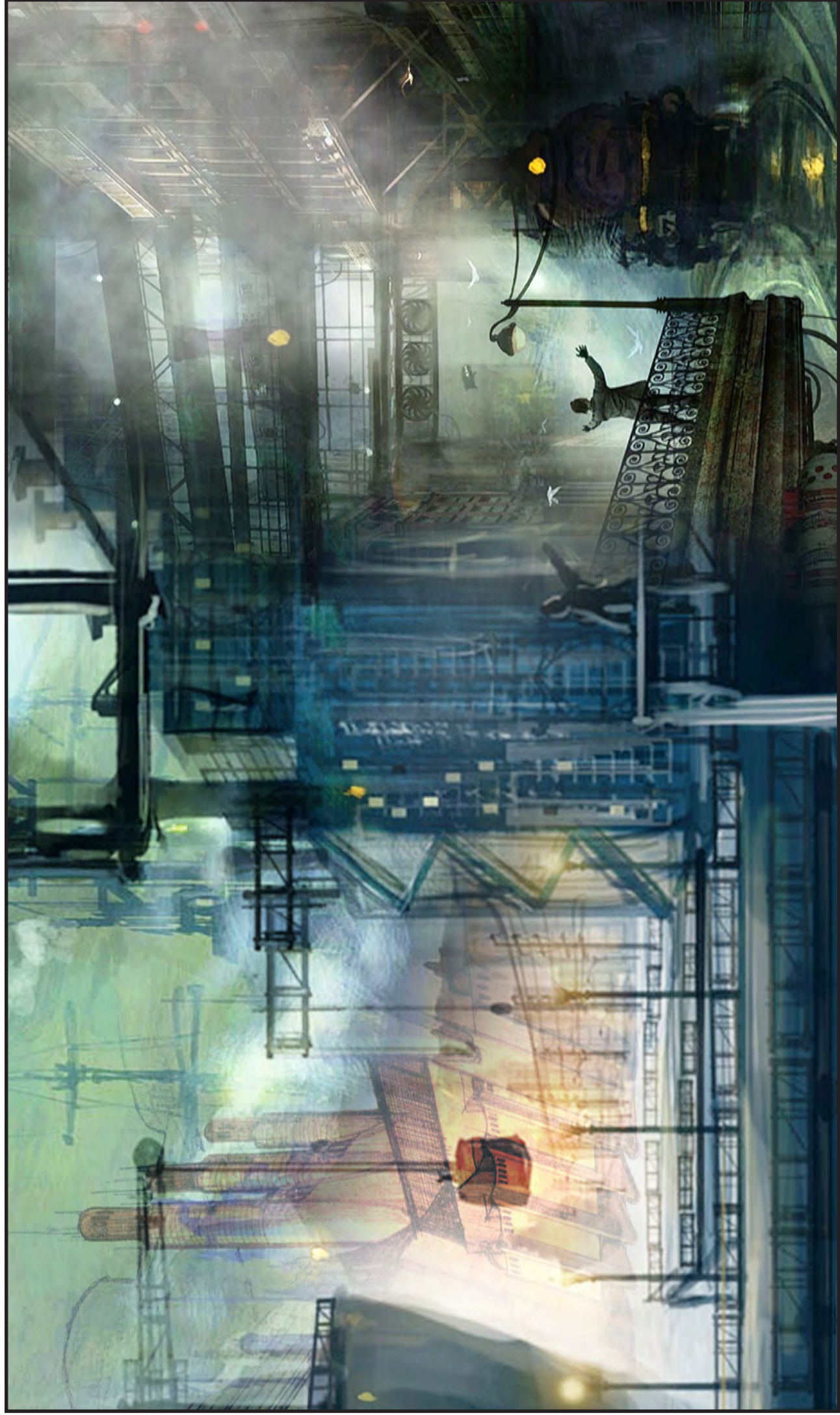
ARGYLE HEIGHTS - referenční koláž



FINESTRE CROSSING - referenční koláž



CARNIVAL ROW - referenční koláž



THE DOCKLANDS - referenční koláž



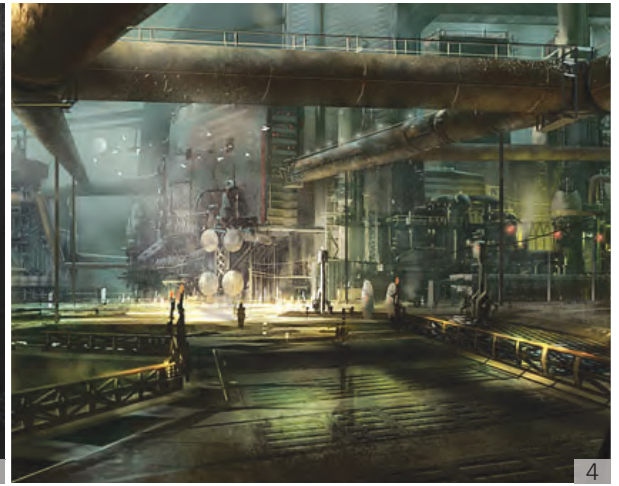
1



2



3



4



5



6

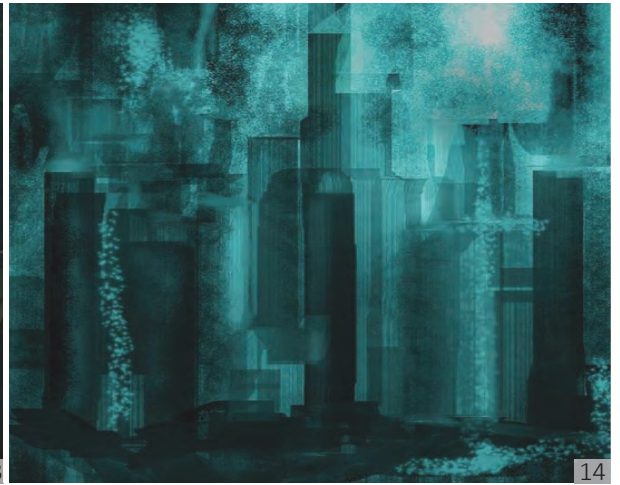


7

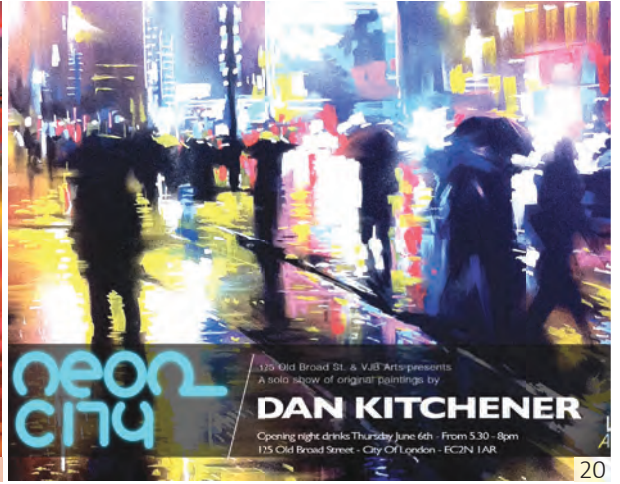


8

FANTASY CITY - reference



