

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Scénografie – Film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VÝTVARNÁ KONCEPCE KNIHY „TOBIÁŠ
LOLNESS“ 1. ČÁST OD TIMOTHEÉ DE FOMBELLE,
2. POHÁDKA JAKO FILMOVÝ NÁMĚT PRO DĚTI
21. STOLETÍ**

BcA. Klára Zimová

Vedoucí práce: Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová

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

Datum obhajoby: 14. 6. 2018

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha 2018

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of Stage Design

Stage Design – Film and Television

MASTER DEGREE WORK

**THE ART CONCEPT OF FAIRYTALE OF „TOBY ALONE“, PART 1 BY TIMOTHEÉ DE FOMBELLE,
2. THE FAIRYTALE AS A MOVIE THEME FOR CHILDREN OF THE 21ST CENTURY**

BcA. Klára Zimová

Supervisor: Ing. arch. Mgr. Radmila Iblová

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

Final exam date: 14. 6. 2018

Awarded academic degree: MgA.

Praha 2018

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma:

Výtvarná koncepce knihy „Tobiáš Lolness“ 1. část od Timotheé de Fombelle, 2. Pohádka jako filmový námět pro děti 21. století

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

UPOZORNĚNÍ

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

EVIDENČNÍ LIST

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

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Na tomto místě bych chtěla poděkovat Ing. arch. Mgr. Radmile Iblové,
za vedení mé diplomové práce.

ABSTRAKT

Diplomová práce se zabývá tématem výtvarného řešení prvního dílu knižní pohádky s názvem Tobiáš Lolness. Cílem bylo vytvořit vizi ojedinělého pohádkového světa v přírodním prostředí českých lokací, která dokáže zaujmout diváky všech věkových kategorií.

Teoretická část práce přibližuje současné trendy v kinematografickém žánru *pohádka*, objasňuje a popisuje její historický vznik, charakterizuje pohádku jako filmový žánr. Tato část také rozebírá filmová zpracování pěti konkrétně vybraných pohádek. Praktickou část práce tvoří vlastní výtvarné řešení koncepcí pro pohádku Tobiáš Lolness – Život ve větvích, dle knižní předlohy Timothé de Fombella. Hlavním cílem bylo navrhnout pohádkovou úpravu vybraných míst tak, aby byla divákovi nabídnuta přesvědčivá, reálná a pro oko zajímavá stylizace vyobrazených miniaturních lokací.

ABSTRACT

This diploma thesis deals with the topic of the artwork of the first book of fairytale named Toby Alone. The aim was to create a vision of a unique fairytale world in the natural environment of Czech locations, which can attract spectators of all ages. The theoretical part describes contemporary trends in cinematographic genre, explains and describes its historical origins, characterizes the fairytale as a film genre. This section also discusses the film processing of five specifically selected fairy tales. Practical part of the work is its own artistic solution for Toby Alone - Life in Branches, according to the book of Timotheé de Fombelle. The main goal was to design a fabulous adaptation of selected places so as to provide the viewer with a convincing, realistic and eye-catching stylized representation of the miniature locations.

Úvod	9
I. TEORETICKÁ ČÁST	10
1 Pohádka jako filmový námět pro děti 21. století.....	11
1.1 Historie a obecné shrnutí pohádky v literatuře	11
1.2 Stručná historie vzniku pohádkového žánru v kinematografii ...	15
1.3 Charakteristika pohádky jako filmový žánr	18
1.4 Co přináší 21. století.....	19
2 Rozbory vybraných filmů	24
2.1 Karlík a továrna na čokoládu	25
2.1.1 Děj	25
2.1.2 Výtvarná koncepce	26
2.1.3 Obrazová příloha	32
2.2 Harry Potter a Kámen mudrců	36
2.2.1 Děj	40
2.2.2 Výtvarná koncepce	40
2.2.3 Obrazová příloha	45
2.3 Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň.....	50
2.3.1 Děj	52
2.3.2 Výtvarná koncepce	53
2.3.3 Obrazová příloha	56
2.4 Kuky se vrací.....	61
2.4.1 Děj	61
2.4.2 Výtvarná koncepce	62
2.4.3 Obrazová příloha	65
2.5 Broučci	70
2.5.1 Děj	71
2.5.2 Výtvarná koncepce	72
2.5.3 Obrazová dokumentace	74
II. PRAKTICKÁ ČÁST	76
3 Výtvarná koncepce prvního dílu pohádky Tobiáš Lolness podle knižní předlohy Timothé de Fombella	77
3.1 Děj pohádky	77
3.2 Prostředí a návrh realizace výtvarného konceptu	79
3.3 Scénosled	83
3.4 Obrazová část.....	93

3.4.1	Výtvarný návrh vybraných scén	93
3.4.2	Referenční Moodboardy	113
3.4.3	Prvotní skicy tužkou.....	119
	Závěr	123
	Seznam použité literatury.....	124
	Seznam příloh.....	129

ÚVOD

V první, teoretické části práce, je rozebrána problematika pohádky jako námětu ve 21. století, kdy hlavní cílovou skupinou jsou děti i dospělí. Cílem teoretické části mé magisterské práce je průzkum, jak se tyto náměty chápaly v minulosti a jak jsou chápány dnes. V následujících podkapitolách jsou shrnuti největší zprostředkovatelé; ať už se jedná o nositele literatury či filmu. Porovnáním těchto nositelů tvůrčí cesty si poukážeme na nešvary dnešní doby a následně i ukážeme příjemné novinky, které je provází. Dále jsou v této části zahrnuty rozborů pět vybraných filmů pohádkového žánru.

V druhé, praktické části je vypracovaný výtvarný koncept knižní pohádky Tobiáš Lolness. Hlavním impulzem pro zpracování příběhu byla především osobní motivace, jelikož příběh, jeho zpracování a celková podoba knihy je zasazená do velmi netradičního prostředí, které je velkou výzvou pro výtvarného tvůrce.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 POHÁDKA JAKO FILMOVÝ NÁMĚT PRO DĚTI 21. STOLETÍ

Pro dětství jsou charakteristické pohádky – každý z nás si jistě z tohoto období nějakou pamatuje, má svou oblíbenou postavu, či pohádkové místo. Děti, i dospělí v nich mohou najít pozitiva, která nám dávají naději i v reálném životě. Tento žánr se povětšinou pojí s morálními hodnotami a výchovným cílem, který je přijatelně zaobalený do kouzelného světa plného dobrodružství. Pohádka je díky šťastným koncům, které jsou pro ni typické, brána jako příjemný a oddechový žánr. Právě toto byl jeden z důvodů, proč byla pro zpracování mé diplomové práce zvolena právě pohádka.

V následujících podkapitolách se práce věnuje zadané problematice a její historii. Stručné seznámení se s historií je vždy důležitou součástí při zpracovávání jakéhokoli tématu. Historické fakta mnohdy rozklíčují a objasní otázky, na které jsme do té doby nedokázali nalézt odpovědi.

V dětství pohádky vstupují do života především dvěma médii - knihou a filmem. Proto je jedna kapitola věnována právě pohádkovému žánru v literatuře, jakožto prvnímu zástupci, přednositeli a představiteli pohádek, dlouhou dobu před vznikem filmu.

S postupným rozebráním této problematiky bych ráda na několika příkladech ukázala, jak k pohádkám postupem času přistupovali jejich tvůrci. Dnes je pohádka brána jako jeden z mnoha žánrů, který má své příznivce i mimo dětský svět. Filmové zpracování se v dnešní době často stává jen laciným produktem, se záměrem zakrýt trh - tento problém není jakkoli ojedinělý. Ovlivňuje však tu nejcitlivější generaci, kterou máme – děti. A proto je nutné se jí věnovat.

1.1 Historie a obecné shrnutí pohádky v literatuře

„Idealizace života, optimismus a víra v život, jež pohádku charakterizují, je jedním ze základních projevů lidského ducha, který rád opouští život skutečný a uchyluje se do světa smyšleného, kde si vytváří lepší životní podmínky. To ovšem není zkreslování skutečna, to je hybná síla lidského usilování o lepší život.“¹

¹ LUŽÍK, Rudolf. *Pohádka a dětská duše*. Praha: Václav Petr, 1944. s. 24

Historie vzniku pohádek není přesně doložená. Překvapením pro literární historiky byla podobnost mezi pohádkami a středověkou literaturou. Tyto zdroje byly předávány po dlouhá staletí díky národům cestujícím po celé Evropě a Asii formou psané literatury a cestou ústního předání. To vysvětluje podobnosti pohádek pocházejících z různých národů; společný původ zapříčinil i zmíněnou podobnost příběhů. Lidé si pohádky tvořili z vlastních příhod a zážitků, převyprávěním si je vypravěči přetvářeli, až vznikaly smyšlené příběhy, mnohdy plné kouzel, hrdinů či nadpřirozených bytostí. Tvůrci často pocházeli z chudých poměrů a lidové pohádky pro ně byly ztělesněním zábavy, snů a ctnostných ideálů, které jim dodávaly naději. Lidové pohádky mají rys vysokých mravních hodnot. Studium primitivů prokázalo, že člověk je již od přírody tvor s hlubokým smyslem pro mravnost. Příčinou mravního chaosu a nepořádku se ukazuje být až civilizace.

Samotná definice žánrové normy pojmenovaná jako *pohádka*, je složitým kompromisem. Jakmile začneme definovat pohádkové dílo a přejdeme ke konkrétním textům, zjistíme, že je nepřesná a neúplná. Nemůže pokrýt takové množství různorodých pohádkových výkladů, které začínají Karlem J. Erbenem, Jiřím Mahenem, Janem Werichem, Karlem Michalem až třeba Aloisem Mikulkou. Pohádková díla těchto autorů a dalších, se neustále vzpírají, unikají a nějakým smyslem přesahují stanovené hranice, které jim byly dány. Pro díla a čtenáře je tento fakt povzbudivý v rámci neutuchající různorodé fantazijní představivosti, která se k nám dostává v psané formě. Nakonec s tímto mají problém jen knihovníci, kritici nebo učitelé, kteří pro svůj studijní výklad potřebují pohádku znehybnět a co nejpřesněji ji zaškatulkovat do jasné definice.²

Problematika lidové pohádky

Lidové pohádky jsou všeobecně zařazovány mezi první formy pohádkového žánru. Pojem zvaný *lidová pohádka* představuje prvotní příběhy lidí pro děti, tradující se od nepaměti v různých kulturách, sahající daleko za naše hranice. Pohádky se začaly přejímat ústně, tzn. skrze vypravěče; ti však nebyli tvůrci pohádek. Vypravěči většinou jen převyprávěli příběh, který zaslechli.

² ŠMAHELOVÁ, Hana. *Prolamování struktur*. Praha: Karolinum, 2002. ISBN 80-246-0340-3. s. 114

Kde a kdy vznikla první pohádka, není přesně známo. Příběhy se šířily vypravěči a tím se po mnoho let udržovaly v paměti. První sbírku pohádek vydal v 17. století (1697) Charles Perrault, pod názvem *Les Contes de ma mère l'Oye*. Proto je pokládán za předchůdce moderního sběratele pohádek. Oficiálně se však pohádka datuje do doby Romantismu.

V Německu roku 1782 autor Musäus vydal dílo s názvem *Volksmärchen der Deutschen*. Dílo bylo považováno za první sbírku pohádek z lidového prostředí, sepsanou pro přiblížení lidem ze vzdělaných vrstev. Tyto pohádky vyšly třicet let před nejnámějšími spisovateli pohádek sepisující lidové tradice - bratry Wilhelmem a Jakobem Grimmy. Roku 1812 vydali knihu s názvem *Kinder und Hausmärchen der Brüder Grimm*.

Mezi české autory, patřící k vyznavačům „*Grimmovy theorie*“ byl především Karel Jaromír Erben. Byl přesvědčen o tom, že se křesťanské legendy tvořily pod vlivem pohanských bájí.³ Dalšími českými autory, věnujícími se lidovému a folklórním námětům, byli například Božena Němcová či Jan Werich.

Tyto pohádkové sbírky, ale také jejich autoři (i přes určité spory) patří pod problematiku lidové pohádky. Ačkoliv již zmínění autoři nebyli přímo ti, co doslovně pohádky vymýšleli, byli prvními, kdo tyto lidové pohádky sepsali do sbírek a dodali jim osobitý přednes.

Badatelé, kteří se zajímali o lidové pohádky, byli přesvědčení, že není možné vést jasnou hranici definice mezi **pohádkou, pověstí, bajkou a legendou**. Pře o přesnou definici pohádky se vedou už od pradávna. Jedním z příkladů je názor, že vypravovaná pohádka, která je díky vypravěči lokalizována místem i časem se stává **pověstí**, i když přednes vypravěče může být smyšlený. Opačným výkladem se pověst může stát pohádkou. Znamená to, že pověst byla časem svou historickou a zeměpisnou lokalizací zapomenuta. Vypravěč si změnil několik motivů na ty, které mu nepatřily, a z příběhu se stal hrdinný pohádkový typ. V historii se můžeme setkat i s tím, že v jednom kraji je tatáž pohádka vyprávěna jako pověst. Pověst tedy nese poznávací rysy přesnějším udáním místa, času a jmen hrdinů, které vycházejí z pravdivých historických pramenů. Její konec nemusí vždy končit šťastně. **Bajka**, další příklad lidového stylu, je občas označována nesprávným názvem jako pohádka o zvířatech nebo lidová

³ LUŽÍK, R., s. 17

povídka. Z počátku bylo opravdu matoucí rozeznat bajku od pohádky. Hlavními hrdiny byly často zvířata s lidskými povahami. Příběh byl jednoduchým vyprávěním o zvířatech, později se na konec připojila mravoučná pointa. Tento dodatek je v dnešní době jedno z hlavních poznávacích rysů bajky. Jejími autory se stali příslušníci vyšších vrstev, parodovali soudobé hospodářské řády a jejich komplexy. Tímto se bajka nakonec odpojila z rámce lidové prózy. Principy jí zůstaly stejné až do dnešní doby. Bajka je vyprávěním jedno-epizodickým s ponaučením na konci. Počátek legendy má podobné prvotní charaktery; laciným označením je, že je to pohádka, ve které důležitě vystupují osoby božské nebo postavy světců. Nastává zde křížení s náboženskou bájí a lidovou pověstí. Důležitým prostředkem k poznání lidové duše se staly *humorky* či *švank*. Tím je na mysli, že se legenda stala druhem lidové prózy, která byla spíše pro dospělé. Se silným anekdotickým zabarvením bychom ji v dnešní době mohli připodobnit k pikantním anekdotám. S pohádkami je spojována proto, že i v nich se setkáváme s mnohdy humornými částmi.⁴

Poslední problematikou v lidové i obecné pohádce, bude problém psychologický. Můžeme se setkat s mnoha různými názory, zda čtení pohádek, či jakékoli vnímání tohoto žánru přináší aspoň minimální výchovné klady, pro vývoj dítěte. Autor knižního díla *Boj o pohádku* (1941) Jaroslav Frey, byl dle svých statistik toho názoru, že pohádka je dílo pro děti méně nadané a tudíž neprospívající. Mnoho autorů a teoretiků se však shodne na tom, že pohádka je žánr prospívající. Často je tento žánr srovnáván s hraním si dítěte s hračkou: Jakmile dítě hračku odloží, stává se dítětem skutečnosti. Rudolf Lužík na závěr svého díla *Pohádka a dětská duše* uvedl: „*Nechci sice tvrdit, že pohádka jako první dětská četba je pro jeho duševní vývoj nutným východiskem, ale je jisto a dokázáno četnými psychology i pedagogy, že je to východisko nejvhodnější, nejsnadnější a také nejprospěšnější.*“⁵

Shrnutí

Jelikož se tato diplomová práce zabývá pohádkou jako filmovým námětem, je nutné si krátce zrekapitulovat fakta o pohádce všeobecně. Většina filmových děl

⁴ LUŽÍK, R., s. 8-12

⁵ LUŽÍK, R., s. 33

vychází z psané literatury. U pohádkového žánru je už mnohokrát zmiňovaný moralizující a výchovný podtext, který nebyl v dílech použit náhodou. Tvořit díla pro děti je velmi zodpovědnou záležitostí, kterou si uvědomovali mnozí autoři od začátku vzniku pohádek. Spojitost literatury a filmových děl je nepopíratelně velká a proto znát historii vzniku či význam definované problematiky je přinejmenším výhodou.

