

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLMOUCI
Filozofická fakulta

Magisterská diplomová práce

VIZUÁLNÍ PROMĚNY GOTHAM CITY VE FILMOVÉ SÉRII O BATMANOVI
(1989 – 2012)

Bc. Ondřej Čížek

Katedra divadelních a filmových studií

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Olomouc 2014

Prohlašuji, že jsem svou diplomovou práci vypracoval samostatně a všechnu citovanou literaturu a prameny, s nimiž jsem pracoval, jsem náležitě uvedl.

V Olomouci, dne 3. 12. 2014

.....
Ondřej Čížek

Děkuji Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph. D. za ochotu a veškeré cenné připomínky při vedení této práce. Stejně tak děkuji Lukášovi Masnerovi za velmi přínosné diskuze o architektuře či o roli města ve filmu. Mé uznání a vřelé díky míří i za pány Bobem Kanem, Billem Fingerem a Antonem Furstem. Nebýt jejich bezmezná imaginace, nikdy by nevznikla tato výjimečná postava a její město a koneckonců ani tento text. Jisté navíc je, že tato práce by také neměla šanci nikdy vzniknout nebýt vytrvale nesmírné podpory mých rodičů, Zuzany a Vlastimila.

OBSAH

ÚVOD

Architektura a mizanscéna	1
Cíl práce	3
Teoreticko-metodologický rámec	4
Poznámky k terminologii	9
Vyhodnocení literatury	11

PROČ GOTHAM CITY?	14
--------------------------	-----------

ANALÝZA BATMANOVSKÉ SÉRIE

Batman (1989)	22
Batman se vrací (1992)	33
Batman navždy (1995)	40
Batman a Robin (1997)	47

VIZUÁLNÍ IDENTITA GOTHAMU V TRILOGII O TEMNÉM RYTÍŘI

Batman začíná (2005)	53
Temný rytíř (2008)	57
Temný rytíř povstal (2012)	61
Funkce kostýmu a rekvizity v trilogii o Temném rytíři	65
Propojení charakteru města s charakterem Temného rytíře	67

DALŠÍ MOŽNOSTI VÝZKUMU

Batman v. Superman: Dawn Of The Justice	71
---	----

ZÁVĚR	73
--------------	-----------

PRAMENY A LITERATURA	79
-----------------------------	-----------

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	88
ABSTRAKT	98

ÚVOD

Architektura a mizanscéna

Má diplomová práce, v níž se budu zevrubně zabývat vizuálními, převážně architektonickými proměnami fiktivního Gotham City ve filmové sérii o komiksově ikoně Batmanovi, vychází z faktu, že architektura je naprosto zásadním prvkem filmové mizanscény, jenž diváka efektivním způsobem poučuje o zápletku příběhu, jeho postavách i jeho atmosféře. Samotnou architekturu považuji za velmi specifickou oblast umění, která je navíc každodenní součástí lidského života na Zemi. Architekturu v celé své práci pojmám jako stavitelství, které nabízí pohled na urbanismus i krajinu prostřednictvím staveb budov, jež se tak nacházejí v roli uměleckých děl a symbolů daných epoch a kultur. K architektuře ve své práci řadím i veškeré designové prvky, které pak zmiňované symboly dotváří do posledního detailu. Architekturu chápu jako něco, co se člověku v mnoha případech nabízí jako úplně prvotní opěrný bod při navazování vizuálního kontaktu s okolním světem. Architektura je navíc, dle Sergeje Michajloviče Ejzenštejna, svým způsobem přirozenějším předchůdcem filmu nežli výtvarné umění. Důvodem je podle něho zkrátka to, že obraz v galerii by nikdy neměl sílu svého pozorovatele přiblížit k pozorovanému objektu natolik dobře a prostorově, jako to svede právě filmové umění.¹

Pokud zůstaneme čistě u zmiňovaného filmového umění a s ním spojené architektury, Ondřej Kuhn už ve své diplomové práci s názvem *New York City – Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001* uvádí, že „architektura je jedním z elementárních prvků filmové mizanscény, s jejíž pomocí tvůrci utvářejí filmový prostor, který definuje filmový narativ.“² Architektura dle něho představuje reprezentativní strukturu filmového prostředí, do něhož autor vsazuje děj filmu a divák tak následně odvozuje významy, jež se k takovému prostoru váží. „Ať už je tím filmovým prostorem nekonečně prázdná poušť nebo rušné velkoměsto, vždy s sebou nese určité konotace, které vedou divácká očekávání jasným směrem,“³ uvádí nadále Kuhn. Ve své stati si je vědom toho, že režiséři právě skrze specifické prostředí poskytují svým divákům mnohdy naprosto zásadní informace o historických a společensko-kulturních reáliích, které jim (divákům)

¹ EISNSTEIN, Sergei M.: *Montage and Architecture*. In: *Assemblage*, č. 10, Prosinec 1989, s. 112-115.

² KUHN, Ondřej. *New York City – Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001*. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta, Olomouc, 2011, s. 7.

³ Tamtéž.

umožňují film žánrově zařadit či orientovat se v jeho spleťtém ději. Dle Kuhna tak prakticky každá architektura, ve smyslu stavby či prostředí, které je vždy nositelem umělcova/architektova vkusu či světonázoru, umožňuje divákovi navázat velmi podstatný a mnohdy také úplně první vizuální kontakt s daným filmem a jeho narativem. „*To pak téměř ve všech případech nese zřejmou implicitní sémantickou hodnotu danou jeho funkcí,*“ uzavírá Kuhn.⁴

Kuhn zmiňuje důležitý termín – totiž mizanscénou neboli předem promyšlené rozmístění prostorových a časových prvků na scéně, kde na sebe vzájemně působí a navzájem se ovlivňují. Tak alespoň zní doslovný výklad francouzského slova *mise-en-scène*, který se v prostřední divadla začal používat již v raných letech 20. století. Divadelníci ono „*usazení na scéně*“ chápali jako popis prakticky veškerého dění, které může divák sedící v hledišti spatřit na jevišti. Od způsobu chování i konkrétního pohybu postav, přes významotvornou funkci použitých dekorací, rekvizit, kostýmů či líčení nebo osvětlení scény.

V kinematografii počestěný výraz *mizanscéna* lze zjednodušeně chápat jako „*cokoliv, co se nachází před kamerou*“, tedy prostředky a postupy, jejichž prostřednictvím se utváří styl daného snímku. Zařadit sem tak, stejně tak jako v případě tvorby divadelní inscenace, můžeme veškeré elementy související s probíhající produkcí snímku, tedy jeho natáčením – od jednání postav (významotvorné kreace postav včetně vedení herců z pozice režiséra), práce s kamerou (záleží na tom, jaké úhly záběrů kameraman volí atp.), přes osvětlení, podobu vybraných kostýmů až po ztvárnění konkrétního prostředí či prostoru. Pokud jde ovšem o jasně vymezený rozdíl mezi mizanscénou na divadle a mizanscénou ve filmu, filmový teoretik André Bazin píše, že „*není divadla bez člověka, ale filmový příběh může probíhat bez herců. Dramatičnost mohou nabýt zavírající se dveře, list ve větru, vlny narážející na pobřeží. Některá filmová veledíla používají člověka pouze jako přídávku: jako komparzu nebo v kontrapunktu k přírodě, která se stává tou skutečnou ústřední postavou.*“⁵

Jakmile se k mizanscéně v případě divadla zařadí i zmiňované dekorace, mezi nimiž vzniká samotná inscenace a následně se zde odehrává i její představení, u filmu je nutné brát v potaz prakticky jakýkoliv prostor, v němž se příběh snímku odehrává. Styl výtvarného a architektonického řešení takového prostředí, jeho specifické nasvícení či způsob, jakým je

⁴ Tamtéž.

⁵ BAZIN, André. *Co je to film?*. Praha, ČSFÚ 1979, s. 126.

nasnímané, mohou pro diváka mnohdy znamenat naprosto zásadní faktory, jež jsou plnohodnotným spoluvůrcem atmosféry daného snímku jako celku. Jak ostatně píše filmově-teoretická dvojice Kristin Thompsonová a David Bordwell ve své knize *Umění filmu*: „Po zhlédnutí filmu si možná nepamatujeme střih nebo pohyby kamery, prolínačky nebo zvuk mimo obraz, ale dobře si pamatujeme kostýmy z Jihu proti severu a ponuré, chladné osvětlení Xanadu, sídla Charlese Fostera Kanea. Pamatujeme si sugestivní atmosféru zamřezaných ulic v Hlubokém spánku a zářivkou osvětlené spleťtité doupe Buffalo Billa v *Mlčení jehňátek*. (...). Zkrátka, mnohé z našich hluboce vrytých vzpomínek na filmy se vážou na mizanscénu.“⁶

Cíl práce

Cílem mé diplomové práce bude zasadit se o „znovu-ozvláštnění“ vybraných batmanovských filmů⁷, které prokážu prostřednictvím analýzy jejich filmového prostoru a architektury. Zabývat se budu detailní analýzou vývoje, příčin a následků architektonických a stylových proměn Gotham City, neboť jsem přesvědčen o tom, že právě takovéto transformace této fikční metropole se velmi těsně dotýkají celkového stylu vybraných snímků, udávají tón jejich atmosféry a mají také ohromný vliv na chování, vizuální identitu a charakter titulní postavy samotné.

Pakliže Bordwell s Thompsonovou upozorňují na fakt, že vybrané filmové prostředí se ve filmu může často dočkat dalšího nečekaného významu - doslova píše, že „nemusí být pouze „nádobou“ pro události, ale může dynamicky vstoupit do narativní akce.“⁸ - je mým cílem také na konkrétních názorných příkladech prokázat, že filmové zpracování Gotham City ve všech vybraných filmech zastává právě takovouto aktivní pozici.

⁶ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. AMU, 2011. s. 159.

⁷ THOMPSON, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace. Čs. film ústav: Praha 1998, č. 1. s. 27.

⁸ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: cit. d., s. 162.

TEORETICKO-METODOLOGICKÝ RÁMEC

Neoformalismus a ozvláštňení

Ve své práci se budu chronologicky věnovat všem batmanovským snímkům z let 1989 – 2012, konkrétně tedy počínům režisérů Tima Burtona (*Batman*, 1989; *Batman se vrací*, 1992), Joela Schumachera (*Batman navždy*, 1995; *Batman a Robin*, 1997) a Christophera Nolana (*Batman začíná*, 2005; *Temný rytíř*, 2008; *Temný rytíř povstal*, 2012). Pro zkoumání všech sedmi snímků, z nichž první čtyři stojí samostatně a poslední tři tvoří ucelenou trilogii, uplatním neoformalistickou analýzu, kterou Kristin Thompsonová podrobně prezentovala ve své eseji *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*.

Neoformalismus vychází z práce ruských literárních formalistů, v jejichž čele stál filmový a literární teoretik Viktor Šklovskij. „Cílem formalistické metody, nebo alespoň jedním z jejích cílů, není vysvětlovat dílo, ale přitáhnout k němu pozornost, obnovit onu „orientaci na formu“, která je charakteristická pro umělecké dílo,⁹“ píše Šklovskij a Kristin Thompsonová na něho bezmála o osmdesát let později přímo navazuje, když ve svém textu o filmovém neoformalismu píše, že „jediným způsobem, jak uchovat dílo svěží po mnoho opakovaných sledování, je hledat v něm pokaždé jiné věci – subtilnější a komplexnější věci viděné novým způsobem.“¹⁰

Dle Thompsonové neoformalistická analýza nepředstavuje metodu jako takovou. „Neoformalismus jako přístup nabízí řadu přibližných předpokladů o tom, jak jsou umělecká díla vystavěna a jakým způsobem vyvolávají reakci obecnstva.¹¹ Neoformalistická filmová analýza navíc nerozlišuje mezi tzv. „vysokým“ a „nízkým“ uměním a naopak tvrdí, že „hravě zábavné filmy mohou naše vnímání zaměstnávat stejně komplexně jako filmy zabývající se vážnými, složitými tématy.“¹² Tento fakt se k mé diplomové práci hodí už jen z toho důvodu, že minimálně první čtyři batmanovské filmy jsou (přes veškeré umělecké kvality) považovány za v první řadě velké hollywoodské

⁹ ŠKLOVSKIJ, Viktor: *Pushkin and Sterne: Eugene Onegin*. In: Victor Erlich (Ed.), *20th Century Russian Literary Criticism*. New Haven 1975, s. 68.

¹⁰ THOMPSON, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace. Čs. film ústav: Praha 1998, č. 1. s. 28.

¹¹ THOMPSON, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace. Čs. film ústav: Praha 1998, č. 1. s. 7.

¹² Tamtéž.

blockbustery, jejichž hlavním cílem bylo dosáhnout na pokud možno co největší tržby pohybující se v řádu stovek milionů amerických dolarů.¹³

Důležitým termínem pro mou práci je již zmíněné „ozvláštňování“, s nímž poprvé přišli rovněž ruští formalisté. Šklovskij se ve své eseji *Umění jako metoda* z roku 1919 zmiňuje o tom, že v tzv. ozvláštňování věcí spočívá samotná technika umění, přičemž oním ozvláštňováním má na mysli mj. i komplikování forem¹⁴. Thompsonová na druhé straně definici nadále rozvíjí, když píše, že „*Díla, která vyčleňujeme jako ta nejoriginálnější a která jsou považována za nejhodnotnější, jsou většinou ta, která realitu buď ozvláštňují silněji, nebo ozvláštňují konvence stanovené předešlými uměleckými díly – nebo kombinují obojí. Ale když si zvolíme běžný film a podrobíme ho stejnému zkoumání, které dopřáváme dílům originálnějším, jeho automatizované prvky ztratí svou familiárnost a stanou se fascinujícími.*“¹⁵ Thompsonová tak dochází k závěru, že ozvláštňování je společným prvkem všech uměleckých děl s tím, že ozvláštňující schopnosti daného díla se vždy značně liší a proměňují v průběhu historie.¹⁶

Prostor díla a prostor v díle

K dosažení znovu-ozvláštňování vybraných snímků skrze analýzu mizanscény s důrazem na architekturu využiji pojetí filmového prostoru v podání Davida Bordwella. Rozděluje jej na dva druhy: *prostor díla* a *prostor v díle*. Prostor díla Bordwell chápe jako

¹³ Jindřiška Bláhová vedla pro časopis Cinepur rozhovor s filmovým historikem Richardem Nowellem, v němž Nowell mluví o prvním Burtonově *Batmanovi* z roku 1989 jako o filmu, v jehož době se formovala definice blockbustera tak, jak ji chápeme nyní. Nowell mluví např. o tom, že *Batman* je typickým příkladem snímků, u nichž se začala naplno uplatňovat tzv. synergie. V této souvislosti pak popisuje rozdíl mezi pojetím synergie u Burtonova *Batmana* a u *Temného rytíře* Christophera Nolana z roku 2008: „*High concept přestal být jen PR strategií a během dekády a půl se stal skutečnou průmyslovou praxí. Mezi Batmanem a Temným rytířem je tisíc a jeden rozdíl, ale ten hlavní je, že Batman byl ve své podobě produktu rozprostřeného napříč několika médii výjimkou. Temný rytíř byl naproti tomu typickým filmem, jenž přišel v té době do kin. Synergie odlišovala prvního Batmana od ostatní produkce. V případě Temného rytíře byla synergie automatická a odlišovat ho muselo něco jiného. V tomto případě tvrzení, že je komentářem k americké společnosti po 11. září.*“

- BLÁHOVÁ, Jindřiška: *Moderní éra blockbustera nezačala s Čelistmi / Rozhovor s filmovým historikem Richardem Nowellem*. Cinepur, 2014, č. 93, s. 50.

¹⁴ ŠKLOVSKIJ, Viktor: *Art as Technique*. In: Lee T. Lemon – Marion J. Reis (Ed.), *Russian Formalist Criticism: Four Essays*. Lincoln, Nebraska 1965, s. 7.

¹⁵ THOMPSON, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace. Čs. film ústav: Praha 1998, č. 1. s. 11 - 12.

¹⁶ Tamtéž.

„veškeré materiální zázemí, které tvůrce řídí, aby dosáhl požadovaného iluzivního obrazu.“¹⁷ Dle něho je nutné sem zařadit i to podstatné, co má zásadní vliv na způsob, jakým divák vnímá ucelený obraz – tedy architekturu prostor a sálů určených např. pro představení inscenace či promítání snímku. Tím druhým, který je pevně spojený s prostorem mimetických umění, je prostor v díle. Dle Bordwella jde již o diegetický svět, jenž se ukrývá v díle samotném a je tak jednak produktem konkrétního tvůrce i mentálním konstruktem diváka. Prostor v díle se vytváří prostřednictvím syžetu, je konstruován za chodu během sledování díla, kdy divák během narace o daném prostoru postupně získává další nové informace. Bordwell navíc užívaný termín mizanscéna dovádí k přesnějšímu vysvětlení, když přímo uvádí, že „film není pouhý odraz reality, ale autorem organizovanou množinou pohybujících se figur a předmětů.“¹⁸

Způsob, jakým jsou prostor díla i prostor v díle konstruovány (a samotný jazyk zpracování) Bordwell nazývá stylem, který chápe jako pravého zprostředkovatele světa příběhu.¹⁹ Právě to, jak a proč jsou veškeré objekty před kamerou rozmístěny a jak jsou v prostoru komponovány, utváří ucelený filmový styl. Prostor filmu je tak stěžejní součástí při utváření filmového stylu a samotný styl filmu je pak místem pro odraz tohoto prostoru.

Funkce filmového stylu, které se vzájemně prolínají a působí souběžně, dělí Bordwell do čtyř kategorií: na prvním místě je funkce denotativní, na druhém symbolická, na třetím expresivní a na posledním čtvrtém pak funkce dekorativní.²⁰ Funkce denotativní existuje v narativním filmu a obdobně funguje i v literárním vyprávění. Ve své podstatě jde o obraz prostoru, jehož hlavním cílem je označit a pojmenovat dané oblasti akcí, jednoduše podat divákovi dostatek informací o prostoru a postavách, jež se v něm pohybují. Denotativní funkce rovněž neuhýbá před expresivitou – emoce vyvolává jak jednání postav, tak i celková uspořádanost prostoru, jeho vizuální identita. Je přitom nutné brát v potaz, že díky prvotním obrazům prostoru se začíná postupně konstruovat i celý fiktivní svět, tedy onen zmiňovaný prostor v díle. V případě funkce symbolické se můžeme obrátit např. ke tvorbě zmiňovaného ruského režiséra a navíc vystudovaného architekta Sergeje Michajloviče Ejzenštejna, který ve svých filmech několikrát prokázal, že spojením dvou konkrétních záběrů dojde k tomu, že jejich původní trvalý význam je odsunut do pozadí a na druhé

¹⁷ BORDWELL, David. *Figures Traced in Light*. University of California Press, 2005. s. 33, 34.

¹⁸ Tamtéž.

¹⁹ Tamtéž.

²⁰ BORDWELL, David. *Figures Traced in Light*. University of California Press, 2005. s. 33, 34.

straně tak vzniká zcela nový. Bordwell ostatně takové symbolické čtení mezi záběry přirovnává k básnickým tropům neboli přívlastkům, jejichž základ právě stojí na takovýchto radikálních obměnách. Síla expresivní funkce spočívá v její možnosti představovat (prostřednictvím kamery, svícení, kostýmů či např. užití specifických zvuků a hudby) co nejširší škálu emocí plynoucích z jednání postav, či prostoru samotného. Jakmile nastává situace, kdy z díla vyzařuje pouze styl jako takový, dostáváme se k poslední funkci, totiž funkci dekorativní. Nejde přitom o díla, která se vyznačují rozmanitými kulisami či architektonicky důvtipnými prostory; Bordwell dochází spíše k tomu, že dekorativní funkce náleží avantgardním experimentálním dílům, jejichž stylovost vychází přímo z nich samotných, resp. z jejich provedení.

Vytyčení dominanty a analýza tří zásadních bodů

Termín *dominanta* hodlám uplatnit u analýzy všech vybraných snímků. Thompsonová dominantu považuje za ústřední formální princip, jenž „určuje, které prostředky a funkce vystoupí do popředí jako důležité ozvláštňující rysy a které budou méně důležité“²¹ a dále upozorňuje na fakt, že právě „prostřednictvím dominanty se k sobě vztahují stylistické, narativní a tematické roviny.“²² Dominantou se v případě mé práce stane umělecké pojetí Gotham City, jehož vizuální identita v případě všech vybraných snímků „ovládá, řídí a spojuje podřazené prostředky do nadřazených celků“²³. Vytyčení stylotvorného pojetí Gotham City jako hlavní dominanty je pro mě základním východiskem pro analýzu všech sedmi batmanovských snímků. Samotná analýza se následně bude skládat ze tří stěžejních bodů:

Vizuální identita města: pokud jde o *prostor díla*, u každého ze snímků se vždy zmíním o studiovém zázemí, v jehož prostředí daný snímek vznikl. Co se týče *prostoru v díle*, v každém z filmových případů se primárně zaměřím na pojetí městské architektury – vždy se tedy nejprve zmíním o konkrétních production designerech a jejich zásadních inspiracích, které vedly k utváření té či oné vizuální identity Gotham. Vždy se také pokusím určit architektonickou dominantu města a prokázat její nadřazenost nad ostatními objekty či lokacemi, a to jak vizuální, tak příběhovou. Ze všech čtyř funkcí, které

²¹ THOMPSONOVÁ, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: Jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace, 1998, roč. 10, č. 1, s. 35.

²² Tamtéž.

²³ Tamtéž.

Bordwell přiřazuje filmovému stylu, v souvislosti s Gotham City určitým vždy především první (denotativní) a třetí (expresivní), které jsou pro mnou vybraný filmový prostor nejvhodnější. Funkce denotativní mě přivede k analýze podoby a funkce vybraných městských prostor (ať už půjde o exteriéry či interiéry a v nich přítomné designové prvky) ve vztahu k narativní složce daného snímku. Funkci expresivní určitím a popíšu zejména v souvislosti s následujícím bodem, tedy v případě funkce kostýmů a hlavní rekvizity.

Pro konkrétní představu: v případě Burtonova prvního *Batmana* (Batman, 1989) se nejprve zmíním o slavných britských Pinewood Studios, kde bylo kompletně celé Gotham City postaveno na gigantické betonové ploše plné malovaných kulis, jež se poté opticky – nikoliv digitálně – komponovaly. Následně se přesunu k významu osobnosti filmového architekta a návrháře Antona Fursta, na základě jehož nápadů byl Gotham vytvořen. Analyzovat následně budu cityscape i streetscape města, tedy jeho architektonické rozpořádání z pohledu na celek města i z pohledu do gothamských ulic. Za architektonickou dominantu si v tomto případě zvolím 300 metrů vysokou katedrálu, která jednak ve své struktuře obsahuje velmi zajímavý mix architektonických stylů a zároveň se jí dostává významné role v rámci příběhu snímku.

Funkce kostýmu a rekvizity: Věnovat se v případě tohoto bodu budu expresivní funkci stylu a má pozornost bude upřena zejména na kostým ústřední postavy Batmana. Mým cílem bude odpověď na otázku, zda má (předtím již zanalyzovaná) vizuální identita města vliv na podobu a funkci kostýmu hlavní postavy. Jako příklad nabízím Burtonovo pokračování *Batman se vrací* (Batman Returns, 1992), v jehož průběhu titulní hrdina obléká kostým, který svým strohým art decoovým designem odpovídá podobě moderního brnění, které zároveň dokonale ladí s okolní městskou architekturou. Pokud jde o rekvizitu, věnovat se v případě každého filmu budu vždy podobě a funkci batmobilu, jenž k postavě Batmana patří stejně neodmyslitelně jako mytické povozy k antickým bohům a který zároveň mnohdy slouží jednak jako Batmanův módní doplněk a jednak jako fyzické zhmotnění jeho vlastní osobnosti.

Propojení charakteru města s charakterem ústřední postavy: V rámci tohoto bodu vždy úzce navážu na funkci a významotvornost kostýmu a stěžejní rekvizity v podobě batmobilu. Cílem bude přesně určit a popsat, do jaké míry má zmiňovaná vizuální identita města vliv na charakter a chování ústřední postavy - multimilionáře Bruce Waynea, potažmo maskovaného mstitele Batmana. Kupříkladu ve spojitosti s prvním Burtonovým

Batmanem popíšu, jak potměšlé a klaustrofobicky vyhlížející ulice Gotham hladce souzní s introvertním, uzavřeným charakterem Bruce Wayne a jeho netopýřího alter-ega.

Poznámky k terminologii

Vzhledem k tomu, že se tato práce bude převážně zabývat činností a tvorbou, kterou ve vybraných filmech vykonávají production designeři – konkrétně Anton Furst, Robert Welch, Barbara Ling a Nathan Crowley – vyjasním v následujících řádkách určité pojmy převzaté z angličtiny, které se váží právě k této specifické profesi.

David Bordwell a Kristin Thompsonová se ve zmiňované knize *Umění filmu* věnují fázi tzv. pre-produkce, kdy se daný filmový projekt nachází na bázi příprav samotného natáčení, tedy produkce. Autoři osvětlují veškerou práci filmového režiséra a mj. uvádí, že „díky specializované dělbě práce při velkorozpočtové produkci režisér koordinuje práci několika štábů. Pracuje se štábem²⁴, vedeným filmovým architektem, který odpovídá za podobu filmových prostředí. Jeho štáb vytváří nákreby a plány určující architekturu a barevnost staveb či dekorací.“²⁵

Výraz „filmový architekt“, který se zažil v českém prostředí, ve své práci nahradím termínem „production designer“, jenž se používá v kontextu americké filmové produkce a obsahuje mnohem širší význam.²⁶ Production designer velmi úzce spolupracuje s režisérem již od pre-produkce filmu a dále má na starosti i vlastní kreativní tým, do něhož zapadá concept artist (scénograf) neboli výtvarník, jenž na základě představ režiséra (a právě production designera) vytváří návrhy kostýmů i filmových prostředí. Dalším členem tohoto týmu je model maker (modelář), jehož náplní práce je přímo výroba architektonických modelů, na jejichž základě jsou posléze postaveny filmové dekorace. Vyrábí zmenšené modely lokací, vozidel i postav, které bývají používány jako náhrady za reálné objekty.²⁷

Na konstrukci a vymalování daného prostředí dále dohlíží art director, po jehož boku pracuje set decorator neboli persona zodpovědná za podobu konkrétních staveb, jejich

²⁴ jde o tzv. „set unit“ nebo „production design unit“.

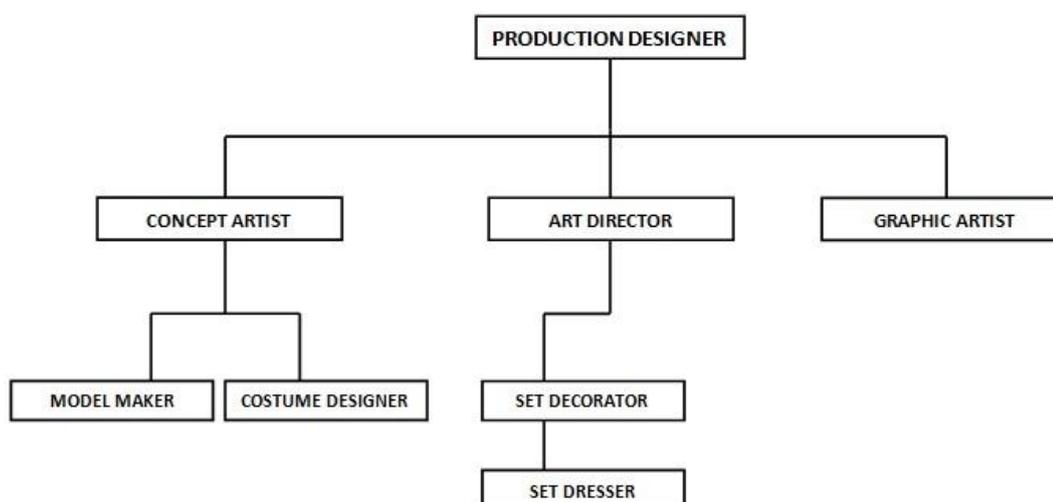
²⁵ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. AMU, 2011. s. 40.

²⁶ Production designer má z velké části na starosti celkovou vizuální podobu filmu, přičemž označení „filmový architekt“ spíše svádí k dojmu, že jde „pouze“ o návrháře a stavitele budov.

²⁷ BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin: cit. d., s. 46, 47.

exteriérů a interiérů. Zároveň jde také o člověka, který má dohled nad rekvizitáři a také nad tzv. set dresserem, jenž už přímo během natáčení kontroluje, zda jsou všechny věci na place uspořádány tak, jak být mají. Návrhy scénografa schvaluje a dohlíží na jejich realizaci costume designer (návrhář kostýmů). V širokém týmu vedeným production designerem také často figuruje i graphic artist (grafický designér), který se obvykle podílí na výrobě filmových storyboardů.

STRUKTURA TÝMU PRODUCTION DESIGNERA



Vyhodnocení literatury

Vedle zmiňovaných textů Kristin Thompsonové a Davida Bordwella, které mé práci udávají základní teoretická východiska, ve své práci využiji zejména následující: tematický text Radomíra D. Kokeše *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu* z filmového časopisu Cinepur, dále *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* od Marka DiPaola, dále již zmiňovanou diplomovou práci Ondřeje Kuhna *New York City – Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001*, knihu *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* od Dietrich Neumann a Donalda Albrecha či knihu *Metropolis* Thomase Elsaessera.

Kokešův text využívám zejména z toho důvodu, že se z velké části dotýká posledního bodu vytyčeného ve struktuře analýzy každého vybraného filmu. Během přemýšlení nad tématem mé diplomové práce a během následného heuristického výzkumu pro mě bylo zásadní uvědomit si, že vytváření batmanovského světa pokaždé jiným režisérem, má nejenom velké dopady na již zmiňovanou vizuální identitu fikčního prostoru v podobě Gotham City, ale také se do velké míry dotýká přímo charakteru hlavní postavy. Snad žádná komiksová postava není spjata se „svým“ městem natolik jako právě Batman. Stejného názoru se ostatně drží i Kokeš, jenž ve svém textu *Mezi Brucem Waynem a Batmanem* uvádí: „Právě pro svou charakterovou nezařaditelnost a úzké pouto, které existuje mezi ním a protivníky (z nichž řadu sám omylem vytvořil), je Batman i s domovským Gothamem, který je úzce spojen s hlavním hrdinou (zatímco marvelovský New York bude vypadat pořád stejně, ať v něm působí Daredevil, Fantastická čtyřka nebo Spider-Man, podoba Gothamu je přímo závislá na svém hrdinovi a mění se s ním), ideálním interpretačním objektem pro výrazné filmaře.“²⁸ Důkazy, že podoba Gothamu je přímo závislá na postavě Batmana, ostatně na konkrétních příkladech prokáže i moje práce. Nicméně stejně tak je důležité nezapomenout na to, že i podoba či osobnostní charakter Batmana samotného jsou závislými na identitě „jeho“ města. Kokešův text je tak velmi podmětným odrazovým můstkem pro bližší zkoumání hrdinova charakteru v jednotlivých filmech.

Detailněji se Batmanovou psychikou v souvislosti s proměnlivostí jeho osobnosti a proměnlivostí města zabývá i editor Mark D. White ve své knize *Batman and Philosophy*:

²⁸KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Cinepur, 2005, č. 41, s. 30 – 32.

The Dark Knight of the Soul. Autor Brett Chandler Patterson se ve druhé z šesti částí této knihy nazvané *No Man's Land: Social Order in Gotham City and New Orleans* blíže věnuje komiksově minisérii *No Man's Land* z konce 90. let, která svůj děj zasazuje do zeměřesením zasaženého Gotham a posloužila tak jako jeden ze zásadních inspiračních zdrojů pro společensko-politickou rovinu snímku *Temný rytíř povstal* (*The Dark Knight Rises*, 2012) režiséra Christophera Nolana.

Kniha Marka DiPaola *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film* se rovněž zabývá proměnami Batmana v Gotham City. Jen s tím rozdílem, že DiPaolo klade mnohem větší důraz na politickou rovinu klasických komiksových i filmových příběhů. S jeho textem budu rovněž operovat zejména v závěrečné části mé práce, tedy v případě Nolanovy trilogie. DiPaolo totiž Gotham jako takový, resp. poloostrov, na němž se město nachází, přirovnává k newyorskému Manhattanu a např. s úhlavní nepřátelskou organizací ve snímku *Batman začíná* (*Batman Begins*, 2005) nazvanou Liga stínů nakládá jako s reminiscencí na světový terorismus ve stylu Al-Káidy.