FANTASY CITY - reference





25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



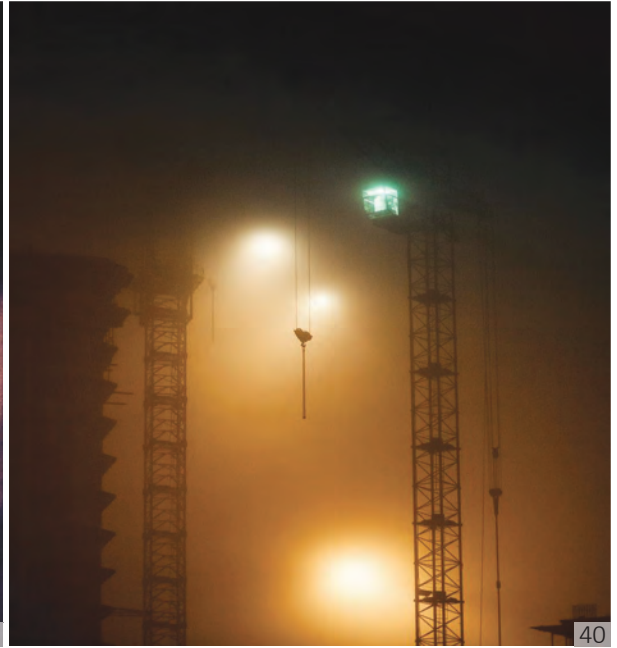
37



38



39



40



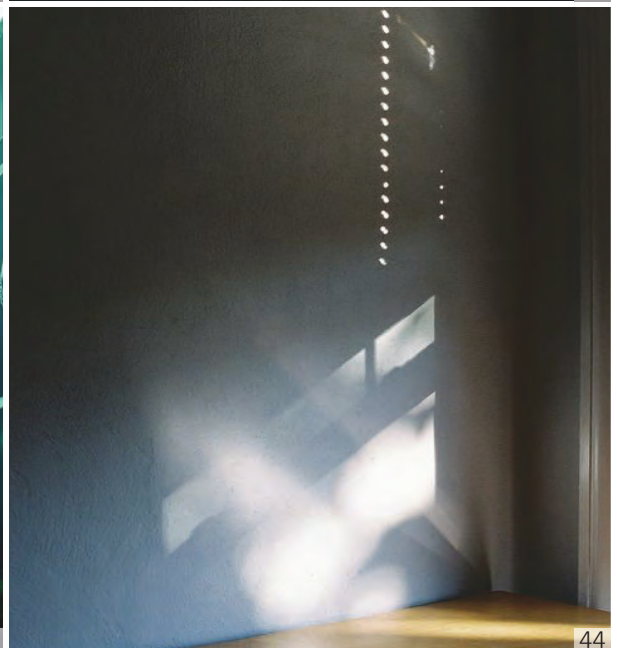
41



42

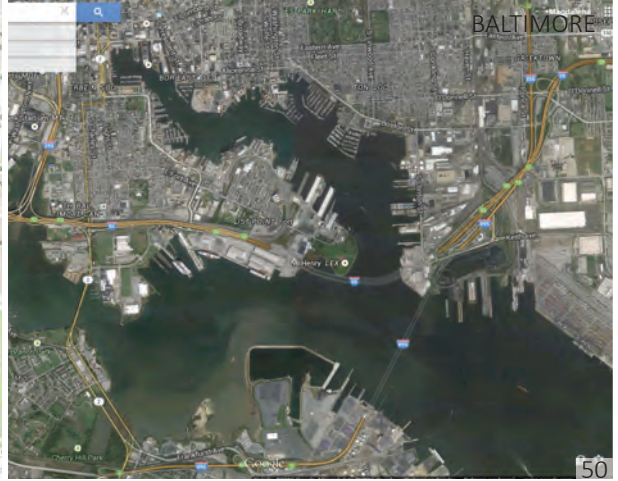
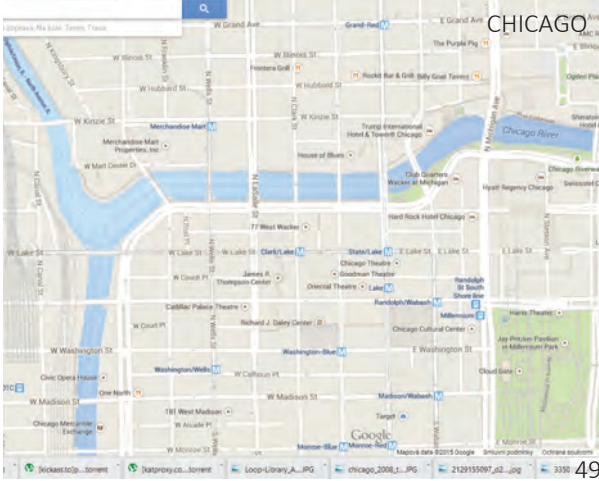
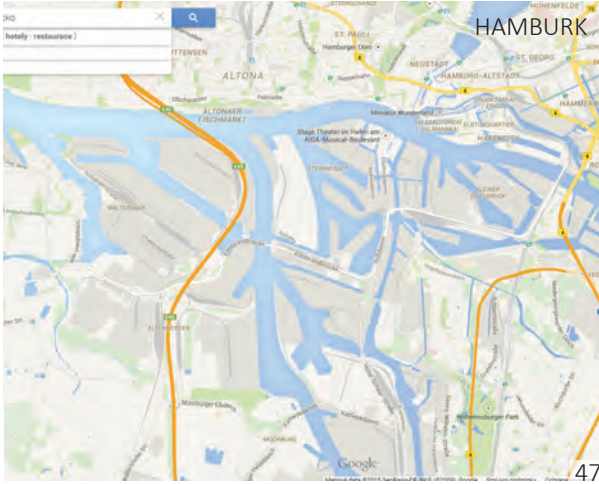
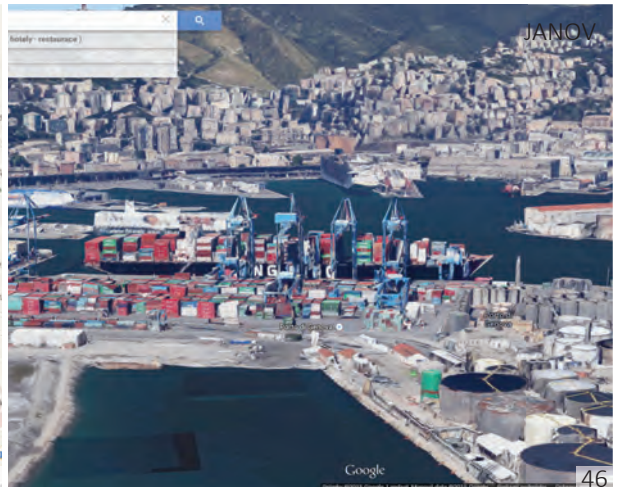