1.2 Stručná historie vzniku pohádkového žánru v kinematografii

Vznik kinematografie se datuje do 19. století. První kroky filmu začaly Morseovým telegrafem;⁶ s postupným rozvojem této technologie se zdokonalila také fotografie, která byla „oživena“, následkem čehož vznikl film. Tento stručný popis provázela složitá cesta prvotních objevů a technických řešení. Film nebyl náhodným dílem jednoho vynálezce; v počátcích byl němý, zvuk byl složkou vyvíjející se svou oddělenou cestou.

Film byl při svém vzniku používán jako zábavný prostředek pro dospělé, především pro lidi z chudých vrstev, kteří neuměli číst ani psát; proto nebyl brán přílišný zřetel na výrazové prostředky. První takovou filmovou projekci uskutečnili bratři Louis a August Lumiérové, 28. prosince 1895 v Grand Café v Paříži. Jejich nápad projekce v zatemnělé místnosti pro větší počet diváků se ujal do pozdějšího vzhledu kinosálů.

První filmy zachycovaly situace z reálného prostředí, podobaly se tedy dokumentárním filmům. Principem bylo, že natočená významná událost z jedné části světa se promítala lidem všude tam, kde to bylo možné a byl o tento „dokument“ zájem. Tento nový typ rozpořehovaného informačního média se stal rychle senzací, jelikož dosavadní přenos veškerých informací té doby, byl pouze pomocí tisku a fotografií. Později se film odklonil i do směru uměleckého. Paradoxem počátků filmu byla skutečnost, že ani samotní vynálezci nevěřili ve změnu směru filmu cestou umělecké tvorby.

Filmařova tvůrčí schopnost dělá z filmu umělecké dílo. Film jako umění předcházelo divadlu, literatuře a dalším. Stejně jako u kteréhokoliv díla se i film

⁶Telegraf je telekomunikační přístroj, umožňující přenést obsah textových zpráv na velkou vzdálenost.

rozvíjel a získával svou osobitost. Vznikla obrazová řeč neboli *řeč filmu*. Režisér Zdeněk Forman charakterizoval filmovou řeč například takto: „*Sled záběrů, vzájemně diferencovaných svou délkou, onou řečí filmu, ve své universalnosti použití tak podobnou normální lidské řeči a přitom od řeči tak odlišnou a odlišnou vůbec ode všech dosud známých výrazových prostředků umění...*”⁷ Zmiňovaná řeč filmu, či obrazová řeč je prvkem zjevujícím se i ve filmovém žánru *pohádka*.

Nutno dodat, že filmový žánr se ve svých počátcích obracel k dětem zády. První filmy určené přímo pro děti byly ryze výchovné. Jako první pohádkové žánry pro dětské pobavení se začaly objevovat společně s filmovými triky, přibližně kolem roku 1910. Z tohoto základu vyšel *film animovaný*.

Animovaný film měl několik rozličných způsobů provedení. Princip spočíval především ve snímání okénka po okénku. Nejjednodušeji se tento proces popisuje jako rozpohybování statických fotografií či obrázků do iluze pohybu. Takovým principem byl například klasický kreslený film, papírkový film, siluetový film, víceplánovaná animace nebo loutkový film.⁸

Mezi první a druhou světovou válkou ovládala trh animovaného filmu Amerika. Jedním z největších a nejznámějších tvůrců dětského žánru, je bezesporu **Walt Disney**. Vybudoval filmovou továrnu v Burbans u Hollywoodu, věnující se animaci masovým způsobem; investice do stovky kresličů, techniků a nejnovějšího vybavení přineslo svůj výsledek. Disney vyrobil první celovečerní animovaný film „*Sněhurka a sedm trpaslíků*”, (1937) za který dostal největší filmové ocenění – Oscara, za filmové novátorství. Dalším převratným filmovým dílem své doby byl dozajista „*Mary Poppins*” (1973), který pojil hrané prvky s animací, čímž se Waltu Disneymu podařilo oslnit své diváky podruhé. Tento prvek střídání lidského a animovaného hrdiny byl rozvíjen a později doveden téměř do dokonalosti. V 70. letech nastoupila počítačová technika a vynález obdivuhodného 3D efektu

V Československu se animovaná tvorba obnovila především po druhé světové válce. Důležitými tvůrci byli Jiří Trnka, Karel Zeman a Hermína Týrlová. Počátek české animace se vyznačuje vynalézavostí forem, mnohotvárností a kvalitou

⁷ Forman, Zdeněk: *Výrazové prostředky filmu a TV, Státní pedagogické nakladatelství, Praha, 1973.*

⁸ Loutkový film se již do žánru animovaného filmu nezařazuje.

svých předloh. Výtvarné koncepty mnohdy doprovázela výtvarná zpracování známých umělců, jako byl Josef Čapek, Josef Lada, Kamil Lhoták a další.

Vzniku kreslených pohádek přispělo založení dvou škol animovaného filmu – Praze a Zlíně (tehdejší Gottwaldově). Zmiňovaná Hermína Týrlová je velkou tvůrčí osobností působící v Gottwaldovských ateliérech už od roku 1940. Zaměřovala se především na loutkový film. Ještě během druhé světové války natočila známý loutkový film *Ferda Mravenec*, podle knižní předlohy Ondřeje Sekory. Do zlínských ateliéru roku 1943 přišel další významný tvůrce, Karel Zeman. Vytvořil jeden z nejznámějších dětských filmů, s dějem věnujícím se vývojovému období Země, *Cesta do pravěku* (1955). Byl to jeden z prvních filmů kombinující hranou a kreslenou formu u nás. Po konci druhé světové války, roku 1945, začalo fungovat studio *Bratři v triku* pod vedením hlavních tvůrců Jiřího Trnky, Eduarda Hofmana a Jiřího Brdečky. V šedesátých a sedmdesátých letech přichází do oboru animace autoři Václav Mergle a Jan Švangmajer. Jejich nové nápady se odrážejí nejen v tvorbě, ale i v technickém novátorství animace. V této době také odstartovaly pro české děti tolik známé večerníčkové seriály jako *Bob a Bobek* (vysíláno od r. 1979), *Maxipes Fík* (vysíláno od r. 1976), *Mach a Šebestová* (vysíláno od r. 1982) a další. 9

Shrnutí

V této podkapitole je stručně rozebrán vznik pohádky jako žánru ve filmovém průmyslu. Mou ambicí nebylo popsat danou problematiku podrobně, jelikož se má práce ubírá jiným směrem. Pokládám za potřebné pochopit, pomocí historických důsledků, co předcházelo vzniku natáčení pohádek. Znamý Walt Disney nebyl první, kdo měl myšlenku tvořit pro děti pomocí filmu; byl ovšem první, kdo tuto myšlenku zrealizoval ve velkém stylu a to i z hlediska tvůrčích postupů. Nepopíratelně otevřel úplně nový svět pro děti - plný barev a zajímavých dobrodružství.

⁹ ŠTROBLOVÁ, Soňa. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa: Filmová a televizní dramaturgie a programová skladba*. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2009. s. 51-72

1.3 Charakteristika pohádky jako filmový žánr

Pohádka, nebo-li dětský film, je charakterizován jako filmový žánr s krátkým epickým příběhem, který nese nepravděpodobný děj a obsahuje fantazijní prvky. Původně vychází z lidových žánrů (viz. kap. Historie a obecné shrnutí pohádky v literatuře). V základní strukturaci děje se objevuje příběh o lidských vlastnostech, kde je hlavním tématem a principem boj dobra se zlem. Dobro a zlo jsou často personifikovány do různých pohádkových bytostí. Mezi postavy patřící do skupiny dobra patří hrdinové cnostných charakterů, typu statečného prince nebo jinocha a jiné. U zla jsou personifikovány postavy typu draka, vodníka, čarodějnice a jiné.¹⁰

Žánrově lze podle Štroblové (2009) filmovou pohádku rozdělit do tří podruhů:

1. Folklórní pohádka – jedná se o pohádku převzatou ze zdrojů lidové a folklórní literatury, natočenou bez výrazné změny v ději.

Filmové příklady: *Sněhurka a sedm trpaslíků (1937)*, *Zlatovláska (1973)*, *Krabat, čarodějův učeň (1977)*, *Sedmero krkavců (1993)*...

2. Autorská pohádka – filmové podání pohádky, u které základní příběh vychází z historických zdrojů. Autor si ovšem u filmového ztvárnění mění smysl a často i záměr původního zpracovatele.

Filmové příklady: *Broučci (1995)*, *Anděl Páně (2005)*, *Fimfárům Jana Wericha (2006)*, *Malý Princ (2015)*,...

3. Dětský film – film určený pro děti; mezi hlavními hrdiny se často vyskytují samotné děti plnící si svoje sny.

Filmové příklady: *Harry Potter a Kámen mudrců (2001)*, *Shrek (2001)*, *Příšerky s.r.o. (2001)*, *Hledá se Nemo (2003)*, *Madagaskar (2005)*, *Kuky se vrací (2010)*, *Paddington (2014)*, *Coco (2017)*...

Dalším prvkem, který je konkrétně v pohádkách často využit, je hra se sytou barevnou škálou komplementárních barev.

„Použití komplementárního barevného schématu, tedy barev, které leží naproti sobě na barevném kruhu, a to v určitém poměru, vede k vyváženému obrazu, na který je příjemné se dívat a diváka žádná barva nevyrušuje z celkového

¹⁰ ŠTROBLOVÁ, S., s. 74

obrazu. Jedná se o nejpoužívanější schéma a především oranžovou a modrou vidíme často pohromadě.

*Některé filmy na první pohled vypadají, že žádné schéma nemají, používají však komplikovaná triadická, či tetralogická schémata. To se často objevuje ve filmech pro děti či v animovaném filmu obecně. Často ho používají animační studia k vykreslení hravého světa, kde nic není nemožné."*¹¹

Filmová tvorba od začátku své existence přímo uchvacovala tím, že zaměstnávala a zaměstnává diváka nejen dějovým prvkem, ale i obrazovým a zvukovým doprovodem. Film má tedy možnost diváka uvést do emociální nadšenosti pomocí několika lidských smyslů.

Jakékoliv umělecké či kulturní dílo má možnost zasáhnout lidské city. Vítané emoce jsou ty, které skrze diváka ožíví příběh. Jedná se například o *libost a nelibost, vzrušení a uklidnění*. Dílo pro děti je pro autory velikou výzvou; dětský divák je mnohem náročnější než dospělý, potřebuje se bavit a zůstat v zaujetí od začátku až do konce, jinak odchází.

V pohádkách je jedním ze záměrů dítě pohltnout pomocí empatie. *„Empatie neboli vcítění není emocií jako takovou, je schopností vžít se do psychického stavu člověka. Pro film je schopnost empatie diváka velice důležitá. Divák by bez schopnosti empatie nebyl schopen prožívat film s postavami."*¹² Pomocí empatie se dětský divák ztotožňuje s hlavním hrdinou a často se poté také stává jeho idolem.

1.4 Co přináší 21. století

Problematik, tedy nesrovnalostí a výhrad k žánrovosti filmů označovaných jako filmy pro děti, je v současném století nespočet. Žijeme v rozmanité a zalidněné době, ve které je produkce filmů přiváděných do kin a televizí větší, než kdy dříve. Tento blahobytný fakt se bohužel odrazil i na kvalitě těchto filmů; v produkcích pro děti se objevují takové dialogy a obrazy, které často nejsou vhodné ani pro mladistvé, natož pro ty nejmenší. Příběhové linky jsou sice

¹¹ KUBALEC, Martin. *Využití komplementární barevné kompozice ve filmovém obrazu*. [online]. Zlín [cit. 05. 05. 2018]. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. FMK, 2013. s. 50

¹² VALENTA, Matěj. *Barva a emoce*. [online]. Zlín [cit. 03. 05. 2018]. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. FMK, 2013. s. 30

narativně a eticky složitější, se zajímavými zápletkami, ale mnohdy právě rodiče, či doprovod malých diváků zaskočí přílišná nesrozumitelnost a infantilnost.

Velká produktivita nových filmů nastala – nepřekvapivě, kvůli velkému výdělku. To potvrzují slova francouzského autora monografií Françoise de La Rochefoucaulda: „*Světlem vládnou peníze a náhoda.*“ a u filmového průmyslu toto platí více než přesně. I proto se lze pozastavit nad touto problematikou z jiného úhlu pohledu; děti do kina nechodí samy, je potřeba zaujmout také dospělý doprovod, aby zájem shlédnout film byl oboustranný. Každý jedinec se za peníze vložené do lístku a za čas, který u filmu stráví, chce alespoň minimálně bavit.

Je prokázáno, že mladší děti dávají přednost tzv. „animákům“ před hranými filmy. Na tento fakt zareagovala a přispěla modernizace námětů animované formy pohádky. Disney figuruje dál a nepopíratelně položil základní kámen animované tvorby. V žebříčku nejpopulárnějších animovaných pohádek pro děti i dospělé dnešní doby ovšem vyhrává společnost Pixar Animations Studios. Přišli s inovátorskou formou zobrazování animace pomocí trojrozměrné počítačové grafiky a především nového typu vyprávění příběhu. Náměty studia Pixar jsou pokládány za sofistikovanější a tematicky dospělejší.

Disney, zpracovávajíc povětšinou tradiční pohádky s jednoduchou příběhovou linkou, se ve svých námětech zabývá obtížemi životních situací, při kterých se snaží naučit děti základním hodnotám. Vše je inspirováno světem, který buď zobrazuje samou krásu či přesný opak (pro příklad lze uvést *Lvího krále*, u něhož jsou krásná místa ty, kde se hrdina cítí dobře, ponurými se stávají místa s opačným dojmem. Pro zpestření zaznívá nejedno hudební dílo z úst kladných nebo záporných hrdinů. Přes písničku divákovi vysvětlí svou citovou situaci.) Disney má v řadách diváků své zastánce i odpůrce – zastánci jej považují za tvůrce klasických pohádek, odpůrci poukazují na příliš naivní náměty gendrovými stereotypy. Socioložka Blanka Knotková-Čapková uvedla svůj spíše negativní názor na prvotní pohádku Disneyho z roku 1939 *Sněhurka a sedm trpaslíků*. Sněhurku označila za postavu, která je přespříliš naivní, pasivní a málokdy přesahuje obzor každodenních (obvykle pracovních) úkolů. Reálný pohled této postavy je v jejich očích nepřilíš pozitivní. Sněhurka, několik let žije na zámku kde je silně přehlížena a vykořisťována nevlastní macechou. Jí však

ke štěstí stačí málo - například zazpívat si s kolem letícími ptáčky o tom jak sní o princí. Otázkou zůstává, zda celý námět není plochý, tzn. nerozvíjející se do hloubky problematiky hlavní hrdinky.¹³

Na tyto názory pohotově zareagovalo studio Pixar. Náměty svých pohádek zasadilo do dnešní doby, divák tedy ví, kde se příběh odehrává. Postavy jsou více promyšlené, s postupem příběhu se vyvíjejí a hledají své místo v nesourodém kolektivu. Hlavními postavami jsou například sociálně vyloučení nebo atypičtí jedinci v menšinách všeho druhu. Pro příklad můžeme uvést *Hledá se Nemo (2003)*. Příběh začíná na korálovém útesu někde v oceánu. Hlavními hrdiny jsou Nemo, ryba se zakrnělou ploutví, pozdější kamarádka jeho tatínka Dori, taktéž ryba trpící ztrátou krátkodobé paměti. Otec Nema a Dori plavou zachránit již zmíněného Nema do Sydney. Dále např. animovaná pohádka *Ratatouille (2007)*. Hlavním aktérem je krysa, která má sen stát se kuchařem. Spolu s velkým nešikou, co do kuchyně očividně nepatří, vytvoří dokonalý tým. Tyto a další pohádky jsou náměty přesahující rámec jednoduché pohádky. K těmto příběhům patří nespočet vtipů a velmi sentimentální happyend. Dostáváme se k otázce, zda tyto pohádky, tolik oblíbené dětmi a mnohokrát ještě více dospělými, nejsou mířeny svými promyšlenými náměty na úplně jinou cílovou skupinu, než je záměr.¹⁴

V neposlední řadě této kapitoly je nutno zmínit ještě jeden příklad pohádky, která aktuálně doslova zahlcuje svět svými nekonečnými seriálovými příběhy. Jedná se o Japonské *anime*. Oproti až realistické animaci studia Pixar se dostáváme do světa svébytně stylizovaných příběhů. Jeden z nejpopulárnějších byl anime seriál *Pokémon (1997)*. Vznik se datuje do minulého tisíciletí, ale podobná tvorba se ve velkém vyvíjí stále. Krátkometrážní příběhy mají základ, jaký pohádka vyžaduje - nadpřirozený svět plných fantazijních zvířátek s mnohdy až nadprůměrnou inteligencí, ke kterým si hlavní hrdinové vybudují ušlechtilý přátelský vztah. Své mazlíčky mají povětšinu času zavřené v *pokebalu*.¹⁵ Pomocí těchto bytostí hrdinové pořádají zápasy, kde jejich takzvaní mazlíčci mezi sebou bojují, dokud jeden nevyhraje. Principem je, že čím více

¹³ SKOPAL, Pavel. *Filmové dětství*. Cinepur, Praha: Sdružení přátel Cinepuru, 2002, s. 75–76.