Pakliže zmiňuji Manhattan jako předobraz pro komiksově i filmové Gotham City, nemohu jako jeden z hlavních literárních zdrojů pro svou práci vynechat ani onu magisterskou diplomovou práci Ondřeje Kuhna na téma *Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001*. Kuhn se přímo v jedné z kapitol nazvané *Postmoderní komiksový New York City* věnuje newyorskému Manhattanu jakožto novodobé urbanistické ikoně, která především díky hollywoodské kinematografii získala neotřesitelný kultovní status na poli popkultury. Kouzlu této americké městské atrakce podlehl již bezpočet umělců od filmových režisérů, fotografů až po malíře, spisovatele či komiksově kreslíře a scénáristy. Kuhn ve svém textu podotýká, že se tomu ani „(...) nelze divit, neboť New York City už od přelomu 19. a 20. století reprezentovalo nejvyšší možný technologicko-stavitelský pokrok, jenž v podstatě rezonoval ekonomicko-politickou vyspělost Spojených Států.“ Dále tvrdí, že budoucí vize urbanismu se tedy zákonitě musely podobat nastaveným trendům, které svou dráhu prakticky započaly právě v New Yorku. „Žádné jiné město se během první poloviny dvacátého století nepřiblížilo architektonickým limitům, které newyorský Manhattan stanovil jako technologické maximu,²⁹“ uvádí nadále Kuhn ve svém textu, kde navíc díky své vlastní osobní zkušenosti popisuje to nejvděčnější z fotogeničnosti Manhattanu: „Jeho architektonicky-urbanistická struktura, rytmičké vertikální panorama

²⁹ KUHN, Ondřej: cit. d., s. 38.

v síti pravoúhlých křižovatek a táhlých bulvárů, dráždivě lesklé fasády přísně řezaných mrakodrapů, zatuchlá požární schodiště, překlenuvší dvorky cihlových činžáků – téměř každý detail této prominentní světové čtvrti se promítl do ikonografie populární kultury stejně jako Warholova polévka Campbell's.“³⁰ Kuhnem dobře vystižená spřízněnost skutečného Manhattanu s fiktivním Gothamem je opět velmi důležitá pro tu část mé práce, kde se věnuji Nolanově trilogii a je i zásadní pro pochopení přesných inspirací, které utvářely Gotham ještě v dobách jeho prvotní, komiksové identity.

Kniha *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner* editorů Dietrich Neumann a Donalda Albrecha se zase v jednotlivých statích detailně věnuje nejslavnější filmové architektuře napříč všemi žánry a mé práci napomohla zejména z toho důvodu, že se inspirativně zabývá i pojetím Gothamem v prvním *Batmanovi* v režii Tima Burtona (*Batman*, 1989) či Los Angeles v temném futuristickém thrilleru Ridleyho Scotta *Blade Runner* (*Blade Runner*, 1982). Obdobně využitým textem se v mé práci stane i kniha Thomase Elsaessera, jež je prostě nazvaná *Metropolis* přesně dle objektu svého zájmu – němé filmové klasiky rakouského režiséra Fritze Langa (*Metropolis*, 1927). Elsaesser se zevrubně věnuje jak formální, tak obsahové stránce filmu a jeho kniha může být vydávána jako vzorný příklad toho, jakým způsobem lze analyzovat daný snímek od pre-produkce, tedy výběru lokací až po tvorbu a konkrétní významy zvolených elementů filmové architektury či rekvizit.

³⁰ Tamtéž.

PROČ GOTHAM CITY?

„Viděl jsem ulici, ozářenou neony tak jasně za plného denního světla, a nad ní obrovskou světelnou reklamu, která se neustále měnila, hýbala, otáčela, rozsvěcela a zhasínala (...) to bylo tehdy pro Evropana něco úplně nového, skoro jako z pohádky, a tenhle dojem mi vnučil první nápad na město budoucnosti.“³¹

Takto popisoval rakouský režisér Fritz Lang své bezprostřední dojmy při pohledu na naplno rozsvícený Manhattan, jeden z pěti ikonických okrsků New York City³², který sledoval z parníku Deutschland v říjnu 1924. Právě tehdy se v jeho hlavě zrodila vize futuristické, přetechnizované megapole, působící jako gigantický stroj, jejíž převážně dělnické obyvatelstvo ho musí neustále udržovat v chodu vytrvalou a těžkou prací v podzemních útrokách města. Lang tuto vizi následně fakticky realizoval o tři roky později ve svém rozsáhlém velkofilmu, dnes již klasickém snímku němé filmové éry – *Metropolis*.

Právě nejslavnější okrsek New Yorku již od počátků sloužil jako jeden z ideálních předobrazů Gothamů, který byl v pojetí jednotlivých production designerů i samotných režisérů vždy imaginárním New Yorkem. Tim Burton ostatně společně s production designerem Antonem Furstem či Robertem Welchem vnímali Gotham doslova jako „*New York v období jeho největší krize na konci 80. let*“³³. Joel Schumacher s Barbarou Ling město budovali po vzoru Expa v New Yorku v roce 1939, kde se ve jménu motto „*The World Of Tommorrow*“ milionům lidí představila vize technologicky vyspělých metropolí budoucnosti. A v případě trilogie režiséra Christophera Nolana je jádro Gothamů v mnoha ohledech plně přiznaným reálným Manhattanem po 11. září 2001 se všemi jeho zákonitostmi.

Vznik fiktivního komiksového Gothamů přinesl přelom 30. a 40. let 20. století. Květen 1939 je všeobecně považovaný jako mezní termín pro první zjevení postavy Bat-Mana z dílny kreslíře Boba Kanea³⁴ a scenáristy Billa Fingera³⁵. Poprvé se objevil v sedmadvacátém čísle

³¹ ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*. Casablanca, 2007, s. 13.

³² Mezi 5 městských obvodů New Yorku patří Manhattan, Brooklyn, Bronx, Queens a Staten Island.

³³ Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

³⁴ Robert Kahn, známý především pod svým uměleckým pseudonymem Bob Kane, narozený v říjnu 1915 židovským rodičům Augustě a Hermanu Kahnovým. Kane se krátce po studiích v roce 1934

sešitu Detective Comics v krátkém gangsterském příběhu s názvem *The Case of the Chemical Syndicate*. Budoucí popkulturní gigant byl tedy v té době na světě, nicméně citelně postrádal své stále domovské působiště. Z tohoto pohledu je zajímavé, že první dobrodružství sice nabízí panel, kdy se Bat-Man vrhá do tmy ze střechy konzervativní rodinné vily, po notoricky známých a s batmanovskou ikonografií tak často spojovaných dominantních gotických chrámech či mrakodrapech ovšem jakoby se slehla zem.

Změna přichází v zimě 1940, kdy vychází v pořadí čtvrtý sešit s názvem *The Case of the Joker's Crime Circus*, v němž je Bat-Manovo město vůbec poprvé jasně identifikováno. Dle Fingerových slov název nejdříve vypadá nad Coast, Capital nebo Civic City, aby nakonec skončil u pojmenování Gotham dle newyorského klenotnictví Gotham Jewellers. Paradoxem zůstává, že právě jméno Gotham, v českém překladu doslova Kocourkov, je již od počátku 19. století využíváno jako nevraživá přezdívka právě pro New York City.

připojil k týmu studia slavného animátora Maxe Fleischera, který, krom toho, že je považovaný za strůjce rotoskopie, stál u zrodu klasických animovaných seriálů s ikonami Betty Boop, Pepkem Námořníkem či Supermanem. Od Fleischera se Kane přesunul k práci ve studiu Eisner & Iger, které se zaměřovalo již čistě na komiksovou tvorbu v průběhu legendární éry – tzv. Golden Ages - od konce 30. do počátku 50. let 20. století. K vytvoření své vlastní komiksové postavy se Kane dostal poprvé už v pouhých osmnácti letech, kdy pod vlivem eklekticismu vymyslel právě Bat-Mana. K postavě rozdvojeného sirotka, jenž přes den brouzdá městem coby rozjívěný multimilionář a v noci se převléká do extravagantního kostýmu, který z něho činí člověka-netopýra, Kanea inspiroval nespočet elementů spojených s vysokým uměním i popkulturou – od rané konstrukce křídel, k jejímuž sestrojení se ostatně sám Leonardo da Vinci koncem 15. století nechal inspirovat u netopýrů až po černobílý dobrodružný snímek *The Mark of Zorro* z roku 1920 či kriminální horor *The Bat Whispers* z roku 1930. Právě postava tajemného mstitele Zorra z pulповých románů amerického spisovatele Johnstona McCulleyho, jež se do dnešní doby dočkala nespočtu filmových variací, se dá považovat za naprosto zásadní Kaneovu inspiraci. Zorro (španělsky *lišák*) je ostatně přezdívka, kterou používá zámožný Španěl Don Diego de la Vega během boje se zločinem, kdy se pravidelně přestrojuje do kompletně černého hábitu s jednoduchou škraboškou přes oči a jezdí na černém hřebci jménem Tornádo. Ostatně, s Bruceem Waynem/Batmanem ho pojí i fakt, že jeho skrýš se nachází v jeskyni pod jeho rozsáhlým sídlem. Bob Kane nakonec zemřel ve svých třiaosmdesáti letech v listopadu 1998; zažil tedy ještě premiéry všech čtyř batmanovských filmů Tima Burtona a Joela Schumachera. Paradoxně si nejvíce pochvaloval Schumacherovu infantilní rodinnou podívanou *Batman & Robin* z roku 1997, kde byl nejvíce spokojen s představitelem titulní role Georgem Clooneym. Kane si v jeho případě velebil zejména podobu jeho brady, která prý měla vůbec nejbliže k jeho komiksovému předobrazu.

- Bob Kane [online, cit. 1. 10. 2014]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Bob_Kane

³⁵ Finger, mj. také tvůrce postavy Green Lanterna, jakožto scenárista prvních batmanovských dobrodružství často zůstává neprávem ve stínu Boba Kanea, který stojí primárně za Bat-Manovou vizuální podobou. Byl to nicméně právě on, kdo k dotvoření Batmanova úplného charakteru přispěl svými postřehy pocházejícími z inspirací ikonami pulповých románů, konkrétně Dicka Tracyho či Shadowa. Na základě svých oblíbených románů a povídek Sira Arthura Conana Doylea s Sherlockem Holmesem v hlavní roli navíc Batmanovi přiřkl dnes již poměrně pozapomenuté přízvisko „*Největší detektiv na světě*“ neboli „*The world's greatest detective*“ Název komiksového vydavatelství DC Comics, založeného v roce 1934, u něhož příběhy s Batmanem dodnes vycházejí, je ostatně zkratkou pro Detective Comics.

Sarkasticky ji v roce 1807 začal používat spisovatel a americký velvyslanec ve Španělsku Washington Irving³⁶, a to přímo ve svém nevybíravém satirickém týdeníku *Salmagundi Papers*.³⁷ Z dnešního pohledu je zajímavé, že Irving chtěl ve své době touto škodolibou přezdívkou³⁸ poukázat na stoupající kriminalitu a korupční aféry tehdejší americké metropole. Jakoby to byl právě Irving, kdo věděl, že batmanovské Gotham City bude v podstatě uměleckou vizí odvrácené strany New Yorku, jeho věčně pokřivenou alternativní verzí, kde se pouličnímu zločincovi i zkorumpovanému policistovi bude za jakékoliv éry žít o dost lépe než spořádanému občanovi. Jak ostatně pronesl komiksový scénárista Frank Miller, autor jednoho z vůbec nejslavnějších batmanovských příběhů *Návrat temného rytíře* (*The Dark Knight Returns*) z roku 1986: „*Pokud je Supermanovo Metropolis jako New York ve dne, tak Batmanovo Gotham City je jako New York v noci.*“³⁹

Přes veškeré podobnosti s americkou metropolí, která se dodnes těší velmi silnému postavení v širokém popkulturním poli, bylo Gotham City ve své komiksově podobě v první řadě vždy zpracováváno a vnímáno jako dystopické místo prodchnuté architektonickým a designovým chaosem a zajímavou kombinací atmosféry strachu s duchem nesmírně živě tepající metropole. Jakoby urbanistické rozložení Gothamu působilo jako nekonečná bitva slohů a stylů, která reflektuje letitý vývoj města a poukazuje na fakt, že technologický rozmach i veškeré celospolečenské změny se vždy odrážely v jeho architektonickém profilu. Na první pohled se jedná o pozoruhodnou kombinaci rané i pozdní moderny s postmodernou. Při jediném pohledu na celek gigantického města, které je prakticky vždy pevně usazeno do blíže nespecifikovaného bezčasí, má čtenář možnost spatřovat úřední klasicistní budovy se strohými liniemi a sloupořadím, vedle zase cihlové domy s klasickými požárními žebříky, komíny a vodními věžemi či chladné industriální stavby, z nichž některé jsou po vzoru secese designově „oživovány“ nejrůznějšími přírodními elementy.⁴⁰ Nechybí

³⁶ Přesně ten, podle jehož povídky *Legend of Sleepy Hollow* natočil Tim Burton retro horor *Ospalá díra* (*Sleepy Hollow*, 1999).

³⁷ *Gotham City* [online, cit. 1. 10. 2014]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_City#Architecture

³⁸ Irving si ji mimochodem vypůjčil rovnou z názvu reálně existující vesnice v anglickém hrabství *Nottinghamshire*.

³⁹ *Gotham City* [online, cit. 1. 10. 2014]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_City#Architecture

⁴⁰ Ve své knize *Jak chápat architekturu* autor Jeremy Melvin o secesním stylu píše, že průmyslová architektura od konce 19. století sice nabízela nové nebývalé formy a možnosti, ale také přivedla architektky k využití nových dekorativních výrazových prostředků, které měly „vdechnout „ducha“ či umělecký obsah neživým a jinak neosobním produktům industrialismu...“

• MELVIN, Jeremy. *Jak chápat architekturu*. Slovart, 2006, s. 90.

dokonce ani deštěm zkrápěné ulice plné neonových reklam či vizuálních fasád, které do eklektické stylové změti přilévají i atmosféru retro-futuristické metropole, jež má tak mnohdy blízko k obdobně potemnělému a přesto (díky přehršeli světelných reklam) stále zářícímu Los Angeles roku 2019 z neo-noirové sci-fi *Blade Runner*.⁴¹ Nad tím vším pak ční monumentální mrakodrapy, které jsou na gothamském panoramatu vždy těmi nejviditelnějším body nejen díky své výšce, ale také kvůli svému provedení. Na jedné straně lze spatřit moderní proskleněné výškové budovy s ocelovým skeletem, jež svým urbanistickým zasazením a funkcí mnohdy lehce zapadají do architektonického korporatismu, na té druhé pak honosnější a klasičtější mrakodrapy dekorované střídým a elegantním artdecem či mnohdy provedené ve stylu architektury zapadající do viktoriánské éry. Pro úplnou batmanovskou ikonografičnost nejsou však klíčové mrakodrapy, neb spíše gotické a neogotické kostely, chrámy a věže, jež svou podobou vždy dokonale zapadají k Batmanově vizuální komunikaci na bázi člověka-netopýra⁴². Krom toho také velmi lehce vyvažují veškeré části města spojené se strohým industriálním či modernistickým designem.

Dobře známými megalomanskými a významově mnohvrstevnatými parametry ovšem Gotham City neoplývalo během prvních batmanovských dobrodružství v podání autorů Boba Kanea a Billa Fingerera. Jedno ze zásadních komiksových děl, jemuž se Gotham podařilo zcela seriózně pojmout jako mystické, přesto autenticky působící místo, které svým vizuálním charakterem dokonale souzní s vizuální komunikací a chováním Temného rytíře, je třídílná minisérie *Dark Knight, Dark City*⁴³ scenáristy Petera Milligana a kreslíře Kieronu Dwyera z počátku 90. let 20. století. V příběhu s mystickými až hororovými prvky se Milligan vrací do samotných počátků Gotham City, do druhé poloviny 18. století. Vypráví o satanských obřadech, při nichž okultisté z řad bohatých městských podnikatelů obětovávají mladé panny pro smyšleného démona Barbathose s podobou obřího

⁴¹ *Blade Runner*, r. Ridley Scott, 1982. Detailně se k podobnostem futuristického LA s Gotham City dostanu v kapitole věnované prvnímu *Batmanovi* pod režijní taktovkou Tima Burtona.

⁴² Batman je v radě raných i pozdějších příběhů doslova pojmenován „Gargoyle“, což v češtině znamená „chrlič“ – jde o zásadní, zpočátku plechovou, později výhradně kamennou, v každém případě velmi praktickou součást gotické i neogotické architektury, která zajišťuje odvod dešťové vody. Často nese podobu okřídlených rohatých nestvůr s vyplazenými jazyky. A to z toho důvodu, že právě tyto doplňky již od 12. století znázorňují lidské neřesti, které do daného chrámu či katedrály nikdy nesmí vkročit.

⁴³ V češtině vyšlo ve třech sešitech pod názvem *Temný rytíř, temné město* díky nakladatelství Crew v roce 1999.

netopýra. Čtenář má tak možnost blíže pohlédnout k základním mysteriózním kamenům fiktivní metropole a na několika stranách přímo sledovat i architektonický vývoj místa od vesnické provenience z roku 1793 až k honosné metropoli tradičně usazené v blíže neurčeném časovém pásmu, která výtvarnou stránkou odpovídá 80. až 90. letům 20. století. Kieron Dwyer vykresluje Gotham jako nevyzpytatelné místo zločinu, jež se dennodenně vypořádává se svou pokřivenou minulostí. Na jedné straně tak čtenář spatřuje vznešené goticko-secesní království, jemuž dominují výškové budovy s přemírou chrličů a ladných přírodních ornamentů, na té druhé ovšem lze vidět i rozpadající se Stockmanovu čtvrť, odkaz na dávnou gothamskou minulost spojenou právě s pochybnými obřady. Profilují ji klasické funkcionalistické stavby či cihlové budovy, jejichž zdi jsou protínané požárními žebříky po vzoru obytných předměstských staveb v New Yorku či Chicagu. Dwyer Gotham od začátku do konce pojímá jako prostor, v němž architektonicky velmi nahodile kombinuje Středověk s ranou i pozdější modernou a podporuje tak zmiňovaný pocit urbanistického chaosu, v němž se přes veškeré překážky vyznává jedině Batman.

Jeho psychickou propojenost s daným prostorem v ději hned několikrát zdůrazňuje scenárista Peter Milligan, když v textu mnohdy nechává promlouvat samotný Gotham. Město tak v příběhu působí jako velmi výrazná vedlejší postava, která jakoby z povzdálí sledovala průběh Batmanova pátrání po odkazu odstrašujícího rituálu. Gotham se sám vyjadřuje ke spjatosti mezi ním a Batmanem: „*Přijď. Patříme k sobě. Jsme jednou bytostí. Znovu to začíná. Už to začalo. Ty jsi Batman. A já Gotham.*“⁴⁴ Funkci pozorovatele a pronásledovatele Milligan Gotham následně uděluje v situaci, kdy ich-formou popisuje Batmanovo duševní rozpoložení, kdy navíc zpochybňuje Batmanovu dokonalou orientaci v ulicích města: „*Celou noc mám pocit, že mě někdo pozoruje. Všude, kam jdu. Jsem v labyrintu a někdo mě sleduje, jak v něm bloudím. Je to pořádně složitý labyrint. Labyrint, kde si nemůžu vybírat cestu.*“⁴⁵ V samotném závěru příběhu nicméně znovu velmi důrazně upozorňuje na spřízněnost mezi Batmanem a „jeho“ městem a nechává titulní postavu či samo město promlouvat věty jako „*(...) To město mě stvořilo*“⁴⁶ či „*Ach, Batmane, má nejdokonalejší bytosti, mé milované dítě.*“⁴⁷

⁴⁴ MILLIGAN, Peter, DWYER, Kieron. *Temný rytíř, temné město 1*. Nakladatelství Crew, 1999, s. 3 a 4.

⁴⁵ Tamtéž, s. 19.

⁴⁶ MILLIGAN, Peter, DWYER, Kieron. *Temný rytíř, temné město 2*. Nakladatelství Crew, 1999, s. 13.

⁴⁷ MILLIGAN, Peter, DWYER, Kieron. *Temný rytíř, temné město 3*. Nakladatelství Crew, 1999, s. 2.

Jestliže Milliganova a Dwyerova minisérie vedle vizuální identity klade důraz i na osobnostní propojenost mezi *Temným rytířem* a jeho *temným městem*, pak komiksový graphic novel *Batman: Death by Design* scenáristy Chippa Kidda a kreslíře Davea Taylora se zabývá čistě vizuálním pojetím Gotham, čemuž plně přizpůsobuje i veškeré dějové elementy. *Death by Design* z roku 2012 je osobitým černobílým neo-noirem, o jehož konceptu scenárista Chipp Kidd⁴⁸ prohlásil, že chtěl stvořit „architektonický thriller, který by měl odpovědět na otázku, jak by to vypadalo, pokud by Fritz Lang měl dostatečně velký rozpočet na to, aby mohl natočit seriózně pojatou adaptaci komiksového *Batmana* v průběhu 30. let.“⁴⁹

Kiddův příběh je značně inspirovaný skutečnými událostmi spjatými s demolicí původního, architektonicky velmi ceněného nádraží v Pensylvánii v roce 1963 a pádem jeřábu na Manhattanu z roku 2008. Kidd ve svém thrilleru obdobné události zasazuje do rekonstruovaného Gotham City, v němž probíhá nespočet stavitelských prací spojených zejména s výstavbou mrakodrapů. Jeho majetní obyvatelé z řad zkorumpovaných politiků a vlivných byznysmenů jsou přitom drasticky sužováni nejenom šíleným Jokerem, ale rovněž maskovanou postavou jménem Exacto. Právě tahle osoba s image armádního pilota z 2. světové války se stává novým protivníkem *Batmana*. Ten postupně odhaluje, že nová tvář na gothamské scéně zločinu je ve skutečnosti zhrzeným architektem, svým způsobem extrémním aktivistou bojujícím jak za čest svého zmizelého otce, tak za uchování původní podoby hlavního nádraží, jež je v mnoha ohledech nadčasovým architektonickým skvostem. Kidd do děje s pozvolným tempem vkládá dlouhé dialogy plné nejrůznějších odkazů na skutečná architektonická díla či stále tvořící architektky⁵⁰ a vytváří zásadní *batmanovský* komiks, který se nejenom vizuálně, ale právě i dějově zabývá architektonickým profilem Gotham.

⁴⁸ Renomovaný grafický designér, který má za sebou stovky efektních obalů a layoutů nejrůznějších knižních publikací. Sám je navíc jedním z největších sběratelů libovolného *batmanovského* merchandisingu na světě.

⁴⁹ *Batman Demolishes Penn Station in Chip Kidd's Death by Design* [online, cit. 14. 10. 2014]. Dostupné z <http://lifewithoutbuildings.net/2012/06/death-by-design.html>

⁵⁰ Nejočividnější narážkou je postava megalomanského, ale ve skutečnosti flegmatického architekta Kema Roomhause. Jeho jméno je jasným odkazem na Rema Koolhaase, holandského architektonického vizionáře, který, předtím než se naplno začal věnovat stavitelství, vystudoval filmovou akademii a živil se jako novinář. K jeho nejvýraznějším postmoderním stavbám patří ikonická expresivní centrála čínské státní televize v Bejingu a za zásadní je považovaná i jeho esejistická kniha *Třešticí New York – Retroaktivní manifest pro Manhattan*, která nápaditým stylem popisuje historii a divoký urbanistický vývoj newyorského ostrova.

Kreslíř Dave Taylor město znázorňuje jako místo svádějící urputný souboj mezi zavedenými modernistickými slohy a postmoderní architekturou čerpající z organických tvarů a dávající přednost efektivitě a ikoničnosti před funkčností a využitelností. Takové kolizi přihrává ostatně samotný příběh odehrávající se v době, kdy Gotham vstupuje do zcela nové éry. Vznikají v něm nové mrakodrapy a celé tepající město je přeplněno stavebními jeřáby, pracujícími konstruktéry, architekty a dělníky. Taylor do Gothamů tak zasazuje nejenom architektonický materialismus, který je spjatý zejména s impozantním nádražím z železa a skla - jeho industriální design doplňuje vděčnými secesními prvky či obřimi kamennými sloupy po vzoru klasické řecké architektury; postavy i čtenáře ovšem nechává ohromovat zejména závratnou velikostí stropů. Krom toho Taylor skrze titánské železobetonové mrakodrapy oblých elegantních linií, mezi nimiž Batman s většími či menšími úspěchy testuje další a nové prostředky umožňující létání, vzdává přiznaný hold architektonickému kreslíři Hughovi Ferrisovi⁵¹, jehož tvorba výrazně ovlivnila vizuální identitu Langova zmiňovaného opusu *Metropolis*.

Jakoby Kidd s Taylorem na každé stránce upozorňovali, že architektonická raná i pozdní moderna budou vždy mnohem více nadčasovými, hodnotnějšími a funkčnějšími styly než jakékoliv pokusy o extravagantní postmodernu. Právě do ní ve výtvarném pojetí *Death by Design* zapadají experimentální styly mini-maximalismus a maxi-minimalismus, které díky čistým liniím, organickým tvarům a gigantickým rozměrům sice vzbuzují velkou pozornost, ale strádají na skutečné funkčnosti a využitelnosti.

Velmi důležitým elementem, jenž vizuálně komunikuje s danou architekturou, je samotný Batman, resp. jeho kostým. Zatímco v *Dark Knight*, *Dark City* kreslíř Kieron Dwyer a inker Dennis Janke Batmanovi ponechávají vizáž, která se pro Temného rytíře ustálila v průběhu 80. let (tedy šedý kostým a tmavě modrá kápě) a pasují ho tak do pozice vizuálně nepřehlédnutelné, barvitě osoby, souznící s renesančním prostorem „nad“ městem, v *Death by Design* je situace jiná. Dave Taylor, kreslíř a inker v jedné osobě, se nechává strhnout bílo-šedo-černým prostředím a z Batmana tak činí vyloženě odraz městské

⁵¹ Ferris se zejména v první polovině 20. století ve své kariéře zaměřoval na detailně propracované kresby architektonických návrhů, jež jsou dodnes hojně využívány v popkultuře zahrnující komiksy či filmová sci-fi. Na Ferrise je odkazováno např. v černobílé pulpové sci-fi *Sky Captain & the World of Tomorrow* režiséra Kerryho Conrana z roku 2004 či ve zmiňovaném neo-noiru *Blade Runner*. Řada jeho futuristických návrhů je sebraná v knize *The Metropolis of Tomorrow*, nicméně Ferrisovu fascinující tvorbu, která vždy klade velký důraz na monumentálnost, ikoničnost a progres architektury, dodnes propaguje celá řada nadšenců kdekoli po Internetu; mezi nejbohatší zdroje patří např. tato foto-stránka:

<https://www.flickr.com/photos/kosmograd/sets/72157603512259334/>

architektury. Ve chvílích, kdy prolétává nad městskými ulicemi a kličkuje mezi strmými brutalistními budovami je prakticky neviditelný, jakoby splýval s železobetonovými obry, čnicími všude kolem. A zatímco v *Dark Knight*, *Dark City* Batmanovu určitou extravagantnost vizuálně podtrhuje známý gotický symbol netopýra v zářícím žlutém kruhu, v *Death by Design* je tento klasický znak nahrazen minimalistickým a geometricky přesným obrysem netopýřích křídel ve stylu kreseb Leonarda da Vinciho.

Obě komiksová díla, jak *Dark Knight*, *Dark City*, tak *Death by Design*, nabízí dva výrazné autorské pohledy⁵² na vizuální komunikaci a fungování ústředního města. S prvními čtyřmi snímky o Batmanovi režisérů Tima Burtona a Joela Schumachera je pojí jednotný pohled na Gotham jako na místo prodchnuté divokým architektonickým eklektismem a zároveň na místo, které může být „druhým já“ titulní postavy, které ji pronásleduje na každém kroku či zoceluje anebo mate její orientaci v prostoru. Gotham se tak v obou příbězích stává ústředním prostorem pro rozehrání děje a díky scenáristickým záměrům také samostatně stojící, vedlejší postavou, jež má silný vliv na charakter a chování Batmana samotného.

⁵² Gotham City svůj osobitý vizuál samozřejmě prokazuje i v jiných komiksových dílech, nicméně jsem zvolil právě tyto dva konkrétní tituly z toho důvodu, že si v nich lze povšimnout základních a výrazných elementů, jež budu analyzovat u vybraných snímků – tedy velké šíře architektonických stylů a propojenosti titulní postavy s městem jak na bázi vizuální komunikace, tak na bázi vlivu městského prostředí na její psychiku. Pokud jde ale o další komiksy, které nabízí další zajímavé pohledy na vizuální identitu Gotham City a jeho pokroucenou historii, jmenovat mohu minimálně dva slavné graphic novels Franka Millera *Návrat temného rytíře* (*The Dark Knight Returns*, 1986) a *Rok jedna* (*Batman: Year One*, 1987) či příběhy *Soví tribunál* (*Batman: The Court Of Owls*, 2012) a *Soví město* (*Batman: The Night Of Owls*, 2012) scenáristy Scotta Snydera a kreslíře Grega Capully. V případě *Návratu temného rytíře* Miller město vykresluje jako nebezpečnou, temnou stranu New Yorku, kterou spalují nesnesitelná horka a jež působí jako stárnoucí post-apokalyptický prostor, přímo úměrný unavené a zestárlé titulní postavě Temného rytíře. V případě *Roku jedna* se zase vrací do doby, kdy se Batman teprve učí svému řemeslu boje proti kriminalitě, ovšem i zde metropoli sugestivně pojímá jako ponuré nepřijemné prostředí, v němž dennodenně bují vysoká kriminalita. Scott Snyder se zase v obou svých dílech vrací do nesmírně zajímavé minulosti Gothamu a věnuje se odkazu Wayneova dědečka – Wayne Tower – industriální věži, na jejímž vrcholku je umístěno několik chrličů braných za „strážce města“. Svůj pohled na historii města ostatně velmi detailně odkrývá i v příběhu *Gates of Gotham* z roku 2011, kde se opět více drží industriálního prostoru oplývající až steampunkovým nádechem. S vizuálem Gothamu je velmi soustředěně a detailně zacházeno např. i v počítačové hře *Arkham City* z roku 2011. Scenáristům a grafikům zavedeného Rocksteady Studios se tu podařilo ideově a vizuálně znázornit nejslavnější komiksově město, které se bez působnosti svého temného rytíře řítí do jisté záhuby. Prostředí *Arkham City* je „zlým dvojčetem Gothamu“, do posledních detailů promyšlenou kombinací rozpadlé metropole s dávno zašlou slávou a zrezivělou továrnou, na jejíž pochroumané kostře nesmyslně visí jedna neonová reklama vedle druhé. Zajímavý pohled nabízí ostatně i pojetí Gothamu v animovaném seriálu z první poloviny 90. let s názvem *Batman: The Animated Series*. Celý profil města je tu složený z nespočtu strohých výškových staveb a působí jako esence minimalistického artdeca.