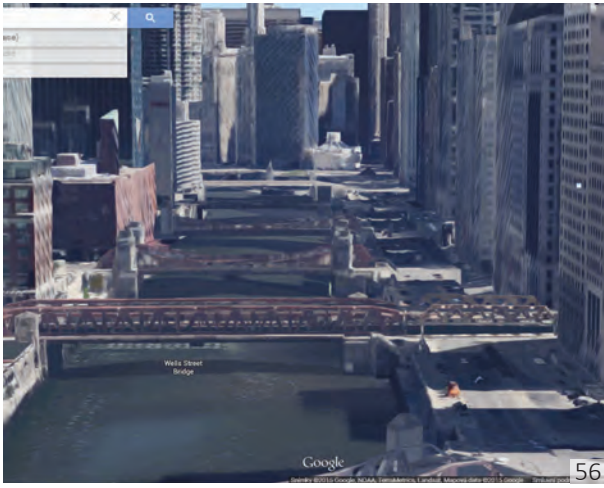
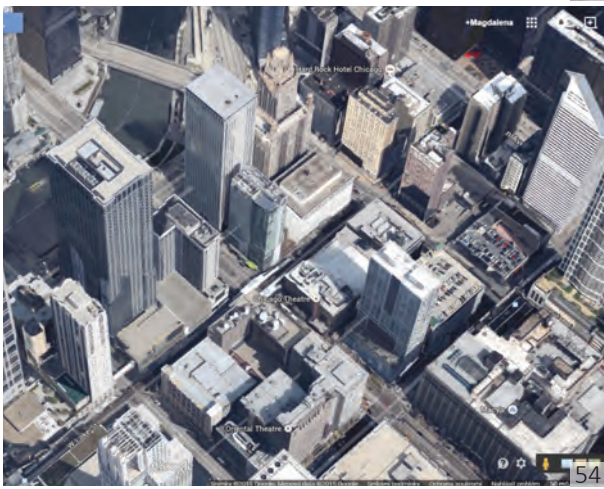
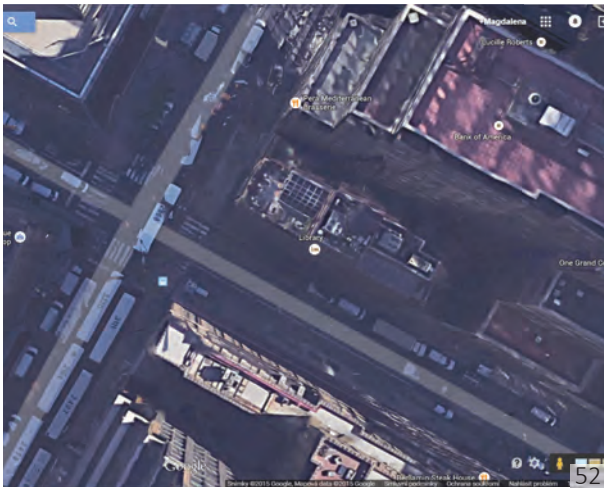
43

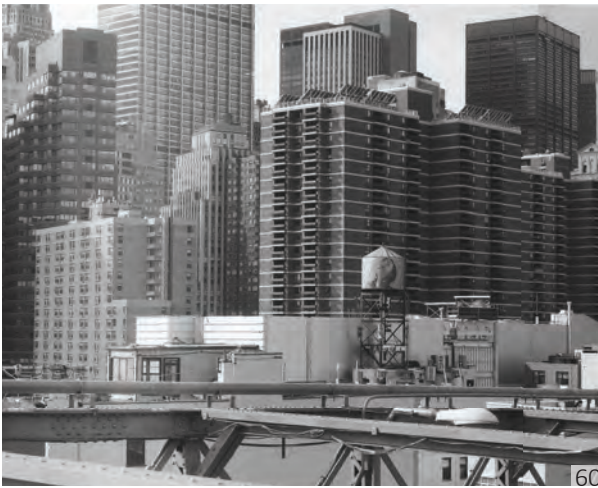


44

NEO-NOIR ATMOSFÉRA- reference









68



69



70



71

4 Seznam použité literatury a jiných zdrojů

Literatura

- BASIL-MORROSOW, Helen. *Tim Burton: The Monsters and the Crowd: A Post-Jungian Perspective*. Routledge, 2010.
- ČÍŽEK, Ondřej. *Vizuální proměny Gotham city ve filmové sérii o Batmanovi (1989-2012)*. Diplomová práce (Mgr.). Universita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta, Olomouc, 2014.
- FOWKES, Katherine A. *The fantasy film*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010, xi, 201 p. ISBN 14-051-6879-X.
- FURBY, Jacqueline a Claire HINES. *Fantasy*. New York: Routledge, 2012, ix, 185 p. Routledge film guidebooks. ISBN 04-154-8688-2.
- NEFF, Ondřej; OLŠA, Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: Asociace fanoušků science fiction, 1995, 555 s. ISBN 80-853-9033-7.
- NEUMANN, Dietrich; ALBRECH, Donald. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel Publishing, 1996.
- OPRAVILOVÁ, Hana. *John Constantine, „neo-noirový antihrdina“*. Bakalářská diplomová práce (Bc.). Masarykova universita v Brně. Filozofická fakulta, Brno, 2014.
- TODOROV, Tzvetan. *The fantastic: a structural approach to a literary genre*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1973, xi, 180 p. ISBN 08-014-9146-0.
- WALTERS, James. *Fantasy film: a critical introduction*. English ed. Oxford: Berg, 2011. ISBN 18-478-8308-7.
- ZBIEJCZUKOVÁ, Irena. *Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře*. Praha, 2011. Diplomová práce. Universita Karlova, filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Václav Vaněk, CSc..

Internetové zdroje

- Fantasy Films: QUESTIONS OF GENRE. [Http://www.filmreference.com/](http://www.filmreference.com/) [online]. Advameg, Inc., ©2015 [cit. 16. 12. 2015]. Dostupné na: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Fantasy-Films-QUESTIONS-OF-GENRE.html>
- Wikipedie: Otevřená encyklopedie: Batman (1989 film) [online]. c2015 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupný na [https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_\(1989_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Batman_(1989_film))
- Anton Furst [online video]. *Sci Arc media archive*, Southern California Institute of architecture , 1990 [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné na <http://sma.sciarc.edu/video/anton-furst/>
- GARRETT, Daniel. Liberations of Mind, Spirit, and Vision: The Fall by Tarsem Singh [online]. Offscreen. Offscreen, 2008 [cit. 5. 12. 2015].