¹⁴ SKOPAL, P. s. 71 – 74

¹⁵ Pokebal je speciální kulatý obal, ve kterém si hrdinové chovají své pokémony.

mazlíčků máš, tím více máš šanci vyhrát. Seriál byl vytvořen na motivy hry, jádrem je tedy rozšiřování individuálního vlastnictví. Základním modelem je „pochytej je všechny“. Hrdina si neshromažďuje armádu, ale jakousi kolekci. Je neuvěřitelné, jak tento žánr pohltil nejednoho dětského diváka, který - navzdory absurditě nekončícího děje, nemá nikdy pokemonů dost.

Jak již bylo uvedeno výše v textu, žijeme v rozmanité, převážně demokratické době, kdy svoboda slova umožňuje spoustu úhlů pohledů, které si každý autor dětského filmu aplikuje podle své vlastní představy. Proto klasickému divákovi nezbyvá nic jiného, než se s tímto faktem smířit a před zhlédnutím filmu věnovat více času zjištění informací, o čem daný dětský film pojednává. Stále bychom měli mít na paměti, že dětský divák je filmem ovlivněn intenzivněji, než dospělý; silněji na něj působí intenzita vizuálního zpracování a rychleji se dostává do emociálního pouta s postavami. (Skopal 2002)¹⁶

Abychom více zapůsobili na dětské publikum, je v dnešní moderní době hojně užíván tzv. Merchandising.¹⁷ *Například Skopal (2002, s.77) tento obor definuje takto: „Děti představují specifický trh, na který platí speciální marketingové strategie. Produkty zahrnované do tradičně chápaného „umění“, tedy knihy, komiksy, počítačové hry, filmy či seriály bývají součástí franšíz, kam mohou spadat také hračky, sbíratelné kartičky a nejrůznější merchandising. Tyto franšízy přicházejí a odcházejí v módních vlnách, ale mohou se také stát stálicemi obchodovanými napříč několika generacemi“.*¹⁸

¹⁶ SKOPAL, P. s. 78 – 79

¹⁷ Merchandising je obchodně marketingová disciplína, jejímž cílem je zajistit, aby se konkrétní výrobky dostaly k správné cílové skupině.

¹⁸ SKOPAL, P. s. 77

Shrnutí

Na základě těchto vybraných příkladů jsem došla k přesvědčení, které nebude tak skeptické. V dnešní době máme jednoduše velký výběr, z čehož se dle mého názoru stává problém.

Myslím si, že konstatování příběhových nedostatků příběhů z dílny Walta Disneyho není scestné. Otázkou ale je: má jej význam shazovat, když tvorba, o které se mluví je již téměř osmdesát let stará? Ačkoliv má příběh své trhliny, domnívám se, že jsou pro malé děti mnohem zábavnější právě díky jednoduchosti děje, jednoduchosti vtipu a zidealizovanému zobrazení. Zmíněné trhliny v námětu jsem si uvědomila až s přicházejícím věkem, z čehož usuzuji, že jej řeší převážně dospělí, kteří odmítají připustit, že něco tak jednoduchého by mohlo být správnou cestou. Díky mladším rodinným příslušníkům mám možnost tento žánr stále aktivně sledovat jako divák a přikláním se k názoru, že mnoho dětských filmů je vhodná spíše pro dospělé diváky.

2 ROZBORY VYBRANÝCH FILMŮ

Pro rozbor filmů, které jsou dále v této práci popsány, byl stanoven základní a hlavní rys - příběh, v němž hlavní postavou je dítě. Pohádkových hrdinů známe nespočet, ovšem dítě jako hlavní hrdina se vyskytuje sporadicky. Jako hlavní rys prolínající se všemi vybranými pohádkovými adaptacemi, jsou tedy děti; ty se při svém dobrodružství snaží splnit si svůj sen či přání. Cesta však nikdy není jednoduchá a mnohdy hlavní hrdina bojuje o život svých blízkých či o život svůj. Pro cílovou skupinu, tzn. děti, jsou tyto druhy pohádek obvykle bližší a dějově přijatelnější.

Následující výběr dvou českých a třech zahraničních pohádek nenavazuje na mé výtvarné řešení v praktické části, zároveň se ale proti těmto vybraným filmům nijak nevymezuje. Výběr byl zvolen - u českých děl, pro své podobnosti v prostředí, ve kterém se nacházejí. Tzn.: *Kuky se vrací* i *Broučci* jsou dějově zasazeni do přírody a vytvořeny v menším, než lidském měřítku - stejně jako můj zvolený námět *Tobiáše Lolnesse*. Co se týče filmů *Karlík a továrna na čokoládu*, *Harry Potter a Kámen mudrců* a *Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň*, jsou tyto filmy zasazeny příběhem i prostředím do jiných, úplně rozdílných míst. Jsou mi však velkou inspirací svým velkolepým zpracováním. Také jsou důkazem toho, jakých velkých fantaskních dekorací lze v dnešní době ve filmovém průmyslu docílit.

2.1 Karlík a továrna na čokoládu

USA/Velká Británie 2005, 106 min

Originální název: Charlie and the chocolate factory

režie: Tim Burton

produkce: Richard D. Zanuck

scénář: Roald Dahl

kamera: Philippe Rousselot

střih: Chris Lebenzon

production designer: Alex McDowell

art director: Les Tomkins, François Audouy, David Allday, Matt Gray, Sean Haworth, James Lewis, Andrew Nicholson

set decoration: Peter Young

hudba: Danny Elfman

hrají: Freddie Highmore, Johnny Depp, Helena Bonham Carter, James Fox, David Kelly, Christopher Lee...

V tomto velkolepém filmovém výtvoru lze vidět nespočet dekorací, které divákovi doslova berou dech. Filmový architekt Alex McDowell dovedl fantazijní svět cukrářského výrobce k dokonalosti. Velké představy režiséra Tima Burtona ho v žádném případě neodradily. Tvořili s mnoha modeláři, animátory a počítačovými efekty. Celkový rozpočet byl 150 miliónů dolarů. V rámci složitosti děje, výtvarné koncepce dekorací budou popsány chronologicky od začátku příběhu.

2.1.1 Děj

Příběh vypráví o chudém chlapci jménem Charlie Bucket, kterému všichni říkají Karlík. Tuto roli ztvárnil herec Freddie Highmore. Společně s Karlíkem poznáváme jeho rodinu, která pochází z velmi chudých poměrů. Jednoho dne majitel tajemné továrny na čokoládu, stojící ve stejném městečku, ve kterém žije Karlík, Willy Wonka, vyhlásí soutěž. V pěti balíčcích čokolády vyvezených do celého světa jsou ukryty zlaté kupóny, které umožní tomu, kdo je najde, podívat se do Wonkovy továrny na čokoládu a současně vyhrát hlavní cenu. Karlík tento

kupón najde, společně se čtyřmi dalšími dětmi z celého světa. Jako doprovod mu jde jeho dědeček, který kdysi v továrně pracoval. Majitel továrny, specifický Willy Wonka provádí děti a jejich doprovody skrz svou továrnu. Osobité a netradiční prostory čokoládovny se specifickými zaměstnanci postupně snižují počet šťastlivců, kteří kupón našli; jednotlivé děti jsou nevědomky vystaveny zkouškám, které odkrývají jejich zlé a rozmazlené povahy. Nakonec zbyde už jen Karlík, kterému Willy Wonka nabídne hlavní cenu, vedení čokoládovny. Na úkor této nabídky se však musí vzdát své rodiny. Karlík, který má svou rodinu nadevše rád, odmítne. Nakonec se díky Karlíkovi majitel továrny Willy Wonka usmíří se svým otcem, přísným zubařem a odpůrcem cukrátek. Uvědomí si sílu rodinných pout a dovolí Karlíkovi společně s jeho rodinou žít v továrně, odkud se chlapec může starat o chod čokoládovny.

2.1.2 Výtvarná koncepce

Začátkem filmu, ještě během titulových scén, je letmo představena továrna Willyho Wonky (herecky jej ztvárnil Johnny Depp). Počítačová animace předvádí pásovou linku; tento úvodní záběr znázorňuje nekončící pracovní prostor balící velké množství čokolád, které jsou vyváženy do celého světa. Hned v prvních záběrech je očividné, že hlavním podnětem celého příběhu je čokoláda. Z interiérových počítačových záběrů se dostáváme do exteriérního velkého dlážděného dvora před obrovskou továrnou. Tam se strojově, bez jakékoli lidské pomoci, nakládají balíky plné čokolády do nákladních aut. Prostředí linky a následně i továrního dvora je barevně dosti nevýrazné, převládají šedé monochromní barvy. Pro obrazové a symbolické znázornění je barevně odlišeno pestrou červenou jen obal čokolád a barva přepravních aut s logem továrny. Autor nejspíše zamýšlel nenápadnost továrny a výraznost prodávajícího produktu. Matoucí následně je, že si uvědomíte, jak šedá továrna možná splyne barevně s přiléhajícím městem, ale svou nadpřirozenou velikostí je výraznou zrovna tak, jako jedoucí červené auto v jinak poněkud nevýrazných ponurých ulicích.

Továrna na čokoládu, je dle slov Willyho Wonky „*až padesátkrát větší než všechny ostatní továrny.*“ Na začátku filmu nám je továrna představena z různých záběrů, kde si lze povšimnout vysokých komínů, výrobních hal či turbín. Tovární komplex je postaven z šedých cihel s kombinací kovových materiálů

připomínající dobu průmyslové revoluce. Kolem továrny vede vysoká zděná zídka, kudy se lze dostat ven, skrze velkou kovovou bránu. Při záběrech spodní části továrny, kde Willy Wonka vítá své vítězné návštěvníky, můžeme zaznamenat až futuristické prvky dekorů.

Přiléhající **město**, je řešeno urbanisticky - jednoduchou symetrickou dispozicí, kterou utvářejí domovní bloky. Výtvarník zachoval osu, při které vede dlouhá, rovná, centrální ulice od výjezdu z továrny až na kraj města. Architektonický styl ulice, připomíná dělnické cihlové řadové domky, které byly běžně stavěny až po továrnách. V příběhové linii je však továrna postavena až po vybudování města. Obrazově vše funguje výborně, tento detail se dá lehce přehlédnout. Celkově prostředí působí chladněji, k tomu přispívá zimní období provázející příběh.

Továrna a město bylo vytvořeno realistickým modelem v měřítku 1:20. Pomocí tohoto modelu se dělaly široké exteriérové záběry a nadhledy. Následné natáčení s herci proběhlo již v postavené dekoraci hlavní ulice města a spodní části továrního komplexu. Zbytek obrazů vztyčujících se do výšky se dodělávaly technologií CGI¹⁹. Dále si lze všimnout, že každý nový prostor je uváděn centrálním, symetrickým velkolepě vystaveným záběrem. Cílem je diváka neustále ohromovat, takže úvod do nového prostředí musí být velkolepý.

Hlavní hrdina Charlie Bucket, kterému všichni říkají Karlík, si zahrál Freddie Highmore Karlík bydlí společně se svou rodinou v **polorozpadlém dřevěném domečku**, na konci centrální ulice s výhledem na továrnu. Okolo domu mají chudou zahrádku s rozpadlým dřevěným plotem. Jejich dům je celý až pitoreskně nahnutý na bok. Přes zasněženou příkrývku vidíme, že i střecha je značně poškozená. Vše naznačuje, že pochází z velmi chudé rodiny. Celá přehnaně pohádkově chudá atmosféra pokračuje i v interiéru. Sedmi-členná rodina doslova přežívá každý den jen z mizerného platu Karlíkova tatínka. Na úkor toho jeho maminka každý den vaří chudobnou zelnou polévku, jelikož na nic lepšího nemají finance. I kdybychom nezaslechli tento výrok ve filmu, byla by nám finanční situace rodiny, skrze rozpadlý byt, jasná. Uprostřed domu stojí velká postel, ve které jsou naskládání všichni čtyři Karlíkovi prarodiče. Jelikož z krbu, který stojí hned vedle postele, nehřeje příliš tepla, jsou postavy

¹⁹ Computer Generated Imagery, efekty tvořené počítačovou úpravou obrazu.

dooblečeny teplými oblečky a přes nohy mají přehozenou ošuntělou deku. Nefunkčnost obydlí je podtržena tím, jak je vše postaveno či pověšeno nakřivo; Od stěn, hlavního vchodu, obrázků na stěně po širm lampičky vedle krbu. Všechny zařizovací předměty jsou viditelně dosti opotřebené. Do horního patra se dá dostat skrze složitou cestu přes žebřík. Tam má Karlík svůj provizorní chlapecký kout s postelí, komodou a nočním stolem s lampičkou. Hned v úvodních záběrech si lze povšimnout zdůraznění Karlíkovy sympatie k záhadné továrně; Karlík má velkou maketu celé továrny, složenou z nevydařených vršků od pasty. Dále nechybí ruční, barevné kresby a obaly od čokolád, přilepené na zdi v Karlíkově spacím koutě.

V Düsseldorfu je obydlí prvního výherce zlatého kupónu Augusta. Rodina vítězného chlapce vlastní typově zidealizované **Řeznictví**. Počáteční záběr je postaven jako symetrický celek; obchod je vytvořen ve čtvercovém půdorysu. Z tohoto celku divák rychle pochopí rodinné blaho, což utvrzují pulty plné masa a uzeniny, které visí nad nimi. V čele místnosti, u výdejního pultu, stojí obézní řeznická rodina na šachovnicové podlaze. Červená barva svetru nenasytného a lakomého Augusta, již zmíněného výherce zlatého kupónu, se vymyká a zároveň podtrhuje, barevné monotónní spektrum dekorace v řeznictví.

Buckinghamshire je velký palác v Anglii, kde v rukou roztomile vypadající Veruky leží druhý zlatý kupón. Záběry v tomto paláci jsou koncipovány do dlouhé a skvostně zaplněné chodby, se šachovnicovou podlahou; honosné sloupořadí, lovecké trofeje a tapisérie na stěně, kazetový podhled, nábytek se zlatým zdobením a kožešina bílého medvěda - to vše působí bohatým dojmem. Celá dekorace napomáhá divákovi pochopit, jak moc je rodina bohatá a může si tedy dovolit malou Veruku rozmazlovat.