- *Strach a hnus v Gothamu: jak architektura ovlivňuje hru Arkham City* [online, cit. 26. 11. 2014]. Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2013/01/strach-a-hnus-v-gothamu-jak-architektura-ovlivnuje-hru-arkham-city/>

ANALÝZA BATMANOVSKÉ SÉRIE

Batman (1989)

Vizuální identita města

Natáčení prvního *Batmana* režiséra Tima Burtona se s rozpočtem 40 milionů dolarů⁵³ odehrálo v rozmezí od října 1988 do ledna 1989. Pozici production designera se chopil britský výtvarník Anton Furst⁵⁴ a Gotham City se dle desítek jeho kreslených černobílých návrhů vybuďovalo během pouhých pěti měsíců na gigantické betonové ploše v britských Pinewood Studios. Pro potřeby natáčení filmu se rezervovalo všech 8 studií, které byly v tamějších prostorách dostupné a snímek tak vznikl v prostředí miniaturních modelů i malovaných kulis v životní velikosti, jež se následně opticky – nikoliv digitálně – komponovaly. Filmová stage s fiktivním Gothamem dlouhá necelého půl kilometru se stala největším a ve své době také nejdražším filmovým setem v Evropě od rozmáchlého velkorozpočtového dramatu *Kleopatra* z roku 1963⁵⁵. Režisér Tim Burton k tomu dodal: „*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.*“⁵⁶

Přesto, že americká metropole pro natáčení využita není, její odkaz je v *Batmanovi* přesto patrný. Už během pre-produkce snímku si Anton Furst společně se svým asistentem Nigelem Phelpssem během vytváření prvních návrhů podoby filmového Gothamu kladli otázku, jak asi vypadá New York City z pohledu cizince, který se v jádru světové metropole ocitá poprvé. Je fascinovaný i rozčarovaný zároveň a promítá si do obrazu města veškeré výjevy z nejrůznějších popkulturních počinů, jejichž děj se odehrává právě v NY.⁵⁷ Burton navíc sám doplňuje, že s Furstem již od prvních pracovních schůzek zamýšleli město

⁵³ *Batman (1989 film)* [online, cit. 1. 11. 2014]. Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_\(1989_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_(1989_film))

⁵⁴ Před první spoluprací s Burtonem sbíral zkušenosti na fantasy-hororu *The Company of Wolves* režiséra Neila Jordana z roku 1984 či na válečném dramatu *Full Metal Jacket* Stanleyho Kubrica z roku 1987.

⁵⁵ NEUMANN, Dietrich; ALBRECH, Donald. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel Publishing, 1996, s. 162.

⁵⁶ Tamtéž.

⁵⁷ *Batman – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Visualising Gotham: The production design of Batman*, 2005

pojmut tak „jako by existoval někde ve vesmíru druhý New York anebo jako kdyby to urbanisté pořádně zmatlali“⁵⁸.

Gotham City mělo také působit jako negativní vize New Yorku 80. let 20. století – tedy města, které je kontrolováno korumpující politickou i policejní garniturou, podléhá nekoordinovanému urbanistickému a ekonomickému vývoji, a vyvolává tak dojem oázy zločinu řítící se do definitivní záhuby.⁵⁹ Jak ostatně ve svém textu *Mezi Brucem Waynem a Batmanem* upozorňuje Kokeš: Batman v první řadě není pouze vrstvenou historií vlastního vyprávění, ale bohatě rozvinutým popkulturním fenoménem, v němž se reflektuje politický i sociální obraz dané doby, v níž filmy vznikaly.⁶⁰ První Burtonův *Batman* dle něho tak přímo „odráží stav na konci osmdesátých let v reaganovskou érou vyčerpaných Spojených státech, jejichž velkoměsta stíraly stejně jako ve filmu všudypřítomná korupce a nezvladatelná kriminalita.“⁶¹

Furst se ve vizuálním pojetí města navíc rozhodl zdůraznit, že jde o 200 let staré místo pevně usazené v bezčase, ve zcela vlastním imaginativním světě, na jehož budování se v průběhu dekad podílelo tolik různých architektů a designérů, že se v jeho architektuře odráží jak dávná minulost, tak přítomnost či imaginární budoucnost. O časové nezařaditelnosti ostatně vypovídá již první záběr filmu, celek na Gotham City (**Obr. 1.1**), který následuje ihned po titulkové sekvenci, v níž se kamera za doprovodu heroické instrumentální skladby⁶² pohybuje v útrokách gotického symbolu netopýra. Jediný záběr sloužící jako prvotní seznámení diváka s ústředním prostorem v díle, sugestivně podávající důležité informace na ploše pouhých několika vteřin. Město je ponořené do mlhy, o níž se dá také možná uvažovat jako o hutné páře z tamějších průmyslových továren⁶³; měsíční svit ostatně jen stěží proráží těžké mraky, které město halí ještě do větší tmy. Gotham sídlí na ostrově a s pevninou ho pojí strohá mostní konstrukce. Jeho jádro přitom na první pohled vyvolává dojem rozsáhlé přístavní pevnosti či středověkého hradního opevnění.

⁵⁸ Tamtéž.

⁵⁹ Tamtéž.

⁶⁰ KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Cinepur, 2005, č. 41, s. 30 – 32.

⁶¹ Tamtéž.

⁶² Soundtrack k snímku měl na starosti Burtonův dvorní skladatel Danny Elfman.

⁶³ Cityscape ostatně připomíná styl amerického fotografa Neala Boenziho, který pořídil několik slavných fotografií Manhattanu v listopadu 1966. Celý New York by tehdy pohlčen hustým továrním smogem.

Tuto interpretaci posiluje i nejvýraznější architektonický bod při pohledu na cityscape města – mimořádně vysoká katedrála, pod níž se v prudce zahuštěném prostoru tísní budovy industriálního ražení. Bližší informace o městě divákovi poskytuje hned následující záběr - statický pohled na hustý silniční provoz na hlavní ulici v centru města. Ten sice na jedné straně nabízí výjev z klasické noční metropole, pohled výše ovšem přináší důkaz, že nekonečně dlouhou ulici z obou stran obklopují betonové brutalistní stavby a bezpočet železobetonových konstrukcí⁶⁴, které zcela účelně pomáhají vyvolávat klaustrofobický dojem z celého prostoru (**Obr. 1.2**). Jakoby Furst skrze první záběr divákovi vsugerovával falešný obraz melancholického bájného místa, který poté záměrně narušuje záběrem na typickou gothamskou třídu, jejíž naddimenzovaná prostorová přeplněnost zabraňuje průniků slunečního svitu a doslova má vyvolávat dojem, že „*zemi prorazilo samo peklo a to pak rostlo dále do výše*“.⁶⁵



Obrázek 1.1



Obrázek 1.2

Město hned z počátku získává gargantuovských rozměrů a přesto, že jeho architektonický profil působí jako stylová anarchie, při bližším pohledu se divákovi rozkrývá pevný vnitřní řád. Místy řada architektonických a designových detailů svádí k dojmu, že Furst se rozhodl své návrhy vytvářet obdobným způsobem jako sedm let před ním production designer Lawrence G. Paull a výtvarník Syd Mead během práce na vizualizaci Los Angeles z roku 2019 pro zmiňovaného *Blade Runnera*. 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. V případě *Blade Runnera* přitom něco takového vzniklo jako znouzectnost. Kvůli nízkému rozpočtu si tvůrci nemohli dovolit vybudovat zbrusu nové

⁶⁴ Zajímavé je, že řada pozoruhodných budov v Gothamě vychází ze stejných principů jako např. modernistické muzeum v Hradci Králové architekta Jana Kotěry – železobetonová stavba křížového půdorysu s dominantními sochami u vchodu, secesní výzdobou i vkusnými art deco výškovými doplňky, v jejímž vizuálním výrazu se míchá těžkopádnost s elegancí.

⁶⁵ NEUMANN, Dietrich; ALBRECHT, Donald. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel Publishing, 1996, s. 162.

struktury, a proto došlo k rozhodnutí, že se využijí zestárlé a trouchnivějící kulisové stavby, jejichž exteriér se následně doplní o nejrůznější parní roury, komíny, ocelové konstrukce a můstky vyvolávající dojem retro-futuristických, steampunkových staveb⁶⁶. Došlo tak k zajímavému efektu, kdy řada „inovovaných“ městských budov ve filmu působí, jako by je ony tovární doplňky již několik let usilovně udržovaly před definitivní zkázou a zajišťovaly jim tak využití v budoucnosti.

U řady konkrétních staveb se Anton Furst rozhodl pracovat s obdobným stylem. V dalším záběru (**Obr. 2.1**) spatřujeme denní život v podzimním Gotham; na levé straně sídlí městská radnice, což je poměrně vysoká strohá budova, jež díky masivnímu betonu vypadá jako šedý vojenský bunkr. Vstup do ní je ovšem z obou stran střežen vysokými sochami postav v pláštích a s dlouhými meči v rukou (**Obr. 2.2**) – taková pozoruhodná kombinace vyvolává autoritativní dojem a působí jako architektonické puzzle skládající se z vojenské estetiky, brutalismu a gotických doplňků, celkově inspirované tvorbou významného nacistického architekta Alberta Speera.⁶⁷ Příbuznost se stavbami v *Blade Runnerovi* utváří zejména část budovy umístěná vedle vchodu do radnice. Se zbytkem struktury ji pojí masivní potrubí, jež se díky organickému tvarování podobá enormní ocelové olihni a které do vzduchu vysílá těžký kouř stejně jako obrovská továrna se třemi komíny v pozadí. Mezi radnicí a realisticky vyhlížející sochou významné gothamské osobnosti se pak nachází Flugelheimovo muzeum.

To sice uvnitř ukrývá ceněná umělecká díla⁶⁸, nicméně kuželovitým exteriérem odkazuje ke stylu japonského architekta Shina Takamatsu a jeho budovám, jež skrze výrazný retro-

⁶⁶ Pavel Vachtl v článku *Příběh steampunku. Plnou parou vzad!* v magazínu Živel píše, že „tento pozoruhodný směr science-fiction vyšel z dobových fantastických představ a reálií 19. století. Někdy se proto steampunkové estetiky říká neoviktoriánský styl. (...) K běžným proprietám steampunku patří například parní kosmické lodě a rakety, verneovští sloni a parní roboti; svět tu často funguje podle různých mystických teorií.“ Za duchovního otce steampunku je dle Vachtla považovaný spisovatel Jules Verne a z filmů sem tak patří i většina filmových děl Karla Zemana.

• VACHTL, Pavel. *Příběh steampunku. Plnou parou vzad!*. Živel, 2012, č. 36, s. 109.

⁶⁷ Batman – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Visualising Gotham: The production design of Batman*, 2005

⁶⁸ "I kinda...like this one, Bob. Leave it," pronese Joker v podání Jacka Nicholsona na svého poskoka Boba, aby při násilném vtrhnutí do Flugelheimova muzea nezničil obraz Francise Bacona s názvem *Figure with Meat* z roku 1954. Všechny ostatní umělecké kusy mohou být počmárány a poničeny, pouze Baconův brutální kus má právo existovat dál. Není divu, že Jokera v prvním *Batmanovi* Tima Burtona fascinuje zrovna tento zneklidňující výjev s křičícím papežem sedícím před zavěšenými kusy hovězího masa. Jde ostatně o výjev, který v sobě míchá esenci chladnokrevnosti, šílenství a grotesknosti, což jsou ingredience typické pro Jokerův nevyzpytatelný charakter. Na

futuristický a strojírenský design obecně velmi čerpají jak z rané železniční estetiky a provedení lokomotiv, tak z architektonického technoismu založeného na raných sci-fi ilustracích⁶⁹. Ostatně podobou fiktivních i reálných kosmických plavidel se Anton Furst inspiroval při navrhování designu továrny Axis Chemicals, v níž se odehrává zásadní proměna Jacka Napiera v Jokera. Nejenom že záměrně působí jako galaktické plavidlo⁷⁰, ale její jediné okno obřích rozměrů má navíc záměrně připomínat Jokerův typicky neúnosný škleb.⁷¹



Obrázek 2. 1



Obrázek 2. 2

Ikonografii noirového Gothamů Furst dotváří zejména prostřednictvím nejdominantnější stavby při prvotním pohledu na cityscape města – majestátní, víc než 300 metrů vysoké katedrály, která uprostřed veškerého urbanistického chaosu působí jako stabilní a věčný odkaz dávného středověku. Na jejím vrcholku se, dle vzoru Langova *Metropolis*, odehrává finální akt, souboj mezi Batmanem a Jokerem. Budova je v rámci děje i přes svou

jedné straně zachycení křečovitě hrůzy, na té druhé morbidní ironický škleb. Dílo Francise Bacona v rámci své batmanovské trilogie nevynechal ani Christopher Nolan. Ten sice další Baconův obraz - *Study after Velázquez's Portrait of Pope Innocent X* z roku 1953 – explicitně nezobrazuje, nicméně v knize *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy* i v rozhovoru pro britskou galerii Tate podotýká, že právě tento kus byl jedním z klíčových inspiračních zdrojů pro ztvárnění anarchického Jokera tragicky zesnulým hercem Heathem Ledgerem ve snímku *Temný rytíř*.

- JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams, 2012, s. 119 – 120.
- *Film meets Art - Chris Nolan inspired by Francis Bacon* [online, cit. 1. 11. 2014]. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=u1R4CFUxj9c>

⁶⁹ V již zmiňované knize *Jak chápat architekturu* teoretik Jeremy Melvin na téma Technoismus píše, že „kombinace grafiky science-fiction a rostoucí dostupnost spotřební elektroniky v 50. letech 20. století změnila v tomto období vztah mezi architekturou a technikou.“ Technoismus dle něho charakterizuje způsob, jakým se jednotliví architekti pokoušeli překonat propast mezi fantastickými vizemi budoucnosti a reálnými možnostmi, které nová technika nabízela.

- MELVIN, Jeremy. *Jak chápat architekturu*. Slovart, 2006, s. 130 – 131.

⁷⁰ Interiér továrny, naplněný hustou párou, navíc ukrývá obří kádě s kyselinou a panelové desky s nejrůznějšími energetickými ukazateli a pákami, čímž mnohdy působí skutečně jako kokpit vesmírné lodi z brakových snímků Edwarda Wooda či jako rozsáhlá laboratoř, která si naddimenzovanost prostor a přístrojů půjčuje zase z Burtonova oblíbeného *Frankensteina* (r. James Whale, 1931), resp. ze scén týkajících se zrodu Frankensteinova monstra.

⁷¹ MARRIOTT, John. *Batman: The Official Book Of The Movie*. Bantam, 1989, s. 91.

nepřehlédnutelnost již několik let opuštěná, čímž Furst chtěl naznačit fakt, že „*takové bezútěšné místo by samotný Bůh opustil už dávno, před 100 lety*“.⁷² Svou špičatou věží dosahuje až vysoko k šedým mračnům, ovšem i přes přítomnost chrličů s podobiznami okřídlených ďáblů se stylově nejedná o čistou gotiku. Furst se vizuální profil této katedrály naopak rozhodl pojmout jako esenci gothamské architektonické roztržičnosti a vložil do ní rovněž své vlastní oblíbené designové atributy. Zatímco chrlice, masivní vstupní dveře či zvony vycházejí z rané gotické architektury (**Obr. 3.1**), Furst se samotný vrcholek katedrály složený ze tří táhlých věží, z nichž jediná má střechu do špičky, rozhodl designovat dle jedné ze svých nejoblíbenějších staveb – proslulé a dodnes nedokončené katedrály⁷³ Sagrada Família španělského architektonického vizionáře Antonia Gaudího. Sám Furst ji ostatně považoval za výtečnou právě z toho důvodu, že jí po stylové stránce prakticky nelze nikam pevně časově zasadit.⁷⁴ S eklekticky provedenou Sagradou Famílií pojí opuštěnou gothamskou katedrálu zdání architektonické neuspořádanosti⁷⁵, které ji stejně jako zbytku města dopomáhá k usazení do bezčasí. Dalším pojítkem je pak celková monumentálnost, k níž nevedou pouze veškeré předimenzované gotické elementy, ale také dlouhé vertikální snímání budovy zdůrazňující dojem závratné výšky (**Obr. 3.2**). Furst kromě toho do „své“ katedrály promítá i stereotypní představy o idylických pohádkových hradech, což ve výsledku dotváří bizarní vizuální identitu budovy. A dokonce ani nezapomíná na vrcholek katedrály připojit cihlovou část se střechou, jež má zase upomínat k pozoruhodnému domu⁷⁶ Normana Batese z Hitchcockova *Psycha*.⁷⁷

⁷² MARRIOTT, John: cit. d., s. 90.

⁷³ Gaudí se k procesu již rozestavěného biblického projektu přidal v roce 1882.

⁷⁴ NEUMANN, Dietrich; ALBRECH, Donald. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel Publishing, 1996, s. 164.

⁷⁵ Přes jakkoli silnou inspiraci Gaudího stavba ve skutečnosti díky secesním doplňkům působí více organicky nežli strohá gothamská katedrála.

⁷⁶ Už Hitchcock požadoval, aby podoba Batesova domu vycházela z obrazu amerického realistického malíře Edwarda Hoppera *Dům u kolejí* z roku 1952. Na něm je zachycena opuštěně vyhlížející stavba připomínající zmenšeninu zámku s velkými okny. Viz obrazová příloha.

⁷⁷ MARRIOTT, John. *Batman: The Official Book Of The Movie*. Bantam, 1989, s. 90.



Obrázek 3. 1



Obrázek 3. 2

Funkce kostýmu a rekvizity

Expresivní funkce stylu se ve filmu představuje nejen prostřednictvím vizuálního výrazu daného prostředí, ale taktéž skrze kostýmy či rekvizity. Batmanův kostým, za jehož podobou stojí costume designer Bob Ringwood, nejenom, že plně dotváří ikoničnost titulní postavy, ale rovněž vizuálně komunikuje se ztvárněním města samotného. Pokud mělo vyobrazení temného Gothamů od začátku souznít s Batmanovou temnou stránkou duše, černý netopýří oblek je přímo jejím zhmotněním. Jednak se v ponurých zapadlých koutech a ulicích vyjímá jeho fotogeničnost a jednak dopomáhá k vyvolání pocitu, že Batman je skutečně humanoidním spojením netopýra s člověkem. K takové domněnce vede postavy padouchů i policistů či novinářů především řada neuvěřitelných historek, které figuru doprovázejí, či to, že Batmana vždy někdo na vlastní oči spatří obvykle ve velké tmě. Špičaté netopýří uši a kápě navíc vrhají hrozné stíny a celkovému hroznému dojmu přičinějí i Batmanova trmácivá, poklidná chůze či rozvážené přesné pohyby.⁷⁸

Ke spojení člověka s netopýrem vede i design kostýmu, zejména tedy organické vyobrazení svalstva kopírující lidskou anatomii i zmiňovaná jednolitá maska, jež je součástí dlouhé kápě s ostrými cípy⁷⁹. Ostatně, finální scéna odehrávající se na vrcholku katedrály Batmana připodobňuje k přítomným chrličům (**Obr. 4.1**), které shlížejí na město. V rámci

⁷⁸ Za ně ve skutečnosti mohla jak váha kostýmu, tak nemožnost otáčet v kostýmu hlavou na obě strany. Což vedlo k tomu, že postava se ve filmu vždy otáčí rychle celá - tzv. „Batman's move“ si spontánně pro celkově lepší pohyblivost v obleku zavedl sám představitel hlavní role Michael Keaton. Jednolitá netopýří maska spojená s kápí je ostatně element převzatý doslovně z batmanovských komiksů, přičemž tradici přerušil až režisér Christopher Nolan, když pro film *Temný rytíř* nechal vyrobit masku, v níž představitel hlavní role Christian Bale konečně mohl libovolně otáčet hlavou na obě strany.

⁷⁹ Latexové kápi byla dokonce přidána povrchová struktura, aby ve výsledku více připomínala skutečnou netopýří kůži.

- Batman – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Visualising Gotham: The production design of Batman*, 2005

architektury stavby postrádají jakoukoliv praktickou funkci a slouží „pouze“ jako výrazné elementy doplňující gotický styl vrcholku katedrály – jejich dlouhé zakroucené rohy, tesáky a zkroucená dračí křídla vedou k domněnce, že se jedná o humanoidní postavy, pravděpodobně mystické osoby vážící se k minulosti Gotham. Gotický styl pak uceluje i nejnápadnější prvek Batmanova kostýmu – symbol netopýra s ostrými konturami ve žlutém poli, který si titulní postava hrdě nosí na hrudi jako osobní emblém. Stejně nepřehlédnutelný je také měděný opasek, jenž zase svými jednoduchými liniemi a oblým tvarem spojovacího článku odkazuje k dekorativnosti art deca (**Obr. 4.2**).⁸⁰



Obrázek 4. 1



Obrázek 4. 2

Univerzálnímu art decu, které ve 20. a 30. letech 20. století čerpalo a z rozvoje průmyslu a technologií, je přizpůsobena i podoba batmobilu, za jehož designem stojí opět Anton Furst. Černé dynamické vozidlo sportovního vzhledu čerpá z oblých elegantních tvarů art decového designu, zároveň ale obsahuje elementy (ať už jde o čnicí kužel motoru vpředu, turbíny po obou stranách, kokpit s úzkými okny připomínající střílnu bombardéru, zásuvné kulometry v kapotě vozidla či stříbrný výfuk plivající oheň), jež batmobil vzhledově pasují hned po boku Batmanova kostýmu i industriálních částí města spojovaných s prvky steampunku či dieselpunku (**Obr 4.3 + 4.4**).⁸¹

„Už když jsme s Timem na začátku přemýšleli o tom, jak by měl batmobil vypadat, shodli jsme se, že by to auto v sobě mělo obsahovat hrozbu, hrubou sílu a něco tajemného, co vychází přímo z Batmanova charakteru. Výsledkem skutečně bylo něco brutálního a

⁸⁰ K období 20. – 40. let 20. století, kdy bylo art deco masově rozšířené, odkazuje i šatník ostatních postav, zejména gangsterů, kteří nosí černé či šedé klobouky a dlouhé těžké zimní kabáty a vzhledově tak snadno zapadají do reálného prostředí např. Chicaga 30. let 20. století.

⁸¹ Pavel Vachtl se v závěru zmiňovaného textu o steampunku věnuje i dieselpunku, který dle něho vznikl spojením současného významového chaosu s estetikou let 1920 – 1950 a k dotvoření jeho typické atmosféry patří vůně benzínu, aerodynamické tvary aut a letadel, styl art deco, titánská architektura nebo černobílý filmový expresionismus s filmy noir.

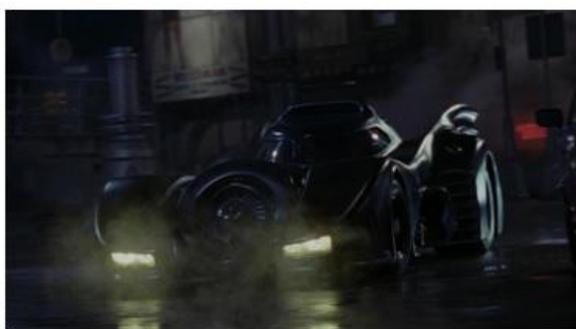
• VACHTL, Pavel. *Příběh steampunku. Plnou parou vzad!*. Živel, 2012, č. 36, s. 111.

drzého, co má v sobě sílu zastrašovat a přitahovat zároveň,⁸² popisuje Furst svou vizi v knize *Batmobile: The Complete History*, kde se také zmiňuje o cílu nevytvořit z batmobilu pastiš vize futuristického automobilu z 50. let 20. století, ale doslova „brutální expresivní obraz, který vynález auta jako takového v sobě obsahuje, tedy obraz sexu a násilí.“⁸³

Pokud se Furst pokusil zachytit ve vizuální identitě batmobilu určité nepředvídatelné a agresivní rysy plynoucí přímo z Batmanova charakteru, režisér Christopher Nolan ve stejné knize obecně k souznění mezi Batmanem a jeho vozidlem říká, že „v tématu vztahu člověka a stroje je odjakživa něco prapůvodního a batmobil do tohoto extrémně silného místa v lidské psychice dokonale zapadá.“⁸⁴



Obrázek 4. 3



Obrázek 4. 4

Propojení charakteru města s charakterem ústřední postavy

Účelem kostýmu bylo zapůsobit na diváka jako zdroj Batmanových zvláštních schopností, které ho zesilují jak mentálně, tak fyzicky, v případě batmobilu pak šlo o roli nepostradatelného doplňku výbavy ústřední postavy, jenž vizuálně komunikuje právě s netopýřím oblekem i městem samotným. Při pohledu na vizuální identitu Gothamů a Batmanův charakter lze pak rovněž najít některé společné rysy.

Před slunečními paprsky uzavřené klaustrofobické ulice Gothamů jsou odrazem introvertní povahy Bruce Wayne, jehož Marc DiPaolo ve své knize *War, Politics and Superheroes* označuje za „sympatického excentrika s asociálními sklony“⁸⁵. Wayne sice žije daleko od městského chaosu, na poklidném venkovském hrabství⁸⁶, to je ovšem plné rozsáhlých hal

⁸² VAZ COTTA, Mark. *Batmobile: The Complete History*. Insight Editions, 2012, s. 54.

⁸³ VAZ COTTA, Mark. *Batmobile: The Complete History*. Insight Editions, 2012, s. 48.

⁸⁴ VAZ COTTA, Mark. *Batmobile: The Complete History*. Insight Editions, 2012, zadní strana obalu knihy.

⁸⁵ DIPAOLLO, Marc. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. McFarland: 2011, s. 50.

⁸⁶ Natáčelo se na filmaři oblíbené lokaci, klasickém anglickém venkovském sídle Knebworth House, provedeném ve stylu pozdní gotiky.

a prázdných místností s vysokými stropy, v nichž se dennodenně pohybuje pouze on sám nebo jeho komorník Alfred.⁸⁷ Nachází se zde velké zrcadlo, které v jedné ze scén novináři považují za projev Waynovy marnivosti, přičemž ve skutečnosti slouží především jako krytí pro kameru monitorující jeden z obřích sálů a doplňující tak Waynovu / Batmanovu snahu udržet si dohled a kontrolu nad veškerým děním v Gotham.⁸⁸ Uvnitř sídla nechybí dokonce ani dlouhá hala věnovaná Waynově rozsáhlé sbírce bizarních kombinací bitevní výstroje, která se na jedné straně nehodí k miliardářově antimilitaristické povaze, na té druhé je však jasným pojištěním k Waynově / Batmanově zájmu o efektní a efektivní brnění.

Ve vkusně okázalém aristokratickém prostředí se Wayne paradoxně cítí víc osamoceny nežli v eklektickém jádře Gotham či v netopýří jeskyni umístěné právě pod jeho oficiálním civilním sídlem. Jeskyně je ostatně jediným místem, kde ústřední postava přirozeně pobývá jak coby Bruce Wayne, tak coby Batman. Za její podobou hlubokého prostoru s několika ostrými skalnatými výběžky, na jejichž povrchu se nachází technologicky vyspělá základna, stojí opět tým production designera Antona Fursta. Jeho cílem bylo dosáhnout toho, aby jeskyně budila dojem monumentálnosti a neukotvenosti uprostřed vzduchoprázdna a byla tak přesným odrazem raněné duše Wayne / Batmana, resp. odrazem její vyprázdněnosti po vraždě rodičů v jeho útlém věku.⁸⁹

Jak píše Kokeš v textu *Mezi Brucem Waynem a Batmanem*, Burton chápe Batmana a Wayne jako dvě různé osobnosti, které si sami sebe uvědomují, akceptují se, ale ve výsledku vždy jedna nebo druhá přejímají vládu nad tělem⁹⁰. Kokeš takové chování připodobňuje k Supermanovi, který se v civilu, stejně jako Wayne v Burtonově *Batmanovi*, odlišuje brýlemi, a to i přesto, že logicky musí mít vynikající zrak. Podotýká také, že sám Wayne rozdvojenost vlastní osobnosti podtrhuje ve chvíli, kdy se své přítelkyni snaží vysvětlit, že právě on je Batman, ale vyslovit to nakonec nedokáže a zůstává zamotaný do

⁸⁷ DiPaolo Wayneův osamoceny život v obřím sídle přirovnává k osudům charakterů z filmů Orsona Wellese a na mysl má dle všeho *Občana Kanea* (Citizen Kane, 1941).

• DIPAOLLO, Marc. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. McFarland: 2011, s. 50.

⁸⁸ KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Cinepur, 2005, č. 41, s. 30-32.

⁸⁹ Batman – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Visualising Gotham: The production design of Batman*, 2005

⁹⁰ KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Cinepur, 2005, č. 41, s. 30-32.

svých nepovedených argumentů.⁹¹ Ve filmu se navíc objevuje záběr na Waynovu přítelkyni, novinářku probouzející se časně ráno v posteli v jeho sídle, přičemž Bruce nenachází po svém boku, nýbrž zavěšeného jako netopýra vzhůru nohama na konstrukci poblíž postele.

K vyobrazení titulní postavy jako nadpřirozeného mýtu neslouží tedy pouze rozebíraný kostým, ale rovněž samotná expozice, kdy je Batman „v první řadě mýtus a divák typický občan Gotham, který má mít z Batmana respekt a obavy, ale zároveň jím být fascinován.“⁹² Kokeš upozorňuje na úvodní scénu s dvěma lupiči, kteří si během rozdělování lupu vypráví krátkou strašidelnou historku o vlastních kolezích, které údajně přepadl obrovský děsivý netopýr, aby se sami za pár vteřin stali ústředními aktéry/oběťmi obdobného příběhu. Batman v hororově vystavěné scéně přistává v pozadí, vynořuje se z husté páry a působí jako napůl člověk a napůl netopýr, vyrušený zloději ze spánku a nucený tak vyletět ze svého hnízda ven. Špatně osvětlené ulice a střechy městských budov mu nabízejí ideální úkryt, symbolistní kostým zase působivý nástroj pro vzbuzení strachu a úžasu. Při nasazení netopýří masky se Wayne vzdává svých civilních lidských vazeb a dává průchod živočišným pudům. Ty mu ve výsledku dopomáhají při budování Batmanovy pověsti mýtu, který je produktem města, resp. jeho temné odvrácené strany.

⁹¹ Tamtéž.

⁹² Tamtéž.

Batman se vrací (Batman Returns, 1992)

Vizuální identita města

Vzhledem k tomu, že první *Batman* v režii Tima Burtona se stal komerčně úspěšným filmovým hitem a výdělkem přesáhl částku 400 milionů dolarů⁹³, studio Warner Bros dalo zelenou k výrobě volného pokračování s názvem *Batman se vrací*. Natáčení se z Evropy přestěhovalo do USA a odstartovalo v červnu 1991 ve dvou největších hollywoodských studiích - jednak v obrovském studiu Warner Bros v kalifornském Burbanku a jednak ve studiu patřícímu společnosti Universal. Do čela týmu starajícího se o production design se měl po předešlém oscarovém úspěchu⁹⁴ postavit opět Anton Furst, nicméně jeho sebevražda vedla k přeobsazení.⁹⁵ Novým production designerem se tak stal Robert Welch, kterého s Burtonem pojila spolupráce na filmech *Beetlejuice* (1988) a *Stříhorukém Edwardovi* (*Edward Scissorhands*, 1990). Jeho cílem bylo Gotham profilovat na Furstem daných základních kamenech, ale zároveň se snažit nalézt vlastní svébytný směr, který identitu města posune zase o kus dále.

Welch se rozhodl záměrně vyhnout extrémní architektonické eklektičnosti a Gotham vybudoval spíše jako pokřivenou „*karikaturu města*“⁹⁶, která se uvnitř ze všech sil snaží působit jako stabilní elitářská metropole, při úvodním záběru na cityscape však nabízí zcela odlišný pohled (**Obr. 5.1**). Jde spíše o potemnělý hrad pod nánosem sněhu⁹⁷, jehož polámanou kostru drží pohromadě ocelová pavučina spojnic a mostů doplněných o hlavy soch v nadživotní velikosti a jehož vzdušný prostor je neustále skenovaný policejními reflektory. Pozitivnější atmosféru nenabízí ani střed města, na jehož ploše, či alespoň

⁹³ *Batman Returns* [online, cit. 1. 11. 2014]. Dostupné z

http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Returns

⁹⁴ Furst i vedoucí výpravy Peter Young za prvního *Batmana* obdrželi Oscar v kategorii Best Art Direction.

⁹⁵ Fursta vedení Warner Bros odmítlo povolát zpět kvůli jeho nedořešenému angažmá u konkurenčního studia. K sebevraždě skokem z osmého patra hotelového pokoje v listopadu 1991 ho údajně dovedly těžké deprese plynoucí z nadměrného užívání prášků na spaní a alkoholu spolu s vleklým rozvodovým řízením s jeho manželkou.

⁹⁶ *Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

⁹⁷ Jednotlivé natáčecí haly byly uměle zchlazovány, aby se dosáhlo požadované nízké teploty a hercům šla autenticky z úst pára. Navíc, tím, že se většina natáčecích ploch pokryla umělým sněhem, bylo dosaženo výrazného černobílého kontrastu, který film celkově ještě blíže posunul k, slovy kameramana snímku Stefana Czapského, „*současné podobě expresionistického hororu*“.