- Dostupné online na http://offscreen.com/view/fall_tarsem [online, cit. 5. 12. 2015].
- UNDERWORLD: Production notes. *Http://cinemareview.com* [online]. Cinema Review, ©2015 [cit. 8. 12. 2015]. Dostupné z: <http://cinemareview.com/production.asp?prodid=2210>.
 - Ördögház. www.wikia.com [online]. wikia, ©2015 [cit. 2015-12-08]. Dostupné z: <http://underworld.wikia.com/wiki/%C3%96rd%C3%B6gh%C3%A1z>
 - HOHENADEL, Kristin. Production Designer Stéphane Rozenbaum on Building Sets for Michel Gondry's New Film [online]. *Slate*. The Slate Group, a Graham Holdings Company, 2014 [vid. 17. 6. 2014]. Dostupné na http://www.slate.com/blogs/the_eye/2014/07/17/michel_gondry_mood_in_digo_production_designer_st_phane_rozenbaum_takes_us.html [cit. 10. 12. 2015].
 - STUCKEY, Daniel. Michel Gondry and Audrey Tautou on Their New Film, 'Mood Indigo'[online]. *www.vice.com*. VICE Media LLC, 2014 [cit. 10. 12. 2015]. Dostupné na <https://www.vice.com/read/michel-gondry-and-audrey-tautou-on-their-new-film-mood-indigo>.
 - Přebíratelé Wikipedie, *Fantasy film* [online], Wikipedie: Otevřená encyklopedie, c2013, Datum poslední revize 25. 09. 2013, 13:27 UTC, [citováno 19. 12. 2015] <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Fantasy_film&oldid=10757728>
 - POWELL, Mike. The Man Who Built Gotham and Tim Burton's 'Batman' 25 Years Later. *Http://grantland.com/* [online]. California: ESPN Internet Ventures, 2014 [cit. 2015-12-19]. Dostupné z: <http://grantland.com/hollywood-prospectus/the-man-who-built-gotham-and-tim-burtons-batman-25-years-later/>
 - GARFIELD, Simon. When hell burst through the pavement and grew: Anton Furst conjured up Batman's Gotham City. In England he was a creator of dreams. But in Hollywood his dreams ended. Simon Garfield reports. *Http://www.independent.co.uk/* [online]. London: Independent Voices & apps, 1992 [cit. 2015-12-19]. Dostupné z: <http://www.independent.co.uk/life-style/when-hell-burst-through-the-pavement-and-grew-anton-furst-conjured-up-batmans-gotham-city-in-england-1531040.html>
 - CONNELLY, Brandon. The Surreal Sets Of Michel Gondry's Next, Mood Indigo. *Http://www.bleedingcool.com/* [online]. USA: Bleeding Cool, 2012 [cit. 2015-12-19]. Dostupné z: <http://www.bleedingcool.com/2012/08/16/the-surreal-sets-of-michel-gondrys-next-mood-indigo/>

Filmové zdroje

- *Smrtihlav* [Dark city] [film]. Režie Alex PROYAS. AUSTRÁLIE/USA, Mystery clock cinema, 1998.
- *Constantine* [Constantine] [film]. Režie Francis LAWRENCE. USA, Warner Bros., 2005.
- *Batman* [Batman] [film]. Režie Tim BURTON. USA, Warner Bros., 1989

- *Pád* [The fall] [film]. Režie Tarsem SINGH. USA/INDIE, Googly films, 2006.
- *Underworld* [Underworld] [film]. Režie Len WISEMAN. USA/MAĎARSKO, Lakeshore entertainment, 2003.
- *Pěna dní* [L'ecume des jours] [film]. Režie Michel GONDRY. FRANCIE/BELGIE, Brio Films, 2013.

Obrázky

- 1: Slums concept art. *Deviantart.com* [obrázek]. Atomhawk Design Ltd [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: atomhawk.deviantart.com
- 2: Steampunk city. *Wikia.com* [obrázek]. Wikia [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://hesperia.wikia.com/wiki/Halcyon>
- 3: Dark city. *Deviantart.com* [obrázek]. Luxun [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://luxun.deviantart.com/art/Dark-city-419420044>
- 4: Industrial zone. *Pelfind.net* [obrázek]. Gia Nguyen Hoang [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://pelfind.net/photo/120735p2399030/astonishing-illustrations-by-gia-nguyen-hoang>
- 5: Syndicate. *Http://bonusweb.idnes.cz/* [obrázek]. MARFA, a.s. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/nejociekavanejsi-akcni-hry-roku-2012-dlc-/Magazin.aspx?c=A111230_122929_bw-magazin_das
- 6: *Http://nnm.me* [obrázek]. Theo Prince [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: http://nnm.me/blogs/serko23/digital_artworks_of_theo_prins/
- 7: Slums. *www.rolepages.com* [obrázek]. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://www.rolepages.com/profiles/blogs/wyrm-controlled-zones-in-consequence>
- 8: Kabe City Alley. *Http://www.kentarokanamoto.com/* [obrázek]. Kentaro Kanamoto [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: http://www.kentarokanamoto.com/v_p04.html
- 9: *Http://theartofanimation.tumblr.com/* [obrázek]. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://theartofanimation.tumblr.com/post/40757309449/vladimir-manyuhin>
- 10: Calle concept. *Http://josejulianconcept.blogspot.cz/* [obrázek]. José Julián Londoño [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://josejulianconcept.blogspot.cz/>
- 11: Parallel Industrial. *Http://gallery.cgland.com/* [obrázek]. Moonworker [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: http://gallery.cgland.com/gallery_world.html?mode=work
- 12: Cyberpunk 2077. *Http://www.gameladen.com* [obrázek]. Mehr Ansichten [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://www.gameladen.com/cyberpunk-2077-pc.html>
- 13: Cyber city. *Deviantart.com/* [obrázek]. Sean Nash [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://seannash.deviantart.com/>
- 14: Dark city. *Http://weheartit.com* [obrázek]. Martina Rathgens [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://weheartit.com/entry/group/62720311>
- 15: Kowloon Walled City. *Http://sjbcities.com.au/* [obrázek]. Wyndham Cameron [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://sjbcities.com.au/kowloon-walled-city/>

- 16: Under the bridge. *Deviantart.com* [obrázek]. Jonone [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://yellowmice.deviantart.com/art/under-the-bridge-285729231>
- 17: Future Fantasy Night City. *Http://hdcutepics.com* [obrázek]. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://hdcutepics.com/stockphotos/future-fantasy-night-city-wallpaper-3547.html>
- 18: *Http://nightbeauty.ru* [obrázek]. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://nightbeauty.ru/?p=2089>
- 19: Neon city. *Http://dankitchener.bigcartel.com/* [obrázek]. Dan Kitchener [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://dankitchener.bigcartel.com/product/neon-cities-original-painting-on-canvas>
- 20: Blade. *Http://dankitchener.bigcartel.com/* [obrázek]. Dan Kitchener [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://dankitchener.bigcartel.com/product/blade-limited-edition-giclee-print>
- 21: *Http://quirkyfiction.com* [obrázek]. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: http://quirkyfiction.com/?page_id=34
- 22: Escape from neon city. *Http://www.okonart.com* [obrázek]. Marek Okon [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://www.okonart.com/#portfolio>
- 23: Neo-noir. *Http://indulgy.com* [obrázek]. Malo [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://indulgy.com/do/from/182568506780>
- 24: Cyberpunk. *Http://www.wookmark.com* [obrázek]. MALOsART [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://www.wookmark.com/source/malosart.blogspot.com>
- 25: Cityscapes. *Https://vk.com* [obrázek]. Jeremy Mann [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: https://vk.com/wall-64235945_9532
- 26-29: Cityscapes. *Http://carcalete.com* [obrázek]. Jeremy Mann [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://carcalete.com/who-is-jeremy-mann/>
- 30: Cityscapes. *Https://vk.com* [obrázek]. Jeremy Mann [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: https://vk.com/wall-64235945_9532
- 31: Pittsburgh smoke. *Http://mashable.com* [obrázek]. UNIVERSITY OF PITTSBURGH [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://mashable.com/2015/10/21/pittsburgh-smoke/#7SVpEw1nskqx>
- 32: *Http://www.terryevansphotography.com* [obrázek]. Terry Evans [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://www.terryevansphotography.com/index.php?/project/steel-work---production/>
- 33: *Https://twitter.com* [obrázek]. Old London Mush [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: https://twitter.com/london_mush/media
- 34: *Https://www.facebook.com* [obrázek]. Yukina Ohashi [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=407730982580270>
- 35: Chicago 'L' Quincy Station. *Deviantart.com* [obrázek]. Spudart [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://spudart.deviantart.com/>
- 36: Liverpool Docks 1974. *Https://www.flickr.com* [obrázek]. byrnes614 [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/16184612@N05/2678139858/in/photolist-55EaF9-cmknk5-6aWFap-5d4QNX-58MLee-47ZeLA-7ML1XP-ngvbmH-i7iGna-8BubNt-cQrwxL-94KJ5y-94GEo6-7n4QZu-2CABzW-kSeqmk-55zZ5R-55Eac7-CMTTr-df71Yb-fwWsyA-55zY68-55zXBZ-6ZFFRx-55Ej5-55zYsM-55E9jC-55A5nK-4tFYnL-a1Xsic-e7QbnC-5d4QRa-4Fd26t-55zZpz->