Třetí výherkyní je soutěživá Fialka Garderóbová z předměstí Atlanty. Dostáváme se do jejího **domova plného trofejí**. Prostor je kromě pohárů téměř prázdný a nevýrazný. Zaplňují ho dvě bílé pohovky s růžovými kožešinkami, bílý krb se zlatou mříží a několik kovových stojanů plných pohárů, které vyhrála Fialka. Velké množství pohárů v místnosti navozuje pocit, že je třetí výherkyně ctižádostivá a neústupná postava.

Jako čtvrtý našel kupón herní nadšenec Mike **Telekuk** z Denveru. **Domek**, ve kterém žije s rodiči, je zařízen nevýrazně, stejně působí i jeho rodiče. Mike se

dívá jen do počítačové obrazovky své velké herní konzole a pro reálný život nemá pochopení.

Po seznámení se s obydlím každého z pěti dětí následuje obraz, kdy se děti, na dlážděném dvoře před továrnou, setkávají s majitelem čokoládovny Willym Wonkou. Po krátkém mechanicko-loutkovém představení vstoupí všichni zmínění velkými kovovými dveřmi do monstrózní šedé **chodby** s červeným běhounem. Kromě nezvyklé velikosti, chodba působí obvykle. Na stěnách se odráží denní světlo skrze kulaté okenní otvory.

Na konci chodby skupina prochází malými dveřmi do haly, kde roste **sladká krajina**, kterou protéká nejlahodnější horká čokoláda. Nechybí čokoládový vodopád, který čechrá čokoládu, aby byla vzdušná a křehká. Je zřejmé, že vše v tomto sále, je jedlé - od zelené trávy, netradičních sladkých velkorostlin až po stromy. Cukrátková příroda je plná pestrých barev odstínů růžové, červené, bílé nebo fialové. Krajina tvoří malebné kopečky, přes které návštěvní skupina prochází; August zde svou prohlídku končí, kvůli své hamižnosti. V tom se objevují Umpa-lumpové - malí zaměstnanci továrny, pro které je charakteristický naprosto stejný vzhled. Všichni, kromě Augusta a jeho matky, nasednou na růžové plavidlo s dračí přídí a odplují na další kouzelné místo v továrně.

Plavidlem připlují k **vývojové laboratoři**. Celý prostor vypadá jako kouzelná pohádková laboratoř, plná nevšedních až futuristicky vypadajících přístrojů, s budíky a měřidly. Po místnosti vede velké množství kovového potrubí. Stoly jsou plné skleněných baněk s barevnými lektvary, ze kterých vychází kouř. V této laboratoři končí cesta pro Fialku, která i přes veškerá varování okusila žvýkačku o třech chodech; cítila tak předkrm, hlavní jídlo a dezert, který ale měl vedlejší účinky - Fialka celá zmodrala jako borůvka a nafoukla se jako balón. Skupina pokračuje už bez Augusta i Fialky.

Dostávají se do velké **haly**, kde nespočet veverek **třídí a louská oříšky** podle toho, zda jdou dobré či ne. Hala je kulatého půdorysu, v němž se střídají světlemodré a bílé pruhy, tvarované do spirály. Uprostřed haly je odpadní vpust vedoucí do spalovny, do které veverky házejí zkažené oříšky. Okolo kulaté stěny sedí na vyvýšených židličkách, připomínajících barové židle, třídící veverky. Nad nimi visí mechanismus s nádržemi plnými neroztříděných vlašských ořechů.

Veverky zjistí, že Veruka je zkažená svou rozmazleností a následně ji hodí do odpadní roury.

V této části filmu zbývají již pouze dva členové skupiny – Telekuk a Karlík. Willy Wonka zvolí k další prohlídce továrny **výtah**. Jakmile do něj vstoupí, zjišťujeme, že to není ledajaký výtah. Nabídka nespočtu pater napovídá, že tímto výtahem se lze dostat doslova všude. Netradiční prosklený výtah jezdí na všechny směry po železných lanech; později se dozvídáme, že dokáže i létat. Jízdou si lze všimnout několika ojedinělých míst v továrně. Výtah například zastaví ve stanici s názvem **televizní sál** - tuto stanici vybral Telekuk. Půdorys je opět kruhového tvaru, stejně jako třídící hala na oříšky. Prostor je přsvícený a zcela bílý, proto si proti oslnivému světlu skupina nasadí bílé, vypouklé brýle, které působí velmi zábavně. V tomto sálu se Umpa-lumpí vědci snaží teleportovat čokoládu k televizním divákům skrze televizory. Toho se snaží docílit speciálního stroje vypadající jako teleporty. Stejně jako každý z vynálezů Willyho Wonky i tento není zcela hotov a Telekuka zmenší do mravenčí velikosti.

Výhercem se stává malý Karlík, kterého Willy Wonka dopraví létajícím výtahem až domů. Po delší časové prodlevě, kdy Karlík nejprve odmítne hlavní cenu²⁰, vše dobře dopadne a s celou rodinou se přestěhují přímo do kouzelné továrny, kde žijí bezstarostný život.

²⁰ Hlavní cenou je stát se nástupcem Willyho Wonky a tedy majitelem továrny na čokoládu.

Shrnutí

Pohádkový svět Willyho Wonky nepochybně uvedl svou profesionální studiovou a digitální tvorbu do nevídané dokonalosti. Bylo tomu i proto, že se sešli dva filmoví tvůrci²¹, pro které byla tvorba neobvyklých, ojedinělých a fantazijních míst výzvou bez kompromisů. Otázkou zůstává, zda přesycenost barev a dech beroucích dekorací diváka spíše nepřehltí. Divákovi, který si tento film pustí pouze jednou, mohou před očima utéct spousty promyšlených a kouzelných detailů. Další skutečností, nad kterou se pozastavím, jsou zaměstnanci továrny. Malí Umpa-lumpové jsou představeni jako kvalitní a spolehliví pracovníci z chudé země jménem Lumpárie. Přes jejich poučnou improvizaci nemají dle mého názoru příliš přívětivý hlas. Zpívaný projev Umpa-lumpů působil rušivě, nešlo jej ovšem přejít, jelikož by člověk přišel o pointu příběhové linky. Příběhová linka Umpa-lumpů může evokovat světové předsudky a značnou rozdílnost v životních úrovních prvního a třetího světa.

Pohádka je propletena nejrůznějšími vtipy a morálními myšlenkami. Příběh svou rozsáhlostí ukazuje na tolik špatných lidských vlastností, že si je poté dobré položit otázku, proč je tato pohádka myšlena právě pro dětské publikum. Přes kulisu pozitivně přebarvených pohádkových prostor a vtipných dodatků, je ledabyle ukryt odkaz divákovi, aby se zamýšlel nad svými činy. Předpokládám, že i přes obrazovou různorodost a dějovou komplikaci, si každý divák najde alespoň jedno místo, které mu z filmu příjemně ulpí v paměti. Karlík a továrna na čokoládu je nepopíratelně jedno z nejpopulárnějších filmů 21. století.

²¹ Anglický Production designer Alex McDowell a americký režisér Tim Burton.

2.1.3 Obrazová příloha

Továrna na čokoládu a město Ext.



Ext./Int. Chudé obydlí Karlíka Bucket



Int. Řeznictví prvního výherce zlatého kupónu Augusta



Int. Palác Buckinghamshire druhé výherkyně Veruky Saltini



Int. Domku na předměstí třetí výherkyně Fialky Garderóbové



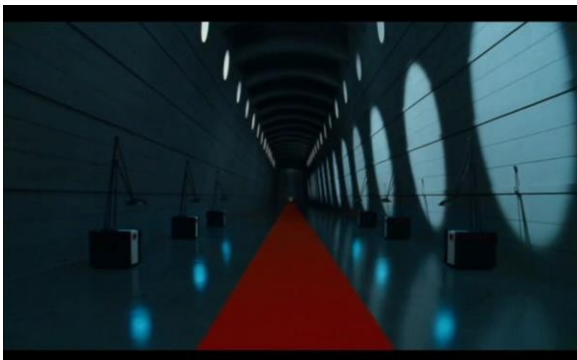
Int. Obydlí čtvrtého výherce Mika Telekuka



Ext. Před vstupem do továrny



Int. Chodba vedoucí do sálu Sladké krajiny



Int. Sál sladké krajiny



Int. Vývojová laboratoř



Int. Hala na třídění oříšků



Int. Televizní místnost



Ext./ Int. Továrna skrz průhledný skleněný výtah



Int. Finální záběry



2.2 Harry Potter a Kámen mudrců

Velká Británie/ USA 2001, 152 min

Originální název: Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Harry Potter and the Philosopher's Stone

režie: Chris Columbus

předloha: J. K. Rowling (kniha)

produkce: David Heyman

scénář: Steve Kloves

kamera: John Seale

střih: Richard Francis-Bruce

production designer: Stuard Craig

art director: Andrew Ackland-Show, Peter Francis, John King, Michael Lamont, Neil Lamont, Simon Lamont, Steven Lawrence, Lucinda Thomson, Cliff Robinson

set decoration: Stephenie Mcmillan

hrají: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Robbie Coltrane, Tom Felton, Richard Harris, Fiona Shaw, Oan Hart, John Hurt...

Této filmové senzaci předcházelo stejnojmenné knižní zpracování anglické spisovatelky J. K. Rowlingové. Autorka knihy čarodějnický svět promyslela do posledního detailu. Kniha se stala celosvětovým bestsellerem, díky čemuž se za 4 roky dočkala filmové realizace. Na zpracování prvního dílu *Harry Potter a Kámen mudrců* se úzce spolupodílela i zmiňovaná spisovatelka. Filmový architekt Stuart Craigh, který vytvářel výtvarný základ pro tento i následující díly filmu, popsal první setkání s Rowlingovou: Rowlingová během jedné schůzky vytvořila prvotní náčrtovou mapku vysvětlující dispozici celých Bradavic. Tato mapka byla poté velmi klíčovým dokumentem pro další postup práce na projektu. Je faktem, že málokdy je spolupráce s autory knižních předloh možná.²²

²² HALLIGAN, Fionnuala. *Production Design*. USA. Burlington: Focal press, 2013. ISBN 978-0-240-82375-1. s. 58

2.2.1 Děj

V domě č. 4 v Zobí ulici v Kvikálově, žije malý chlapec s jizvou na čele, nešťastný život u své tety Petunie, strýce Vernona a bratrance Dudleyho Dursleovými. Jeho celé jméno Harry James Potter je v mudlovském, tedy nekouzelnickém světě neznámé, ale v kouzelnickém světě velmi slavné. Harry je sirotek tragicky zesnulých kouzelníků, což se dozvídá až před svými jedenáctými narozeninami. Přichází mu podivný dopis s pozvánkou na nástup do kouzelnické školy v Bradavicích, který mu strýc s tetou nepovolují ani přečíst. Dopisy jsou ale kouzelnicky neodbytné a zavalují schránku každý den. Chlapci se dopis dostává až s příchodem školníka Hagrida, který mu následně představuje kouzelnický svět, kterého se Harry má stát součástí.

Díky velkému dědictví, které mu zanechali zesulí rodiče v Gringottově bance v Příčné ulici, si Harry pořídí kouzelnickou hůlku a vše potřebné k nástupu do školy čar a kouzel v Bradavicích. V bance Hagrid vyzvedává i podivný balíček, o kterém se později dozvídáme, že je Kámen mudrců. Zázračný kámen vyrábí zlato a elixír života.

Ve škole je Harry zařazen do koleje s názvem Nebelvír, vyznačující chrabrost. Zde se spřátelí se spolužáky Ronem a Hermionou. Společně postupem času čelí dobrodružstvím, při kterých jim jde o život. Snaží se zabránit krádeži kamene mudrců; Ron a Hermiona pomůžou Harrymu se dostat do tajemného sklepení, kde zjistí, že za krádeží stojí obávaný kouzelník Lord Voldemort - kouzelník, který zabil Harryho rodiče. Pomocí jeho kumpána, koktajícího a na oko vypadajícího hodného profesora Quirrella, se Lordu Voldemortovi podařilo získat kámen mudrců, který potřebuje ke znovuzrození se. Chlapec na poslední chvíli přemůže oba zlé kouzelníky, zachrání kámen mudrců a zabrání tak návratu obávaného kouzelníka Lorda Voldemorta.

2.2.2 Výtvarná koncepce

Většina čarodějnického příběhu byla natočena ve studiu vytvořeném speciálně kvůli tomuto projektu. Společnost Warner Bros nechalo postavit studio na okraji Londýna v části Leavesden. Tyto ateliéry se plně využívaly k natočení všech dosud zfilmovaných filmů Harryho Pottera a jsou zpřístupněny i pro veřejnost.²³

²³Jedná se o celkem 8 dílů – Harry Potter a kámen mudrců; Harry Potter a tajemná komnata; Harry Potter a věže z Azkabanu; Harry Potter a Ohnivý pohár; Harry Potter

Ve studiu je možné vidět dekorace jako Příčnou ulici, Snapovu laboratoř, Harryho pokojík pod schody v mudlovském světě, propracovaný model Bradavic v měřítku 1:24 a další. Model byl používán pro letecké záběry. Ve filmu se využívaly i reálné lokace; v prvních záběrech filmu se dostáváme do **Zobí ulice** mudlovského světa.²⁴ Tato idylická ulice na anglickém maloměstě se nejprve točila v reálné ulici města Bracknell v Anglii. Natáčení v reálné lokaci nebylo ideální²⁵, filmaři si tuto ulici vystavěli ve studiu. Snad nejznámější lokací je Hlavní nádraží King's Cross v Londýně. Na tomto místě Harry hledá vchod na **nástupiště 9 a ¾**. Reálně byl vchod filmován mezi nástupišti 4 a 5 tohoto nádraží. Dále se mimo studia natáčelo na hradě ve městě Alnwick²⁶. Tento historický, ale zachovalý hrad lze zaznamenat například v záběru, kdy se **Harry Potter učí létat**, společně se svou třídou, na koštěti. Struktura zdí navrhnutá na škole v Bradavicích je totožná právě s hradem v Alnwicku. Dále se točilo v *katedrále v Durhamu*²⁷, kde vznikaly především interiérové scény v Bradavicích. Točilo se zejména v triforiu (galerie nad chrámovou zdí). Přilehlý klášter byl kvůli natáčení zimních scén pokryt umělým sněhem. Tvůrci též využili *katedrálu v Gloucesteru*²⁸, jejíž kapitula posloužila jako **nebelvírská ložnice**, jihozápadní portál kláštera pak filmaři okopírovali a ve zmenšené podobě použili jako vchod do **nebelvírské koleje**. Použity byly i *prostory Lacockského kláštera*²⁹, jehož společenská místnost se proměnila na **školní třídu** a sakristie kláštera představuje **laboratoř profesora Snapea**. Dále byly využity i prostory *Oxfordské univerzity*³⁰, konkrétně jídelna ze 16. století byla inspirací pro prostory **jídelny**, kam sovy přinášejí poštu. Oxfordská knihovna (Bodleian

a Princ dvojí krve; Harry Potter a Relikvie smrti – část 1; Harry Potter a Relikvie smrti – část 2

²⁴Mudlovský svět je ten, který nezná realnost kouzel.

²⁵Ukázalo se, že vystavba ulice v ateliéru bude především levnější variantou.

²⁶Alnwick je Město se nachází ve Skotsku a je jen 6 km od Alnmouthu.

²⁷Goticko-románská katedrála stojí v anglickém městě Durham.

²⁸Katedrála je postavena v normanském slohu, s prvky gotiky v angl. městě Gloucester.

²⁹Klášter založen v 13. století stojí v anglickém Opatství Lacock.

³⁰Oxfordská univerzita je nejstarší univerzita v anglicky mluvící části světa a jedna z nejstarších na světě.