- *Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

v jeho blízkém okolí, se odehrává podstatná část stopáže filmu – gothamské náměstí, které Welch opět pojímá jako karikaturní vyobrazení, doslova „divné dvojče“⁹⁸ skutečného Rockefellerova centra uprostřed New Yorku.

„Přidali jsme hodně věcí z New Yorku, ale udělali je větší a divočejší,“⁹⁹ komentuje podobu města Tim Burton a dodává, že Gotham měl ve své vizuálním výrazu tentokrát obsahovat výraznější architektonická pojitka směrem k New Yorku, jen v extremistickém zveličeném provedení.¹⁰⁰ Dokonce i production designer Welch dle svých slov Gotham City vždy chápal jako představu o starém americkém městě, které přesto, že trpí prohnilitostí a zkorumpovaností, je stále velmi osobité a plné různorodého života.¹⁰¹



Obrázek 5. 1



Obrázek 5. 2

Zatímco Furst se k chladné strohé architektuře Hitlerova dvorního architekta Alberta Speera obracel výhradně při navrhování eklektické městské radnice, Welch se v případě „svého“ náměstí nechává totalitní estetikou unášet. „První film pro mě byl hodně o nostalgii, tohle je mnohem více fašistické,“¹⁰² potvrzuje a dle Speerova vzoru přidává na měřítku. Plochu s povadlým vánočním stromkem obklopuje šedými sochami pracujících dělníků v životní i extrémní velikosti. Ty buď v rázném sportovním duchu natahují ruce či napínají svaly, anebo tahají za obří páky s ozubenými koly natolik okázale, až se daří vyvolat dojem, že Gotham je dělnickým městem a jeho obyvatelé ho vnímají jako obří stroj, který je nutné neustále udržovat v chodu (**Obr. 5.2**). Welchovou vizí Gothamu je expresivní město deformovaných linií¹⁰³ s totalitním zřízením, jehož obyvatelstvo si musí zvyknout na paranoiu plynoucí z dojmu přesně řízené masové kontroly.

⁹⁸ SINGER, Michael. *Batman Returns: The Official Movie Book*. Bantam, 1992, s. 59.

⁹⁹ *Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

¹⁰⁰ Tamtéž.

¹⁰¹ Tamtéž.

¹⁰² *Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

¹⁰³ Řada záběrů, ať už jde o most, z něhož je malý Penguin rodiči vhozen do stoky, Batmanovo rozpětí netopýřích křídel na střeše secesní budovy či Penguinova návštěva hororového hřbitova,

Atmosféra strachu z útlaku je ostatně přítomná i v zapadlých ulicích, kde ústřední i vedlejší postavy v řadě scén míjejí obří popraskané hlavy soch s melancholickým pohledem (**Obr. 5.3**). V takových momentech Welch skutečně usiluje o vyvolání dojmu, že nové městské budovy jsou stavěny na těch starých a Gotham tak doslova zvyšuje počet svých pater.^{104 105}



Obrázek 5.3



Obrázek 5.4

Zatímco ale spodní patra a ulice města v divákovi, obdobně jako v prvním *Batmanovi*, prostřednictvím zvolené masivní architektury a vertikálních záběrů vyvolávají pocit přetlaku a stísněnosti, nejvýše posazené střechy vzbuzují opačný dojem. „*Střechy pro mě vždy obsahovaly něco romantického. Je v nich uchované tajemno, člověk se tu může nadechnout, zatímco dole v těch přehuštěných ulicích se spíše dusí,*“¹⁰⁶ nechává se slyšet Welch ohledně faktu, že právě na střechách se odehrávají hlavní střety mezi Batmanem a Catwoman. K romantizaci vrcholů výškových budov v *Batman se vrací* vede i jejich architektonické provedení, které vychází z dekorativních secesních elementů vyzdvihujících přírodní tvary rostlin a stromů (**Obr. 5.4**). Svůj prostor získávají i chrliče, které tentokrát, alespoň v prostorách střech, nemají podobu okřídlených d'áblů z gotické éry, ale spíše sov či jiného masožravého ptactva. Výjimkou je záběr na vrcholek

jsou přímými odkazy na obdobně stylizované scény v *Kabinetu dr. Caligariho* režiséra Roberta Wieneho z roku 1920.

¹⁰⁴ Tamtéž.

¹⁰⁵ Welch tak gothamský styl výstavby nových budov přibližuje vůbec prvotním inženýrským i laickým vizím amerických mrakodrapů jako neustále navyšovaných nosných konstrukcí, v jejichž jednotlivých patrech mohou klidně fungovat rodinné domky, parkoviště, firemní budovy atp. Doslova šlo o „patrová města“, která blíže popisuje architekt Rem Koolhaas ve své knize *Třešticí New York*. Dle něho se kolem roku 1909 na Manhattanu objevuje „příslib znovuzrození světa“ v podobě kreslené předlohy popisující tehdejší ideu mrakodrapu jako ocelové konstrukce nesoucí 84 horizontálních plánů, jež všechny obsahují rozměry původních míst, tedy obřích ploch s domy, zahradami ad.

- KOOLHAAS, Rem. *Třešticí New York. Radioaktivní manifest pro Manhattan*. Arbor Vitae, 2007, s. 64.

¹⁰⁶ *Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

mrakodrapu ústředního antagonisty Maxe Shrecka¹⁰⁷, který je doslovnou citací obdobného záběru na ústřední megalomanskou stavbu v Langově *Metropolis* (**Obr. 5.5**). Zdání klidu a pohody je pryč a špička Shreckovy budovy s prosklenou střechou, ostrými hroty a otáčecí hlavou bizarní postavičky rozžářeného kocoura spíše upomíná k pitoreskní stránce identity města (**Obr. 5.6**), na níž Welch s Burtonem chtěli již zpočátku klást větší důraz než v předešlém díle.¹⁰⁸



Obr. 5. 5



Obr. 5. 6

Chrliče se nenacházejí na vrcholcích budov jako spíš v různých kamenných výkrytech v dolních ulicích, v pokrčených pozicích, se zkroucenými křídly, s neobvykle velkými hlavami a pařáty (**Obr. 5.7**); kostel v gotickém provedení umístěný na kraji zmiňovaného hlavního náměstí pak zdobí spíše expresivní skulptury vychrtlých, spoře oděných lidských postav v nadživotní velikosti, které vytvářejí kontrast proti anatomicky přesně tvarovanými sochám working classes. Jakoby pochmurné kostelní sochy vyzařovaly nevinnost a sociální postavení nižších vrstev obyvatelstva, zatímco strohé masivní skulptury na náměstí

¹⁰⁷ Shreck v podání Christophera Walkena je archetypem zvráceného podnikatele a politika, jehož jméno je odkazem k berlínskému herci Maxi Schreckovi. Ten se v roce 1922 proslavil rolí hraběte Orloka v klasickém expresionistickém snímku *Nosferatu, symfonie hrůzy*. Scénář Daniela Waterse se o tento snímek v jádru příběhu *Batman se vrací* opírá víc než je na první pohled zřejmé. Waters na základě Burtonova přání do filmu vnesl politická témata a postavu Shrecka pojal jako narcistického megalomana s vizáží upíra, který z Gothamů doslova vysává jeho energii a peníze. Podle Kokeše navíc politická rovina ve filmu spojená s Penguinovou nepovedenou kandidaturou na křeslo starosty Gothamů byla reflexí tehdejší aktuální situace kolem amerických prezidentských voleb v roce 1992. George Bush starší se tehdy pokusil obhájit svůj post, aby v politickém duelu nakonec podlehl a do prezidentského křesla tak usedl Bill Clinton.

- KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu. Cinepur*, 2005, č. 41, s. 30-32.

¹⁰⁸ V řadě scén lze vysledovat řadu pestrobarevných ironických elementů, které tvoří ostrý kontrast k temné hrozné atmosféře vycházející z expresionisticky tvarovaných prostor. Welch s Burtonem v takových situacích evidentně navazují na svou první spolupráci při hororové komedii *Beetlejuice* a neváhají tak ve městě působit cirkusový gang přicházející na scénu v gigantickém vánočním dárku. K jeho barvitému teatrálnímu vizuálu patří jak kostlivci na motorkách, tak obří pojízdná replika žluté kachny či miniatura skutečné lokomotivy, v níž jsou převáženy unešené děti, které se Penguin chystá utopit ve své stoce.

zobrazovaly autoritativní propojení politiky s byznysem, které mají ostatně na svědomí vlivné majetné vrstvy žijící v horních patrech města.



Obr. 5. 7



Obr. 5. 8

Funkce kostýmu a rekvizity

Batman se na své domácí půdě pohybuje mnohem plynulejším a bezstarostnějším způsobem, což je zapříčiněno i tím, že zatímco v průběhu děje prvního dílu se s ním obyvatelstvo teprve seznamovalo a považovalo ho za nadpřirozenou legendu, nyní je v podstatě veřejně známou osobností, respektovanou jak různými sociálními vrstvami, tak policií. Jeho kostým tak především díky tomu vzhledově opouští od jakýchkoliv organických kontur a anatomicky přesně tvarovaného svalstva a naopak se stylově upíná art decu, resp. k velmi tvrdým mechanickým liniím a plátování.^{109 110} Z netopýřího obleku se tak v *Batman se vrací* stává moderní brnění, které spojuje praktičnost s dekorativností¹¹¹ a snadno navazuje nepřetržitou vizuální komunikaci s geometricky přesnými sochařskými kusy ukrytými v horních i dolních patrech města (**Obr. 5.8**). Batman tak najednou nepůsobí coby mystický člověk-netopýr, ale spíše jako pohybující se socha v životní velikosti, jejíž provedení mělo odkazovat k výraznému a zároveň uhlazenému lesklému designu sošky filmového Oscara.¹¹² Organických oblejších tvarů nechal ostatně Welch zbavit i batmobil, který sice stále vychází z nadčasového designu Antona Fursta,

¹⁰⁹ Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Sleek, Sexy and Sinister: The Costumes of Batman Returns*, 2005.

¹¹⁰ Burton dokonce týmu pracujícím na designu kostýmu nechal pro inspiraci v pracovně rozvěsit fotografie art decového designu aplikovaného jak na oděvy, tak automobily či lokomotivy.

¹¹¹ I hrudní symbol netopýra, přesto, že je stále usazen ve výrazném žlutém kruhu, je zúžen a zbaven zadních postraních „křidel“, díky čemuž designově lépe ladí s uhlazeným zbytkem kostýmu.

¹¹² Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Sleek, Sexy and Sinister: The Costumes of Batman Returns*, 2005.

zároveň však vizuálně souzní s mechaničtějším, tvarově ostřejším pojetím Batmanova kostýmu.¹¹³

Propojení charakteru města s charakterem ústřední postavy

Zatímco v prvním Batmanovi je titulní postava zpočátku vyobrazována jako bájně stvoření zplozené Gothamem, resp. jeho negativní společenskou situací, v pokračování se Burton hned v expozici věnuje melancholické uzavřené povaze Bruce Wayne/Batmana. Jedna z úvodních scén ho zastihuje zadumaného v křesle uprostřed jeho obří potměšlé knihovny, aby tmu vzápětí prorazil ozařující symbol netopýra, který se díky reflektorům dostává i dovnitř milionářova velkorysého gotického sídla posazeného osamoceně na okraji Gotham City.¹¹⁴ Svou „pevnost osamění“¹¹⁵, typickou pro romantické literární postavy, nevlastní navíc pouze titulní postava, ale i zbylé dva charaktery – Penguin a Catwoman.

Penguin je nalezen a znovu se sám vrací do hnijící polorozpadlé stoky umístěné v opuštěném vodním lunaparku Ice World rovněž na periferii města a Selina Kyleová je zase coby nevýrazná sekretářka nucena žít v nevkusném deprimujícím bytě, který svou délkou a šířkou spíše připomíná tísnivou předsíň, aby nakonec dala průchod svému vzteku, interiér pečlivě zlikvidovala a definitivně se stala Catwoman. Klaustrofobická stísněnost města postupně doléhá na všechny tři charaktery, které Burton vyobrazuje jako melancholické schizofreniky a Gotham jako místo, které je díky své vizuální expresivnosti nejvhodnějším pro jejich život. Kokeš navíc připomíná, že Wayne/Batman si jako jediný uvědomuje svou dvojí identitu jako deformaci, zkrátka jako něco, co z něho činí nelidské

¹¹³ Evidentní je to ve scéně, kdy Batman nechává svůj vůz automaticky pokrýt štítem. Zatímco v prvním díle šlo o rychlý proces a krytí svou podobou připomínalo zakuklený hmyz, Welch v *Batman se vrací* nechává pancéřovaný štít aplikovat v pomalém sekavém procesu, jenž spíš upomíná k mechanickým robotickým pohybům. Jakmile je batmobil zakrytý, spíš než hmyz tentokrát připomíná lineárně nesourodou mořskou ulitu s ostrými hranami. Welch dokonce neváhá na batmobil aplikovat zmiňovanou tvarovou deformaci typickou pro expresionistické snímky. Zatímco v prvním *Batmanovi* batmobil vzbuzuje zdání neotřesitelného vozu, který dokáže překvapovat odhalováním dalších technologických možností vycházejících z jeho útrob (výsuvný kokpit, odhalení kulometů, záchranného lana s hákem či výsuvné kulaté bomby), v *Batman se vrací* Welch zobrazuje funkční rozklad vozidla na jeho základní nejužší část, jež svým aerodynamickým tvarem připomíná vypálenou kulku.

¹¹⁴ Tentokrát nejde o skutečné honosné sídlo po vzoru anglikánského empirismu, ale o propracovanou miniaturu obří vily či spíše zámku, které Burton hojně využívá ve svých předchozích i pozdějších filmech, např. v *Ospalé díře* (*Sleepy Hollow*, 1999).

¹¹⁵ *The Fortress of Solitude* neboli Supermanova arktická základna, kde zpravidla pobývá sám a kam létá přemýšlet či vzpomínat na své rodiče.

monstrum. „Zamiluje se do Seliny Kyle /Catwoman, od níž jako by čekal odpovědi na své otázky, protože i ona se cítí rozpolcená. (...) V závěru si před ní dokonce strhává svou masku a de facto ji žádá o ruku, ale ona odmítá a dává přednost pomstě.“¹¹⁶ V závěrečném záběru filmu, kdy se na noční obloze tradičně zjevuje netopýří signál, k němu navíc nevzhlíží sám Batman, nýbrž právě Catwoman. Je pak už jen na samotném divákovi, aby se zamyslel, zda skutečně jde o Waynovu definitivní rozlučku s netopýřím kostýmem a znovuzrození Catwoman, která tak po Batmanovi přebírá roli hlavního strážce-hlavní strážkyně města.¹¹⁷

Stejně tak jako v prvním *Batmanovi*, i v jeho pokračování Burton vyobrazuje Gotham City jako panoptikum, s jehož vnitřním chaosem se nejlépe sžívají postavy polo či úplných šilenců v maskách. Ať už Batman, Penguin nebo Catwoman, všechny tři ústřední charaktery jsou „deprimovány fyzickou povahou města“¹¹⁸, z něhož pro ně stejně neexistuje úniku, neboť s ním jsou neodmyslitelně spojeny. Jejich nevyrovnaná a nevyzpytatelná psychika se odráží v jeho narušené expresionistické vizuální identitě¹¹⁹ a zdůrazňovaná osamělost zase v oněch jednotlivých doupatech, v nichž se postavy v průběhu děje ukrývají.

¹¹⁶ KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Cinepur, 2005, č. 41, s. 30-32.

¹¹⁷ Tamtéž.

¹¹⁸ Batman Returns – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

¹¹⁹ Je zajímavá, jak se Batman v několika polohách vizuálně podobá zkrouceným chrličům číhajících ve zdech ulic – jde ostatně o spojující prvek s prvním dílem, kdy postava svou podobou komunikuje se ztvárněním démonických chrličů na vrcholku katedrály. Penguin je zase líčením, aristokratickým kostýmem a vládnými trhacími pohyby podobný obdobně pojatému Caligarimu ze zmiňovaného expresionistického hororu. Trefným kontrastem je scéna, kdy se Penguin coby kandidát na starostu města Oswald Cobblepot ze svého volebního štábu (civilně a konzervativně působící místnosti v bílé barvě) přesouvá po točitých schodech do své soukromé pracovny - zatemnělé místnosti, vizuálně odpovídající hnilobě jeho „domácí“ stoky. Zajímavé je, jak se povaha prostoru začíná měnit poté, co Penguin nastoupí na ono točité schodiště – spirála stoupá a obyčejná měšťanská místnost se pozvolna transformuje v pohmurné cirkusové doupě.

Batman navždy (Batman Forever, 1995)

Vizuální identita města

Burtonovo depresivní pokračování *Batman se vrací* komerčně dosáhlo „pouze“¹²⁰ částky 270 milionů dolarů, a tak studio Warner Bros sice odsouhlasilo natočení třetího dílu, nicméně podmínkou byla změna na režijním postu a s tím spojená proměna celkového stylu.¹²¹ Dle pokynů mělo být upuštěno od deprimující atmosféry, politického podtextu a veškerých elementů hororového žánru a *Batman navždy* měl s rozpočtem tehdy závratných 100 milionů dolarů¹²² zacílit ani ne tak na fanoušky soudobého komiksového dění, jako spíše na nastupující generaci teenagerů ovlivněných novou podobou popkulturní televizní stanice MTV spojenou s estetikou hudebního videoklipu plného rychlého střihu, dynamických záběrů a důrazu na pečlivě budovanou image skrze progresivní módní styly. Vhodnými tvůrčími osobnostmi k takové změně se tehdy stali vystudovaný módní designér Joel Schumacher a extravagantní production designerka a kostymérka Barbara Ling.

Zatímco se tón vyprávění a celkový styl prvních dvou *Batmanů* režiséra Tima Burtona vyznačoval inspirací příběhy vytvářenými v průběhu 70. - 80. lét 20. století v USA, pro něž byl souhrnně charakteristický jak gotický styl, tak mysteriózní příběhy s nadpřirozenými prvky, Schumacher se společně s Barbarou Ling nechal ovlivnit 40. - 50. léty 20. století, kdy ve svých komiksových dobrodružstvích „*usměvavý Batman čelil mimozemšťanům a hrozbám atomového věku podobným těm, které diváci vidali v tehdejších sci-fi spektaklech jako Them! (1954) či Forbidden Planet (1956).*“¹²³ I výkonný producent a odborník na

¹²⁰ Při rozpočtu 80 milionů dolarů šlo o solidní výsledek, nicméně i přesto nebyl snímek hodnocený jako komerčně úspěšný. Především *Batman* z roku 1989 totiž při rozpočtu pouhých 48 milionů dolarů celosvětově vynesl přes 400 milionů dolarů.

- *Batman Forever* [online, cit. 1. 11. 2014]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Forever

¹²¹ Burton dle svých slov projevil zájem i o režii druhého pokračování, nicméně marně – v případě *Batman navždy* se dostal do pozice spoluproducenta a svůj um a energii tak nasměroval primárně ke svému osobnějšímu snímku *Ed Wood* (Ed Wood, 1994).

- *Batman Forever – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Shadows of the Bat: The Cinematic Saga of the Dark Knight, Part 4*, 2005

¹²² *Batman Forever* [online, cit. 1. 11. 2014]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Forever

¹²³ DIPAOLO, Marc. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. McFarland: 2011, s. 50.

batmanovské příběhy Michael E. Uslan později stylovou volbu Schumachera a Ling označil za „živoucí komiks“¹²⁴ čerpající extrémní náměty z komiksů o Batmanovi zejména od poloviny 40. do poloviny 50. let 20. století. V té době se jednotlivé sešity vyznačovaly pestrými škálami barev, rozmáchlými zápletkami, megalomanskými padouchy i mixováním teatrálně vážných emocí s dávkou infantilnosti a sebeironie.¹²⁵ Obdobné prvky v okázalé manýristické vizuální identitě odráží i město samotné, které Barbara Ling v úvodní scéně poprvé v jeho filmové historii profiluje jako prudce se rozvíjející barokní metropoli, jejíž architektura v sobě až absurdním způsobem odráží všechny multikulturní vlivy, vroucí v jejích útrobách.¹²⁶ Ling si pro vyobrazení tepajícího Gothamů za inspirační zdroj zvolila vděčnou fotogeničnost noční Šanghaje či Tokia - po vzoru již několikrát využitého *Blade Runnera* buď hlavní ulice města pod strmými mrakodrapy zaplnila zářícími neonovými značkami, billboardy či mediálními fasádami s výraznými, převážně japonskými slogany a hologramy (**Obr. 6.1**), anebo do jeho horních pater nechala nainstalovat gigantické bizarní reklamní objekty upomínající k estetice velkých plošných reklam z 20. – 30. minulého století (**Obr. 6.2**).



Obr. 6.1



Obr. 6.2

¹²⁴ Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Shadows of the Bat, Pt. 6: Batman Unbound*, 2005

¹²⁵ Uslan ostatně tvrdí, že jednotlivé filmy o Batmanovi vždy reflektují odlišnou část mytologie postavy a vždy proto záleží na tom, v jaké konkrétní éře fanoušci četli dané batmanovské příběhy.

- Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Shadows of the Bat, Pt. 6: Batman Unbound*, 2005

¹²⁶ Ling se rovněž přizpůsobuje estetice MTV a vizuální výraz Gothamů tak poprvé ve své filmové historii obsahuje i prvky spjaté s hip-hopovou subkulturou – totiž graffiti, které je patrné v několika scénách odehrávajících se v zapadlejších částech města oddělených od jeho moderního byznys centra. Nejpatrněji jsou takové elementy využity ve scéně, kdy postava Robina zachraňuje bezbrannou dívku naháněnou graffiti-gangem – kriminální skupinou, jejíž členy lze identifikovat skrze image halloweenských postaviček s výraznými neonovými barvami po celém těle a oblibou ve voodoo estetice. Ling rozšiřuje kolorit gothamského obyvatelstva a kromě bohatých podnikatelů, středních a nižších sociálních vrstev města nezapomíná ani na teenagerské komunity spjaté s tehdejší módou, hudbou, street-artem.

K typickým podobnostem filmového Gotham s reálným předobrazem newyorského Manhattanu v *Batman navždy* nepatří jen účast Sochy Svobody s titulkem Gotham na koruně v úvodní akční scéně s vrtulníkem. Patří sem samotná vize Barbary Ling zrealizovat Gotham City po vzoru skutečného New Yorku 30. let s důrazem na zdynamičtění a monumentalizaci jakýkoliv prostor a architektonických objektů, které se stylově pohybují někde mezi secesí, ruským konstruktivismem, evropským a americkým futurismem či modernou a post-modernou.¹²⁷ Vizuální identita města se tak po kompaktním a sevřeném výrazu v *Batman se vrací* vrátila (skrže kombinaci miniatur a digitálních efektů) k architektonické rozmanitosti a nevyzpytatelnosti. Společnými prvky nicméně zůstaly předimenzované rozměry a opěťované neukotvení v konkrétní historické éře.

Schumacher v době natáčení zdůrazňuje, že design konkrétního prostředí musí být v případě filmu o Batmanovi vidět výrazněji než kdykoliv jindy¹²⁸, přičemž požaduje, aby ve městě nefigurovaly žádné monolitické gotické struktury, ale aby se Gotham stal spíše městem obličejů a postav a získal tak na vlastní osobnosti.¹²⁹ Při pozvolném kamerovém průletu ranním Gotham City, připomínajícím utopické vize tepajících futuristických velkoměst¹³⁰, tak divák jednak spatřuje řady výškových budov, které se stylově pohybují na pomezí katedrál s ostrými věžemi a masivními mrakodrapy brutalistního rázu (**Obr. 6.3**), ale také retrofuturistické tovární stavby¹³¹, k nimž se řadí i strojírenská centrála Wayne Enterprises. Tu zprava i zleva obklopují gigantické sochy spoře oděných bojovníků s nepřírozeně protaženým tvarem hlavy a dlouhými meči. V pozadí se pak, mezi továrnou a železničními mosty, zase nachází monumentální skulptura pracujícího člověka s detailně propracovanou anatomii, nesoucího na zádech ocelovou konstrukci zeměkoule¹³² (**Obr.**

¹²⁷ SINGER, Michael. *Batman Forever: The Official Movie Book*. Modern Publishing, 1995, s. 59 – 60.
¹²⁸ *Batman Forever – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Out Of The Shadows: The Production Design of Batman Forever*, 2005

¹²⁹ Tamtéž.

¹³⁰ Sylvia Martinová ve své knize *Futurismus* píše, že ideje o futuristické architektuře vyvrcholily „vizí města, v němž se vysoké a úzké mrakodrapy tyčí vzhůru, obklopeny četnými dopravními tepnami, jež tvoří dynamickou síť na několika horizontálních úrovních. Město se díky uspořádání jednotlivých budov i celých oblastí stalo pulsujícím tělesem, které nejen odráželo vitalitu společnosti, ale i násobilo pohyb a rychlost.“

• MARTINOVÁ, Sylvia. *Futurismus*. Slovart, 2007, s. 15 – 16.

¹³¹ Kombinace těchto objektů, hutné páry a nedostavěných železničních mostů upomíná též k estetice steampunku, který se vyskytoval zejména v prvním *Batmanovi* z roku 1989.

¹³² V úvodní scéně, kdy Batman visí zavěšený za vrtulníkem, si lze v pozadí všimnout i monumentálního gotického chrliče s obřími křídly a zakroucenými rohy, který se svou velikostí rovná kterékoli z výškových budov v Gotham.

6.4). Je pak už na samotném divákovi, aby se zamyslel nad tím, zda tu jednotlivé sochy, stejně jako v případě *Batman se vrací*, figurují v roli vzpomínek na gothamské mýty a legendy či na reálnou historii sahající dost možná až k antice.¹³³



Obr. 6. 3



Obr. 6. 4

Funkce kostýmu a rekvizity

Přímým pojitkem ke starověkým sochám s dynamickým vyobrazením svalstva dávajícím na odiv krásu lidského těla je Batmanův kostým¹³⁴. Organickým tvarováním umělých břišních a hrudních svalů má blízko k obdobně stylizovanému obleku z prvního *Batmana*, ovšem dynamičtěji tvarovaná maska, hroty na rukavicích i oblý netopýří znak upomínají spíše na kostým z pokračování *Batman se vrací*. S jeho designem ho nejvíce pojí právě komunikace s gothamskou architekturou, resp. s podobou nadlidských soch. Zatímco však předešlá dvě brnění mají svou podobou blíže k retro stylizaci, v *Batman navždy* se titulní hrdina pohybuje ve futuristicky vyhlížejícím hi-tech brnění, které inspiraci čerpalo z módních časopisů věnovaných kůži a mělo od začátku působit „jako nový level odění v Batmanově kariéře potírání zločinu“¹³⁵ či jako, a to zejména díky svému metalickému svítivému provedení v potlačených tónech, kůže pantera.¹³⁶

¹³³ Původní kreslené návrhy města v podání concept artisty Matta Cotta, které mají podobu opulentních sci-fi ilustrací, jdou ve své imaginativnosti o poznání dále než „filmová realita“. Codd metropoli vykresluje jako titánské město budoucnosti, v němž jsou na neoklasicistních základech stavěny masivní budovy, jejichž futuristický design čerpá z vesmírných technologií či dieselpunkové estetiky. Dokonce i obří chrliče, které se ve filmu vyznačují spíše podobou mytických bytostí, zde vypadají jako odložené stroje, pro něž se akorát nenašlo uplatnění. Město ostatně celkově vyvolává dojem místa z kyberpunkového románu, v němž dennodenně probíhají složité technologické procesy, jež neustále dotvářejí jeho neúnosně eklektickou vizuální identitu. Viz obrazová příloha.

¹³⁴ Za jeho designem stojí, stejně jako v případě obou předešlých děl, kostymér Bob Ringwood.

¹³⁵ SINGER, Michael. *Batman Forever: The Official Movie Book*. Modern Publishing, 1995, s. 74.

¹³⁶ Častým posměškem se v případě kostýmu staly umělé prsní bradavky, které nechal doplnit režisér Joel Schumacher. Zcela přesně ovšem odpovídají jak zmiňovaným sochám s podrobně vyobrazenou lidskou anatomii, tak fetišistické fascinaci černou kůží, která je navíc přímo tematizována ve filmu samotném - konkrétně ve scéně na střeše, kdy se Batman setká s psychiatrickou Chase. Ta vzpomíná na svou posedlost koženými bundami na střední škole a během toho se Batmana chystá (neúspěšně) svést. V rámci Batmanova šatníku jde nicméně stále o

Těžko si navíc představit oblek, který by lépe padnul ke kyberpunkovému designu batmobilu plného organických vlnitých linií, který je po animální vizuální stránce, kdy přiznaně odkrývá motorové zařízení, čímž výrazně upozorňuje na design samotný a reflektuje ho¹³⁷, okatou poctou expresivnímu designu švýcarského výtvarníka H. R. Giger.¹³⁸ (Obr. 6.5) Ling se navíc ve fázi prvních nákresů podoby batmobilu rozhodla, že při nočních jízdách by na stěny mělo odrážet siluetu netopýřích křídel a působit doslova jako „automobilová verze netopýra“¹³⁹. Taková idea se ostatně odráží i v designu stíhačky, tzv. batwingu, který se vyznačuje ostrými konturami, aerodynamickým tvarem¹⁴⁰ i tím, že se v netopýří jeskyni nenachází připravený na rampě, ale po vzoru netopýřů vyčkává zavěšený na skalnatém výběžku v jednom z temných koutů.



Obr. 6. 5

Veškeré Batmanovy dopravní prostředky splňují dvě funkce: vizuálně souzní se stylizací kostýmu, čímž se jim dostává pozice efektních i efektivních, módních i praktických

výrazný krok od funkčního kostýmu směrem k obleku, jehož hlavním úkolem je především budování image. Takový proces je pak definitivně dotažen v Schumacherově pokračování *Batman & Robin*.

¹³⁷ De facto jsou schválně zviditelněny technologické „vnitřnosti“ vozidla, nasvícené výrazným modrým světlem. Takový postup by šel např. přirovnat k architektuře pařížského Centre Pompidou, v jehož případě jsou části útrob této stavby, mezi něž patří vzduchotechnika, schodiště atd., přiznané a doslova vysunuté mimo skelet budovy.

¹³⁸ Proslavený zejména jako tvůrce podoby ústředního monstra ve sci-fi hororu *Vetřelec* (Alien, 1982) režiséra Ridleyho Scotta. S organickým, kostrbatým i hladkým a lehce svítivým povrchem jeho mimozemského těla má mnoho společného právě i Batmanův kostým, viz doprovodné foto. Mimochodem, sám Giger pro film navrhl svou vizi Batmanova vozidla, nicméně jeho odvážný divoký nápad kombinující tank s mořskou hvězdicí Schumacher nakonec pro přílišnou expresivitu k realizaci neschválil. Viz obrazová příloha.

¹³⁹ SINGER, Michael. *Batman Forever: The Official Movie Book*. Modern Publishing, 1995, s. 90.

¹⁴⁰ Jde o velký skok k aerodynamickým sportovnějším tvarům od podoby batwingu v prvním *Batmanovi*, která komunikovala spíše se steampunkovými objekty v Gotham a tvarově byla přesně uzpůsobena gotickému symbolu netopýra na Batmanově hrudi.

doplňků. Vedle toho také Batmanovi zajišťují pozici osobnosti, která v Gotham disponuje vyspělou, futuristickou (nikoliv retrofuturistickou) technologií. Tím pádem ho dostatečně zviditelňují i v natolik přehuštěné, architektonicky rozmanité metropoli.