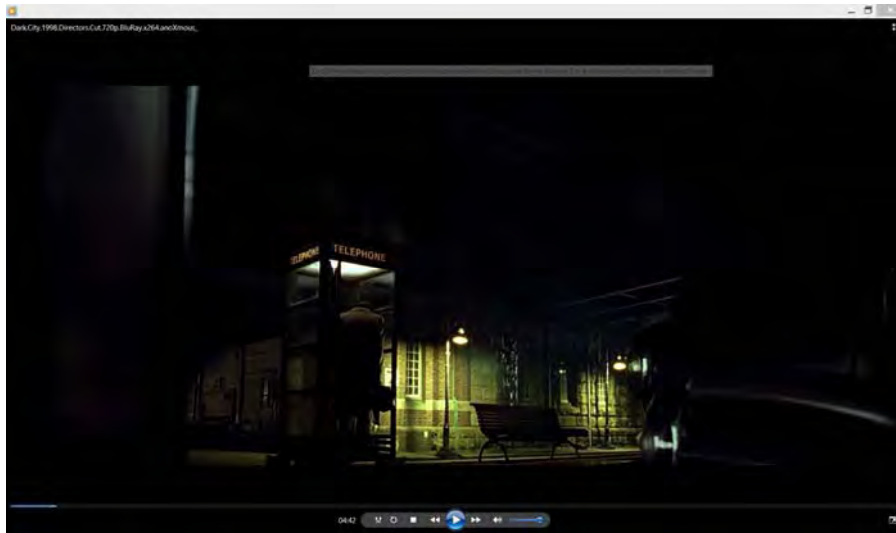
- 9pas2m-hbRsGq-RRsry-7VsdPm-55Efl7-55A4Ge-kFVQb-4JqgaA-55zXyP-55zY1H-bztHYq-dV67oQ-4sUi9X-55Egpy-6y1c5S-qRqD8
- 37: Vítkovice, In: *Archiv autora* [obrázky].
 - 38: Nuclear plants. [Http://www.rafael-lacoste.com](http://www.rafael-lacoste.com) [obrázek]. Raphael Lacoste [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://www.rafael-lacoste.com/www.rafael-lacoste.com/ILLUSTRATION.html#26>
 - 39: In the Mood for Love. [Http://rebloggy.com/](http://rebloggy.com/) [obrázek]. In the Mood for Love, 2000 [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://rebloggy.com/post/mine-2000-in-the-mood-for-love-hk-films-maggie-cheung-favorite-films-wong-kar-wa/27661811701>
 - 40: Alone. [Https://500px.com](https://500px.com) [obrázek]. Zenitariuzm [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <https://500px.com/photo/67636769/alone-by-zenitarium->
 - 41: [Http://masa-photo.tumblr.com](http://masa-photo.tumblr.com) [obrázek]. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://masa-photo.tumblr.com/post/81686738676/untitled-on-flickr>
 - 42: In the morning fog. [Http://antivitruv.tumblr.com/](http://antivitruv.tumblr.com/) [obrázek]. Vtakac [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://antivitruv.tumblr.com/>
 - 43: [Http://dragonsinthefountain.tumblr.com](http://dragonsinthefountain.tumblr.com) [obrázek]. [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: <http://dragonsinthefountain.tumblr.com/post/134705641661>
 - 44: Light. [Http://www.somewhereiwouldliketolive.com](http://www.somewhereiwouldliketolive.com) [obrázek]. Brian Ferry [cit. 2015-12-26]. Dostupné z: http://www.somewhereiwouldliketolive.com/2014_07_01_archive.html
 - 45-50: Mapové zdroje. In: *Google maps* [mapy]. Google, ©2015 [cit. 7. 3. 2015]. Dostupné na www.maps.google.com.
 - 51 : Barcelona, In: *Archiv autora* [obrázky].
 - 52-59: Mapové zdroje. In: *Google maps* [mapy]. Google, ©2015 [cit. 7. 3. 2015]. Dostupné na www.maps.google.com.
 - 60-71: New York, In: *Archiv autora* [obrázky].