Library) se proměnila v **knihovnu Bradavickou**, a teologická fakulta se proměnila ve **školní marodku**.³¹ 32 33 34 35

Dům Dursleových - již zmiňovaná lokace Zobí ulice, je interiér vybudovaný ve studiu. Dům je představen záběrem, kdy Harryho bratranec Dudley běží dolů ze schodů a přehnaně dupe. Pod schody je z místnosti na košťata zřízen malinkatý pokojík pro Harryho. Již z prvních záběrů je divákovi jasné, jaký postoj rodina Dursleyových zaujímá vůči osiřelému Harrymu. Dále se dostáváme do kuchyňského prostoru spojeného s obývacím pokojem a jídelnou. Je více než jasné, že jej zařizovala paní domu – Harryho teta Petunie. Celek je sestaven a propojen použitím nespočetných materiálů z pestrých barev. Na diváka prostor působí přeplněným, stísněným a kýčovitým dojmem; stěny zdobí vzorované tapety, na poličkách jsou vystaveny všelijaké porcelánové sošky, pletené dečky a hlavně plno rodinných, šťastně vypadajících fotek bez Harryho. Vidíme čerstvé, řezané květiny ve vázách a poměrně plnou tabuli jídla na stole.

Příčná ulice – nejpopulárnější kouzelnická ulice, kde čaroděj sežene veškeré vybavení potřebné ke kouzelnickým praktikám. Vzhled Příčné ulice připomíná středověkou uličku. Nacházejí se na ni nejrůznější typy obchodů s prosklenými výlohami nabízející létající košťata, kouzelné hůlky, koření do lektvarů, čarodějnické hábity, knihy nebo domácí mazlíčky jako sovy, krysy, netopýry či žáby. Ulice je na konci zúžená, čímž vzniká optický klam - divák z počátečního záběru může zaznamenat všechny výlohy. Ulici osvětlují zavěšené lucerny a zdobí ji kované informační tabule.

Obchod u Ollivandera – v tomto obchodu se prodávají kouzelnické hůlky. Jakmile čaroděj vkročí do krámků, vidí naproti vchodu výdejní pult, kde leží otevřená stará kniha, psací brk, petrolejová lampa se skleněným širmem a stará pokladna. Stěny obklopují dřevěné police, zaplněné až po strop krabičkami různých barev s ledajakými přelepky, ve kterých se prodávají hůlky. Obchod je doslova zaskládán až ke stropu. Starý obchod působí tajuplným dojmem,

³¹ <http://www.anglie-info.estranky.cz/clanky/alnwick.html>

³² https://filmkult.refresher.cz/11230-Zajimavosti-tajemstvi-a-vtipne-prihody-z-filmoveho-sveta-Harryho-Pottera-o-kterych-jste-mozna-nevedeli?utm_source=www.seznam.cz&utm_medium=sekce-z-internetu

³³ <https://www.filmovamista.cz/90-Harry-Potter-a-kamen-mudrcu>

³⁴ <https://www.radynacestu.cz/magazin/studio-harryho-pottera-rady-a-tipy-na-cestu/>

³⁵ <https://www.csfd.cz/film/130148-letopisy-narnie-lev-carodejnice-a-skrin/galerie/strana-14/?type=1>

který podtrhuje tmavý nábytek, stará prknová podlaha a schody vedoucí nahoru, neznámo kam. Všudypřítomná pavučinová vrstva prachu nasvědčuje dlouholetosti obchodu. Přes přeplněnost a mírně chaotické uspořádání, obchodník s hůlkami - pan Ollivander, přesně ví, kde se která kouzelnická hůlka nachází.

Bradavická škola – inspiraci, jak tato monumentální stavba pro kouzelnické žáky bude vypadat, hledali filmaři ve velkých anglických stavbách, jako jsou Oxfordská a Cambridgeská univerzita a katedrály v Salisbury a Westminsteru. Celá budova je ve filmové skutečnosti obrovská, postavena na vyvýšeném hornatém terénu. Stavba s tlustými kamennými zdmi obsahuje nespočet cimbuří, věží a věžiček. Kompletně tato budova reálně nikde na světě nestojí. Jak již bylo zmíněno, jako celek byla budova postavena v detailním modelu v měřítku 1:24. Exteriéry a interiéry této dekorace byly vystaveny ve studiu nebo natočeny na různých místech v Anglii (hrad v Alnwicku, katedrála v Durhamu, prostory Lacockského kláštera). Umístění této školy je neznámo kde, je obklopené panenskou přírodou anglického typu. Blízko se nachází velké jezero a temný Zapovězený les. Vzhled této historické budovy jen potvrzuje, jak dlouhá je čarodějnická tradice.

Jídelna v Bradavicích - dekorace této velké místnosti, kde se studenti většinou setkávali u jídla, byla inspirovaná školní jídelnou na Oxfordské univerzitě. V univerzitní jídelně se většinou netočilo, autoři se jí jen inspirovali. Ve filmu si můžeme povšimnout, že Bradavická jídelna je několikrát větší; u dlouhých stolů se nesedí na židlích ale na dřevěných lavicích a na rozdíl od Oxfordské, ve filmové jídelně nejsou pověšeny žádné obrazy. Konstrukční systém stropu je tvořen dřevěnou lomenou klenbou (podobnou reálné lokaci) s drobnými zdobnými detaily. Strop mnohdy zakrývá kouzlo, které zdobí vrchní část jídelní síně. Ty vytváří vždy jinou atmosféru, podle příležitosti, která nastane (například při oslavě Halloweenu tvoří strop bouřkové nebe s levitujícími vyřiznutými dýněmi).

Pohyblivé schody – schodišťový prostor je zasazen do chodby, která slouží zároveň jako galerie obrazů. Působí dojmem, že spojuje spoustu podlaží. Obrazy mají zdobné, povětšinou zlaté rámy. Výjevy, které zobrazují, nejsou statické - v kouzelnickém světě se v obrazech modely hýbají, mluví a reagují na okolní podmínky zvenčí. Na obrazech jsou převážně portréty v renesančním stylu, s

černým nebo lehce kompozičním pozadím. Studenti do chodby vstupují skrz kamenné portály, u kterých visí staré lucerny. Vstupy vedou na podesty, které navazují na schodiště se zdobnými balustrádami. Textura stěn, schodů i portálů je kamenná. Schody se libovolně pohybují z místa na místo. Inspirací tohoto prostoru bylo dílo malíře Giovanniho Battisty Piranesiho³⁶. Jeho grafiky představují architektonický fantastický prostor žalářů, propojeného mnoha schodišti, podobných v této dekoraci.

Shrnutí

Harry Potter je příběh, který oslovil nespočet lidí po celém světě. Díky použití speciálních efektů patří ke špičce výpravných filmů. Nepopíratelně si tvůrci sestavili vizuál tohoto světa se všemi detaily; kouzelnické prostory, kostýmy a nespočet čarodějných rekvizit přispělo k tomu, že dílo oslovuje a inspiruje mnoho filmových tvůrců.

Velké množství míst, ve kterých se divák ocitá, jejich podobnost v barevném a stylovém provedení, nevytváří žádný zmatek. Svět kouzel má svůj jasný řád. Kouzelnické prostory jsou pozoruhodné, přestože nejsou tak primárně jiné, jako je tomu například v pohádce Karlík a továrna na čokoládu. Člověk není unaven přesyceností barev, nechává se pozvolna unášet světem neznáma. V pohádce lze zaznamenat mnoho vtipných jednoduchých momentů, které jsou pro děti jednoduše pochopitelné (například Ronova nepovedená zkouška přeměnit svou krysou na zlato, nebo scéna, kdy na Rona spadne velká slina trojhlavého psa Chloupka a místo úprku Ron zahraje nepříjemný úškleb). Tento vtip neočekává žádné globální sebeuvědomění, má pouze vytvořit úsměv na tváři malému diváku.

Tento pohádkový svět je příběhově zcela jiný, než ten, co je zpracováván v praktické části. Má ovšem podobné rysy; v kouzelnickém světě bylo zapotřebí vymyslet mnoho typové dekorace, nábytku a rekvizit. Na letecké záběry byly použity miniatury prostředí (Bradavická škola). Hlavní interiéry se vytvořily ve studiu, jelikož jejich nalezení v reálných lokacích mnohdy nebyly možné. Tyto

³⁶ Italský malíř z 18. století; inspirované dílo známé jako *Smyslené představy žalářů (1749-50)*

postupy budou potřebné i k vytvoření pohádkového světa knižní předlohy Tobiáš Lolness.

2.2.3 Obrazová příloha

Int/ Ext.. Studiové dekorace ve Warner Bros.



Lokace ulice v Anglii; město Bracknell - filmový záběr / reál



Lokace hlavního nádraží King's Cross - filmový záběr / reál



Lokace ve Skotsku; hrad Alnwick - filmový záběr / reál



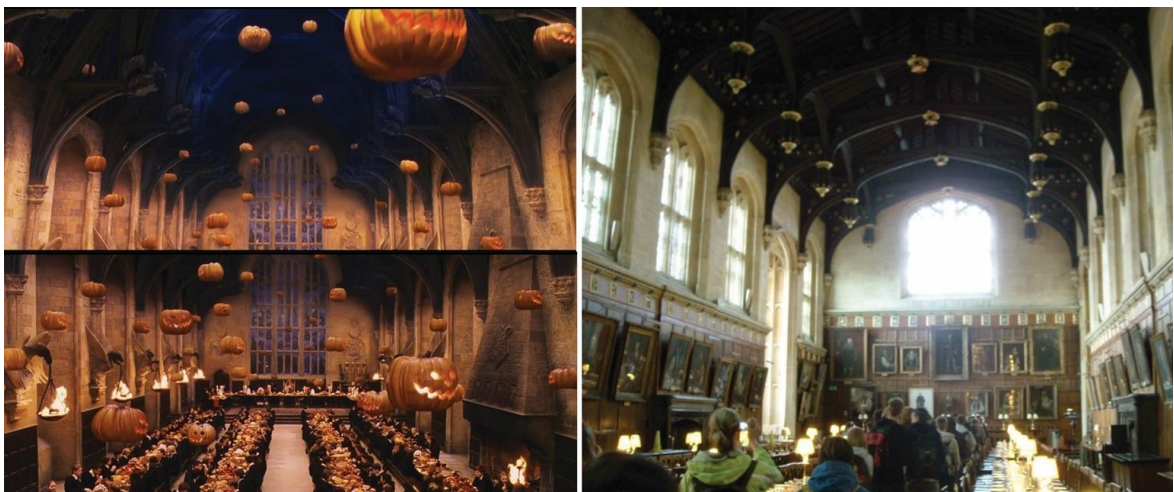
Lokace v anglii; katedrála v Gloucesteru – filmový záběr / reál



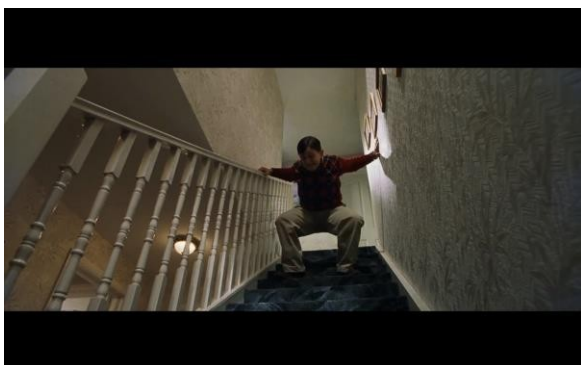
Lokace v anglii; klášter v Lococks – filmový záběr / reál



Lokace jídelny Oxfordské Univerzity – filmový záběr / reál



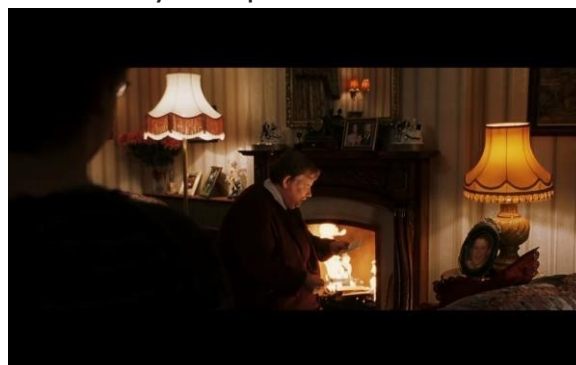
Int. Dům Dursleových; chodba



Int. Dům Dursleových; Harryho pokojík pod schody



Int. Dům Dursleových; kuchyňský, jídelní a obývací prostor



Int. Dům Dursleových; cséna s dopisy



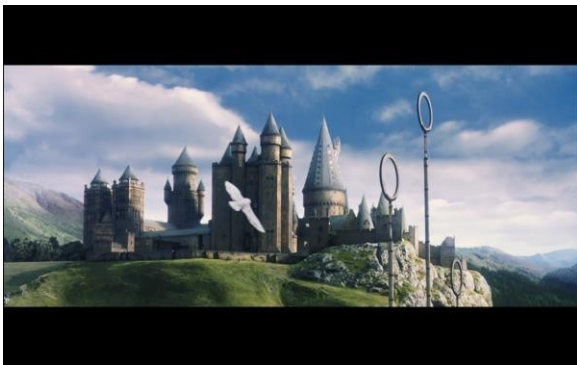
Ext. Vstup do Příčné ulice a Příčná ulice



Int. Obchod u Ollivanderse



Ext. Bradavická škola



Int. Pohyblivé schodště



2.3 Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň

USA / Velká Británie 2005, 143 min

Originální název: The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe

režie: Andrew Adamson

předloha: C. S. Lewis (kniha)

produkce: Mark Johnson, Perry Moore

scénář: Ann Peacock, Andrew Adamson, Christopher Markus, Stephen McFeely

kamera: Donald MacAlpine, Zdeněk Ryšavý

stříh: Jim May, Sim Evan-Jones

production designer: Roger Ford

art director: Jules Cook, Ian Gracie, Karen Murphy, Jeffrey Thorp

set decoration: Kerrie Brown

hrají: Georgie Henley, Skandar Keynes, William Moseley, Anna Popplewell, Tilda Swinton, James McAvoy, Jim Broadbent, Kiran Shah, Elizabeth Hawthorne, Patrick Kake, Sophie Winkleman, Liam Neeson...

Letopisy Narnie Lev, čarodějnice a skříň je první z celkově sedmi knižních vydání ze série Letopisů Narnie. Autorem je anglický spisovatel C. S. Lewis, který byl považován za usedlého profesora středověké a renesanční literatury na

univerzitě v Cambridgi. Děti v jeho životě nehrály velkou roli, i přesto se stal autorem série knih, které dodnes oslovují velké množství dětí. Je zřejmé, že inspiraci ke svým příběhům získal během druhé světové války, kdy se společně se svou matkou a bratrem v Kilns staral o několik dětí z Londýna. Kilns bylo ideálním a hlavně bezpečným místem daleko od bombardujícího hlavního města. První čtyři uprchlické děti se jmenovali Ann, Martin, Rose a Peter. Ty se přímo neshodují se jmény hrdinů v knižní předloze, ale je zřejmé, že pozorováním chování těchto dětí Lewis nabyl první inspiraci ke knižním příběhům. S psaním začal až po válce, v době kdy se děti vrátily zpět do Londýna a C. S. Lewisovi se pravděpodobně stýskalo. Jeho příběhy jsou plné inspirujících vzpomínek na děti, jeho vlastní fantazie, která dosti čerpá z jeho oblíbené středověké doby s dvorskou a rytířskou kulturou a světem, který jak sám tvrdil, poznal ve svých snech. Například vznešený a vůdčí hrdina Lev Aslan, mu přímo vešel do snu. Poté z něj vytvořil hlavní postavu světa Narnie. Zajímavostí bylo, že jeho přítel J. R. R. Tolkien dílo označil jako hloupost, plnou směsí nesourodých mýtů. I přesto C. S. Lewis dílo vydal a stal se jedním z nejpopulárnějších spisovatelů pro děti.³⁷

Filmovou adaptaci natočily a vydaly roku 2005 společnosti Walt Disney Pictures a Walden Media. Film zrežíroval Andrew Adamson. Režisér pochází z Nového Zélandu a předešlé úspěchy má především z animovaných pohádek s názvem Shrek a Shrek 2. Filmování Letopisů Narnie pro něj byla první velká spolupráce s herci na place. Jelikož se tvorba S. C. Lewise připodobňuje s J. R. R. Tolkienem, byl očekáván velký úspěch. Film díky svému novátorskému, především počítačovému a maskérskému umu, úspěchy opravdu přinesl. Získal Oscara za nejlepší make-up. Později se natočily i další dva díly s názvem Letopisy Narnie: Princ Kaspian a Letopisy Narnie: Plavba Jitřního poutníka.