Propojení charakteru města s charakterem ústřední postavy

Dle Kokeše režisér Joel Schumacher z Bruce Wayne učinil „oběť neuróz, člověka na pokraji snu a reality, který si není jistý vlastní minulostí. Vrací se v svých snech ke smrti svých rodičů a hledá sám v sobě důvod, proč se stal Batmanem.“¹⁴¹ Psychoanalytickému čtení batmanovského mýtu dle jeho textu odpovídá nejen postava milenky-psychiatričky, ale také oba ústřední padouchové – Harvey Dent se svým agresivním a nevyzpytatelným alter-egem jménem Two Face a na druhé straně Riddler, šílený vědec stojící za vynálezem přístroje, který dokáže přečíst a znázornit lidské podvědomí. Všechny tři hlavní postavy opět disponují vlastními svéráznými skryšemi, které se vizuálně odlišují od pojetí velkoměsta a jsou, stejně jako v *Batman se vrací*, odrazem jejich vizáže a psychiky. V případě Batmana jde o základnu, která tentokrát nemá podobu strohé jeskyně s pár technologickými doplňky, ale je regulérní rozsáhlou podzemní centrálou odpovídající veškerému Batmanovu futuristickému hi-tech vybavení. Svým způsobem jde spíše o jeho „druhý domov“, v jehož blízkosti se Bruce Wayne navíc střetne tváří v tvář s obřím netopýrem, přičemž právě toto setkání mu pomůže definitivně rozřešit pochybnosti o vlastní rozvrácené identitě.¹⁴² Two Face se zase ukrývá v doupěti, které vizuálně doslovně reflektuje jeho rozdvojenou identitu tím, že v jeho vstupní části do prostoru ční obří sošná hlava, jež má, právě po vzoru zmiňovaného padoucha, tvář barevně odlišenou na dvě části – levá zůstává šedou, pravá je natřená expresivní rudou. Riddler se pak v průběhu děje přesouvá z miniaturního bytu, připomínajícího spíše úzkou přeplněnou chodbu, do megalomanské základy na opuštěném ostrově daleko od pobřeží města, která svou lokalitou měla působit jako skalnatý Alcatraz, nicméně vizuálně ve výsledku připomíná spíše futuristickou elektrickou továrnu, ne nepodobnou naddimenzovaným skryším maximalistických padouchů z raných filmových bondovek.

¹⁴¹ KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Cinepur, 2005, č. 41, s. 30-32.

¹⁴² Jde o jednu z vystřižených scén, která ještě více rozšiřuje psychoanalytické čtení Bruce Wayne jako emocionálně rozklíženého člověka, který se obviňuje ze smrti svých rodičů a zároveň má největší strach z toho, čím on sám zastražuje zlosyny, tedy z netopýrů. Obdobné příběhové aspekty scenárista snímku Akiva Goldsman evidentně čerpal z mysticky laděných příběhů ze 70. a 80. let, či z obou Millerových komiksových opusů – *Návratu temného rytíře* a *Roku jedna*.

Všechny ústřední charaktery jsou v průběhu děje konfrontovány se svými rozdvojenými identitami a na takovýto střet ostatně odkazuje i Gotham samotný. V jeho struktuře se nachází bezpočet propracovaných soch lidských i nadlidských figur, které v součtu s výše zmiňovaným vedou k dojmu, že i právě batmanovská metropole je díky své zveličované eklektičnosti zkrátka místem mnoha identit, mnoha tváří.

Batman a Robin (Batman & Robin, 1997)

Vizuální identita města

Batman navždy splnil přání studia a při rozpočtu 100 milionů dolarů celosvětově vynesl milionů 336. Znásobená spokojenost Warner Bros z komerčního úspěchu restartu batmanovské série ostatně byla tím hlavním aspektem, který studio přimělo k uvolnění 140 milionů dolarů¹⁴³ k natočení dalšího dílu¹⁴⁴. Pre-produkční práce k filmu odstartovaly ještě na podzim roku 1995, tedy pár měsíců po červnové premiéře předchozího dílu. Joel Schumacher se zpětně vyjádřil, že za takto náhlý počátek přípravných prací¹⁴⁵ mohla především rozsáhlá marketingová spolupráce s asijským hračkářským řetězcem, který s ročním přestihem potřeboval dodat podrobně rozpracované návrhy designu prostředí a veškerých rekvizit včetně kostýmů a vozidel, aby dle nich následně mohl včas vyrobit hračky a veškeré merchandisingové předměty.¹⁴⁶ Samotné natáčení se uskutečnilo od září 1996 do ledna 1997 s tím, že na premiéru filmu došlo v červnu 1997. Gotham City vzniklo opět kombinací speciálních efektů, miniatur a kulís v životní velikosti, které v průběhu natáčení pokryly většinu stěžejních prostor v ústředních natáčecích studiích Warner Bros v kalifornském Burbanku.

Zatímco *Batman navždy* dle výkonného producenta Michaela Uslana stylově reflektoval pestrobarevné batmanovské komiksy z 50. let pohrávající si s brakovostí i humorem, Schumacherovo pokračování *Batman a Robin* dle něho jak formálně, tak obsahově odkazuje k druhé polovině 60. let - zejména k populárnímu televiznímu seriálu *Batman*, který na ABC běžel od ledna 1966 do března 1968¹⁴⁷. Dle Schumachera vedly právě tyto inspirace a zejména pak zmiňované zásahy ze strany hračkářského průmyslu k rozhodnutí, že *Batman a Robin* se ponese v duchu rodinných filmů přístupných široké veřejnosti a svou pozoruhodnou poetikou plnou groteskního humoru, přímočarého děje, barevně

¹⁴³ Na výrobu snímku zaměřilo 125 milionů dolarů, zbylých 15 putovalo na propagaci.

¹⁴⁴ *Batman & Robin (film)* [online, cit. 9. 11. 2014]. Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_(film))

¹⁴⁵ Schumacher se hned po dokončení postprodukce filmu *Batman navždy* pustil do adaptace knižního právníckého thrilleru Johna Grishama *Čas zabíjet* (*A Time to Kill*, 1996). Obdobně razantní žánrový smyk provedl nakonec i po kritice extrémně špatně přijatém *Batmanovi a Robinovi*, kdy se od pestrobarevného komiksu přesunul do prostředí nelegálního porna a natočil asi nejdrsnější snímek ve své kariéře - temný thriller *8MM* (*8MM*, 1999).

¹⁴⁶ *Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: Shadows of the Bat, Pt. 6: Batman Unbound*, 2005

¹⁴⁷ Tamtéž.

přebujelého vizuálu a psychologizace postav na úrovni karikatur, nebude tentokrát cílit na dospívající teenagery, ale spíše na dětské publikum.¹⁴⁸

Gotham City, již podruhé v podání production designerky Barbary Ling, ve své vizuální identitě tentokrát odráží průmyslovou revoluci a železniční kulturu, většina jeho prostor disponuje nesmírným počtem kovových konstrukcí, především sáhodlouhých mostů, které metropoli protínají skrz naskrz. V jejich těsné blízkosti se pak proplétají titánské sochy lidských postav, které působí jako pradávni bohové či zásadní historické postavy Gotham, kolem jejichž zkamenělých těl se teprve město začalo stavět a které mají sílu na to, aby dokázaly maximálně přivodit pocit lidské malosti a, dle slov Barbary Ling, „i na jednom omezeném místě představily měřítko skutečného světa“¹⁴⁹ (**Obr. 7.1 a 7.2**). Ling tedy krom většího důrazu na kovovost města představuje Gotham jako prostor extrémně zveličených budov, soch, prakticky čehokoliv s tím, že život v gothamských ulicích tentokrát zviditelňuje nejenom v noci, ale i ve dne. Zatímco přes den se tak v Gotham pohybuji policisté, různorodé společenské vrstvy včetně dam a mužů v zimních kabátech a kloboucích či staré nablýskané automobily, designově zapadající do 30. let 20. století (**Obr. 7.3**), v noci se z místa stává studené kovové město pohlcované umělou párou, pravidelně vypouštěnou do jeho potměných ulic. Temnotu v nich nakonec opět proráží přehršel neonově svítivých reklamních sloganů, které tentokrát opouštějí od japonského designu a typograficky spíše balancují na pomezí uhlazeného elegantního art deca, nesourodé punkové estetiky či kýčovité diskotékové poetiky odpovídající době vzniku filmu samotného, tedy druhé polovině 90. let (**Obr. 7.4**).



Obr. 7.1



Obr. 7.2

¹⁴⁸ Zpětně po natáčení *Batmana a Robina* představitel role Robina Chris O'Donnell poznamenal, že měl pocit jakoby netočil skutečný film, ale reklamu na dětské hračky.

- Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Shadows of the Bat, Pt. 6: Batman Unbound*, 2005

¹⁴⁹ Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Bigger, Bolder, Brighter: The Production Design of Batman & Robin*, 2005

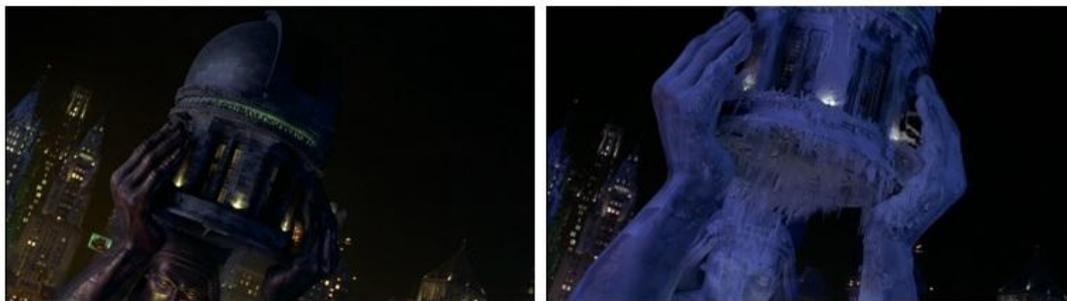


Obr. 7.3



Obr. 7.4

Pomyslného vrcholu v naddimenzovanosti architektury Gotham Ling dosahuje zejména u observatoře. Ta sehrává zásadní roli v závěru děje, kdy úhlavní padouch Mr. Freeze skrze tamější futuristický teleskop zmrazuje celou metropoli. Do vysadního postavení stavbu nepasuje ani tak masivní budova hvězdárny, která se dočkala velkorysého neoklasicistního provedení jako spíše gigantická antická socha lidské persóny, jež observatoř v dlaních a doslova ji zvedá vysoko k obloze.¹⁵⁰ Nejenom tedy, že poskytuje hlavnímu antagonistovi příběhu grandiózní rozhled nad celým městem, které se chystá uložit k ledu, ale zároveň ze samotné observatoře dělá něco nadpozemského, posvátnou stavbu, již jako jediné v Gotham přísluší být tak vysoko a hledět ke hvězdám¹⁵¹ (**Obr. 7.5**).



Obr. 7.5

¹⁵⁰ Barbara Ling požadovala efekt podobný nadčasovým vynálezům a architektuře z románů Julese Verna.

- SINGER, Michael. *Batman & Robin: The Making Of The Movie*. Rutledge Hill Press, 1997, s. 57

¹⁵¹ Obdobně výsadnímu postavení se v minulosti těšila téměř gotická katedrála v prvním Burtonově *Batmanovi*. Mimochodem, gotika je v případě *Batmana a Robina* snad nejméně přítomná z celé čtyřdílné série. Viditelná je tu jen v případě jedné z úvodních scén, kdy ďábelské sošné hlavy chrličů hledí k eklektickému Gothamskému muzeu umění, či ve strohé architektuře sanatoria Arkham Asylum. To je ve své podstatě majestátný, přesto trouchnivější hrad ostrých linií, který díky vertikálnímu snímání a expresivnímu svícení vizuálně zapadá k obdobně provedeným temným stavbám postavy Sarumana ve filmové trilogii *Pána prstenů* (*The Lord Of The Rings*, 2001, 2002, 2003).

Funkce kostýmu a rekvizity

Zajímavé je, že první kreslený návrh pro nový batmanovský kostým v *Batman a Robin* působil téměř jako robotické brnění, jež místo vytvarovaného svalstva dávalo na odiv nejružnější mechanické spoje a vizuálně tak více souznilo s pojetím „kovového Gothamů.“ Ve výsledku se ovšem Schumacher s Barbarou Ling rozhodli zůstat u umírněnější verze, která nadále rozvíjí předešlý kostým z *Batman navždy*. Anatomie lidského těla je stále silně přítomná ve vyobrazení hrudního a břišního svalstva, nicméně oblek se definitivně zbavuje žlutého kruhu pod symbolem netopýra a barevně je z předchozí modro černé kombinace vůbec poprvé laděn více do různých odstínů šedé. Zatímco v Burtonových Batmanech byl kostým pevnou součástí proměny introvertního milionáře v mýtickou ikonu bojující v masce netopýra proti zločinu, Schumacher v tomto ohledu v naší do sérií důraz na budování Batmanovy image. V *Batman a Robin* je tak oblek v podstatě úplně zbaven původní funkčnosti - ať už ve formě zastrahování či ve využívání technologicky vyspělých možností - a celkově se spíše přizpůsobuje velmi odlehčenému a civilnímu ztvárnění Bruce Wayne/Batmana hercem Georgem Clooneym, díky čemuž se mu tak mnohdy dostává pozice extravagantnějšího společenského obleku.¹⁵²

Stejně postavení ostatně náleží i batmobilu. Po vzoru černočerveného vozidla ze zmiňovaného retro seriálu z 60. let jde o prodloužený cabriolet sportovního ražení s netopýřími křídly a turbo triskami v pozadí. Dle instrukcí Barbary Ling měla jeho vizualita vycházet z elegantních aerodynamických tvarů automobilů a lokomotiv francouzského designéra Raymonda Loewyho a doslova tak vyvolávat dojem „*nabroušeného nože prořezávajícího temnotu.*“¹⁵³ Skutečnost je ovšem taková, že přes veškeré inspirační zdroje je batmobil díky svému extravagantnímu provedení ve filmu spíše Batmanovým módním

¹⁵² To samé platí pro speciálně upravený, černo stříbrný oblek, který si Batman bere do finálního boje s Mr. Freezem. Zatímco v *Batman navždy* šlo o jediný zbylý prototyp, jehož technologická výjimečnost byla později několikrát prokázána a využita, v *Batman a Robin* se z takového kostýmu stává pouze módní doplněk, který má svou jinakostí pouze mechanicky a strojeně zdůraznit velkolepost a důležitost závěrečného souboje. Mimochodem, Schumacher módní stránku věci v obou dílech zvýrazňuje už během úvodních, rychle střížených sekvencí, které zobrazují Batmanovo i Robinovo převlékání do kostýmů a vyzbrojování se, přičemž divák několikrát spatřuje řadu detailů na různé části těla včetně pozadí. Schumacher tím nejenom, že vzdává hold *Batmanovi* z 60. let, neb obě sekvence nemají daleko k výstavbě seriálové znělky, ale hned zpočátku tak do filmu vnáší humorné prvky. Na druhou stranu, zpětně byl Schumacher diváky i kritikou nařčen z přehnaného sexismu, čemuž se režisér bránil slovy o tom, že točil film vycházející z raných superhrdinských komiksů, jež odjakživa vnímal (právě díky zjednodušujícímu vyobrazování postav v přiléhavých kostýmech) jako přiznanou oslavu krásy a sexuality.

- Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Shadows of the Bat, Pt. 6: Batman Unbound*, 2005

¹⁵³ Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Maximum Overdrive: The Vehicles Of Batman & Robin*, 2005

doplňkem, který sice dotváří jeho rozvernou image¹⁵⁴ (Obr. 7.6), na druhou stranu ale postrádá agresivitu, eleganci a především funkčnost (jak dekorační, tak dějovou) automobilu z prvního *Batmana* režiséra Tima Burtona.



Obr. 7. 6

Propojení charakteru města s charakterem ústřední postavy

Pokud šlo ve vizuální identitě Gotham v *Batman navždy* vyzorovat paralely mezi neustálým hledáním identit, přičemž se takové nevyzpytatelné pátrání ve výrazu města odráželo právě přítomností ohromných soch s propracovanými výrazy ve tvářích, u *Batmana a Robina* nic podobného neplatí. George Clooney po ikonickém pochmurném ztvárnění Batmana Michaelem Keatonem a Valu Kilmerovi věčně ponořeném do vlastních deprimujících vzpomínek na nedořešenou minulost, pojímá „svého“ Bruce Waynea vůbec poprvé jako člověka jedné jediné identity - tedy jako společensky velmi uznávanou celebritu a sympatického exhibicionistu, jenž svou „noční roli“ pojímá s nadhledem a patřičným odstupem. Nezastírá svůj hlas a prakticky vůbec se při navléknutí netopýří masky nesnaží jakkoliv výrazně odlišit od svého civilního protějšku. Michael Uslan se ostatně vyjádřil výstižně, když pronesl, že „George Clooney hrál laskavého a veselého Bruce Waynea. Takového dobráckého souseda, chlápka, kterého ženy milují.“¹⁵⁵ Pryč jsou jakékoliv depresivní stavy a vzpomínky na smrt vlastních rodičů, Clooneyho Batman je ve

¹⁵⁴ Batmobil i dle slov jeho výrobců díky veškerému elektroluminiscenčnímu osvětlení vyvolával spíše dojem hracího automatu na pinball, nežli obávaného vozidla.

• Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Maximum Overdrive: The Vehicles Of Batman & Robin*, 2005

¹⁵⁵ Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *Shadows of the Bat, Pt. 6: Batman Unbound*, 2005

své podstatě „nejpřístupnějším Batmanem“¹⁵⁶, který se vůbec nejlépe cítí v civilní poloze, v roli milionářského Playboye s charakterem klasické filmové hvězdy. A extrémně nadlidské a plasticky působící prostředí Gotham je pro něho pouhou kulisou dokreslující velmi nadsazené teatrální představení.

¹⁵⁶ Tamtéž.

VIZUÁLNÍ IDENTITA GOTHAMU V TRILOGII O TEMNÉM RYTÍŘI

Batman začíná (Batman Begins, 2005)

Pro Schumachera pokračování *Batman a Robin* znamenalo rozloučení se s batmanovskou sérií. Film při rozpočtu 140 milionů dolarů celosvětově vydělal pouhých 238 milionů dolarů a přesto, že Schumacher najal scenáristu Marka Protosevice k napsání scénáře příběhu *Batman Triumphant*¹⁵⁷, jenž by batmanovský mýtus vrátil zpět k jeho temným gotickým kořenům, studio scénář i další Schumacherovu účast odložilo k ledu¹⁵⁸. Komerční neúspěch i velmi negativní reakce veřejnosti a kritiků vůči počínu *Batman a Robin* nakonec veškeré naděje k filmovému restartu série uspaly na celých šest let.

Zelenou nakonec v lednu 2003 dostal až projekt režiséra Christophera Nolana a scenáristy Davida S. Goyera s názvem *Batman začíná* (Batman Begins), který byl od počátku pojímán jako realistický pohled na zrod batmanovské legendy, popírající Burtonovu vypjatou expresivitu i Schumacherovu barvitou extravaganci a opírající se o naprosto odlišné žánrové i stylové prvky. Za prvé o Nolanovu zkušenost s produkčně nepřilíživými nákladnými thrillerými *Memento* či *Insomnia* předvádějícími důvtipné scénáře, přesnou neexhibující režii a smysl pro zachycení atmosféry strachu a paranoie. Za druhé o soudobý směr, všeobecně adorovaný trend nastavený režisérem Bryanem Singerem v jeho adaptaci komiksu *X-Men* z roku 2000. Právě ta subžánr komiksového filmu se superhrdiny zpřístupnila intelektuálnějším publiku skrze důraz na realisticky působící akci, psychologicky podrobněji vykreslené charaktery a svéráznou reflexi celospolečenských témat¹⁵⁹. Za třetí pak o inspiraci z drsné a autenticky ztvárněné atmosféry komiksové

¹⁵⁷ Nerealizovaných filmových námětů o Batmanovi je hned několik, nicméně tím nejznámějším, jehož finální scénář je i volně dostupný ke stažení, je *Batman vs. Superman* z roku 2002. Příběh napsal scenárista temných thrillerů *Sedm* a *8MM* Andrew Kevin Walker a režie se měl ujmout Wolfgang Petersen. Premiéra byla plánovaná na rok 2004 s tím, že v roli Batmana se už tehdy měl objevit Christian Bale a coby Superman zase Josh Hartnett. Projekt se nakonec ovšem nerealizoval.

- *Jaký měl být Batman vs. Superman? Scénář napsal autor thrilleru Sedm* [online, cit. 11. 11. 2014]. Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2013/07/jaky-mel-byt-batman-vs-superman-scenar-napsal-autor-thrilleru-sedm/>

¹⁵⁸ *Batman & Robin (film)* [online, cit. 11. 11. 2014]. Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_(film))

¹⁵⁹ Singer zejména svými prvními dvěma *X-Meny* (*X-Men*, 2000; *X-Men II*, 2003) dodal komiksovému filmu na vážnosti, přivedl ho k civilnosti a právě i k reflexi celospolečenských otázek, v jeho případě tedy homosexuality a politiky. V jednotlivých dílech tak např. řeší otázky, jakým způsobem se k jiné sexuální orientaci staví okruh vašich nejbližších přátel i nepřátel či jak se s touto „jinakostí“ vyrovnává veřejnost, čímž zase se dostává např. k tématu zneužití veřejného mínění ve svůj prospěch či zneužití moci jako takové.

klasiky *Batman: Rok jedna* (Year one) scenáristy Franka Millera vycházející v prvních měsících roku 1987¹⁶⁰.

Pro Nolana ve své době znamenalo angažmá na pozici režiséra vysoce očekávaného rebootu batmanovské série s rozpočtem 150 milionů dolarů první krok na poli tvorby vysokorozpočtových blockbusterů. Natáčení snímku započalo v březnu 2004 s tím, že jeho premiéra se uskutečnila tradičně v měsíci červnu, v roce 2005.¹⁶¹

Production designerem se pro renesanci Temného rytíře stal Brit Nathan Crowley, jehož s Nolanem v té době pojila již spolupráce na paranoidním thrilleru *Insomnia*. Crowley začal na filmu spolupracovat ještě ve fázi psaní scénáře, který Nolan s Goyerem společně vytvářeli v Nolanově garáži^{162 163}; jeho úkolem bylo promýšlet vizuální identitu novodobého Gothamů s předstihem během vytváření samotného děje – právě během tohoto procesu Crowley sám zhotovil bezpočet nákresů i modelů nejrůznějších rekvizit a prostředí, které tak mohl bezprostředně konzultovat s režisérem a scenáristou v jedné osobě.¹⁶⁴

„Chtěli jsme, aby Gotham City disponovalo snadno rozpoznatelným charakterem, což nás vedlo k nápadu, že by mělo působit jako naddimenzovaná verze skutečného New Yorku, doslova jako New Yorku na steroidech,¹⁶⁵“ nechal se slyšet Christopher Nolan o koncepci

-
- *Obhajoba temného rytíře: Jak Batman padl a povstal* [online, cit. 11. 11. 2014]. Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2012/11/obhajoba-temneho-rytire-jak-batman-padl-a-povstal-13/>

¹⁶⁰ Pro *Batman začíná* je stejně tak zásadní příběh *The Man Who Falls* z roku 1989 scenáristy Dennise O’Neilla líčící Wayneovo zmizení z Gothamů, jeho cestování po světě a hledání sebe sama, resp. náročné fyzické i psychické trénování pro jeho budoucí „rolí“.

¹⁶¹ *Batman Begins* [online, cit. 11. 11. 2014]. Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Begins

¹⁶² JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 57.

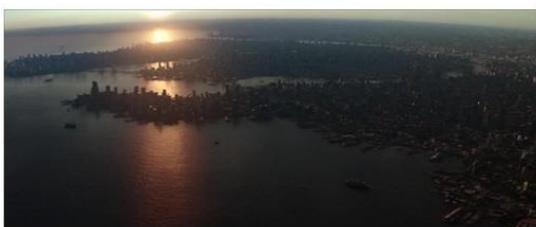
¹⁶³ Jde o Nolanův oblíbený tvůrčí proces, kdy se během pre-produkce snímku schází se svými kolegy u sebe doma, resp. v garáži svého domu, kterou později přeměnil na regulérní tzv. „art room“ s projekčním sálem. Nolan se tak dle svých slov rád vrací do dřívějších školních let, kdy filmy vytvářel ještě coby amatérský tvůrce a se svým štábem se scházel po bytech svých známých.

- JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 60.

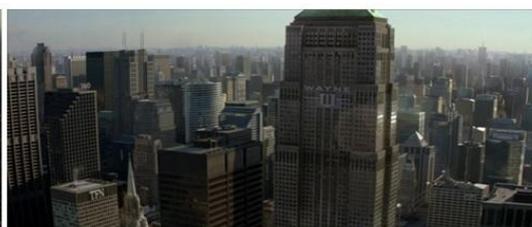
¹⁶⁴ JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 58.

¹⁶⁵ JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 62.

Gothamu pojatého jako hyperreálný New York ukotvený ve svébytné povznesené realitě. Tedy jako město, které si pro svůj tradičně eklektický architektonický výraz vypůjčilo i řadu elementů i z jiných světových metropolí od klasického Chicaga, přes Tokyo po Hongkong. Gotham poprvé víceméně doslovně opisuje charakter Manhattanu coby ostrovu dominujícímu nekonečné metropoli, nad jejíž přesnou rozlohou se diváci mohou pouze dohadovat. (**Obr. 8.1.**) Přesto, že dle Nolanových instrukcí čerpá také inspiraci z vizuality denního i nočního života reálných (ne)amerických velkoměst, ve své podstatě však nadále zůstává jejich lehce teatrální variací. Čímž ostatně nastavuje zrcadlo a nabízí tak nepřiliš přívětivý obraz reality.



Obr. 8.1



Obr. 8.2

Velká část Gothamů byla pro potřeby natáčení vybudována v gigantickém hangáru v britském Cardingtonu, který dříve sloužil pro kotvení vzducholodí. Nolan se ovšem studiové natáčení (zahrnující operování s obřími kulisami, miniaturami a počítačem generovanými obrazy) rozhodl kombinovat s pohybem na reálně existujících lokacích, a to zejména v Chicagu. V tomto filmovém Gothamů tak nechybí impozantní mrakodrapové jádro, jemuž přes veškerou aktuálnost dominuje majestátní Wayne Tower, ve skutečnosti slavný mrakodrap Chicago Board of Trade Building z 30. let 20. století ve strohém art decovém provedení a s elegantní sochou římské bohyně plodnosti a úrody na špičce.¹⁶⁶ (**Obr. 8.2**)

Právě ústřední mrakodrap společnosti Wayne Enterprises je v *Batman začíná* nepřehlédnutelným středobodem gothamského vesmíru, v jehož identitě se potkává

¹⁶⁶ Výběr Chicaga byl, v kontextu potřeby natáčet v prostředí mrakodrapových památek, pro filmaře logickým krokem. Jeremy Melvin píše, že právě v Chicagu se zrodila americká tradice v budování mrakodrapů, o jejichž praktičnost se v druhé polovině 19. století postaraly zejména dva vývojové směry v technice, totiž vynález výtahu a ocelového skeletu. Dle Melvina „*Chicago nadále přitahovalo inovativní design výškových budov až do 20. let minulého století*“ a připomíná, že do výběrového řízení týkajícího se výstavby věže pro list Chicago Tribune, se v roce 1922 přihlásili architekti z celého světa, což ve své době přineslo jedinečnou možnost srovnání architektonické a designové moderny v Evropě a v USA.

- MELVIN, Jeremy. *Jak chápat architekturu*. Slovart: 2006, s. 110 – 111.

minulost se současností - tedy zdobené staromódní výškové budovy s moderními, designově střízlivými skleněnými skelety, kolem nichž se vine trouchnivější městská železniční trať¹⁶⁷, jež ve finální scéně snímku také slouží jako hlavní dopravní prostředek pro realizaci teroristického útoku Ligy stínů.¹⁶⁸ Crowley mixuje reálné architektonické památky chicagského panoramatu s jeho současnějšími výdobytky, čímž ostatně reflektuje i děj filmu, v němž se mladý a nadějný a energický Bruce Wayne vrací do významově povadající metropole, která dosud přežívá „jen“ ze stárnoucího odkazu jeho štědrého otce. Zašlá atmosféra dřívějšího, celospolečensky vyspělého Gotham, která se už nikdy nevrátí zpět, je ostatně trefně připomenuta v záběru, kdy Wayne už coby Batman shlíží na „své“ město z vrcholku honosně zdobené chicagské Jewelers' Building z 19. století. Silueta jeho mohutné postavy s netopýříma ušima vypadá jako jeden z dávných gotických prvků - chrličů, které město před lety ztratilo. **(Obr. 8.3)** Nejenom, že tento výjev souzní s aktuálním stavem města, v němž se o sebe tříští staré s novým, staromódní s moderním, ale je také zásadní pro úplné dotvoření batmanovské ikonografie.

Novým přídatkem v profilu města jsou pak Úžiny neboli chudinská čtvrť města umístěná daleko od mrakodrapového jádra, přímo na řece, jež Gothamem protéká. Jde o odvrácenou stranu města, metaforu jeho společensko-ekonomického úpadku. **(Obr. 8.4)** Na první pohled komplikovaný propletenec chudinských slumů vrstvených jeden přes druhého, v jehož ulicích se i díky špatné viditelnosti těžko orientuje. A jehož jedinou architektonickou spojnicí se zbytkem města je zmiňovaná rezivějící železniční trať, s níž ho zase pevně pojí stáří a velmi nejistá budoucnost. Nathan Crowley se ostatně k vizuálnímu pojetí Úžin vyjádřil následovně: „*Pokud to nejlepší z Gotham, bylo vystaveno nahoře, to*

¹⁶⁷ Přítomnost nadzemky přidává profilu města surovou vizualitu průmyslové architektury, ne nepodobnou výtvarnému pojetí Gotham v Schumacherově epizodě *Batman a Robin*.

¹⁶⁸ Mark DiPaolo píše, že tím, že bombový útok směřuje přímo na Wayne Tower - tedy nejenom na symbolický odkaz Waynova otce, ale také korporátní ústředí finanční čtvrti Gotham - představuje tak úhlavní protivník Ra's al Ghul fiktivní reprezentaci Usámy bin Ládina. Ondřej Kuhn tuto myšlenku nadále rozvíjí ve své práci v podkapitole *Gotham City – prohnitý Manhattan*, kde se zmiňuje o vrcholné scéně filmu, kdy Batman rychle vyskakuje z jedoucího vlaku řídicího se na „*ikonu gothamské ekonomické stability*“ a nechává tak al Ghula i s vlakem sjet do propasti vzniklé po odpálení části mostu. Kuhn připomíná, že, aniž by se k tomu Nolan veřejně přihlásil, „*Gotham City evokuje konkrétní tváře extremistického terorismu 21. století, jehož doménou je únos dopravních prostředků.*“

- DIPAOLLO, Marc. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*. McFarland: 2011, s. 52.
- KUHN, Ondřej. *New York City – Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001*. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta: 2011, s. 118 – 119.

nejhorší mělo figurovat dole, jako rakovina, na kterou chtějí všichni zapomenout, ale ona se pomalu, ale jistě zažírání do infrastruktury města.¹⁶⁹



Obr. 8. 3



Obr. 8. 4

Temný rytíř (The Dark Knight, 2008)

Vzhledem k tomu, že Nolanův úvodní příspěvek do filmové ságy o Batmanovi zaznamenal pozitivní divácký i kritický ohlas a celosvětově vynesl přes 370 milionů dolarů, studio logicky schválilo pokračování se stejným režisérem¹⁷⁰. Christopher Nolan se tak po kouzelnickém thrilleru *Dokonalý trik* (The Prestige, 2006) vrhl společně se svým bratrem Jonathanem do psaní scénáře k prostřední části batmanovské trilogie nazvané *Temný rytíř* (The Dark Knight, 2008). Mezi ústřední inspirační zdroje se po dílech Franka Millera tentokrát zařadily kriminální, tragicky laděné ságy scenáristy Jepha Loeba *The Long Halloween* či *Dark Victory* z konce 90. let, které ve své době Batmana vrátily zpět do jeho detektivní minulosti a obstaraly příběhy plné komplikovaných sítí vztahů a intrik rozplétajících se v rámci atmosféry typické pro noirové detektivky. Zatímco se tedy v *Batman začíná* Christopher Nolan věnoval zrození batmanovského mýtu, jeho aplikování a založení jeho tradice¹⁷¹, v případě *Temného rytíře* se rozhodl posunout k temnému

¹⁶⁹ JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 62.