5 Seznam příloh

Příloha č.1 – obrázková příloha k rozebíraným filmům



obr. I



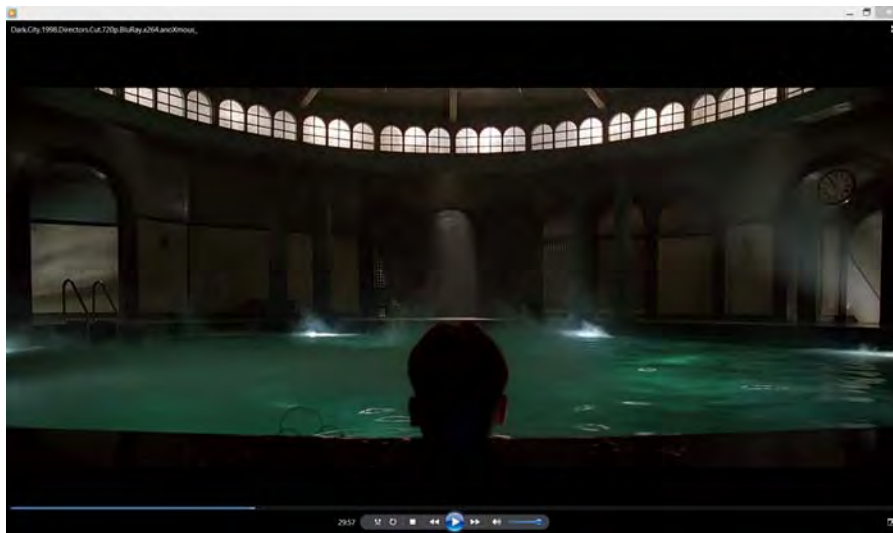
obr. III



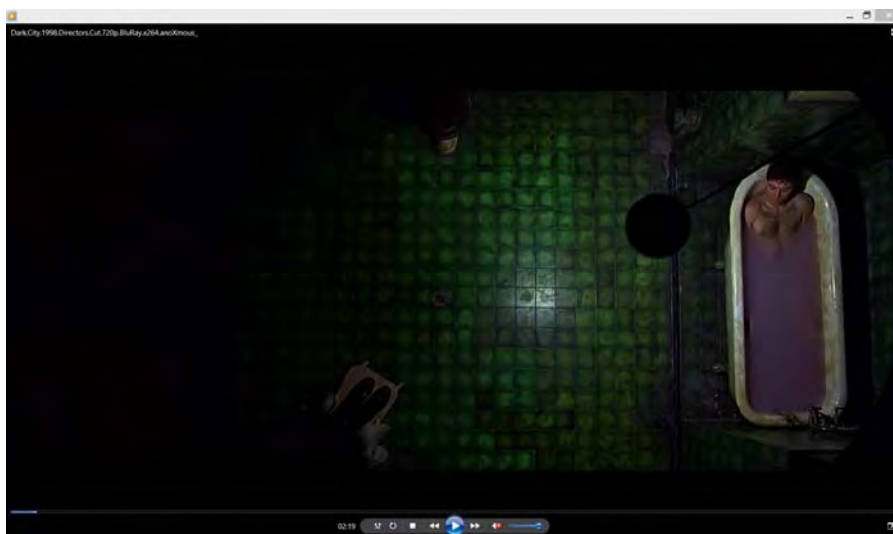
obr. II



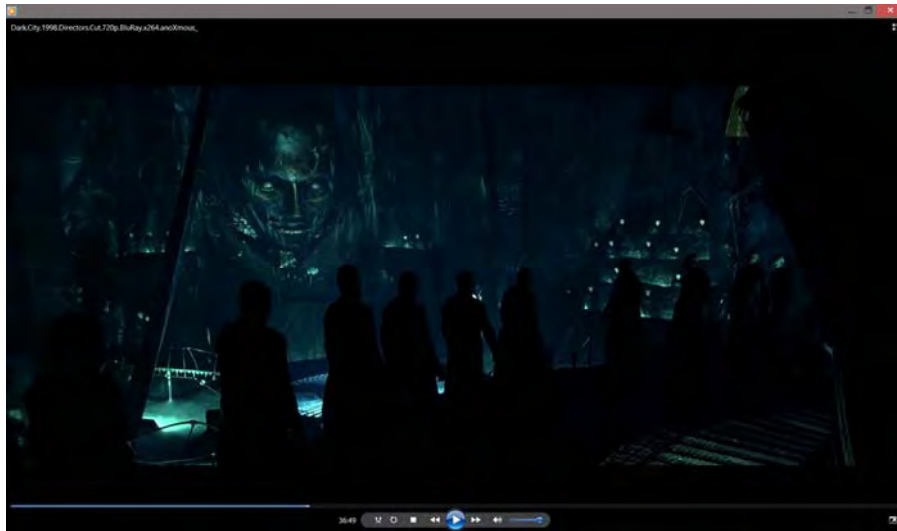
obr. IV



obr. V



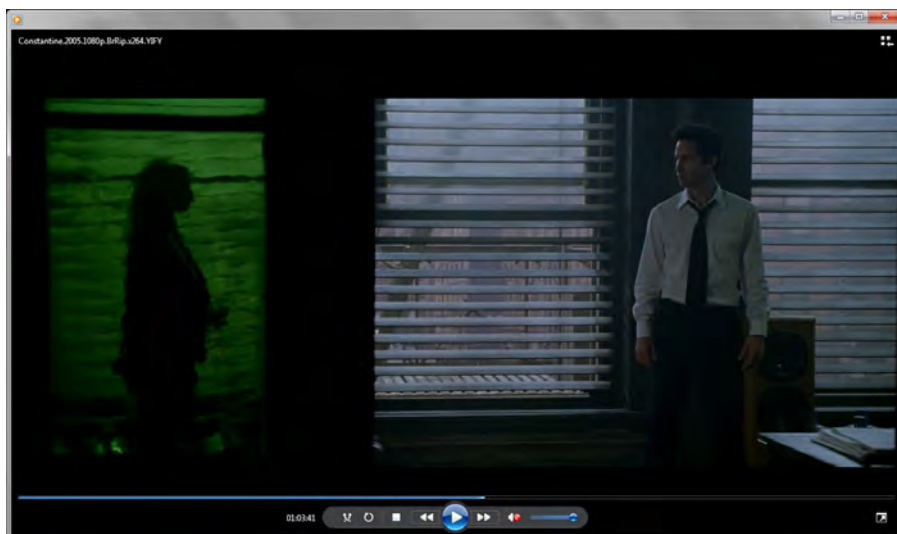
obr. VI



obr. VII



obr. VIII



obr. IX



obr. X



obr. XI



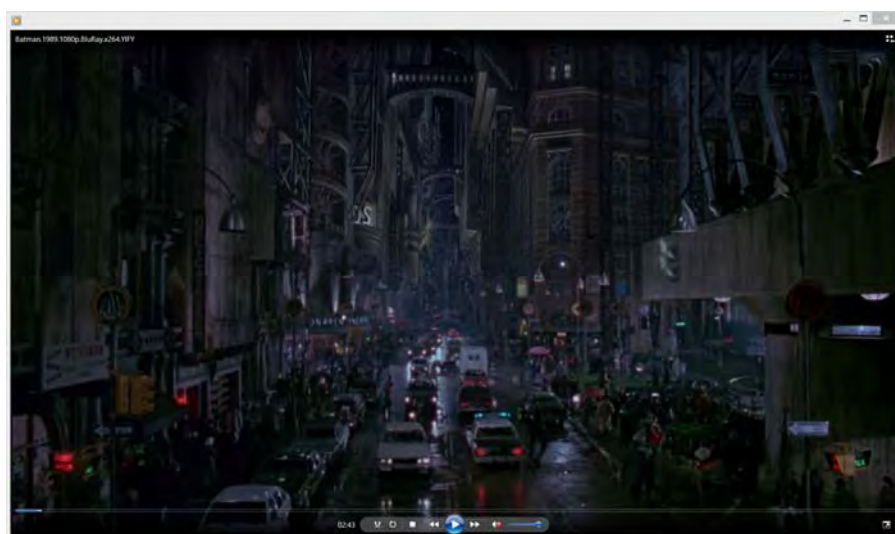
obr. XII



obr. XIII



obr. XIV



obr. XV



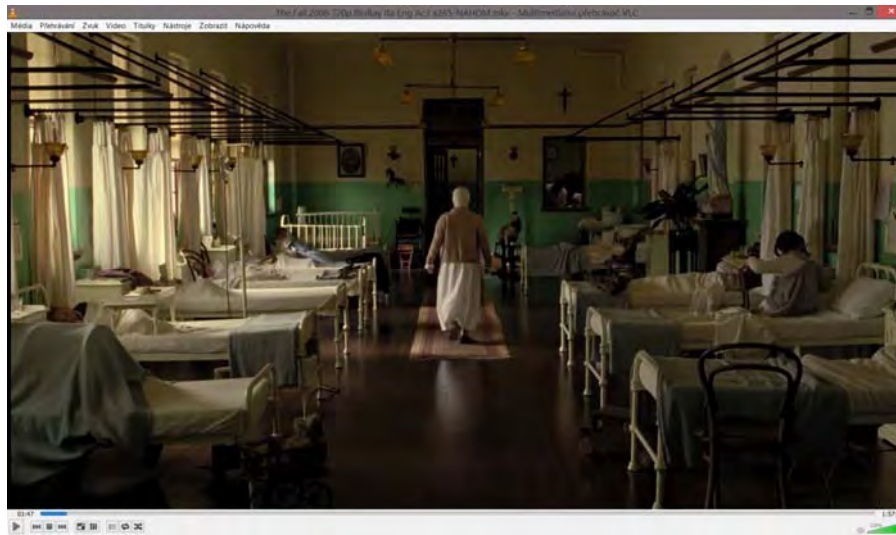
obr. XVI



obr. XVII



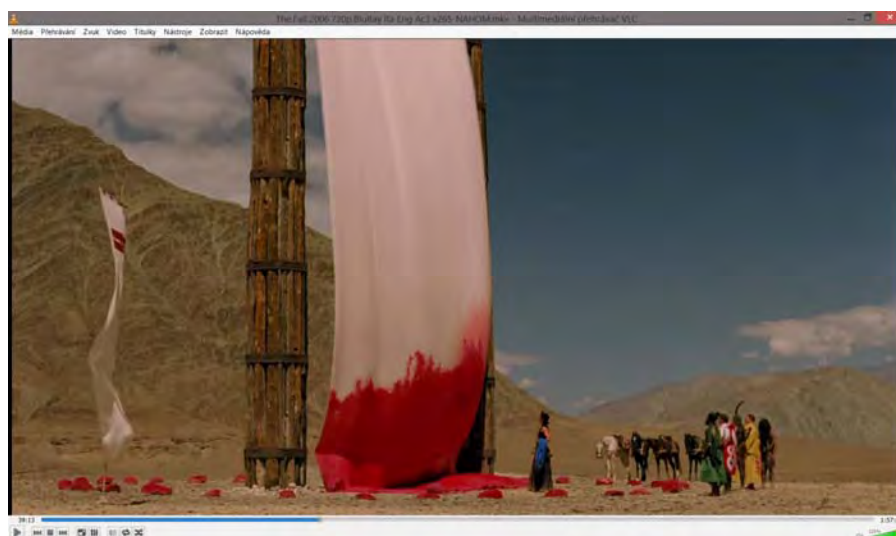
obr. XVIII