2.3.1 Děj

Děj začíná vycestováním čtyř sourozenců Lucie, Zuzky, Edmunda a Petra do bezpečí, pryč z bombardujícího města Londýna na klidný venkov. Uprchlé děti si krátí chvíle formou hry. Jednoho dne při házení s míčkem rozbijí okno a ze strachu se utíkají schovat na místo, kde Lucka s Edmundem našli něco nového,

³⁷STONE, Elaine Murray. Tvůrce Narnie C.S. Lewis. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 2013. Osudy (Karmelitánské nakladatelství). ISBN 9788071956396. s. 53 -59

okouzujícího. Všichni se schovají do kouzelné skříně, která je převede do kouzelné říše jménem Narnie.

Tuto říši ovládla zlá ledová královna, sužující zemi nekonečnou zimou. Brzy však má nadejít den, kdy dle proroctví dva synové Adama a dvě dcery Eviny vysvobodí Narnii ze spárů zlé královny a přinesou ji mír.

Poté co děti přijmou své poslání, začíná velké dobrodružství o záchranu Narnie. Královna se nehodlá vzdát bez boje. Dětem celý příběh pomáhá největší a právoplatný král Narnie Aslan. Vážený Lev s pomocí Lucky, Zuzky, Petra i zběhlého Edmunda sjednotí obyvatele magické země. Společně se utkají ve velkém boji proti zlé královně. Vše šťastně dopadne a královnou porazí. Poté dle legendy nastává zlatý věk Narnie, kdy ji po několik let vládou všechny čtyři děti. Následně znovu objeví kouzelný východ ve skříně. Jakmile do něj vstoupí, vrátí se zpět do doby jejich mládí, kdy se schovávali před válkou ve velkém domě na venkově. Zpět do Narnie se jim skrze skřín již nepodaří.

2.3.2 Výtvarná koncepce

Lokace vyhovující příběhu filmaři hledali po celém světě. Nakonec přírodní místa objevili také v České republice, konkrétně v Adršpašských skalách a Českém Švýcarsku.³⁸ Krásu české zimní zasněžené krajiny a pohádkově krásné skalní formace zkombinovali s pozdějším materiálem natočeným ve studiu na Novém Zélandu. Záběry, které neobsahovaly zimní náladu, byly točeny na Novém Zélandu. Jedná se o záběry závěrečné bitvy se zlou královnou. Rozlehlé pláně na Novém Zélandu byli autoři rozhodnuti použít již na začátku. Snažili se však vybrat místa, které nebyly využity ve filmu Pán prstenů.

Uprostřed příběhu je část, kde se děti ve snaze utéct před vlky snaží přejít **zamrzlou řeku**. Tyto scény byly natočeny střídavě v České republice a ve studiu v Aucklandu na Novém Zélandu. Prozatimní dekorace zmrzlého vodopádu a pohyblivých zmrzlých ker, byla třetinová ve srovnání s finální velikostí ve filmu. Kry se pohybovaly skrze profesionální mechanismy, po kterých děti chodily. Tato část se točila na Novém Zélandu. Záběry kdy se ledová hráz utrhne a voda unese hlavní hrdiny, byla natočena v Čechách. Byla využita ohromná nádrž na vodu s přepadem. Nádrž stojí v Barrandovských studiích a pomocí přepadového

³⁸<https://www.filmovamista.cz/clanek/105-Za-osud-Narnie-se-bojovalo-i-na-ceske-pude>

mechanismu byla vytvořena potřebná nárazová vlna. Aby obrazové efekty byly co nejrealističtější, do záběrů bylo třeba dát co nejvíce vody. To jim barrandovské vybavení umožnilo.

Celý pohádkový film je zpracován s pomocí mnoha počítačové animace. Konkrétně hlavní **postava Iva Aslana** je celá vytvořena pomocí animace, tzn. ani v jednom záběru nebyl točen pomocí živého zvířete. Na důvěryhodnosti efektu počítačové experti pracovali dva roky. Chtěli vytvořit výsledek, který bude co nejpřesvědčivější pro diváka. Převážná část bitvy byla rovněž vytvořena pomocí speciálních počítačových efektů. **Závěrečná bitva** se odehrála mezi bájnými mytologickými postavami, jako jsou kentauři, fauni, jednorožci či polidštěná zvířata. Za profesionální a realistickou práci maskérů film dostal Oscara. V pozadí a scenériích scén figurovaly počítačové efekty. Pohyby zvířat a bájných postav se přednahrávaly do počítačové knihovny a následně všechny tyto postavy počítač namnožil tak, abych vznikla velkolepá bitva s mnoha aktéry. Stejnou technologií se tvořili bitvy i ve filmu Pán Prstenů.

Na začátku příběhu se s dětmi nacházíme v lidském světě okolo roku 1940. V tuto dobu pulzovala druhá světová válka a tak pro bezpečnost byly děti přesunuty na **venkov**. Tam přebývají ve velkém staroanglickém domě profesora. Dům působí přísným dojmem, je plný vzácných exponátů, vitrážových oken, starých tapet na stěnách, těžkopádných závěsů u oken, starých obrazů, koberců a knih... V domě mají děti zakázáno na všechno šahat a jakkoli rušit. Autor chce naznačit, jak limitovaný lidský svět pro dítě může být.

Velmi zásadní je ve filmu místnost, kde hlavní hrdinka poprvé najde **kouzelnou skříň**. V této dekoraci je hned několik příběhových a scénografických záměrů. Jedinou věcí v celém pokoji je pouze zmiňovaná skříň. Už toto nahrává na první otázku: čím je ta věc tak zvláštní, že si zasluhuje mít vlastní pokoj? V rámci tvůrčí složky je to nelehký úkol. Pokud víme, že v místnosti stojí jen jeden kus nábytku, je velmi těžké vhodný kus vybrat. Hranice mezi dobře zvoleným a špatně zvoleným kouskem nábytku je tenká, stejně jako rozhodnutí o zdobnosti stěn. Je to zásadní moment ve filmu, kdy hrdinka stáhne látku přetaženou přes skříň a my poprvé zahlédneme onen fantastický vstup - bránu do světa Narnie. Domníváme se, že s touto dekorací tvůrci „vedle nešlápli“. Skříň je velká a nádherně zdobená vítěznými klasicistními prvky. Na dveřích od skříně jsou reliéfy pohádkového světa Narnie. Skříň je stará, ale stále číší ojedinelostí. Nechybí ani

reliéf Iva Aslana. Zbytek prázdné místnosti se shoduje architektonicky s domem, ve kterém jsou děti ukryty před válkou. Divák tedy nepochybuje, že se nachází v jiném domě. Zároveň je to příkladnou dekorací; cítíme holou místnost, ale s pohádkovým, zašlým pozadím hrázděného zdiva, který dodává záběrům tu správnou atmosféru.

Dále v pohádkové adaptaci můžeme vidět dva hlavní světy skládající Narnii. Jeden je svět zákeřné a záporné postavy Ledové Královny a druhý dobrosrdečný a životaplný svět právoplatného Krále Narnie, Iva Aslana. Tyto dva světy výtvarní tvůrci rozlišili primárně v použití barevnosti.

Královnin ledový svět je plný temných a chladných barev. Její zámek prosvítá modrými tóny skrze ledové plochy. Ačkoliv v něm divák cítí velkolepost a majestátnost, tuší, z temně přidaných tónů šedé, že v tomto zámku figuruje záporná bytost. Velké ledové síně plné zmrzlých soch evokují nepřívětivou atmosféru. Vše je až příliš velké a majestátní; příliš velký trůn, vstupní vrata, schodiště. Prostředí nám evokuje, jak moc mocnou královna chce být. Barevnou šerost můžeme vidět i v jejím bitevním táboru, kde v příběhu chvíli vězní Edmunda.

Záběry s velkolepým Aslanem jsou vnímány s opačnou barevnou škálou. Příroda a **bitevní tábor** plný Aslanových příznivců podporují barvy plné života. Z přírody se vytrácí síla zimy a tak cítíme tóny teplých barev. Všude kolem bitevního tábora vidíme sluneční paprsky a zelenající se trávu. Vztyčené prapory se symbolem naděje – Iva, vlají skrze celý tábor. Panuje v něm nálada plná naděje a vlastenectví. Stany jsou ve stejných povzbuzujících barvách jako je červená, oranžová a žlutá. Stanové městečko je nejednou zabráno z dále, aby si divák uvědomil jak rozlehlé je. Nutno však přiznat, že působí pitoreskním dojmem. Nacházíme se v pohádkovém světě a v pohádkovém příběhu, takže tento dojem byl nejspíše záměrný. Podprahově vše nasvědčuje tomu, abychom stáli na straně dobra, tedy na straně krále Aslana.³⁹ 40

³⁹ <https://www.imdb.com/title/tt0363771/>

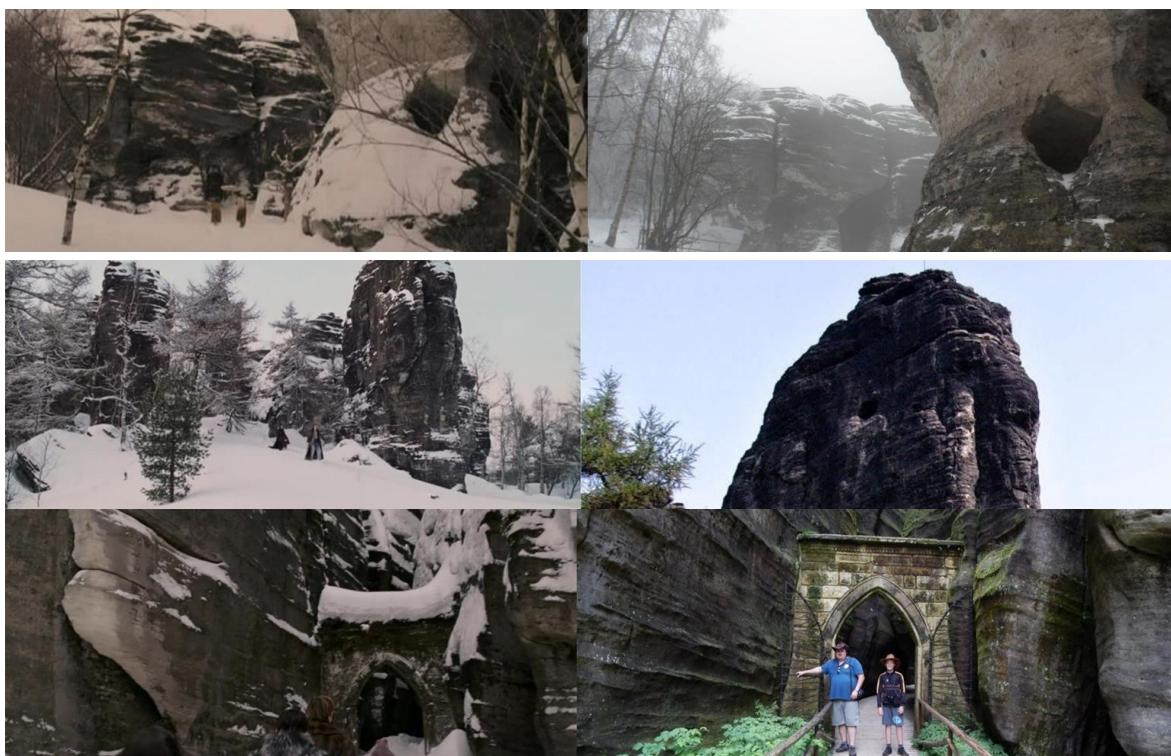
⁴⁰ <https://www.csfd.cz/film/130148-letopisy-narnie-lev-carodejnice-a-skrin/prehled/>

Shrnutí

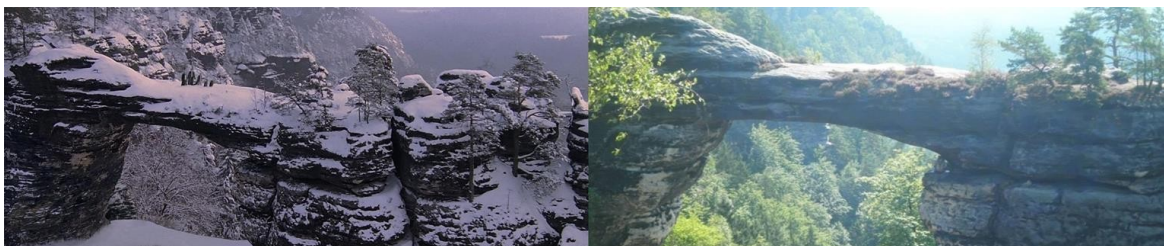
Svět Narnie a různorodost postav je pro mne zajímavým námětem. Celkový děj ve filmu je pro mne však svým způsobem matoucí a film působí skoro až laciným dojmem. Podle mého názoru je děj povrchně předvídatelný. Například co se týče nerozhodností dětí, zda pomůžou zemi zachránit či ne; zanedlouho a bez pro mě velkých důvodů, sedí na jednorožci v čele obří fantazijní armády a bojují, s doprovodem dramatické hudby. Přikládám tuto chybu nedůvěryhodnému podání z herecké či dialogové strany. Z filmového podání mě příběh moc nezaujal, ale z řemeslného už takto kritická nejsem. Narnii jsem si vybrala také proto, že se částečně natáčela v České republice. Je velmi příjemné poznávat domovské lokace v tak mezinárodně velkolepém filmu. Tvůrci krásným pohádkovým záměrem využili barevnou atmosféru. Myslím, že ve filmových příbězích pro děti je barva jeden z dominujících prvků. Na závěr bych ráda zmínila, jak přesvědčivě na mě působila animace ve filmu. Opravdu je zde vidět čas, který vložili do počítačové animace lva, která se vyplatila.

2.3.3 Obrazová příloha

Lokace v Adršpašských skalách - filmový záběr / reál



Lokace v Českém Švýcarsku; Pravčická brána- filmový záběr / reál



Int. Hrdinka Lucka nachází kouzelný Vstup / Skříň do Narnie



Ext. Zasněžená krajina Narnie



Ext. Útěk přes zamrzlou řeku



Ext./ Int. Království Zlé Ledové Královny



Ext. Bitevní tábor zlé Ledové Královny



Ext. Bitevní tábor Krále Aslana



Ext. Bitevní pole



Ext./ Int. Vítězství dobra, konec věčné zimy v Narnii



Int. Návrat dětí zpět do reálného lidského světa; místnosti s kouzelnou skříní



2.4 Kuky se vrací

Česká republika 2010, 93 min

režie: Jan Svěrák

scénář: Jan Svěrák

produkce: Eric Abraham, Jan Svěrák

kamera: Mark Bliss, Vladimír Smutný

střih: Alois Fišárek

scénografie: Jan Vlasák

hudba: Michal Novinski

hrají: Ondřej Svěrák, Zdeněk Svěrák, Oldřich Kaiser, Kristýna Nováková-Fuitová, Filip Čapka, Jiří Macháček, Jiří Lábus, Petr Čtvrtníček, Pavel liška, Ondřej Vetchý...

Pohádkovou adaptaci *Kuky se vrací*, se po třech letech příprav podařilo uskutečnit českému režisérovi Janu Svěrákovi. Světoznámý autor a absolvent FAMU je držitel dvou Oscarů za studentský film *Ropáci* (1988) a *Kolja* (1996). Nepochybně je svou tvorbou oceňován po celém světě. Díky spolupráci s britským producentem Ericem Abrahamem úspěšně vzniklo nejenom loutkové fantasy *Kuky se vrací*, ale i filmy *Kolja* (1996), *Tmavomodrý svět* (2001) či *Vratné lahve* (2007). Dále byl film vytvořen v koprodukcii s Českou televizí a RWE. Natáčelo se 100 dní od roku 2008 převážně v živé přírodě. Celé filmové dílo bylo uskutečňováním režisérovyých dětských představ.^{41 42}

2.4.1 Děj

Kuky je růžová plyšová hračka šestiletého Ondry. Chlapec trpí astmatem a kvůli tomu mu jeho nejoblíbenější hračku *Kukyho* maminka vyhodí. V tu chvíli si Ondra začne představovat *Kukyho*, jak hledá cestu domů, čímž hračku ožíví.