¹⁷⁰ *The Dark Knight (film)* [online, cit. 11. 11. 2014]. Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_(film))

¹⁷¹ *Batman začíná* je ve svém jádru příběhem o boji se strachem. Nejenom díky dějové linii spjaté s Ligou stínů, která gothamské obyvatelstvo přivede k davové hysterii prostřednictvím chemické látky uměle vyvolávající panický strach, ale především díky linii věnované Wayneovi, který se během rozmýšlení o symbolu, jímž by mohl bojovat proti zločinu, přikloní právě k symbolu netopýra – tedy tvora, jehož se děsil ještě před smrtí svých rodičů. Ve chvíli, kdy se svůj vlastní strach z netopýrů naučí kontrolovat, rozhodne se ho, již coby Netopýří muž, nasměrovat na zločince. Mimochodem, strachu a z něho plynoucí paranoie se tematicky dotýká již Nolanův studentský snímek *Doodlebug* z roku 1997. Na ploše pouhých tří minut ve zkratce představuje, co se stane, pokud se člověk svému strachu nepostaví čelem – bude jednoduše narůstat, aby ho ve výsledku definitivně pohltil. Což je výsledek, jemuž se Wayne úspěšně ubrání právě tím, že svůj strach přijme a rozhodne se ho plně akceptovat, pracovat s ním a využívat ho ve svůj vlastní prospěch.

thrilleru o pádu tohoto mýtu a jeho následnému dobrovolném ponížení. Logickým krokem pro Nolana navíc nebyla pouze inspirace depresivnější a celkově drsnou epochou Batmanovy komiksové historie, ale rovněž tíživými urban thrillery režiséra Michaela Manna, mezi jehož vrcholné počiny patří především *Nelítostný souboj* (Heat, 1995). Právě tento snímek s Nolanovým *Temným rytířem* pojí jak hutná skličující atmosféra, tak neustále dramatické pnutí vycházející z neúnavné nekonečné vášnivé honby policisty na gangstera, tedy ze souboje dvou na první pohled naprosto odlišných postav, které k sobě ve skutečnosti mají charakterově velmi blízko.¹⁷² Takové vypjaté pronásledování a střetávání se přitom odehrává v reálném prostředí hlučné a chaotické americké metropole, která místy působí jako spleť tísňivý labyrint vyvolávající téměř klaustrofobické stavy, v němž ze všech nejlépe orientují právě protagonista a antagonista. Oba dva považují město, dějiště příběhu, svým způsobem za „své“ a navzájem se chtějí vyřadit i právě z toho důvodu, že ví, že takovému prostoru může „vládnout“ jen jeden z nich, ten nejsilnější.

Produkce *Temného rytíře* s rozpočtem 185 milionů dolarů započala v dubnu 2007^{173 174} s tím, že Nolan s production designerem Nathanem Crowleyem se tentokrát rozhodli Gotham City doslova přesunout ze studiových prostor ven, do reálného života. Proto se také štáb na celých 13 týdnů usídlil v Chicagu.¹⁷⁵ Díky tomuto rozhodnutí vizuální identita Gotham v *Temném rytíři* získala dosud nejautentičtější výraz z dosavadních epizod batmanovské ságy. Štáb vyrazil do reálných ulic a naplno tak využil desítky výškových budov rozsetých po celém městě. Točilo se v reálných kancelářích, obchodech a

¹⁷² V *Temném rytíři* ve scéně výslechu Joker Batmanovi doslova tvrdí, že ho nehodlá zabít, protože ho dokonale doplňuje a utváří, že je zkrátka monstrem stejně jako on. Jde o, v batmanovském vesmíru již archetypální souboj mezi váhajícím dobrem (Batman) a čirým nekompromisním zlem (Joker), dvěma entitami, které jsou na sebe svým způsobem závislé a nemohou jedna bez druhé existovat. V batmanovských komiksech, v nichž účinkuje právě Joker, je jeho doslovná potřeba pro Batmana často zdůrazňována, naposledy minimálně v krutém ponurém thrilleru *Smrt rodiny* (Batman, Death of the Family, 2012 – 2013) scenáristy Scotta Snydera a kreslíře Grega Capully. Vztah mezi Batmanem a Jokerem tu místy získává mnohdy až homoerotický podtón, přesto, že jde o konflikt mezi vyšinutým vraždícím psychopatem a člověkem, který se v noci převléká za netopýra.

- Snyder proměnil Jokera v zamilované monstrum [online, cit. 14. 11. 2014]. Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2014/11/debatmani-proc-se-tesit-na-snydera-jokera-promenil-v-zamilovane-monstrum-z-hororu/>

¹⁷³ *The Dark Knight (film)* [online, cit. 11. 11. 2014]. Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_(film))

¹⁷⁴ Premiéra snímku se uskutečnila v červenci 2008.

¹⁷⁵ Christopher Nolan v Chicagu z části vyrůstal a vystudoval zde britskou literaturu.

institucích, Nolan s Crowleym byli jednoduše přesvědčeni o tom, že pokud chtějí, aby diváci měli pocit, že sledují aktuální drama z reálného, jim dobře známého světa, musí využít skutečné lokace a definitivně se tak přestěhovat ze studiových ateliérů, které Gothamů vždy dodávaly na teatralnosti.¹⁷⁶ Zároveň se rozhodli, že s prostorem budou operovat tak, že vše musí primárně vycházet z příběhu samotného. Při pohledu na Nolanův a Crowleyho „druhý Gotham“, jehož strohá mrakodrapová zástavba je představena hned v úvodu snímku během dlouhého kamerového nájezdu, tak divákovi dochází, že geometricky precizní architektonické linie vyjadřují pevný vnitřní řád tepajícího, ale zároveň anonymního velkoměsta, které je od svých předchůdců natolik „vyčištěné“ od kriminality, že do něho zákonitě musí vkročit Jokerova anarchie. **(Obr. 9.1)** Rysy paranoidního Manhattanu, který se vzpamatovává z událostí 11. září 2001 jsou přítomné víc než kdy dříve; ve vnitřnostech města je každý obklopen a svírán skelety mrakodrapů a zároveň každý může být intenzivně sledován na každém kroku.

Slavná chicagská LaSalle Street slouží jako lokace jak pro fiktivní pohřeb komisaře Gordona, tak pro vypjatý střet mezi Batmanem a Jokerem. Zároveň je také nenápadně připomenuta její poloha přímo před Chicago Board of Trade Building, tedy stěžejním cílem teroristického útoku z *Batman začíná*. Této impozantní art decové budovy se v případě *Temného rytíře* dostává spíše pozice tichého pozorovatele a nostalgické vzpomínky na „minulý Gotham“, zatímco nyní pozici sídla Wayne Enterprises přebírá chicagské Richard J. Daley Center, resp. jeho ústřední budova v podobě strohého proskleného mrakodrapu - ve skutečnosti 40patrové budovy, která v době svého vzniku v druhé polovině 60. let byla považována za nejvyšší mrakodrap v Chicagu.¹⁷⁷ **(Obr. 9.2)**



Obr. 9. 1

Obr. 9. 2

¹⁷⁶ JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 74.

¹⁷⁷ Dnes mu patří až 29. pozice.

Ondřej Kuhn navíc ve svém zmiňovaném textu píše, že napnutou atmosféru *Temného rytíře*, reflektujícího dění v americké společnosti po teroristických útocích 11. září, režisér Nolan dotváří v energii nabitým prostředí finanční čtvrti americké metropole s tím, že „spojitost světa ekonomické síly reprezentované scénami uvnitř i vně korporátních mrakodrapů a objektu teroristické akce jen podtrhuje osudovost Batmanova boje se záporným hrdinou Jokerem.“¹⁷⁸

Důrazu na symbol korporátní moci je naopak zbaven vůbec nejvyšší mrakodrap v Chicagu, moderní Willis Tower. Ta je ve filmu vyobrazena jako budova, z jejíhož vrcholku Batman skenuje komunikační šum půlnočního a stále bdělého velkoměsta, zahuštěného mrakodrapovou kulturou a ponořeného do hutné mlhy. (Obr. 9.3) Willis Tower tak symbolicky nahrazuje zmiňovanou, detailně dekorovanou Jewelers' Building¹⁷⁹ z předešlého dílu. Zatímco v tomto případě šlo památnou budovu, která se nostalgicky ohlížela za zašlou bohatou minulostí Gothamů a Batman téměř působil jako její architektonický doplněk, v případě Willis Tower jde o moderní výškovou stavbu, jež svou členitou strukturou vyvolává dojem pohybu a neustálého přeskupování. Stejně jako Batmanův progresivní hi-tech kostým, i ona sebevědomě vyjadřuje dynamickou přítomnost města stojící na zdánlivě pevném řádu. Autentickému vyznění Gothamů přispívá i to, že oproti předešlým dílům je tu atypicky velké množství denních scén vyobrazujících ruch za světla či dokonce příbuznost metropole s Hongkongem. Je to ostatně vůbec poprvé, kdy se Batman pohybuje mimo svůj domácí prostor a navštěvuje tak čínskou megapoli, konkrétně tedy mrakodrapové International Finance Centre, které díky svícení v noci na první pohled vypadá jako futuristická metropole. (Obr. 9.4) Nejenom, že Waynova/Batmanova dramatická, denní i noční účast v Hongkongu rozvíjí široký záběr lokací, ale přidává na profilu Gothamů jako přiznaného, reálně fungujícího velkoměsta, které definitivně opouští bezčasí a naopak je díky přelomovému pojetí pevně usazeno v ožehavé, nikterak nepřikrášlené současnosti.¹⁸⁰

¹⁷⁸ KUHN, Ondřej. *New York City – Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001*. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta: 2011, s. 119.

¹⁷⁹ Nolan s Crowleym v případě *Temného rytíře* jakékoliv art decové elementy Chicaga záměrně vynechávají a soustředí se primárně na moderní mrakodrapovou kulturu geometricky přesných čistých linií. Ani v jedné ze scén filmu (a ostatně ani v *Batman začíná*) se neobjevuje ani proslulá chicagská Tribune Tower navržená architektonickým tandemem Howells & Hood a postavená v roce 1925. Právě ta by přitom, díky svému neogotickému provedení, kombinaci vápence a oceli s táhlými ostrými konturami, skvěle zapadala k batmanovské ikonografii.

¹⁸⁰ Pozornost v tomto ohledu vzbuzuje i hlavní plakát k filmu (viz obrazová příloha) vytvořený kalifornskou reklamní agenturou Ignition Print. Titulní hrdina stojí osamoceně, odhodlaně se zařatými pěstmi v oblacích kouře vycházejícího z výškové budovy v pozadí, v jejíž struktuře je



Obr. 9. 3



Obr. 9. 4

Temný rytíř povstal (The Dark Knight Rises, 2012)

Nolanův druhý díl trilogie se ve své době stal komerčně nejúspěšnějším dílem batmanovské série, když jeho tržby celosvětově přesáhly hranici jedné miliardy amerických dolarů¹⁸¹. Tvorbu námětu k závěrečnému dílu *Temný rytíř povstal* (The Dark Knight Rises, 2012) si, stejně jako v případě předchozích dvou snímků, vzal na starosti Christopher Nolan s Davidem S. Goyerem s tím, že bylo na Jonathanu Nolanovi, aby dle daného námětu napsal první verzi scénáře. Po jejím dokončení v rozsahu téměř 400 stran se nakonec k dotvoření finální verze scénáře připojil i Christopher Nolan. Oba tvůrci se tentokrát v rámci děje rozhodli operovat s epickým dramatem o mýtu, který musí povstat z popela a musí být očištěn, aby mohl být znovu efektivně aplikován a v závěru se utiší nadobro a přežíval „pouze“ jako inspirativní odkaz pro budoucí generace obyvatele Gothamů i pro město samotné. Stěžejní inspirace v případě poslední epizody o Temném rytíři také proto pocházely ze třech zásadních a po všech stránkách pozoruhodných děl batmanovského vesmíru - jednak z obsáhlé série *Knightfall* vycházející v letech 1993 - 1994, která mj. detailně vykresluje tragický konflikt mezi Batmanem a Banem, během něhož právě Bane coby vysoce inteligentní a brilantně taktizující supervoják vnikne do Wayneova sídla a v netopýří jeskyni mu během velkolepého souboje přelomí páteř. Dalším dílem je pak již zmiňovaný a již využitý *Návrat temného rytíře* (The Dark Knight Returns,

„vypálené“ jeho znamení, symbol netopýra. Jde o oficiální schválený plakátový kus, který obsahově zapadá k ději filmu – symbolizuje totiž Batmanův těžký boj s Jokerovou destruktivní anarchií (umocněno sloganem „Welcome To A World Without Rules“). Jeho provokativnost spočívá v tom, že takový výjev vyobrazuje právě po 11. září 2001 s vědomím, že krátce po těchto událostech musela americká filmová studia stáhnout veškeré, obdobně stylizované propagační materiály – zákazu se tak např. nevyhnul několikaminutový teaser i plakát k *Spider-Manovi* režiséra Sama Raimiho (*Spider-Man*, 2002), který v obou případech pracoval s motivem newyorských dvojčat. Na druhou stranu, v případě *Spider-Mana* byl problém v tom, že zmiňované materiály měly být do oběhu vypuštěny těsně po 11. září, kdežto plakát k *Temnému rytíři* se na reklamních plochách začal objevovat až v roce 2008, tedy sedm let po útocích.

¹⁸¹ *The Dark Knight (film)* [online, cit. 11. 11. 2014]. Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_(film))

1986), z něhož si bratři Nolanovi tentokrát vypůjčili motiv zestárlého vyčerpaného Bruce Wayne, jenž se k netopýřímu obleku a záchraně města rozhodne vrátit po dlouhých deseti letech. Idea o paralyzaci a postupném rozkladu města zase vzešla z komiksového příběhu *No Man's Land* z roku 1999. Gotham City je tu nejprve postiženo katastrofálním zemětřesením, na které vláda reaguje časovým ultimátem pro vystěhování veškerého obyvatelstva: každý má čas opustit zdevastovanou metropoli do 48 hodin, poté budou odstřeleny mosty a veškeré přístupové cesty a město zůstane na pospas svému osudu. Uvnitř Gothamů se začnou tvořit gangy s vlastním řádem a hierarchií, jež terorizují pozůstalé obyvatelstvo a je tak na Batmanovi, aby se triumfálně vrátil na scénu a ve svém městě znovunastolil ztracený řád a pořádek. Natáčení finální epizody *Temný rytíř povstal* s rozpočtem 230 milionů dolarů započalo v květnu 2011, premiéra filmu se dle plánu uskutečnila v červenci 2012.¹⁸²

„Pokud jde o lokace, chtěli jsme, aby byl film mixem z dvou předešlých dílů. Chtěli jsme tu mít jak moderní městskou architekturu, tak přírodní krajiny,“¹⁸³ vyjádřil se Christopher Nolan po dokončení finále trilogie, které je po všech stránkách - od příběhu až po výběr lokací - pečlivou symbiózou dvou předešlých snímků¹⁸⁴. Zatímco ale v *Batman začíná* divák poznával Gotham jako město s rozpolcenou identitou, s buržoazním středem na jedné a s bídnými chudinskými slumy na druhé straně, a v *Temném rytíři* následně pozoroval pohyb ústředních figur převážně v jeho nepřetržitě pulsujícím vertikálním jádře, při závěrečném dílu *Temný rytíř povstal* je před ním často zdůrazňována gigantická rozloha Gothamů, jeho vyspělost i zásadní postavení v kontextu USA¹⁸⁵.

¹⁸² Jde dosud o nejdražší a produkčně i dějově největší film batmanovské filmové historie.

¹⁸³ JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 77.

¹⁸⁴ Takové prolínání reflektuje např. i podoba Batmanovy jeskyně, která je v *Batman začíná* skutečným přírodním prostředím s vodopádem, v němž si Wayne ve společnosti hejna netopýřů postupně buduje své stálé zázemí. Poté, co v závěru filmu vyhoří jeho rodinné sídlo, ukrývá se v průběhu děje *Temného rytíře* v podzemní urbanistické základně poblíž centra Gothamů. Do reálné jeskyně se vrací až při *Temném rytíři povstal* – rodinný zámek je znovu postaven a Wayne/Batman tam může znovu operovat v podzemní jeskyni. Její prostředí je právě symbiózou signifikantních prvků z obou předešlých dílů – z *Batman začíná* zůstává autenticita reálné obří jeskyně a z městské skrýše v *Temném rytíři* si zase vypůjčuje veškeré technologické vymoženosti, ať už jde o moderní počítačové vybavení, ponornou betonovou základnu či průhlednou kabinu s kostýmem a zbraněmi.

¹⁸⁵ V průběhu děje se objevuje i postava amerického prezidenta, který o Gothamů mluví jako o největším městě Ameriky.

Po akčním, bondovsky laděném prologu s přepadením letadla, Nolan v několikaveršinové sekvenci ukazuje několik pohledů na cityscape metropole během stmívání – tradičně odhaluje husté mrakodrapové jádro ostrova, nevynechává ovšem ani záběr na dlouhý most spojující dvě rozsáhlé části města. (Obr. 10.1 + 10.2) Divákovi je tak v úvodu zdůrazněna nesmírná velikost Gotham, aby drastičnost a míra jeho pozdější paralyzace byla o to jasnější a citelnější¹⁸⁶. Globálnost a mohutnost Gotham, jehož prostředí a architektura nebyly tentokrát snímány v Chicagu, ale na Manhattanu, v Los Angeles či Pittsburghu, je ve snímku vyzdvížena hned několikrát. Zásadní úloha patří záběru, při němž samotný Temný rytíř sleduje majestátný mrakodrapový profil Gotham přímo z jedné z mostních věží. (Obr. 10.3) Zatímco v předešlých dvou dílech byl podobný ikonografický výjev vždy zasazen doprostřed stopáže a dějově spíše dokresloval Batmanovo výsadní postavení ve městě, nyní je situace odlišná. Záběr jednak zdůrazňuje symbolický návrat před monumentální „brány“ Gotham po Batmanově násilném odchodu a zároveň jde o definitivní rozloučení se s městem před finální davovou bitvou. Ta se navíc symbolicky odehrává přímo před klasicistní Federal Hall, tedy bývalou radnicí New Yorku s bronzovou sochou George Washingtona umístěnou přímo na Dolním Manhattanu^{187 188}. (Obr. 10.4)

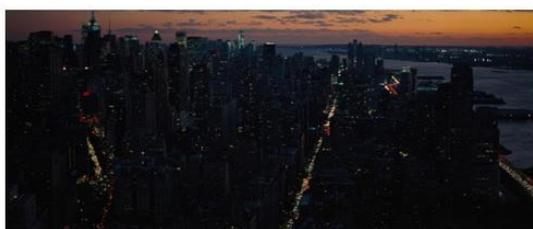
¹⁸⁶ Jakmile Bane vyklidí z cesty Batmana, vychází s Ligou stínů z podzemí na povrch a město paralyzuje tím, že v něm aktivuje jadernou nálož, zlikviduje veškeré přístupové cesty a v podstatě v něm tak uvězní jeho vlastní obyvatele. Nolan tímto navazuje na závěr *Temného rytíře*, kde vypjatý sociologický experiment o dvou bombách na dvou lodích a detonátory v rukou zločince, civilisty i Jokera, končí tak, že bombu neodpaluje ani jeden z dotyčných na lodi – vězeň odhazuje detonátor z okna do vody, civilista podléhá vlastnímu strachu a svého rozhodnutí se vzdává. Batman tak Jokerovi dokazuje, že město není tak prohnilé, jak předpokládá, a že se tu jednoduše najdou spravedlivé čestné duše, jež dávají důraz na lidskost, morálku a řád. V případě *Temný rytíř povstal* ovšem zachází mnohem dál a samotný experiment je mnohem vyhrcovanějším, globálnějším společensko-politickým komentářem. Nolan předkládá otázku, jak naloží s mocí obyčejní civilisté a čerstvě propuštění zločinci ve městě odříznutém od okolí, jehož záchranu nezajistí ani vládnoucí politická garnitura, neboť by riskovala odpálení jaderné hlavice. A nabízí na ni tuto odpověď: vznikne systematicky řízený chaos, ustanoví se lidové soudy, které budou ve jménu „gothamského lidu“ nesmyslně odsuzovat bohaté a do té doby vysoce postavené úředníky, případně policisty na smrt, vyhnanství nebo smrt vyhnanstvím. Bane se během tohoto procesu představuje jako terorista, který si z Gotham vybuduje vlastní Protektorát, v němž vytváří a udržuje typickou atmosféru strachu.

¹⁸⁷ Budova vzdávající hold klasické antické architektuře, byla postavena již v roce 1700, přičemž v roce 1789 zde proběhla inaugurace George Washingtona. Po přijetí Ústavy se z ní stalo sídlo kongresu USA, ke zboření původní budovy pak došlo v roce 1812. V současnosti se jmenuje Federal National Memorial a jak napovídá název sám, jde primárně o muzeum.

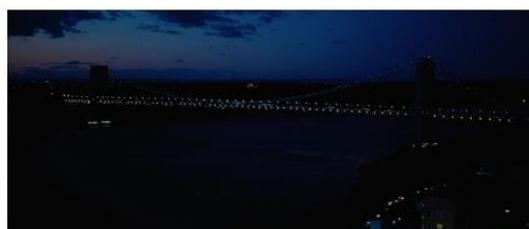
• *Federal Hall* [online, cit. 17. 11. 2014]. Dostupné z http://cs.wikipedia.org/wiki/Federal_Hall

¹⁸⁸ O doslovných odkazech na současný Manhattan pak nevypovídá jen tento záběr, kdy je vlevo na pár vteřin vidět zdobená artdecová špička slavného mrakodrapu Chrysler Building, ale zejména pak scéna přepadení gothamské burzy, která byla natočena přímo v newyorském finančním centru, neoklasicistní budově známé jako 23 Wall Street.

Zmiňovaná šíře Gothamů je navíc prokazována i v momentech, kdy se děj snímku vydává detailněji prozkoumávat podzemí města s jeho kanalizačním systémem. Pakliže Anton Furst usiloval o to, aby tísnivé ulice Gothamů obrazně působily, jako když peklo vyráží z podzemí a pomalu, ale jistě do sebe pohlcuje vše, co je na povrchu, v případě *Temný rytíř povstal* se situace opakuje, i když ne přímo z hlediska architektury. Právě ve spleťtém podzemním labyrintu města, jemuž se dosud nevěnovala patřičná pozornost¹⁸⁹, se nachází Baneova, designově velmi strohá konstruktivistická základna¹⁹⁰, v níž se také rodí plán na konečné zúčtování s Gothamem. Liga stínů tak nejprve sílí skrytá před zvědavými zraky obyvatel, policie i Temného rytíře, osvojuje si dynamický pohyb v těle města a přichází na to, že právě sáhodlouhé potemnělé chodby a tunely vedou ke všem potřebným místům včetně skladu hypermoderní vojenské techniky Wayne Enterprises. Bane si uvědomuje, že pokud chce město dokonale znehybnit, je dobré začít s postupným rozkladem jeho podzemních základů.



Obr. 10. 1



Obr. 10. 2



Obr. 10. 3



Obr. 10. 4

¹⁸⁹ Vyjma scény z kanalizací v *Batman se vrací*, které zase sloužily jako útočiště Penguina.

¹⁹⁰ Oválný rezivějící prostor složený z různých ocelových žebříků, spojů a můstků či zavěšených řetězů. Jeho neživotnost oživuje jak přítomný vodopád, tak neustálé operování Baneova týmu či ústřední souboj mezi ním a Batmanem. Na jeho fyzickém účinku má ostatně podíl celková strohost a syrovost místa dění, jehož jednoduchost vyplynula zejména z potřeby vytvořit funkční vyprázdněné místo, kde by soupeřící postavy mohly pohybovat snadno a rychle. Zajímavé je, že dle původních nákrešů měla Baneova základna přitom obsahovat oblejší tvary i modernější zařízení a celkově vyvolávat futurističtější dojem. Do industriálního prostředí pod městem vizuálně zapadá jak Batmanův členitý oblek, tak jediný steampunkový prvek filmu – Baneova maska se systémem miniaturních trubek, která ho po vzoru Darth Vadera drží při životě a tlumí bolest působenou těžkým zraněním z minulosti. Viz obrazová příloha této práce.

FUNKCE KOSTÝMU A REKVIZITY V TRILOGII O TEMNÉM RYTÍŘI

„Batman nemá žádné superschopnosti, výjma svého intelektu. Chtěli jsme náš příběh vyprávět právě z tohoto úhlu pohledu, a proto jsme si hned na začátku položili otázku: pokud reálně disponujete nevyčerpatelným zdrojem financí, jak byste je využili k získání veškerých nástrojů vhodných pro boj se zločinem a založených na skutečné vědě a logice?“¹⁹¹ tvrdí Christopher Nolan, jehož styl režie je ostatně pověstný tím, že fikční prostředí vždy vytváří na realistickém základě - divákovi názorně předvede, jak konkrétně různé technologické detaily fungují, aby mu prokázal maximální možnou autentičnost zobrazovaného a tím tak plně dotvořil výsledný filmový zážitek.¹⁹²

To samé ostatně platilo i v případě natáčení jeho batmanovské trilogie, kdy v případě batmobilu požadoval, aby se v první řadě jednalo o skutečný a po všech stránkách funkční automobil, jehož předvádění rychlosti a síly není manipulací s divákem, ale zaznamenávanou realitou.¹⁹³ Design vozidla si vzal na starosti Nathan Crowley, který s jeho finální verzí přišel opět ještě během preprodukce *Batman začíná* v Nolanově garáži. Výsledkem se stal dosud nejmohutnější filmový batmobil, tzv. Tumbler, jenž na první pohled vzbuzuje respekt svou „váhou tanku a rychlostí Lamborghini“¹⁹⁴ a který svůj agresivní design čerpá z moderní vojenské techniky.¹⁹⁵ (**Obr. 11.1**)

Netopýří kostým se pak vrací k organičnosti tvarů, opouští od veškerých extravagantních doplňků a je znovu pojatý především jako funkční doplněk, který společně s batmobilem uceluje celý arzenál hlavního hrdiny. Na druhou stranu, s podobou batmobilu designově mnohem lépe souzní kostým zvolený pro pokračování *Temný rytíř* a *Temný rytíř povstal*,

¹⁹¹ JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 62.

¹⁹² *The Exacting, Expansive Mind of Christopher Nolan* [online, cit. 19. 11. 2014]. Dostupné z <http://www.nytimes.com/2014/11/02/magazine/the-exacting-expansive-mind-of-christopher-nolan.html?ref=magazine&r=3>

¹⁹³ JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams: 2012, s. 58.

¹⁹⁴ Tamtéž.

¹⁹⁵ Což je ostatně hned několikrát doslovně podané i v ději, kdy Wayne opakovaně zavítá do podzemního oddělení věnovaného právě armádním technologiím z dílny jeho vlastní společnosti. Platí to i pro Batpod neboli motorku, která se vytvoří po zneškodnění batmobilu (je v podstatě utvořená z jednoho předního a z jednoho zadního kola batmobilu) či pro The Bat neboli vznášedlo, jež Batman využívá v závěrečné části *Temný rytíř povstal*. Přes veškeré technicistní vyznění v sobě minimálně právě The Bat odráží inspiraci tvary a zbarvením některých druhů hmyzu - což je ostatně typický zdroj pro design technologií z celé řady komiksových filmů i čistokrevných sci-fi.

který měl dle kostýmérky Lindy Hemming působit jako vzdušnější a celkově propracovanější brnění, nežli jako gumový oblek.¹⁹⁶ Výsledkem se tak stala členitá armádní výstroj, designově vycházející z moderního sportovního oblečení a ochranných kostýmů pro motocyklisty, která díky své pružnosti svému nositeli dopomáhá k dynamičtějšímu pohybu. **(Obr. 11.2)** Dle Nolanových požadavků navíc veškeré inovace kostýmu vycházejí tradičně z příběhu samotného – Bruce Wayne v průběhu děje projevuje snahu neustále se vyvíjet a tím pádem dochází i k modernizaci kostýmu, přičemž jeho předešlou verzi označuje za příliš těžkopádnou.¹⁹⁷



Obr. 11. 1



Obr. 11. 2

Pro celou Nolanovu trilogii jsou typické výrazné rysy funkcionalismu, kdy architektura prostředí či design rekvizit nikdy neční nad samotnou funkci daného objektu a naopak se drží režisérova hesla, že „*veškeré Batmanovy technologie musí být v jisté podobě dostupné i ve skutečnosti.*“¹⁹⁸

¹⁹⁶ The Dark Knight – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *The Evolution of The Knight*, 2008

¹⁹⁷ Těžkotonážnost obleku je zdůrazněna v úvodní scéně *Temného rytíře*, kdy se Batman se zločinci utkává ve výškové parkovací budově. Pohybuje se pomalu a působí jako těžký kolos, který si může dovolit skočit z velké výšky na auto a po dopadu jej spolehlivě zdemolovat. Dynamičnost a větší flexibilita nového kostýmu je poté mnohdy vypíchnuta tím, že Batmanova postava je v obou pokračováních často snímána za použití silnějšího svícení, které odhaluje jednotlivé prvky kostýmu, zatímco v *Batman začíná* figuruje primárně ve tmě či v příšeří a oblek samotný je tak málokdy vidět ve své odhalené celistvosti. Nový kostým v *Temném rytíři* navíc Batmanovi vůbec poprvé v jeho filmové historii umožňuje otáčet hlavou na obě strany, neboť maska tentokrát není striktně spojená s kápí.

¹⁹⁸ The Dark Knight – Bonus Disc, Special Features [DVD]: *The Evolution of The Knight*, 2008

PROPOJENÍ CHARAKTERU MĚSTA S CHARAKTEREM TEMNÉHO RYTÍŘE

Dle Kokeše se Nolan už v *Batman začíná* přiklání k otevřeně psychoanalytickému výkladu.¹⁹⁹ Celou první polovinu snímku pojímá jako expozici ústřední postavy a v první třetině přitom vypráví ve třech různých časových rovinách života Bruce Wayne, budoucího Batmana.²⁰⁰ Kokeš tvrdí, že Nolanův Batman je tak na rozdíl od svých předchůdců zcela „antiikonický“²⁰¹. A to zejména z toho důvodu, že divák je v průběhu sledování děje přímým svědkem toho, jak se v Gotham postupně rodí samotný mýtus Netopýřího muže – sleduje celý průběh od prvotního nápadu na konkrétní podobu symbolu, přes první úspěchy či neúspěchy v kukle až po kompletaci kostýmu a úplné představení Batmana v akci s veškerou teatrálností či vyřknutím klasického „*Jsem Batman*“. Divák tím pádem už Batmana nedokáže coby mýtus vnímat právě proto, že zkrátka stojí na opačné straně než obyvatelé Gotham, kteří na něho tak nazírají především proto, že jeho tajemný původ a význam teprve postupně rozkrývají.

Nolan věnuje dlouhé pasáže Waynovu dětství, zabývá se motivy panického strachu z netopýřů a vyzdvihuje význam jeho rodiny v Gotham – střed města dotváří zmiňovaná Wayne Tower, k níž vede nadzemní dráha. Wayne po „neúspěšném“ atentátu na vraha svých rodičů prchá pryč z města, aby sedm let žil mezi zločinci, naučil se jejich myšlení a následně se v řadách Ligy stínů vypracoval fyzicky a pochopil efektivnost i efektivitu jejich stylu boje za použití veškerých teatrálních prvků. Kokeš podotýká, že „*až ve chvíli, kdy se dokáže postavit strachu, výčitkám i odkazu otce, se vrací zpět do Gotham a v závěru mimoděk zničí vše, co jeho otec vytvořil - shoří rodinný dům, exploduje nadzemní dráha a ani symbol otcovské autority v podobě Wayne Tower se nevyhne poškození.*“²⁰²

Jde o násilné rozloučení s tíživým odkazem vlastní rodiny, který Wayne neztrácuje, ale rozhodne se na něj navázat po svém – honosné rodinné sídlo se rozhodne vybudovat znovu přesně v jeho původní podobě a s korupcí spojený morální i materiální úpadek města se chystá napravit právě v masce Netopýřího muže. Do pokračování svého osudu si tedy bere řadu charakterových proměn, které se odrážejí ve vizuální identitě města samotného. V *Temném rytíři* se Gotham představuje jako odosobněné prostředí zaplněné

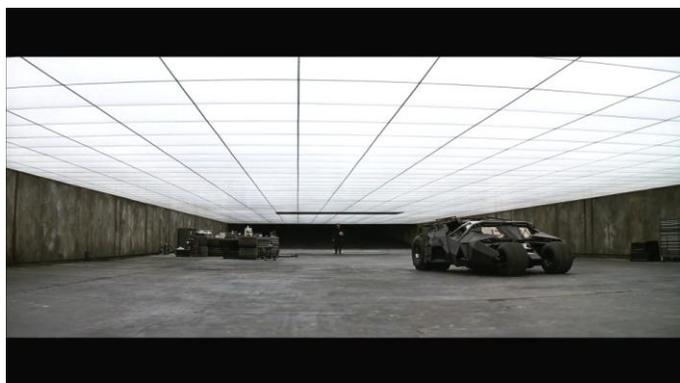
¹⁹⁹ Ostatně stejně jako Schumacher v *Batman navždy*.