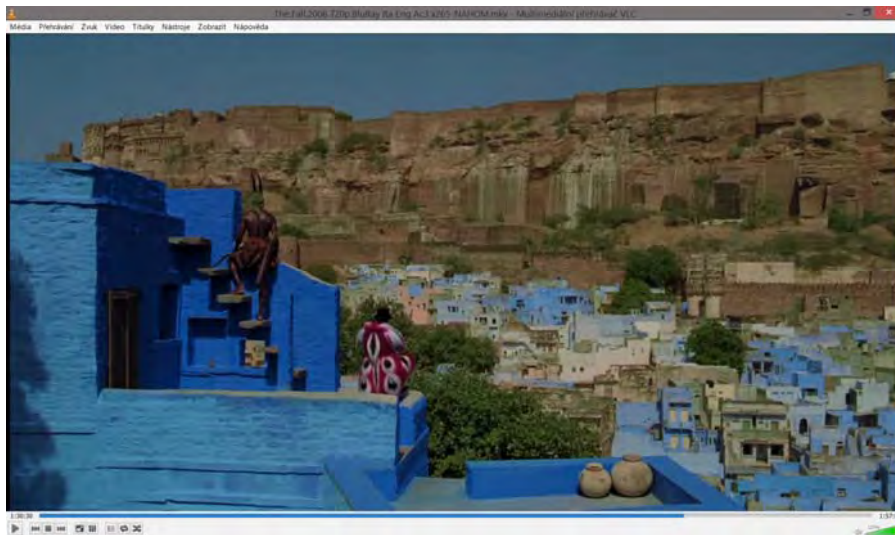
obr. XIX



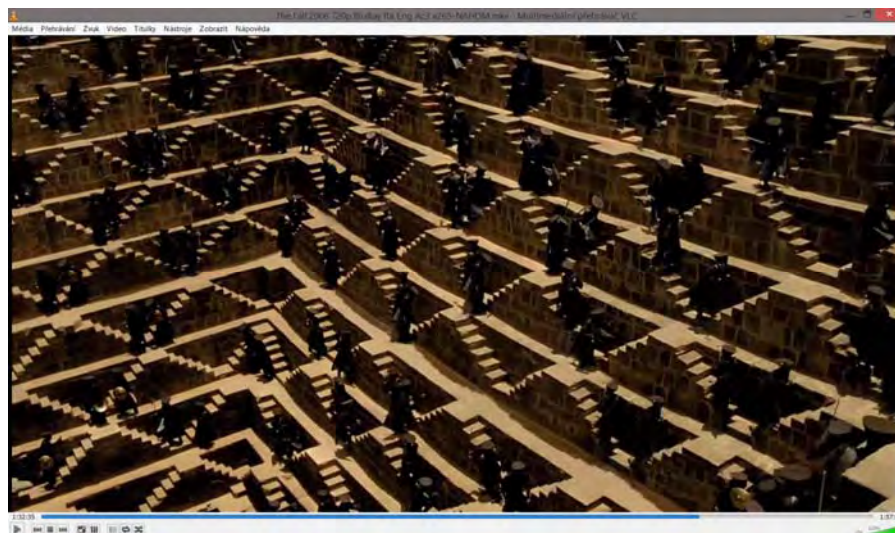
obr. XX



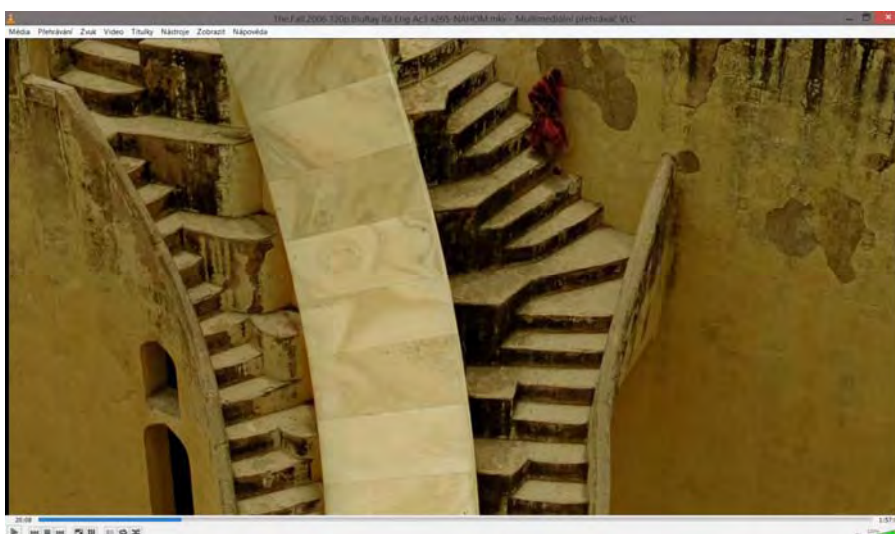
obr. XXI



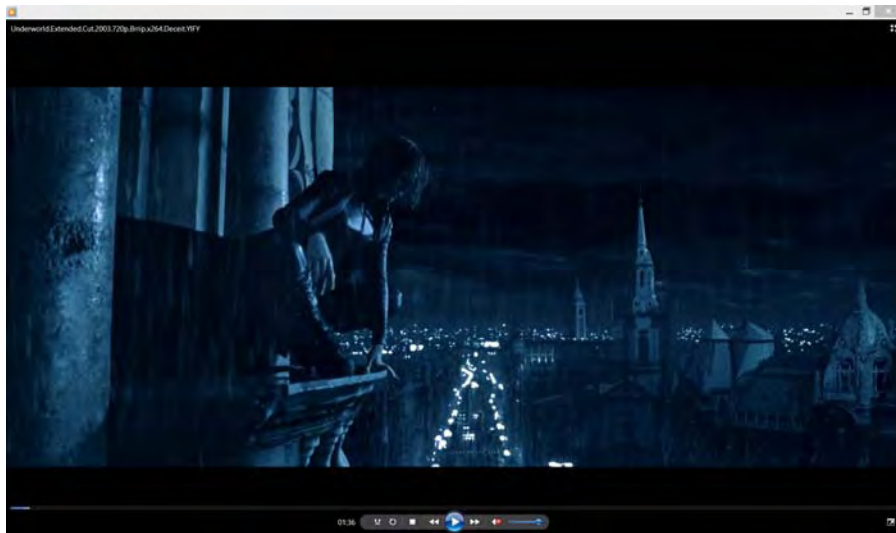
obr. XXII



obr. XXIII



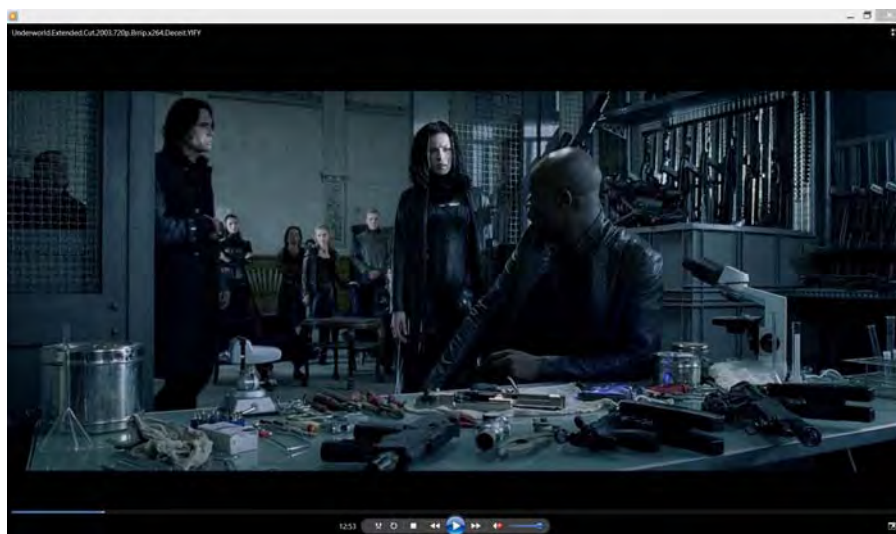
obr. XXIV



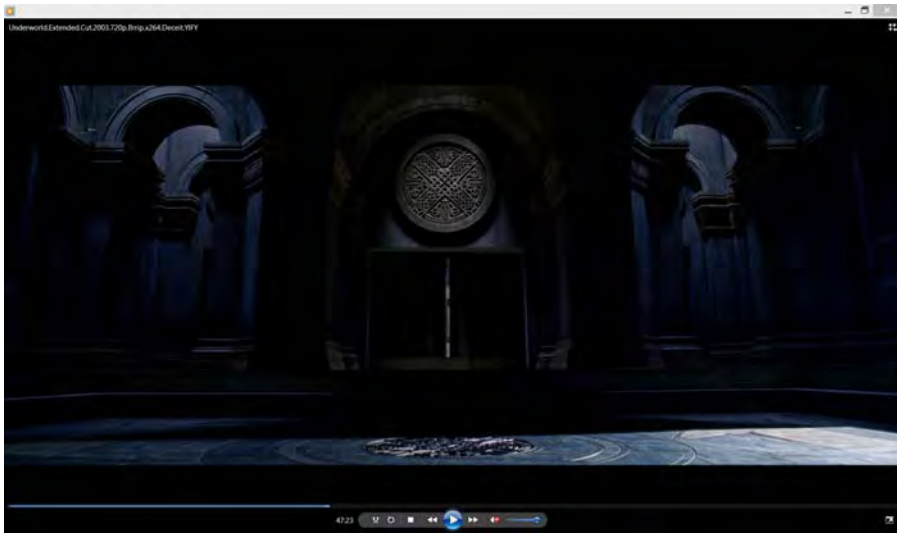
obr. XXV



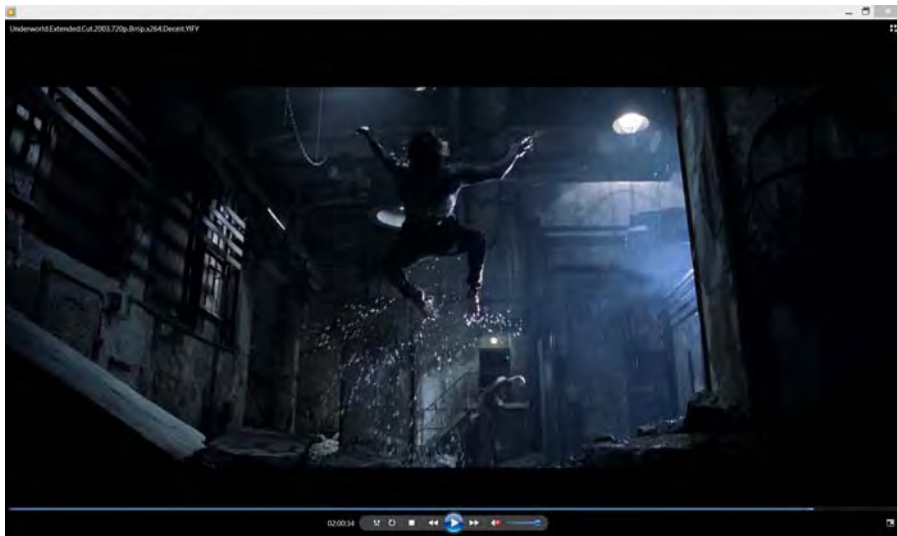
obr. XXVI



obr. XXVII



obr. XXVIII



obr. XXIX



obr. XXX



obr. XXXI



obr. XXXII



obr. XXXIII



obr. XXXIV



obr. XXXV



obr. XXXVI

Zdroje:

- Obr. I-VII: *Smrtihlav* [Dark city] [film]. Režie Alex PROYAS. AUSTRÁLIE/USA, Mystery clock cinema, 1998.
- Obr. VIII-XIII: *Constantine* [Constantine] [film]. Režie Francis LAWRENCE. USA, Warner Bros., 2005.
- Obr. XIV-XVIII: *Batman* [Batman] [film]. Režie Tim BURTON. USA, Warner Bros., 1989.
- Obr. XIX-XXIV: *Pád* [The fall] [film]. Režie Tarsem SINGH. USA/INDIE, Googly films, 2006.
- Obr. XXV-XXX: *Underworld* [Underworld] [film]. Režie Len WISEMAN. USA/MAĎARSKO, Lakeshore entertainment, 2003.
- Obr. XXXI-XXVI: *Pěna dní* [L'ecume des jours] [film]. Režie Michel GONDRY. FRANCIE/BELGIE, Brio Films, 2013.