⁴¹ <https://www.sverak.cz>

⁴² <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10211788664-kuky-se-vcraci/20855211521/bonus/870-publicisticky-komentar/>

Plyšové hračky začíná velké dobrodružství, při kterém mu jde nejednou o jeho holý plyšový život.

Kukyho cesta začíná na smetišti, kde jen o vlásek unikne před přejetím bagrem. Rozhodne se tedy ze skládky uniknout. Dostává se do lesního světa plného malých přírodních „bůžků“. Na ten dává pozor správce lesa kapitán Fon Hergot. Jeho ušlechtilou funkci mu však chce ukrást ničemný frajírek Anuška. Příchodem plyšového nováčka se mu naskytne příležitost spolupracovat na zákeřném plánu s kumpány ze smetiště Pytlíky, kteří si přišli pro Kukyho. Ti trvají na tom, že jim patří, jelikož byl vyhozen. Anuška společně s kumpány ze smetiště ukují plán, který má dopadnout Kukyho a sprovodit Hergota z lesa, aby se Anuška mohl konečně stát vysněným ochráncem lesa. Kuky s Hergotem se spřátelí a nakonec společně zachrání ohrožený les. Zastaví Anuščino ničemné chování a odeženou kumpány ze smetiště zpět, odkud přišli.

Kuky se poté konečně dostane zpátky k Ondrovi, který si uvědomí, že tím Kukyho cesta s ním končí.

2.4.2 Výtvarná koncepce

Film se částečně odehrává v reálném světě, díky hlavnímu hrdinovi Ondrovi. Toho ztvárnil osmiletý syn Jana Svěráka stejnojmenný Ondra. Druhý svět je dětský, Ondrův vymyšlený, plný lesních bytostí s ožvlým Kukym, který si ze všeho nejvíce přeje dostat se zpátky domů k Ondrovi. Kukyho oživuje dabingem syn Ondra Svěrák.

Za originálním výtvarným ztvárněním filmu stojí Jakub Dvorský, tvůrce her „Machinarium“ a série „Samorost“. Jan Svěrák ho oslovil pro pomoc na výtvarném konceptu pro jeho práci s přírodninami. František Skála, jehož dílo bylo jednou z inspirací pro film Kuky se vrací, se na projektu rozhodl neúčastnit. Poskytl však autorům cenné rady.

Celý film byl převážně natočen rukodělnými triky s loutkami, v reálném lesním prostředí. Mohlo by se zdát, že film je jednoduchý na trikové záběry, opak je však pravdou⁴³. Postprodukce byla využita pro vymazání pohybových aparátů jako sylonů a drátů, pomáhajících při pohybu loutek. Prvotní záměr využití

⁴³ Film například obsahuje třikrát více trikových záběrů, než nejnáročnější snímek Jana Svěráka Tmavomodrý svět, z roku 2001.

počítačových triků měl být původně pouze k vymazání těchto drátků. Nicméně je filmaři také využili na spojování záběrů, aby v jedné scéně mohlo hrát i třicet loutek najednou. Dále se postprodukce postarala o pozadí při natáčení záběrů v ateliéru. Přírodní scény v **lesní hospodě** a scény s mluvícím a svítícím pařezem byly natočeny jako jedny z mála ve studiu. Pařez byl postaven v ateliéru hlavně kvůli světelným podmínkám. Ty byly nutné vytvořit ve všech záběrech stejně; v přírodě se tyto podmínky zaručit nedají.

Další ateliérovou dekorací, byl **byt Ondry**. Konkrétně Ondra v záběru probíhá bytem, který je celý otočený - záběr byl natočen v dekoraci postavené na bok. Námět pocházel z režisérovy představy z dětství, kdy si představoval, jak složité by asi bylo utéct z bytu, převráceném na bok.

Pro Jana Svěráka bylo přírodní prostředí výhodné i proto, že mohl a chtěl pracovat s přírodními detaily, které nešly předem předpokládat. Tzn., že v případě náhodného objevení hmyzu, či brouků v natáčecí lokaci, je zahrnuti do záběru. Tato stylizace vyžadovala náročnou práci na vzniku loutek i přírodních maket pro hlavní hrdiny. Byly použity převážně lesní materiály a lidské odpadky, které v lese, bohužel, nacházíme běžně. Jednalo se o víčka od piva, sirky, nedopalky od cigaret, poházené plasty, skleněné zavařovačky, proutěný košík a další. Odpadky zůstanou odpadky, do lesa nepatří, ale přesto tam jsou a v příběhu se tomu nikdo nediví.

Maketa domečku kapitána Fon Hergota byla vystavěna v reálném lese. Působí jako domeček ve větvích, do kterého se lze dostat košíkem; ten představoval výtah. Domeček má před vchodem balkonovou terasu, z ní Hergot hlídá celý les. Interiér domečku je vybaven vším, co je potřeba. Dovnitř se lze dostat vstupními dřevěnými dveřmi. U okna má jídelní stůl se dvěma židličkami a nad ním světelnou lampu. Vedle stolu se nachází velký zatápěcí krb, kde Hergotovi plápolá oheň. Topí převážně šiškami. Vzadu nechybí postel, do které Hergot každý večer ulehá.

Maketa hospody je vyrobená jako exteriér, který se točil v reálném lese a interiér byl vystaven ve studiu. Vchodem dole ve kmenu stromu, mezi kořeny, nás zavede až dovnitř hospody. Dispozičně je vytvořená z několika spojených přírodních děr, působící vícepodlažně. Všude se plazí a visí kořínky stromů. Hlavní části hospody disponuje dřevěný bar. Jako barové židličky fungují malé

žluté houbičky, za barem je krb, ve kterém plápolá oheň, aby štamgastům bylo teplo. Nechybí ani speciální přírodní pípa, kterou proudí lahodný hospodský likér.

Loutky byly vytvořeny několikrát a mnoha různými způsoby, kterými se daly ovládat. O jejich zprovoznění se starali loutkoherci. Postavička Kukyho v reálu měří 21 cm. Pro natáčení bylo vyrobeno 18 loutek Kukyho. Při tvorbě loutky Anušky, zvolili záměrně špičatý tvar nosu a stojaté, „nagelované“ vlasy nahoru, aby podtrhli jeho charakteristické rysy zlého frajířka. Asymetricky větší hlava oproti tělu, měla z rukodělného hlediska špatně postavené těžiště. To znamenalo, že se s loutkou hůře manipulovalo. O její oživení se pomocí dabingu postaral Jiří Macháček. Loutka hlavní postavy kapitána Fon Hergota, byla hlasově svěřena tatínkovi režiséra, Zdenku Svěrákovi. Mohlo by se zdát, že loutka je ze starého tuřínu či řepy, ale ve skutečnosti je to také, jako Kuky, starý vyhozený lidský výrobek. Další zajímavou loutkou je Kuzma. Loutka toto jméno dostala proto, že je vyrobená s chlupů psa kuzmy.

Ve filmu byly vyrobeny tři prototypy speciálních lesních automobilů, které svou jedinečností také zaslouží pozornost. Každý z prototypu auta byl vytvořen nejméně dvakrát. Lesní auta byly miniatury s fungujícími motory, aby v záběrech mohly reálně jezdit bez pohánění lidské síly. Největší model nákladního auta, ve kterém jezdili Pytlíci ze smetiště, je poháněn spalovacím dvoutaktním motorem o objemu 26 ccm, pohon má jen na zadní nápravu. Model autíček Anušky a Hergota jsou s pohonem všech čtyř kol a jezdí na malé elektromotory. Když odmyslíme brilantní technickou stránku těchto miniatur, pozorný divák ocení tyto imitace lesních aut také v detailech. Auto, v němž postava Fon Hergota uhání po lesích, má vytvořen ciferník z hodin. Nechybí ani malý volant, či výfuk ze kterého se reálně kouří, zatím co z výfuku auta Anušky šlehají plameny.⁴⁴

Pro lokace byly zvoleny hlavně místa České republiky. Tuhá zima se točila na Ještědu, zajímavé kořeny u Bechyně, mechový les a potok na vrchu Melechově, borovice a skály u Drábských světniček, nejkrásnější listnatý les byl na podzim natáčen ve Voděradských bučinách u Jevan, zajímavá červená

⁴⁴<http://www.ceskatelevize.cz/porady/10219664958-film-o-filmu-kuky-se-vraci/20855211093/>

půda se našla v okolí Nové Paky a konečně - tajemný svícnový smrk si štáb vybral až u Vyškova u Brna.⁴⁵

Shrnutí

Tuto českou pohádku jsem si zvolila hlavně pro její krásné přírodní zpracování, které je dosti podobné i pro můj zvolený příběh s Tobiášem Lolnessem. Většina filmu byla natáčena s přiznáním menšího měřítka. Svěrákova tvůrčí ojedinělost dodala filmu jakousi upřímnou krásu, na kterou se nikdo nemůže zlobit. Z příběhu je cítit, jak si režisér dal záležet na každém detailu; to je podtrženo skvěle fungujícími loutkami, jako hlavními hrdiny. Syrovost zpracování, která se může zdát nedokonalou, je záměrná. Setkáváme se zde s fantazijním světem, kde i přes ojedinělost prostředí je vše zlidštělé. To v reálu znamená, že hlavní hrdinové sedí na židlích, topí si v kamnech či jezdí auty, ale v úplně rozličném světě než je ten náš lidský. Je to normální průběh, díky kterému pozorovatel ví bez vysvětlování, na co konkrétního věci slouží.

2.4.3 Obrazová příloha

Int. Pokoj Ondry

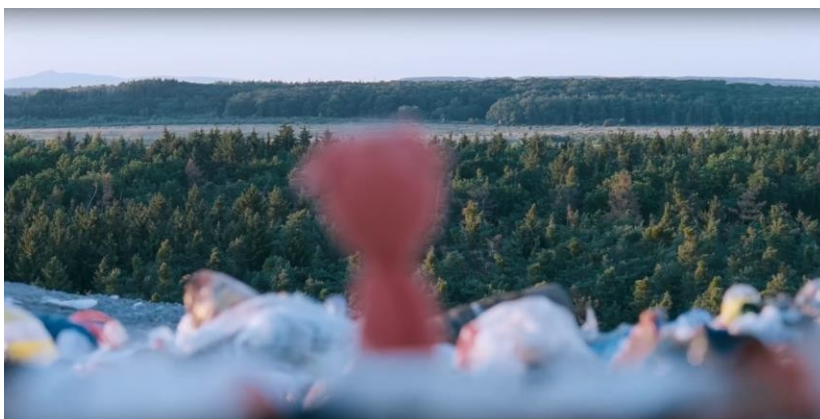


⁴⁵ <https://www.csfd.cz/film/244402-kuky-se-vraci/prehled/>

Int. Byt Ondry naruby; ateliérová dekorace



Ext. Kuky vidí les ze smetiště



Ext. / Int. Lesní domeček kapitána fon Hergota





Ext. / Int. Lesní hospoda



Ext. Auto Anušky



Ext. Auto kapitána fon Hergota



Ext. Nákladní auto Pytlíků



Ext. Kouzelný pařez



2.5 Broučci

Česká republika 1995, 12 x 8 min

režie: Vlasta Pospíšilová

Předloha: Jan Karafiát (kniha)

scénář: Anna Jurásková

kamera: Vladimír Malík, Michaela Gahut

střih: Jiřina Pečová

výtvarník: Jitka Walterová

hudba: Emil Viklický

zvuk: Jan Kacián

Epizody

01. Narodil se Brouček, 02. Byl podzim, 03. Loučení, 04. A byla zima, 05. A bylo jaro, 06. Šťastnou cestu Broučku!, 07. Broučkův smutný návrat, 08. S Broučkem je zle, 09. Do nebička, do peklíčka, 10. Broučkovy tajnosti, 11. A měli se rádi, 12. Velká rodina

Autor knižní předlohy Broučků byl evangelický farář Jan Karafiát. Jeho kazatelská výchova se dá postřehnout i v díle Broučci. Nejednou broučci odříkávají modlitbičku. V 6. díle s názvem *Šťastnou cestu Broučku!*, se například ocitáme na církevním obřadu v kostele. Hrdinové se na obřad dívají skrze okno, jakmile bohoslužba skončí, broučkové letí svítit lidem k odchodu. Jan Karafiát ve své knize zachytil přírodní postřehy z rodné krajiny Jimravova. Psal o přírodě, která je na pozorování krásná, ale krutá. Večerníčkový seriál se pevně drží motivů knihy a prostředí, které popisuje.

Dvanácti dílným večerníčkovým seriálem provází svým hlasem herec Jan Hartl. Tento večerníček je označován jako jeden z nejmilejších a nejsmutnějších zároveň, jelikož Broučci často umírají -většinou podlehnout kruté zimě. Autor to vysvětluje tím, že se zemřelí broučci nedobře připravili na zimu, takže si k umrznutí přispěli vlastní vinnou. Ostatní broučkové krutou novinu zjistí vykvetením *Sedmikrásky chudobky*. Ta je symbolem odchodu jakéhokoli broučka. Proto když v posledním 12. díle s názvem *Velká Rodina* dojde k oznámení opuštění neboli k úmrtí obou rodičů Berušky i Broučka a ke konci i

Janinky, v pohádce je to jen letmo zmíněno vypravěčem a zobrazením sedmikrásek. Poté děj pokračuje bez velkého smutečního připomínání. To, jak rychle se příběhová linka v pohádce mění ze smutných do radostných, je opravdu ojedinělé. To utvrzuje i autorova samozřejmost, s jakou tyto smutné události předkládá divákovi.

Večerníček vznikl v koprodukcí Studia Jiřího Trnky, Comité Francais de Rádio Télévision, britské Jerusalem Productions a společnosti Imago, roku 1995. Filmová verze Broučků byla točena stylem loutkového a animovaného filmu kdy se prolínají skrze dílo hrané pasáže s lidskými herci. Výtvarnou tvůrkyní se stala Jitka Walterová. Hmyzí svět dodržela podle přesných motivů Jana Karafiáta.⁴⁶

2.5.1 Děj

*„Příběhy hmyzího světa provází hlavní hrdina Brouček. V lidových příbězích vypráví o střídání ročních období a koloběhu života, ve kterém se dějínekončí dramata zrození a smrti, růstu a rozpadu, rozkvětu a tlení.“*⁴⁷ Ve večerníčkovém seriálu vystupují broučkovi rodiče, nejlepší kamarádka a budoucí nevěsta Beruška, její rodiče Kmotříčka s Kmotříčkem, hodní rodinní známí Janinka, moudrý Poutníček, Kovaříček či nezbedný Zlatohlávek. Ti všichni jsou součástí života Broučka, se kterým ve večerníčcích prožíváme jeho nezbedné mládí. V příbězích můžeme vidět, jak se Brouček narodil, jak poprvé letí lidem svítit na cestu, hrátky s Beruškou a Zlatohlávkem, rodinné večery, kdy se s přáteli loučí před dlouhou zimou, nerozvážnou Broučkovu nehodu, kdy jeho zvědavostí zašel moc blízko k lidem, letmou lásku k Verunce bydlící v Růžičce, konečné námluvy Broučka s Beruškou a nakonec jejich svatbu s radostným koncem chaloupky pod Jalovcem plnou jejich dětí.