²⁰⁰ KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Brucem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Cinepur, 2005, č. 41, s. 30 – 32.

²⁰¹ Tamtéž.

²⁰² Tamtéž.

korporátními mrakodrapy, v jehož podzemí se nachází provizorní batmanovská jeskyně. Jde o obrovskou halu, chladný prostor, jehož naprostá architektonická strohost a vyprázdněnost v sobě odráží Wayneův charakter osamocené melancolika, který se chce netopýřího odkazu záměrně zbavit a starost o město předat „bílému rytíři“, politikovi Harveymu Dentovi. **(Obr. 11.3)** Právě on může na rozdíl od Batmana zbavovat město kriminality zcela legálně za „bílého dne“ a navíc bez masky, čistě sám za sebe. Nic takového se ovšem ve výsledku nedaří - Joker zabíjí Wayneovu jedinou bližší přítelkyni a z Denta se stává druhý hlavní padouch příběhu, s nímž Batman musí chtě nechtě skoncovat a následně převzít zodpovědnost za jeho smrt. V závěru tak na sebe schválně bere vizitku oficiálně uznaného vraha a stává se psancem štvaným policií - vyvrhelem vlastního města.



Obr. 11. 3

Podle Kokeše Nolan dokázal do světa Bruce Wayne vrátit ztracenou ponurost a emocionální nevyrovnanost.²⁰³ Všimá si i toho, že Nolan představuje Waynea hned ve třech odlišných identitách, tedy jako Bruce, Batmana a jako Waynea. Kokeš píše, že „*mezi Brucem a Batmanem není charakterový rozpor, protože Bruce JE Batman, neexistuje nic mezi. Jenomže Bruce navíc musí před veřejností maskovat, že je Batman, takže si bere masku/pózu Waynea, požitkářského miliardáře, který si na večírcích kupuje hotely a koupe se ve fontánách.*“²⁰⁴

Takové trojí rozpolcení osobnosti je přítomné zejména v *Batman začíná*, nicméně v průběhu *Temného rytíře* se pomalu, ale jistě vytrácí, což dokazuje zejména scéna, v níž Bruce - na veřejnosti tedy vystupující primárně jako Wayne - chce dobrovolně odhalit svou maskovanou identitu, aby zastavil Jokerovo destruktivní šílenství. Ke konečnému rozpadu

²⁰³ Tamtéž.

²⁰⁴ Tamtéž.

tohoto roztrojení pak dochází v průběhu děje *Temný rytíř povstal*. Batman i Wayne v závěru příběhu umírají fakticky i symbolicky a Bruce má konečně čas sám pro sebe, pro život v poklidu někde v ústraní. Jde o dosažení maximálního pozitivního výsledku: zbavuje se Wayne a symbolu Batmana vrací zpět důstojnost a důležitost tím, že ho nechává položit vlastní život pro záchranu Gotham²⁰⁵. Navíc mu také prodlužuje životnost tím, že policistu Jamese Robina Blakea navádí k tomu, aby se role maskovaného ochránce města chopil on sám.²⁰⁶ Coby Batman své město zachrání a osvobodí, vrátí mu stabilitu, na druhou stranu ale nepřinese prakticky žádnou výraznější změnu. Gotham City se s největší pravděpodobností vrátí do totožné pozice, v jaké bylo před Baneovou takzvanou revolucí. Tedy do pozice města, které, pokud se má dočkat výrazné změny k lepšímu, musí do akce zapojit především své občany. Batmanovo obětování a záchranu města před jadernou katastrofou tomu slouží jako ideální odrazový můstek.

Pokud v *Batman začíná* Nolan tematizoval překonání strachu tím, že se s ním člověk naučí koexistovat a následně jej efektivně využívat a v *Temném rytíři* se zase zabýval urputnou snahou nalézt alespoň nějaký srozumitelný řád uprostřed bezbřehého chaosu, snímku *Temný rytíř povstal* v rámci trilogie vytváří pozici pozitivní tečky. Ve svém závěru totiž jeho příběh upomíná „pouze“ k tomu, že každé společenství si i v těch nejtemnějších a nejtěžších časech zákonitě musí udržovat naději na lepší zítřky.

Gotham City je v Nolanově trilogii pohnutým americkým velkoměstem, jemuž jeho ústřední osobnost nejprve dopomáhá k vyrovnání se s tíhou vlastní historie, aby následný vývojový stupeň (města i Batmanův) byl podroben další zatěžkávací zkoušce v podobě Jokerova anarchistického vpádu. Hrdost a pokoru město získává nakonec zpět poté, co přežívá násilný revoluční převrat a jeho obyvatelstvo se zpětně učí respektovat odkaz Batmana samotného. Takový vývoj Gotham City v průběhu tří filmů (a dějově v průběhu řady let) je tak očividnou reflexí Ameriky, resp. New Yorku před, během a po teroristických

²⁰⁵ V závěrečné sekvenci je z tohoto důvodu ostatně odhalena i majestátní Batmanova socha. Mimochodem, Gordon během Wayneova pohřbu čte pasáž z románu Charlese Dickense *Příběh dvou měst* z roku 1859, v němž zásadní roli hrají Londýn a Paříž v období Velké francouzské revoluce. Jeho slova navíc podkreslují řadu záběrů na obytné části Gotham City, které zdůrazňují šíři lidských životů zachráněných Batmanovým sebeobětováním.

²⁰⁶ Blake je ve filmu vykreslen jako člověk, který v mládí přišel o rodinu, vyrůstal v sirotčinci, ulice Gotham City zná nazpaměť, je čestný, spravedlivý, umí bojovat, je nezkorumpovatelný a především nerad prolévá krev, přičemž dokáže překonat strach. Vedle Batmana je jedinou postavou v *Temný rytíř povstal*, která hned několikrát čelí téměř jisté smrti. Ve finální scéně se také dle vodítek dostává až do netopyří jeskyně, kde na něho dle všeho čeká Batmanův/Wayneův odkaz. Komisař Gordon v tu chvíli také na policejním reflektoru nachází obnovený znak netopyře.

útocích z 11. září. Stejně jako reálný Manhattan, i fiktivní Gotham nakonec překonává brutální narušení svého statusu a existence a nadále hledí vstříc budoucnosti.

MOŽNOSTI DALŠÍHO VÝZKUMU

Batman v. Superman: Dawn Of The Justice (2016)

Přesto, že Nolanova batmanovská trilogie pro mou práci přinesla závěrečnou část analýz, velmi zajímavě se do budoucna taktéž jeví vizuální identita Batmana i Gothamů v jejich společné filmové budoucnosti. V roce 2016 přijde do kin crossover *Batman v. Superman: Dawn Of The Justice*, v němž se vůbec poprvé na filmovém plátně (a v hrané podobě) střetnou dvě největší komiksově ikony. Film v době psaní těchto řádků teprve vzniká, nicméně už teď je jisté, že režisér Zack Snyder, mj. tvůrce Nolanem produkováného rebootu supermanovské série s názvem *Muž z oceli* (*Man of Steel*, 2013), na jeho natáčení spolupracuje s production designerem Patrickem Tatopoulosem. Ten se ve své tvorbě pravidelně přiklání k naddimenzovaným rozměrům, organické tvárnosti i citlivému kombinování miniatur s CGI efekty, což mj. dokazuje jím ztvárněná image slizkých rozevlátých mimozemšťanů ve sci-fi blockbustoru *Den nezávislosti* (*Independence Day*, 1996), monstrózních vlkodlaků pro horor *Underworld* (*Underworld*, 2003), chladné kyberpunkové prostředí ve *Smrtihlavovi* (*Dark City*, 1998) či naopak civilnost spojená s obrovským smyslem pro detail v thrilleru *Sedm* (*Se7en*, 1995).

V rámci dosavadní propagační kampaně Snyderova crossoveru byly zveřejněny černobílé fotografie zachycující Batmana v podání Bena Afflecka i nový design batmobilu. Všechny výjevy navíc nasvědčují tomu, že Snyderovo pojetí batmanovského vesmíru v sobě bude obsahovat větší důraz na komiksovou estetiku v kombinaci s realisticky vyobrazeným prostředím a technologiemi dle stylu Christophera Nolana. Batmanův kostým ostatně vychází z šedomodrého designu obleku ve zmiňovaném *Návratu temného rytíře* Franka Millera, který obsahuje mohutný netopýří symbol, vojenský opasek i masku opět spojenou s těžkou kápí. **(Obr. 12.1)** Affleckův Batman působí jako sošný kolos, v jehož blízkosti se nachází batmobil, který se drží realistického ztvárnění Nolanova Tumbleru, ovšem přidává na sportovnějším terénním vyznění a dokonce vůbec poprvé přímo odhaluje kulometný arzenál v přední části vozidla. **(Obr. 12.2)** Bude minimálně zajímavé sledovat, jak Snyderova záliba v hrubě fyzickém, přesto nadsazeně stylizovaném násilí zapadne do Gothamů, jehož předobrazem se tentokrát stal Detroit.

V Detroitu jsou situovaná dvě ústřední mrakodrapová centra – majestátní neogotické One Detroit Center a modernistické skleněné Renaissance Center – vytvářející působivý

kontrast a padnoucí k současnému vykreslování Batmanova charakteru. Detroit navíc v uplynulém roce paradoxně prodělal největší bankrot v historii Spojených států, po němž ve městě došlo k masivnímu stěhování obyvatel. V minulosti bohatá a hustě zalidněná metropole si tak vysloužila nelichotivou přezdívku Město duchů a status města s nejvyšší kriminalitou ze všech amerických velkoměst. Příhodnější místo pro symbolický návrat temného rytíře si tvůrci ani vybrat nemohli.



Obr. 12. 1



Obr. 12. 2

ZÁVĚR

Ve své práci jsem se věnoval analýze vizuálních, primárně architektonických proměn fiktivního Gotham City ve filmové sérii věnované Batmanovi, neboť, jak zdůrazňuji již v úvodu, architektura je stěžejní součástí filmové mizanscény, která divákovi sděluje důležité informace o ději, jeho postavách i atmosféře. Za cíl jsem si vytyčil znovuzvláštnění konkrétních batmanovských snímků právě prostřednictvím analýzy jejich prostoru s důrazem na architekturu a design, která by prokázala, že postupné vizuální proměny Gothamu dotvářejí styl filmu samotného a rovněž komunikují s titulní postavou - a to jak po stránce vizuální, tak po stránce charakterové.

K dosažení takového cíle jsem si zvolil teoreticko-metodologický rámec vycházející z neoformalistické filmové analýzy Kristin Thompsonové a z pojetí filmového prostoru stanoveného Davidem Bordwellem. Jako dominantu analýzy jsem zvolil vizuální pojetí Gothamu, které jsem následně podrobil analýze u všech sedmi vybraných snímků. Samotná analýza se přitom skládala ze tří bodů: z popisu vizuální identity města, z popisu funkce kostýmu a hlavní rekvizity i z popisu souznění charakteru města s charakterem ústřední postavy.

V případě vizuální identity města jsem se zpočátku vždy věnoval pre-produkční fázi každého filmu, tedy inspiračním zdrojům formujících děj i výběru lokací či studiových prostor, v nichž se Gotham následně vybudoval. Následně jsem se zevrubněji zabíral konkrétní prací daného production designera, tedy popisu stylu městské architektury a jejího významu a funkce ve vztahu k narativní složce filmu. U funkce kostýmu a rekvizity jsem se zase zaměřil na odpověď na otázku, zda má zmiňovaná vizuální identita města vliv na design a funkci Batmanova kostýmu i ústřední rekvizity této postavy, totiž batmobilu. V závěrečném bodu jsem se pak zabýval propojením charakteru města s charakterem ústřední postavy, přičemž mým cílem bylo přesně určit, do jaké míry má vizuální výraz metropole vliv na Batmanův charakter. Zajímalo mě, jak moc je postava spjatá s prostorem, v němž se v průběhu celého děje pohybuje a zda je možné, že architektura prostředí například odráží jeho psychické rozpoložení či naopak – že se jeho i psychika některé ze zásadních vedlejších postav dotýká vizuálního profilu Gothamu samotného.

Všechny tři vytyčené body jsem v rámci zvolené dominanty aplikoval u všech sedmi snímků, tedy u dílů *Batman* a *Batman se vrací* režiséra Tima Burtona z let 1989 a 1992, dále u *Batman navždy* a *Batman a Robin* režiséra Joela Schumachera z let 1995 a 1997 a nakonec u trilogie režiséra Christophera Nolana složené z filmů *Batman začíná*, *Temný rytíř* a *Temný rytíř povstal* z let 2005, 2008 a 2012. Výsledky mé práce jsou následující:

Vizuální identita Gothamů v obou prvních dílech Tima Burtona vždy přímo vychází ze silně antiutopických vizí New Yorku umístěných do bezčasí. U prvního *Batmana* jeho production designer Anton Furst město pojal jako celospolečensky rozkolísané, prostorově silně zahuštěné prostředí plné dozvuků průmyslové architektury s řadou technickým staveb a továrních komplexů a doplňků, jemuž paradoxně dominuje gotická katedrála a jehož nadsazená eklektičnost je umocněna i tím, že se v jeho přeplněných ulicích pohybují civilisté s módou ve stylu 30. let 20. století. Batmanův kostým pak vizuálně souzní zejména s podobou gotických chrličů na vrcholku zmiňované věže, přičemž design batmobilu svou elegancí navazuje na veškeré artdecové elementy přítomné v exteriérech a interiérech města a svou agresivitou a technologickým progresem zase na futuristicky laděné elementy Gothamů. Samotný Bruce Wayne je pak vyobrazený coby persóna, jež se přirozeněji a sebejistěji cítí v netopýří masce nežli ve své civilní, introvertní poloze osamělého milionáře žijícího v obrovském anonymním zámku. Batman je tu navíc produktem odvrácené stránky města, jeho temných bočních ulic, v nichž se ostatně odehrála i vražda Wayneových rodičů – tedy mezní okamžik v životě Bruce Waynea výrazně přispívající k zrodu *Batmana*. Je pojímán jako urbánní legenda, jejíž význam obyvatelé Gothamů plně chápou až v závěru filmu, kdy policisté obstarávají reflektor vysílající jeho znamení v podobě symbolu netopýra.

Opětované seznamování se s postavou proto pro následující díl *Batman se vrací* není potřeba. Batman je již veřejně respektovanou osobností, což reflektuje jeho kooperace s gothamskou policií i strohý neorganický design jeho kostýmu, který z něho vizuálně nečiní netopýřího humanoida, nýbrž právě naopak v sobě odráží obdobně minimalistické tvary soch rozsetých ve všech patrech Gothamů. Město v podání production designera Roberta Welche tentokrát opouští od urbanistického chaosu a přesto, že v mnoha ohledech extremizuje a karikuje architektonické pojetí New Yorku, systematicky operuje s fašistickou a komunistickou kulturou monumentálních soch vyobrazujících odhodlaný pracující lid. Tím jen posiluje totalitní atmosféru celého klaustrofobického prostředí. Welchův Gotham je navíc mnohem gotičtější Gothamem než byl ten v pojetí Antona

Fursta. A to nejenom kvůli charakteru Batmana, ale díky všem třem ústředním postavám, tedy i Penguinovi a Catwoman. Všichni tři mají svá specifická, opuštěná útočiště a expresionisticky deformované tvary města jsou odrazem jejich pochroumané psychiky.

Příchod režiséra Joela Schumachera na pozici režiséra třetího filmu pak přináší nový a naprosto odlišný pohled na batmanovskou sérii. Změna se logicky dotýká i vyobrazení Gotham, z něhož se ve filmu *Batman navždy* pod dohledem production designerky Barbary Ling tentokrát stává extravagantní, velikostně naddimenzovaná metropole plná futuristicky vyhlížejících staveb. Do jejího prostředí vizuálně zapadá jak Batmanův organicky tvarovaný kostým, tak animální batmobil. Architektonický výraz dynamického Gotham navíc stejně tak reflektuje rozdvojené charaktery ústředních postav – lze v něm spatřovat obří barokní sochy lidských i nelidských bytostí, které dopomáhají městu k vytvoření dojmu, že jde skutečně o místo s bezpočtem tváří. S dosud nejabsurdnější velikostí Gotham v jeho filmové historii operuje Schumacherovo pokračování *Batman a Robin*. Jde o průmyslovou megapoli kovových konstrukcí a kolosálních soch lidských figur, jehož celková teatrálnost vizuálně komunikuje s Batmanem. Ten chodí v dekorativním obleku a jezdí v bizarním světélkujícím cabrioletu. Navíc se u něho naprosto stírá odlišnost od Bruce Wayne – naopak působí jako jedna a ta samá osoba, tedy charismatická vtipkující celebrita, bezmezně adorovaná celou gothamskou společností.

Závěrečná část mé práce analyzuje tři snímky Christophera Nolana, jež dohromady tvoří komplexní trilogii popisující zrod, působení, konec a odkaz batmanovského mýtu. V rámci celé filmové série jde o naprostý mezník nejenom tím, že je to poprvé, kdy jediný režisér stojí za všemi třemi díly, ale také tím, že Nolanova trilogie z batmanovské legendy činí aktuální symbol stavěný na realistických základech. Nolanův Bruce Wayne/Batman je tak znovu seriózně pojatým, často chybujícím a pochybujícím smrtelníkem, který „své“ město za prvé nemá zpočátku příliš v lásce a za druhé veškeré nástroje zásadní pro roli Batmana (včetně kostýmu, zbraní a batmobilu) buduje na základě reálně dostupného vybavení. Vždy tak zdůrazňuje primárně jejich praktickou, nikoliv dekorativní funkci.

K dosažení autentičnosti přispívá navíc i samotná vizuální identita Gotham City, tentokrát vytvářená production designerem Nathanem Crowleyem. Zatímco v případě Burtonových a Schumacherových snímků šlo o postmoderní eklektické metropole čerpající z bezpočtu architektonických stylů a usazených do blíže nespecifikované doby, děj Nolanovy trilogie se soustředí do současného amerického velkoměsta, které ve svém pojetí doslovně cituje

skutečné newyorské, resp. manhattanské realie. V *Batman začíná* je Gotham City ještě ztvárněno coby syrová a zveličená variace na New York, v jejíž struktuře je místo jak pro korporátní mrakodrapové jádro, památnou nadzemní dráhu či rozpadající se chudinské slumy, v *Temném rytíři* se ovšem jeho předobrazem stává reálné Chicago s majestátným mrakodrapovým panorámatem. *Temný rytíř* tak pro filmovou historii Gothamů přináší důležitý zlom na poli autenticity. Zatímco předchozí filmy více či méně nabízely různorodé, ať už sarkastické či komiksově nadsazené, filmové pohledy na reálná americká velkoměsta, Nolan s Crowleym vůbec poprvé natáčení filmu přesouvají kompletně ze studia do existujících městských ulic a budov. Vizuální identita Gothamů získává autentické rysy, čímž je navíc zesílena uvěřitelnost nejenom samotné batmanovské legendy, ale také všech aktuálních společensko-politických komentářů, jež v sobě Nolanova trilogie obsahuje. Její závěrečný díl *Temný rytíř povstal* je pak produkčně i dějově dosud největším batmanovským filmem vůbec. A nejdále také zachází ve zmiňované spojitosti s newyorským Manhattanem, v jehož prostředí se odehrávají dvě zásadní scény filmu. Patří sem jak přepadení burzy, reálně figurující na Wall Street, tak i finální bitva, která se zase symbolicky odehrává před Federal Hall.

Krom detailně analyzované vizuální identity Gothamů a její těsné komunikace s vizuálním i charakterovým pojetím Batmana tato práce přináší i důkaz, že se tato ikonická filmová metropole v průběhu pětadvaceti let proměnila od přepjatě eklektické antiutopické verze New Yorku k jeho identickému obrazu, jenž vychází primárně ze skutečnosti.

Podle Kuhna je situace „popkulturního New York City“²⁰⁷ v komiksových adaptacích srovnatelná s žánrem katastrofického filmu. Upozorňuje, že právě Manhattan je díky svému architektonickému profilu jednoduše nejvhodnější pro urbanistickou destrukci. Díky celé řadě zmiňovaných ikonických objektů i díky jeho impozantnímu výškovému profilu je Manhattan jako stvořený pro superhrdiny, obratně operujícími na vrcholcích tamějších mrakodrapů. „Newyorská architektura i budovy tak v tomto žánru dostávají nový rozměr i význam, protože superhrdinský pohyb popírá implicitní funkci architektury. (...) Budovy se stávají pouhými podpůrnými objekty v dráze jejich dynamického pohybu, který připomíná nový gymnastický outdoorový fenomén parkour.“²⁰⁸ Vzhledem ke způsobu, s jakým je s Gothamem nakládáno v průběhu Nolanovy trilogie, je vliv žánru

²⁰⁷ KUHN, Ondřej. *New York City – Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001*. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta: 2011, s. 115 – 116.

²⁰⁸ KUHN, Ondřej: cit.díla, s. 116.

katastrofického filmu rozhodně citelný, na druhou stranu pro žádnou z filmových verzí Gotham City neplatí, že by jeho budovy byly pouze odrazovými můstky určenými pro postupný přesun hlavních hrdinů. Jednak z toho důvodu, že Batman v pojetí Michaela Keatona, Vala Kilmera i Christiana Balea nedisponuje nadpřirozenými schopnostmi a nemůže tak fakticky skákat po budovách, a jednak také kvůli tomu, že architektura Gotham City nabízí, jak bylo prokázáno výše, odrazový můstek i v rámci narativní složky jednotlivých snímků. A to v pojetí všech tří režisérů a všech čtyř production designerů. Ať už jde o temný eklektický chaos, extravaganci strhávající pozornost na sebe sama či o civilní a autenticky špinavé velkoměsto, Gotham City je ve všech sedmi filmech pojímáno jako prostředí dotvářející příběh i charakter ústředních postav.

V tomto ohledu je proto zajímavé, že např. vliv režiséra Christophera Nolana a jeho stálého production designera Nathana Crowleyho není v případě ztvárnění Manhattanu v jiných adaptacích superhrdinského komiksu znatelnější. Zatímco v trilogii o Temném rytíři je Gotham dynamickým organismem odrážejícím současný urbanistický i ideologický vývoj newyorského Manhattanu, např. tvůrci snímků *Avengers*, *The Amazing Spider-Man 2* či *Muž z oceli* s velkoměstem operují spíše jako s anonymními prostory, s jejichž obyvateli se divák jen velmi těžko ztotožňuje, natož s nimi, v případě velkých katastrofických sekvencí, jakkoliv soucítí. V *Avengers* či *Spider-Manovi* slouží centrum metropole primárně jako statická zápasnická aréna určená megalomanským bitvám a mrakodrapový profil je pak pouhým jejím efektním hrazením, které postavy rovněž prakticky využívají k soubojům.²⁰⁹ Lidský element je tu nicméně v menší či větší míře stále přítomný, smrtelníci zmateně přihlížejí, prchají, či jsou přímými účastníky a bezprostředními svědky nadlidských šarvátek.

²⁰⁹ V *Avengers* jádro velkoměsta slouží jako dějiště velkolepého destruktivního klání mezi titulními superhrdiny a mimozemskou armádou ničící prakticky vše, co jí stojí v cestě. Choreografie celé této akční kolize a její nasnímáná jsou podány natolik precizně, že úlohou výškového profilu města je především zprostředkovat dostatečné množství budov k efektivní demolici. V *The Amazing Spider-Man 2* mrakodrapový profil New Yorku hraje zásadní roli zejména při vyobrazování hlavního hrdiny při dynamickém prolétávání městem; výsadního postavení se dočkává Times Square, jehož profil místa zahuštěného reklamními mediálními fasádami souzní s ústřední akční scénou využívající silové elektrické výboje padoucha Electra. Pasuje ovšem i k jeho odvěké touze být středem pozornosti, což mu ostatně bezpočet záběrů na obřích televizních plochách zajišťuje vrchovatě. Nolanova trilogie nejde v tomto ohledu po velkoleposti jen za účelem vyobrazení rozmáchlé akce. Např. v *Temný rytíř povstal* je divák svědkem hned několika simultánně vedených operací v centru města, mezi nimiž nechybí honička s nákladním vozidlem převážejícím atomovou bombu, obří davová bitva i záchrana dětí ve školních autobusech. Jde o vrstevnaté montáže, jež postupně rozkrývají další prostory města a zapojují je aktivně do dění. V tomto ohledu má pak tedy Nolanovu stylu nejbližší zmiňovaná akční scéna z druhého *Spider-Mana*, která zářící Times Square rovněž využívá jak formálně, tak obsahově.

Snyder pak v tomto ohledu ve svém *Muži z oceli* zachází mnohem dál, když v závěrečné scéně supermanovské Metropolis vyprofiluje jako (post)apokalyptické pohřebiště, jehož obyvatelé buď zemřeli, nebo se hromadně schovali nebo zkrátka zmizeli. Na tomto poli se pak odehrává kolosální bitka mezi Supermanem a Generálem Zodem, která nemá v subžánru superhrdinského filmu obdoby. Jde až o nihilistické bourání čehokoliv, přičemž ve svém jádru je tento souboj precizní kopií gigantických střetů ze stránek komiksů, při nichž se mrakodrapy hroutí jako domečky z karet a na civilní obyvatelstvo se nebere sebemenší zřetel. Veškerá pozornost je na souboj titánů strhávána natolik, že dané prostředí ztrácí na jasných konturách, díky závratné rychlosti postav se rozplývá před očima a získává tak na téměř abstraktním vyznění. To má také za následek efekt, kdy je divákovi/čtenáři po chvíli vyčerpávajícího sledování naprosto lhostejné, kde konkrétně se takový souboj odehrává.

Oproti výše zmiňovaným vyobrazováním amerických metropolí jako neživotných kulis vhodných primárně k pompézní destrukci, působí Gotham City v průběhu svých pětadvaceti let na stříbrném plátně jako progresivní filmový prostor mnoha tváří a identit, který si prochází dynamickým vývojem a v každém ze sedmi batmanovských snímků je aktivním hybatelem děje i významným spoluvůrcem batmanovské ikonografie.

Vzhledem k tomu, že zmiňované pojmání filmového města a budování jeho vizuální identity je jednou ze zásadních úloh pro production designery, mohla by tato má práce posloužit i jako vhodný odrazový můstek pro další bádání a analyzování filmového prostoru a architektury. A to nejenom v případě hollywoodské produkce. Jak totiž tento text prokazuje, role production designera – v češtině filmového architekta či vedoucího výpravy – sehrává ve filmovém průmyslu zásadní úlohu, jež výrazným způsobem ovlivňuje a koneckonců spoluvytváří výsledný styl filmu samotného. Díky tomu, že jsem analýze architektury a designu podrobil fiktivní Gotham City ve filmové sérii o komiksovém Batmanovi, mohl by se tento text navíc stát přínosným i pro ty, kteří se chystají nadále pokračovat ve zkoumání na první pohled nezajímavých, přesto ve výsledku velmi obohacujících témat popkultury a jejich konfrontování s reálnými souvislostmi.

PRAMENY A LITERATURA

FILMOVÉ PRAMENY:

Batman

Batman, 1989

122 min.

USA / Velká Británie

Režie: Tim Burton. **Námět:** Sam Hamm. **Scénář:** Samm Hamm & Warren Skaaren.

Produkce: Peter Guber & Jon Peters. **Kamera:** Roger Pratt. **Střih:** Ray Lovejoy. **Hudba:** Danny Elfman. **Production Design:** Anton Furst. **Art Direction:** Terry Ackland-Snow, Nigel Phelps, Leslie Tomkins. **Set Decoration:** Peter Young. **Costume Design:** Bob Ringwood & Mary E. Vogt. **Obsazení:** Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger, Robert Wuhl, Pat Hingle, Michael Gough ad.

[DVD] Batman – Bonus Disc, Special Features: *Visualising Gotham: The production design of Batman*, 2005

Batman se vrací

Batman Returns, 1992

122 min.

USA / Velká Británie

Režie: Tim Burton. **Námět:** Daniel Waters & Sam Hamm. **Scénář:** Daniel Waters. **Produkce:** Tim Burton & Denise Di Novi. **Kamera:** Stefan Czapsky. **Střih:** Bob Badami & Chris Lebenzon. **Hudba:** Danny Elfman. **Production Design:** Robert „Bo“ Welch. **Art Direction:** Christopher Burian-Mohr & Rick Heinrichs. **Set Decoration:** Cheryl Carasik. **Costume Design:** Bob Ringwood & Mary E. Vogt. **Obsazení:** Michael Keaton, Danny DeVito, Michelle Pfeiffer, Christopher Walken, Pat Hingle, Michael Gough ad.

[DVD] Batman Returns – Bonus Disc, Special Features: *Gotham City Revisited: The Production Design of Batman Returns*, 2005

[DVD] Batman Returns – Bonus Disc, Special Features: *Sleek, Sexy and Sinister: The Costumes of Batman Returns*, 2005

Batman navždy

Batman Forever, 1995

121 min.

USA

Režie: Joel Schumacher. **Námět:** Lee Batchler & Janet Scott Batchler. **Scénář:** Lee Batchle, Janet Scott Batchler & Akiva Goldsman. **Produkce:** Tim Burton & Peter Macgregor-Scott. **Kamera:** Stephen Goldblatt. **Střih:** Mark Stevens & Dennis Virkler. **Hudba:** Elliot Goldenthal. **Production Design:** Barbara Ling. **Art Direction:** Tom Duffield & Joseph P. Lucky. **Set Decoration:** Cricket Rowland. **Costume Design:** Bob Ringwood & Ingrid Ferrin. **Obsazení:** Val Kilmer, Tommy Lee Jones, Jim Carrey, Nicole Kidman, Chris O'Donnel, Pat Hingle, Michael Gough ad.

[DVD] Batman Forever – Bonus Disc, Special Features: *Shadows of the Bat: The Cinematic Saga of the Dark Knight, Part 4*, 2005

[DVD] Batman Forever – Bonus Disc, Special Features: *Out Of The Shadows: The Production Design of Batman Forever*, 2005

Batman a Robin

Batman & Robin, 1997

125 min.

USA

Režie: Joel Schumacher. **Námět a scénář:** Akiva Goldsman. **Produkce:** Peter Macgregor-Scott & William M. Elvin. **Kamera:** Stephen Goldblatt. **Střih:** Mark Stevens & Dennis Virkler. **Hudba:** Elliot Goldenthal. **Production Design:** Barbara Ling. **Art Direction:** Richard Holland & Geoff Hubbard. **Set Decoration:** Dorree Cooper. **Costume Design:** Ingrid Ferrin & Robert Turturice. **Obsazení:** George Clooney, Arnold Schwarzenegger, Uma Thurman, Chris O'Donnel, Alicia Silverstone, Pat Hingle, Michael Gough ad.

[DVD] Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features: *Shadows of the Bat, Pt. 6: Batman Unbound*, 2005

[DVD] Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features: *Bigger, Bolder, Brighter: The Production Design of Batman & Robin*, 2005

[DVD] Batman & Robin – Bonus Disc, Special Features: *Maximum Overdrive: The Vehicles Of Batman & Robin*, 2005

Batman začíná
Batman Begins, 2005

140 min.

USA / Velká Británie

Režie: Christopher Nolan. **Námět:** David S. Goyer. **Scénář:** Christopher Nolan & David S. Goyer. **Produkce:** Larry J. Franco, Charles Roven & Emma Thomas. **Kamera:** Wally Pfister. **Střih:** Lee Smith. **Hudba:** James Newton Howard & Hans Zimmer. **Production Design:** Nathan Crowley. **Art Direction:** Peter Francis, Paul Kirby, Simon Lamont, Dominic Masters, Alan Tomkins & Susan Whitaker. **Set Decoration:** Paki Smith & Simon Wakefield. **Costume Design:** Lindy Hemming. **Obsazení:** Christian Bale, Michael Caine, Liam Neeson, Katie Holmes, Gary Oldman, Cillian Murphy, Tom Wilkinson, Ken Watanabe, Morgan Freeman ad.

Temný rytíř

The Dark Knight, 2008

152 min.

USA / Velká Británie

Režie: Christopher Nolan. **Námět:** Christopher Nolan & David S. Goyer. **Scénář:** Christopher Nolan & Jonathan Nolan. **Produkce:** Christopher Nolan, Charles Roven & Emma Thomas. **Kamera:** Wally Pfister. **Střih:** Lee Smith. **Hudba:** Hans Zimmer & James Newton Howard. **Production Design:** Nathan Crowley. **Art Direction:** Mark Bartholomew, James Hambidge, Craig Jackson, Kevin Kavanaugh, Simon Lamont, Steven Lawrence, Naaman Marshall. **Set Decoration:** Peter Lando. **Costume Design:** Lindy Hemming. **Obsazení:** Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Maggie Gyllenhaal, Michael Caine, Gary Oldman, Morgan Freeman ad.

[DVD] The Dark Knight – Bonus Disc, Special Features: *The Evolution of The Knight*, 2008

Temný rytíř povstal

The Dark Knight Rises, 2012

158 min.

USA / Velká Británie

Režie: Christopher Nolan. **Námět:** Christopher Nolan & David S. Goyer. **Scénář:** Christopher Nolan & Jonathan Nolan. **Produkce:** Christopher Nolan, Charles Roven & Emma Thomas. **Kamera:** Wally Pfister. **Střih:** Lee Smith. **Hudba:** Hans Zimmer. **Production Design:** Nathan Crowley. **Art Direction:** Toby Britton, Kate Grimble, Zack Grobler, James Hambidge, James Hambidge, Naaman Marshall, Susan Whitaker ad.. **Set Decoration:** Paki Smith. **Costume Design:** Lindy Hemming. **Obsazení:** Christian Bale, Tom Hardy, Joseph Gordon-Levitt, Anne Hathaway, Marion Cotillard, Michael Caine, Gary Oldman, Morgan Freeman ad.

CITOVANÉ FILMY:

8MM (r. Joel Schumacher, 1999)
Avengers (The Avengers, r. Joss Whedon, 2012)
Amazing Spider-Man 2 (The Amazing Spider-Man 2, r. Marc Webb, 2014)
Batman v. Superman: Dawn Of The Justice (r. Zack Snyder, 2016)
Beetlejuice (r. Tim Burton, 1988)
Blade Runner (r. Ridley Scott, 1982)
Čas zabíjet (A Time to Kill, r. Joel Schumacher, 1996)
Dokonalý trik (The Prestige, r. Christopher Nolan, 2006)
Ed Wood (r. Tim Burton, 1995)
Frankenstein (r. James Whale, 1931)
Insomnie (Insomnia, r. Christopher Nolan, 2002)
Kabinet dr. Caligariho (Das Kabinett des Doktor Caligari, r. Robert Wiene, 1920)
Memento (r. Christopher Nolan, 2000)
Muž z oceli (Man Of Steel, r. Zack Snyder, 2013)
Metropolis (r. Fritz Lang, 1927)
Nosferatu, symfonie hrůzy (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, r. F.W. Murnau, 1922)
Občana Kanea (Citizen Kane, r. Orson Welles, 1941)
Ospalá díra (Sleepy Hollow, r. Tim Burton, 1999)
Psycho (r. Alfred Hitchcock, 1960)
Střihoruký Edward (Edward Scissorhands, r. Tim Burton, 1990)
Smrtihlav (Dark City, r. Alex Proyas, 1998)
Sedm (Se7en, r. David Fincher, 1995)
Spider-Man (r. Sam Raimi, 2002)
Underworld (r. Len Wiseman, 2003)
Vetřelec (Alien, r. Ridley Scott, 1979)
X-Men (r. Bryan Singer, 2000)
X-Men II (X2: X-Men United, r. Bryan Singer, 2003)

INTERNETOVÉ ZDROJE:

Wikipedia:

Batman:

Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_\(1989_film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_(1989_film))

Batman Returns

Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Returns

Batman Forever:

Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Forever

Batman & Robin

Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_%26_Robin_(film))

Batman Begins

Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Batman_Begins

The Dark Knight

Dostupné z [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_\(film\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_(film))

The Dark Knight Rises

Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_Rises

Bob Kane

Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Bob_Kane

Gotham City

Dostupné z http://en.wikipedia.org/wiki/Gotham_City#Architecture

Federal Hall

Dostupné z http://cs.wikipedia.org/wiki/Federal_Hall

Komiksárium:

Strach a hnus v Gotham: jak architektura ovlivňuje hru Arkham City

Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2013/01/strach-a-hnus-v-gothamu-jak-architektura-ovlivnuje-hru-arkham-city/>

Jaký měl být Batman vs. Superman? Scénář napsal autor thrilleru Sedm

Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2013/07/jaky-mel-byt-batman-vs-superman-scenar-napsal-autor-thrilleru-sedm/>

Obhajoba temného rytíře: Jak Batman padl a povstal

Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2012/11/obhajoba-temneho-rytire-jak-batman-padl-a-povstal-13/>

Snyder proměnil Jokera v zamilované monstrum

Dostupné z <http://www.komiksarium.cz/index.php/2014/11/debatmani-proc-se-tesit-na-snydera-jokera-promenil-v-zamilovane-monstrum-z-hororu/>

YouTube:

Film meets Art - Chris Nolan inspired by Francis Bacon

Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=u1R4CFUxj9c>

Life Without Buildings:

Batman Demolishes Penn Station in Chip Kidd's Death by Design

Dostupné z <http://lifewithoutbuildings.net/2012/06/death-by-design.html>

Flickr:

Hugh Ferris

Dostupné z <https://www.flickr.com/photos/kosmograd/sets/72157603512259334/>

NYTIMES:

The Exacting, Expansive Mind of Christopher Nolan

Dostupné z http://www.nytimes.com/2014/11/02/magazine/the-exacting-expansive-mind-of-christopher-nolan.html?ref=magazine&_r=3

LITERATURA

FILMOVĚDNÉ TEXTY:

BAZIN, André. *Co je to film?*. Praha: ČSFÚ, 1979. ISBN 978-80-00-01410-4

BORDWELL, David, THOMPSONOVÁ, Kristin. *Umění filmu. Úvod do studia formy a stylu*. AMU, 2011. ISBN: 978-80-7331-217-6

BORDWELL, David. *Figures Traced in Light*. University of California Press, 2005. ISBN 978-0-520-24197-8

BLÁHOVÁ, Jindřiška: *Moderní éra blockbustera nezačala s Čelistmi / Rozhovor s filmovým historikem Richardem Nowellem*. Cinepur, 2014, č. 93.

ELSAESSER, Thomas. *Metropolis*. Casablanca, 2007. ISBN 978-80-903756-2-8

EISENSTEIN, Sergei M.: *Montage and Architecture*. In: *Assemblage*, č. 10, Prosinec 1989.

THOMPSON, Kristin: *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod*. Illuminace. Čs. film ústav: Praha 1998, č. 1. ISSN 0862397X

KNIHY SPJATÉ S BATMANOVSKOU FILMOVOU SÉRIÍ:

BYRNE, Craig; NOLAN, Christopher; NOLAN, Jonathan. *The Dark Knight: Featuring Production Art and Full Shooting Script*. Universe, 2008. ISBN: 978-0789318121

JESSER, Duncan, Jody; POURROY, Janine. *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*. Harry N. Abrams, 2012. ISBN 1419703692

KOKEŠ, Radomír D. *Mezi Bruceem Waynem a Batmanem. Trojí pojetí jednoho mýtu*. Praha: Sdružení přátel Cinepuru, 2005.

MARRIOTT, John. *Batman: The Official Book Of The Movie*. Bantam, 1989. ISBN 978-0553348088

SINGER, Michael. *Batman Returns: The Official Movie Book*. Bantam, 1992. ISBN 978-0553370300

SINGER, Michael. *Batman Forever: The Official Movie Book*. Modern Publishing, 1995. ISBN 978-0749322809

SINGER, Michael. *Batman & Robin: The Making Of The Movie*. Rutledge Hill Press, 1997. ISBN 978-1558535275

VAZ COTTA, Mark. *Batmobile: The Complete History*. Insight Editions, 2012. ISBN 9781608871032

WHITE, Mark D. *Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul (The Blackwell Philosophy and Pop Culture Series)*. Wiley, 2008. ISBN 978-0470270301

KNIHY SPJATÉ S ARCHITEKTUROU:

KOOLHAAS, Rem. *Třešticí New York. Radioaktivní manifest pro Manhattan*. Arbor Vitae, 2007. ISBN: 978-80-86300-77-1

KUHN, Ondřej. *New York City – Topos velkoměsta v americké kinematografii po 11. září 2001*. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta, Olomouc, 2011

MELVIN, Jeremy. *Jak chápat architekturu*. Slovart, 2006. ISBN: 80-7209-809-8

MARTINOVÁ, Sylvia. *Futurismus*. Slovart, 2007. ISBN: 978-80-7209-874-3

NEUMANN, Dietrich; ALBRECH, Donald. *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*. Prestel Publishing, 1996. ISBN 978-3791316055

VACHTL, Pavel. *Příběh steampunku. Plnou parou vzad!*. Živel, 2012, č. 36.

KOMIKSOVÉ KNIHY:

KIPP, Chip; TAYLOR, Dave. *Batman: Death by Design*. DC Comics, 2012. ISBN-10: 9781401234539

MILLIGAN, Peter, DWYER, Kieron. *Temný rytíř, temné město 1 - 3*. Crew, 1999

MILLER, Frank; VARLEY, Lynn. *Návrat temného rytíře*. Crew, 2012. ISBN: 978-80-7449-112-2

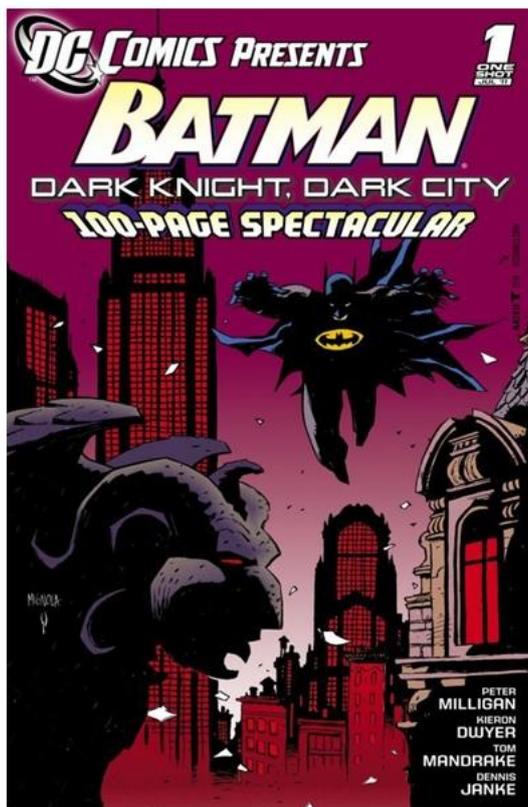
MILLER, Frank; MAZZUCHELLI, David. *Baman: Rok jedna*. Crew, 2007. ISBN: 978-80-87083-19-2

SNYDER, Scott; CAPULLO, Greg. *Batman Vol. 1: The Court of Owls*. DC Comics, 2013. ISBN 978-1401235420

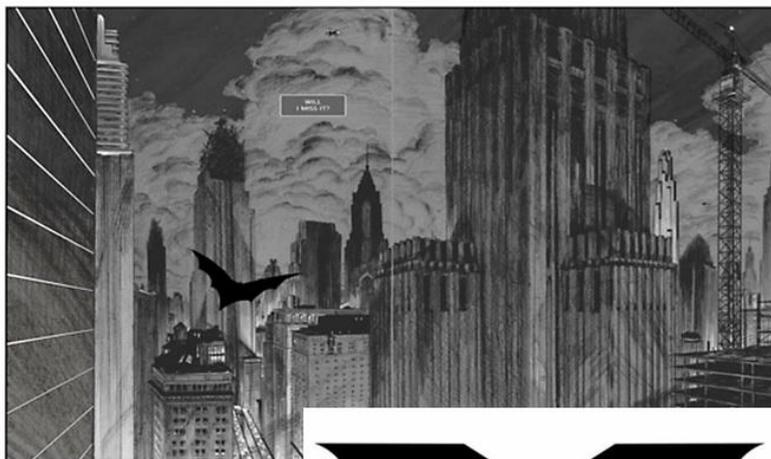
SNYDER, Scott; CAPULLO, Greg. *Batman Vol. 2: The City of Owls*. DC Comics, 2013. ISBN 978-1401237783

SNYDER, Scott; HIGGINS, Kyle. *Batman: Gates of Gotham*. DC Comics, 2012. ISBN 978-1401233419

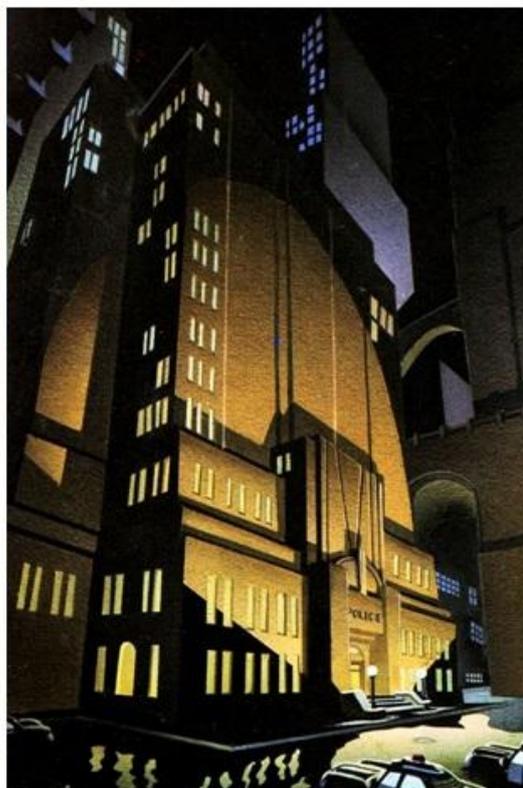
OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



Obálka a jedna ze stran komiksu *Dark Knight, Dark City* z 90. let, kde je Gotham City ve svých nejvyšších patrech pojaté jako goticko-secesní království.



Masivní mrakodrapy v komiksu *Death by Design* vycházející z návrhů Hugh Ferriss. Pod panelem batmanovský symbol od grafika Chipa Kidda inspirovaný geometrickou přesností původního návrhu křídel od Da Vinciho.

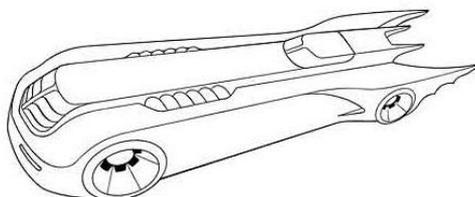


MAIN VEHICLES

408-006 BATMOBILE 3/4
 FRONT VIEW
 FEB 15 1991



WARNER BROS.



CARTOON
 NETWORK
 © WARNER BROS. ANIMATION INC. 1992

Strohý minimalistický design Gotham City i batmobilu pro *Batman: The Animated Series* z první poloviny 90. let. Artdeco si tvůrci této oceňované série oblíbili stejně jako Anton Furst v případě prvního Burtonova *Batmana*. Exteriéry, interiéry, móda i design vozidel odpovídají vizualitě 30. – 50. let 20. století a celá televizní série tak nepostrádá atmosféru temného noiru. Formálně i obsahově velmi progresivní počin a jeden z největších vrcholů na poli animovaných seriálů.



Architektura Gothamů v komiksově klasice Franka Millera *The Dark Knight Returns*. Na jedné straně impozantní gotika dominující nad modernistickou změť mrakodrapů, na té druhé pak esence artdecové jednoduchosti a strohosti.



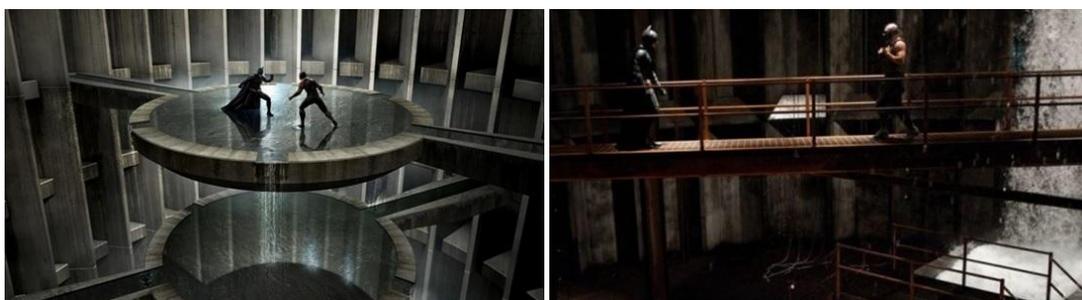
Výjez z nočního Gothamů v komiksu *Year One*. Dílo svým způsobem pojednává o zrodu batmanovské ikonografičnosti, proto nelze hned očekávat typické katedrály jako spíše surové městské prostředí a střechy s vodními věžemi jako v New Yorku či Chicagu.



S vizuálem Gothamem je velmi soustředěně a detailně zacházeno i v počítačové hře *Arkham City* z roku 2011. Scénáristům a grafikům zavedeného Rocksteady Studios se tu podařilo ideově a vizuálně znázornit nejslavnější komiksové město, které se bez působnosti svého temného rytíře řítí do jisté záhuby. Prostředí *Arkham City* je „zlým dvojčetem Gothamem“, do posledních detailů promyšlenou kombinací rozpadlé metropole s dávno zašlou slávou a zrezivělou továrnou, na jejíž pochroumané kostře nesmyslně visí jedna neonová reklama vedle druhé.



Postava Banea ze snímku *Temný rytíř povstal* má z Darth Vaderem ze *Star Wars* společné těžké zranění a s ním spojenou technologii, která jim oběma umožňuje překonávat fyzickou bolest a v podstatě je oba drží při životě. Bane by s vizáží těžkotonážního revolucionáře v hutném zimním kabátu a s téměř kyberpunkovou maskou na obličeji vizuálně zapadl i do burtonovské vize Gotham.



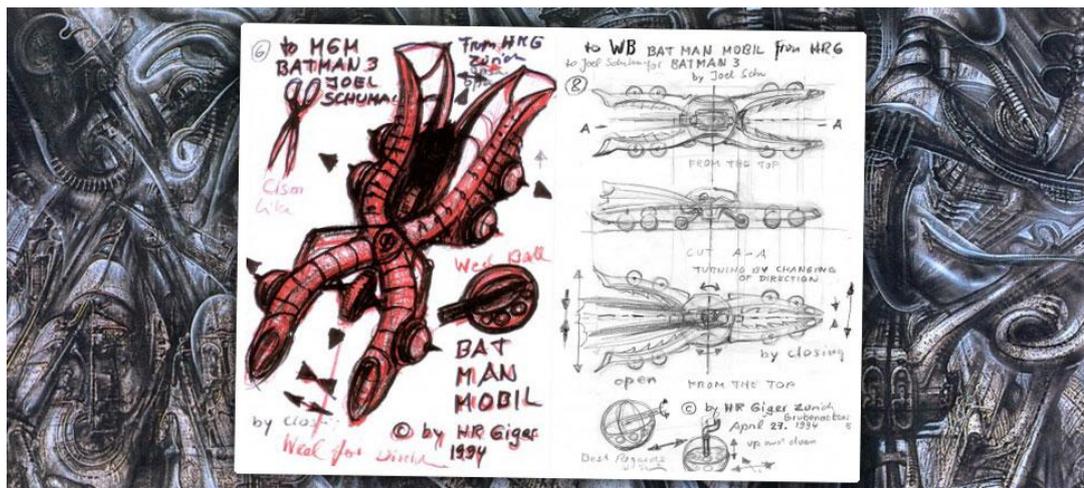
Dle původních návrhů měl design Baneovy základny vycházet z oblejších tvarů, modernějšího zařízení a celkově vyvolávat futurističtější dojem. Do strohého industriálního prostředí plného rezivějících mostů ovšem lépa zapadl jak Batmanův členitý oblek, tak ona Baneova maska se systémem miniaturních trubek.



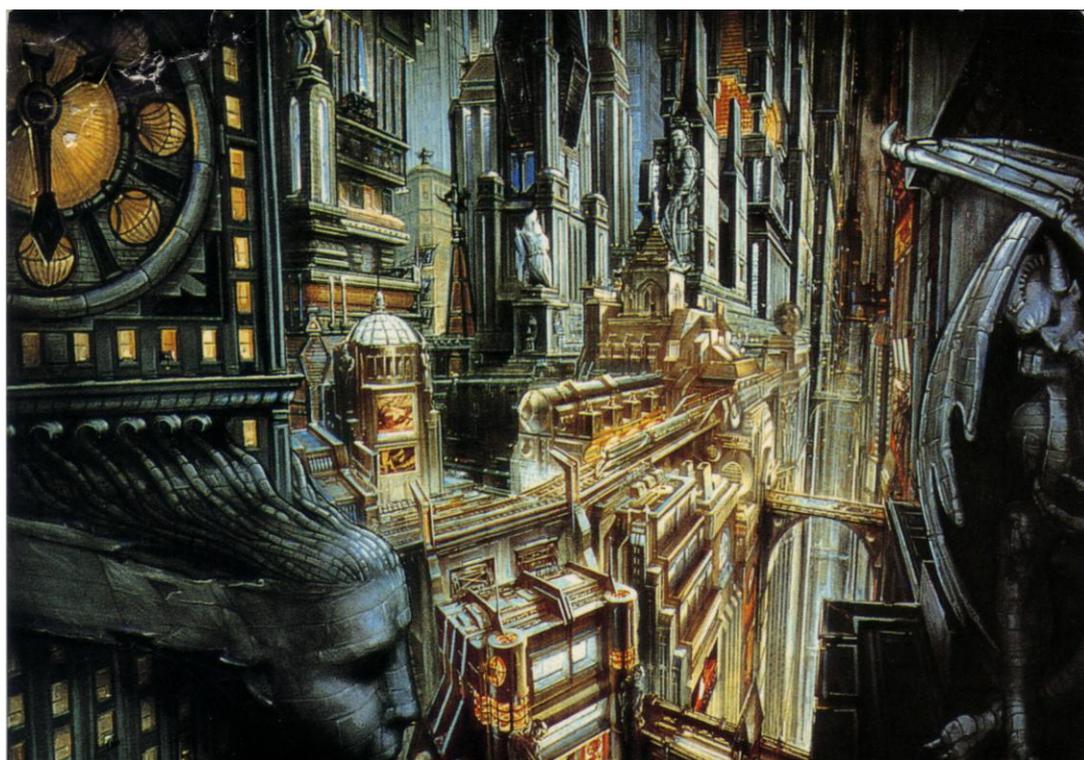
Záběry z vrcholu trilogie *Temný rytíř povstal* zobrazující gigantickou rozlohu Gotham a zcela otevřeně a přiznaně operující s manhattanským předobrazem. Dějově se jedná o moment, kdy Bane odpálí většinu hlavních přístupových cest a obyvatelstvo tak nechá uvězněné ve vlastním městě s aktivovanou jadernou hlavicí. Z Gotham se následně stane chaotický svět ve světě.



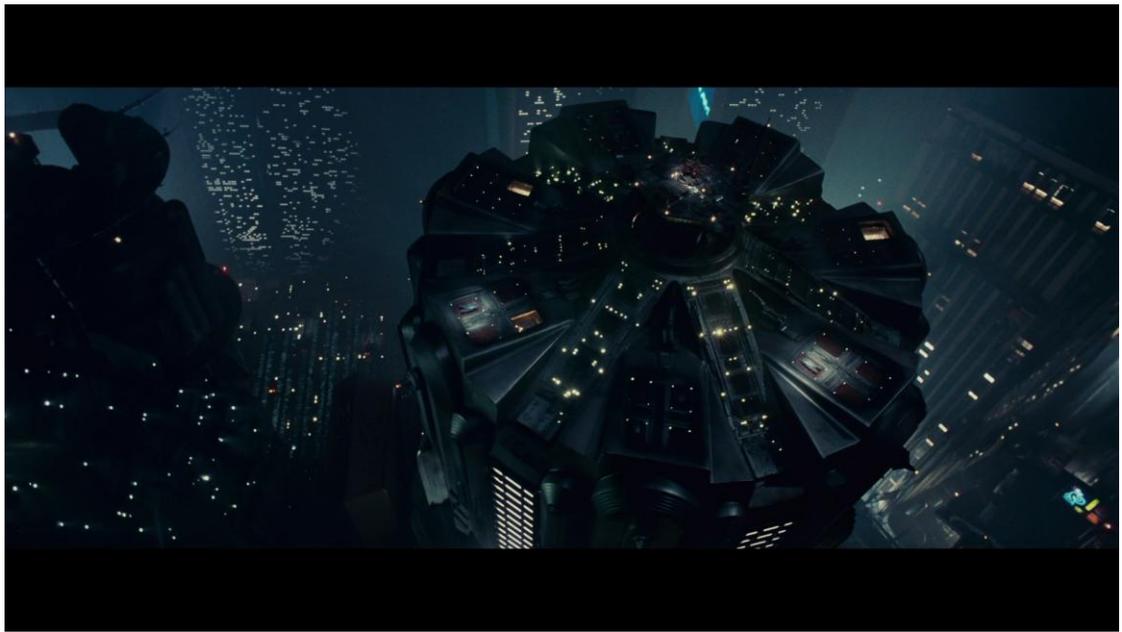
Hlavní plakát k filmu *Temný rytíř* zdůrazňující gró příběhu – tedy Batmanův souboj s Jokerovou neřízenou anarchií. Plakát překvapivě nikterak nezaujal cenzuru, jež po událostech 11. září pravidelně kritizuje a zakazuje obdobná vyobrazení hořících výškových budov na plakátech k hollywoodským blockbusterům.



Švýcarský výtvarník H. R. Giger, stvořitel monstra pro *Vetřelce*, byl osloven i ke spolupráci na snímku *Batman navždy*. Režisér Schumacher ho žádal přímo o podobu nového batmobilu, nicméně výsledný expresivní návrh kombinující tank s mořskou hvězdí nakonec k realizaci schválen nebyl.



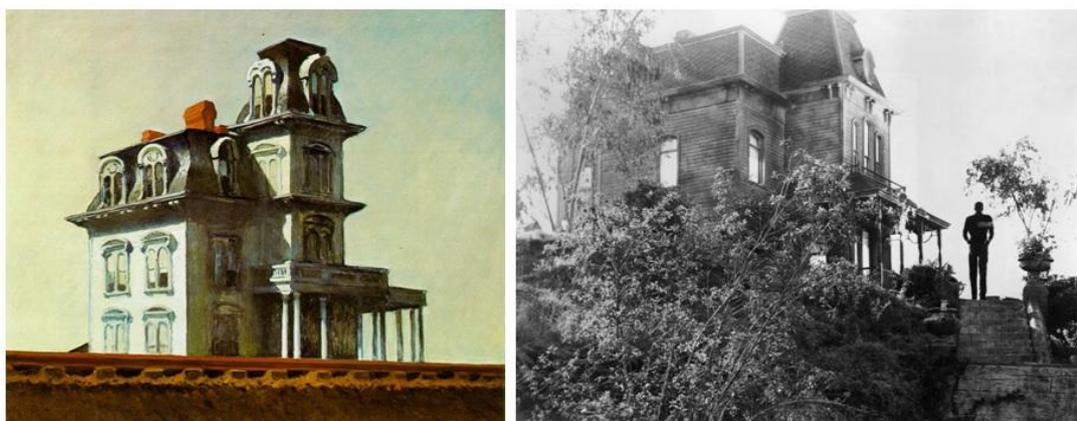
Původní kreslené návrhy profilu města pro *Batman navždy* v podání concept artisty Matta Codd, které mají podobu opulentních sci-fi ilustrací, jdou ve své imaginativnosti o poznání dále než „filmová realita“. Codd metropoli vykresluje jako titánské město budoucnosti, v němž jsou na neoklasicistních základech stavěny masivní budovy, jejichž futuristický design čerpá z vesmírných technologií či dieselpunkové estetiky. Dokonce i obří chrlič, které se ve filmu vyznačují spíše podobou mytických bytostí, zde vypadají jako odložené stroje, pro něž se akorát nenašlo uplatnění. Město ostatně celkově vyvolává dojem místa z kyberpunkového románu, v němž dennodenně probíhají složité technologické procesy, jež neustále dotvářejí jeho neúnosně eklektickou vizuální identitu.



Architektonické podobnosti a filmařské odkazy a citace: nahoře vlevo záběr na monumentální stavbu z *Metropolis* Fritze Langa, vpravo pak vrcholek korporátní budovy padoucha Maxe Shrecka z *Batman se vrací*. Pod tím totožný záběr na futuristický mrakodrap, tentokrát z *Blade Runnera*.



Slavná Sagrada Família španělského architekta Antonia Gaudího, vpravo pak původní návrh katedrály pro prvního *Batmana* v podání production designera Antona Fursta.



Režisér Alfred Hitchcock požadoval, aby podoba Batesova domu v jeho thrilleru *Psycho*, vycházela z melancholického obrazu amerického realistického malíře Edwarda Hoppera s názvem *Dům u kolejí* z roku 1952. Právě hororový dům z Hitchcockovy klasiky se stal jednou z nejoblíbenějších filmových staveb Antona Fursta, který se typickou protáhlou střechou pokusil otisknout i do vrcholku „své“ gothamské katedrály.

ABSTRAKT

Autor práce: Ondřej Čížek

Katedra: Katedra divadelních a filmových studií

Fakulta: Filozofická

Název práce: Vizuelní proměny Gotham City ve filmové sérii o Batmanovi (1989 – 2012)

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Celkový počet znaků: 190 182

Klíčová slova: Batman, Temný rytíř, Gotham City, production design, architektura, filmová architektura, filmový prostor, Tim Burton, Joel Schumacher, Christopher Nolan

Tématem této diplomové práce je analýza vizuelních proměn fikčního světa, města Gotham ve filmové sérii o komiksové postavě Batman z let 1989-2012. Konkrétně se zaměřuje na snímky režisérů Tima Burtona (*Batman*, 1989; *Batman se vrací*, 1992), Joela Schumachera (*Batman navždy*, 1995; *Batman a Robin*, 1997) a nakonec Christophera Nolana (*Batman začíná*, 2005; *Temný rytíř*, 2008; *Temný rytíř povstal*, 2012). Na základě neoformalistické analýzy u jednotlivých snímků zkoumá rozmístění ozvlášťujících prvků ve vztahu ke stylistickému uspořádání. Důraz je kladen zejména na pojetí mizanscény, práci s prostorem (design interiérů a exteriérů). Cílem je zachytit a popsat vývoj architektonických a stylových proměn Gotham City, upozornit na zásadní vizuelní podobnosti s vybranými komiksovými předlohami a zodpovědět otázku, do jaké míry se proměny fikčního světa dotýkají charakteru samotné hlavní postavy - Batmana.

ABSTRACT

Author: Ondřej Čížek

Department: Department of Theatre and Film Studies

Faculty: Philosophical

Title of the thesis: Visual changes of Gotham City in the Batman film series (1989 – 2012)

Supervisor of the thesis: Mgr. Luboš Ptáček, Ph.D.

Number of characters: 190 182

Key words: Batman, The Dark Knight, Gotham City, production design, architecture, film architecture, film space, Tim Burton, Joel Schumacher, Christopher Nolan

The subject of this diploma thesis is an analysis of visual changes of the Batman series fictional world, Gotham City, in the films created in the period of 1989 – 2012. Specifically, films directed by Tim Burton (*Batman*, 1989; *Batman Returns*, 1992), Joel Schumacher (*Batman Forever*, 1995; *Batman & Robin*, 1997), and finally Christopher Nolan (*Batman Begins*, 2005; *The Dark Knight*, 2008; *The Dark Knight Rises*, 2012) will be in focus. Based on a neoformalistic analysis, the distribution of specific visual features in relation to their stylistic arrangement will be explored. Emphasis will be put on the conception of the mise-en-scene and working with the space (the interior and exterior design). The aim will be to capture and describe the development of the architectural and stylistic changes of Gotham City, and point out the fundamental visual resemblances to selected comic book templates. Another objective is to investigate the extent to which the changes of the fictional world in the selected films affect the genre categorization and to what extent they influence the nature of the main character – Batman.