2.5.2 Výtvarná koncepce

Jednotlivé pohádkové díly se konají v miniaturním světě hmyzu. Ten se však pro diváky může lišit od toho reálného, pouze zmenšeným měřítkem prostředí. Broučci lítají mezi velkými trsy trávy, nebo usedají před obrovským lidským

⁴⁶<https://www.csfd.cz/film/185281-broucci/prehled/>

⁴⁷ GROSZMANN, Roman a kol., ed. Jan Karafiát, Broučci: Národní divadlo Brno - [premiéra 19. června 2009 v Mahenově divadle. Brno: Národní divadlo Brno, 2009. s. 7 - 11

oknem. Pro celou oslavu broučků, stačí narazit jeden hrozen vína. Tyto a další příklady diváka uvědomí, jak v malinkém světě se nachází.

Broučkové mají pracovní úlohu - létat večer a svítit lidem na cestu. Tu vykonávají jen od jara do začátku podzimu. S příchodem zimy ulehají do zimního spánku. V trávě či na louce si lze všimnout květin jako Zvonku rozkladitého, Sedmikrásky chudobky, Pomněnky bahenní, Bodláku nicího nebo Střevičníku pantoflíčkového. Tyto a další luční květiny jsou ve stylizované podobě zahrnuty do uměleckého loutkového světa hmyzu. Krajina vychází z venkovské přírody. Jitka Walterová si tedy nezjednodušovala práci a tvořila svět dle skutečných referencí.

V pohádkové sérii můžeme zaznamenat tři obydlí broučků: Chaloupka pod Jalovcem, Chaloupku pod starým dubem a Chaloupka pod vřesem.

Chaloupka pod vřesem

V tomto obydlí bydlí postava Janinky. Chaloupka je vizuálně vytvořena tak, že fasáda je z březové kůry a střecha vyskládaná z větviček. Před domečkem stojí dřevěná lavička. Interiér je vybaven na bázi čistě ženského charakteru, jelikož tato pohádková hrdinka žije sama. Jako vybavení byly zvoleny obrazy na zdech s květinovými motivy, pletený koberec na zemi, zdobná kovová kamna, u kterých loutková postava sedává na dřevěném sedacím nábytku. V popředí stojí dřevěný stůl s karafou na vodu a skleničkou.

Chaloupka pod jalovcem

V chaloupce bydlí Brouček se svojí maminkou a tatínkem. Tato chaloupka je postavená ze dřeva se slámovou střechou a vyzděným komínem, nese vzhled typické valašské dřevěnice. Záběrů koncipovaných v interiéru miniaturního domečku, je několik. Dispozičně má obydlí jednu velkou světnici a předsíň. Uvnitř jsou dřevěné malované vybavení - tři postele, jídelní stůl s židlemi, police, na kterou broučci odkládají lucerničky, truhla na oblečení a tradiční kamna s pecí. Stěny mají omítnuté, nebo s přiznaných dřevěných trámů. Domeček je zařazen drobnými předměty, jako jsou hrnečky, misky, lžice, zavařovačky plné jídla, pytle s moukou, hrnce, polínka na zátop do kamen a další. Zde můžeme opět vidět odkaz autora Karafiáta – broučci, jako správná rodina, mají na stěně pověšený dřevěný kříž.

Chaloupka pod starým dubem

V této chaloupce bydlí Beruška s rodiči, tedy s broučkovým Kmotříčkem a Kmotříčkou. Bohaté obydlí je postaveno z kamene a střechu jim obstarává houba s názvem choroš. Interiér se skládá z velké světnice s dřevěnou podlahou, kachlovými kamny, velkým rodinným stolem s židlemi a mnoha drobnými doplňky, jako jsou nástěnné hodiny, jídelní set či hrnkové květiny v oknech. Za dřevěnými dveřmi se skrývá plná spižírna s jídlem.

Miniaturní dekorace funguje jako prostředí prolínající se skrze všech dvanáct dílů. Inspirací pro obydlí broučků byly staré valašské dřevěnice se skromným interiérem; jsou totožné venkovskému prostředí, z jehož tvůrce knižní předlohy nabíral inspiraci. Celý jejich svět je zlidštělý, broučci žijí v příbytcích podobných lidským, používají věci podobné lidským a mají i podobné povinnosti jako lidé.

Loutky hlavních hrdinů mají lidské rysy a charaktery. Podoba hmyzí reálné světlušky s pohádkovými hrdiny se dosti liší. Ztvárnění postav v pohádce je ale vždy zidealizováno tvůrci. Broučci vypadají jako malí lidé, jen s přidanými tykadýlky na hlavě a s křídly s krovkami na zádech. Nosí selský typ oblečení; broučci si oblékají kalhoty, košile a kabátky nebo vestičky. Jejich družky nosí suknice, rukávce nebo haleny, zástěru a na hlavě buď pentle, nebo šátek. Ošatí stylově navazuje na styl valašského venkova, který byl zvolen i u obydlí.

Shrnutí

Stejně jako v mé práci, bych ráda zanechala přírodu dle skutečných referencí. Ve večerníčku *Broučci* autoři řešili loutkové zpracování stejnou cestou. Luční květiny byly stylizované, ale divák přesto dokázal rozeznat mezi květinami či trsy trávy. Jelikož pocházím z Valašska, stejně jako autor knižní předlohy, je mi dané prostředí známé a vím, že je autentické. Domnívám se, že pokud je dílo zdařilé, zanechává to u diváka přidanou hodnotu radosti z toho, že prostředí rozeznává dle vlastních vzpomínek. Tuto přidanou hodnotu se pokusím vytvořit i u své praktické části práce.

2.5.3 Obrazová dokumentace

Ext. Chaloupka pod jalovcem



Ext. /Int. Chaloupka pod starým dubem



Int. Chaloupka pod starým dubem



Ext./ Int. Chaloupka pod vřesem



II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 VÝTVARNÁ KONCEPCE PRVNÍHO DÍLU POHÁDKY TOBIÁŠ LOLNESS PODLE KNIŽNÍ PŘEDLOHY TIMOTHÉ DE FOMBELLA

Celý svět této knižní předlohy se odehrává v měřítku, které mnohdy naše oko ani nezaznamená. Chcete-li tomuto výtvarnému návrhu porozumět, musíte se začít pozorně dívat na přírodní detaily. Právě ty jsou stěžejní inspirací pro celý můj výtvarný návrh.

Tento příběh napsal roku 2007 francouzský autor Timotheé de Fombelle. Byl to jeho první román, který napsal. Za tento příběh miniaturního chlapce žijícího si své dobrodružství na stromě, získal nejedno ocenění - roku 2009 vyhrál nejprestižnější cenu IBBY Premio Andersen v Bologni. Příběh oslovil nespočet dětí i dospělých. Fombelle je srovnáván s J. R. R. Tolkienem, díky svému poutavému vyprávění, u kterého se čtenář ptá nejen na to, jak vše dopadne v knize, ale i na to jak vše dopadne s námi. Sám autor uvedl, že jeden z jeho cílů bylo nedělat z dětí hlupáky, které, podle jeho názoru, jsou často mnohem chytřejší, nežli dospělí.^{48 49}

3.1 Děj pohádky

Pohádka Tobiáš Lolness - 1. část Život ve větvích, kterou v této diplomové práci zpracovávám, začíná s malým chlapcem Tobiášem, který utíká před lovci. Ti ho pronásledují, jelikož za jeho dopadení byla vypsána velká odměna. Chlapec prolíná svůj útěk vzpomínkami na minulost a tím se postupně dozvídáme příčinu útěku.

Civilizace, do níž Tobiáš patří, je velmi malého vzrůstu. Tobiáš ve svých třinácti letech například měří 9 milimetrů. Žijí na stromě, který je rozdělen převážně na dvě části - Vršky a Spodní větve. Ve vršcích, tedy v korunách stromů, žije bohatší vrstva obyvatel. Mají krásné domy a žijí poklidný život plný slunečních paprsků, které prosvítají skrz korunu stromu. Ve Spodních větvích žijí chudší lidé, kteří se zabývají převážně farmařením. V této krajině je větší vlhko a méně slunečních paprsků - není oblíbenou destinací.

⁴⁸ <https://www.databazeknih.cz/zivotopis/timothee-de-fombelle-6097>

⁴⁹ FOMBELLE, Timothée de. *Tobiáš Lolness*. Ilustroval François PLACE. Praha: Baobab, 2009. ISBN 9788087060223. Úvodní strana

Tobiášova rodina – maminka Maja a tatínek Sim bydli ve Vrščích v domečku, kterému říkali *V Korunce*. Silm Lolness byl velmi uznávaným vědcem a vynálezcem, zasvětil svůj život zkoumáním stromu, tedy světa na kterém všichni žijí. Jeho populace neví, zda je živý či neživý, zda je těchto stromových světů více, nevědí, zda vůbec je něco dalšího mimo strom. Jejich svět skrývá mnoha tajemství, která se Sim snaží vyloučit.

Jednoho dne pan Lolness vynalezne *Stínku*. Vynález funguje pro nás podobně, jako robot. Je poháněna pomocí speciální tekutiny, kterou pan Lolness vynalezl z mízy proudící hluboko ve kmenu stromu. V tomto malém stroji však klíčí velké tajemství, které by mohlo dopomoci nejednomu člověku stromového lidu k velkému bohatství. Problém je, že na to aby *Stínka* fungovala, potřebuje mízu stromu. Pokud jsou teorie Sima Lolnesse správné, strom je živý a ve velké míře by tímto vynálezem mohl přispět k uhybnutí svého světa. Odmítl tedy tajemství tajné tekutiny pro chod vynálezu prozradit.

Toto rozhodnutí rozpoutalo velké zlo. Především jeden z nejmocnějších kumpánů tohoto světa, zvaný JoMitch, věděl moc dobře, jak mocným by se díky tomuto robotovi stal. Využil tedy svůj velký vliv a od té doby se pro rodinu Lolnessových všechno změnilo k horšímu - byli vyhnáni z Vršků do Spodních větví, důvodem byla fiktivně uvedena vlastizrada. Vrátil se mohli jedině tehdy, kdyby pan Lolness vyzradil tajemství tekutiny.

Nový život pro ně byl krutý, byli zvyklí na jiné podmínky. Dole ve Větvích žili v obydlí, které si sami museli vydlabat v kůře. Jelikož si při stěhování mohli vzít jen to, co unesli, museli si vyrobit spoustu provizorních věcí ručně. Jejich život se zcela změnil. Pro malého Tobiáše začal nový život plný zkoumání okolní opuštěné krajiny. Jeho jedinou sousedkou ve stejném věku byla malá Elíša. S ní se scházel u stromového jezera, kde se stali velkými přáteli. Tobiáš ji jednoho dne vyzradil, proč je celá jeho rodina ve vyhnanství.

Jednoho dne, zemřela paní Lolnessové maminka – paní Alnořellová. Celá rodina se rozhodla jít do Vršků na pohřeb. Bohužel je tam JoMitch zajal. Na Tobiáše, který uprchl, vypsali finanční odměnu. Tak začal hon na malého chlapce, který statečně lovcům dlouho unikal.

Tobiáš prchal přes krajinu dřevorubců, přes území dolů vlivného JoMitche až do krajiny kde byl s rodinou vyhnán a jemu se stala pravým domovem – do

Spodních Větví. Cestou zažívá mnohá úskalí a dobrodružství, při kterých mu jde i o holý život. Vede ho naděje, že ho v jejich domově ve Spodních Větvích čekají rodiče a Elíša.

Při svém návratu tráví čas s Elíšou, která mu řekne neradostnou zprávu o jeho zajatých rodičích a ukryje ho v tajné jeskyni u Jezera. Jeho plány zbrzdí zima. Tu přečká s pomocí zásob od Elíšiny maminky a plísně, která v jeskyni roste a dává mu provizorní zdroj potravy, o kterou má nouzi. Zabarikádovaný sněhem se baví několik měsíců jen kreslením maleb po zdech jeskyně.

Po zimě Elíša náhodou zaslechne od JoMitchových kumpánů zprávu, že Tobiášovi rodiče byli odvedeni do Krchlova, nejhoršího vězení na celém stromě, které je umístěno v trsu kulatého jmelí. V případě jakýchkoli problémů s vězni zní rozkaz jasně – jmelí okamžitě odříznout. Ještě nikdo se z tohoto vězení nevrátil. To Tobiáše nezastaví a vymyslí s Elíšou plán na záchranu svých rodičů.

Jakmile se chlapec dostává do vězení, uvědomí si, že je to past. Jeho rodiče v Krchlově nejsou. Dovídá se, že jsou již mrtví. Cítí velkou zradu od nevinné Elíši. V úzkosti a bez jakékoli naděje se schová v bobuli jmelí, kterou vyzobne Pěnice černohlavá. Při letu v bobuli vidí skrz bobuli celý širý svět, vidí velký strom, na kterém žije jeho lid, který mu tolik ublížil.

Na závěr prvního dílu se dostáváme do země Trávového lidu. Místní mírumilovní obyvatelé naleznou Tobiáše v bezvědomí. Jakmile se chlapec uzdraví, rozhodne se v zemi trávového lidu zůstat. Po několika letech se Tobiáš dozvídá, skrze tuláka přicházejícího ze stromu, že jeho rodiče neumřeli.

Zda se Tobiáš vrátí zpět na strom a podaří se mu zachránit své rodiče, se dozvíme až v druhém dílu.

Konec prvního dílu.

3.2 Prostředí a návrh realizace výtvarného konceptu

Celý pohádkový děj, tedy i všechny navrhnuté perspektivy se odehrávají na stromě či v jeho těsné blízkosti. Proto bylo nezbytné si na začátku celé tvorby vybrat, kde se svět bude uskutečňovat. Tzn. rozhodnut se, zda stěžejní místo, tedy strom, bude solitér, nebo bude růst v lese s dalšími stromy. Zda se bude nacházet v Evropě, nebo na jiném kontinentu. Jestli to bude dub, buk či platan.

Otázek, které by mě při tvorbě postupem času mohly zdržovat, bylo mnoho, proto jsem si je stanovila hned na začátku.

Po dlouhém rozhodování zvítězil ve výběru **Platan javorolistý**. Autor v pohádkovém příběhu zmiňuje spoustu stěžejních kritérií, dle kterých byl právě platan zvolen. Z pohádky vyplývá, že civilizace sídlí na majestátním stromě už řadu let. Dle popisu různorodých míst a zákoutí je třeba zahrnout v potaz druh stromu, který má silný kmen a bohatou korunu. To vedlo k rozhodnutí vybrat platan, který je tzv. strom dožívající se mnoha let. Dále je mezi řádky zřetelné, že obyvatele skrze větve ve výhledu nepociťují výskyt jiného podobného stromu či života a proto je navrhnout strom solitér, někde v nepopsaném, tichém parku či louce. V knize se můžeme dočíst například i o mokřím listí, které upřesnilo hledání do listnatých stromů. Tyto a jiné zmínky v příběhu se shodují s vybraným Platanem javorolistým. K výběru přispěl i velmi ojedinělý estetický vzhled kůry maskáčového vzoru, který bezpochyby zpestří navrhnuté řešení výtvarných konceptů.

V pohádkovém dobrodružství malého Tobiáše se nespočetkrát setkáváme také s různými živočišnými druhy, které můžeme zahlédnout i v naší přírodě. Například: Hlemýžď zahradní, Nosatec lískový, Mravenec lesní, Mravenec obecný, Komár písklavý, Babočka paví oko, Vážka černořitná, Rosnička zelená, Pěnice černohlavá a další.

Výtvarné návrhy

Stromové město (obr. 7. a 8.) je dekorací zobrazující vrchol civilizace žijící na stromě. Urbanisticky je město položené na nejprestižnější větvi ve Vrscích, kam je každodenně přinášeno dostatečné množství slunečního světla. Zvolila jsem kombinaci příbytků vytvořených v houbě rostoucí na stromě a svébytných domečků, které jsou zcela postavené obyvateli stromu. Převažují organické tvary a zemité barvy.

Sál Velké Rady stromu (obr. č. 9.) je monumentální místnost vydlabaná uvnitř větve pod městem. Místnost zvýrazňují velká okna, vyplněná kolorovanými křídly vážky. Obložení a sedací nábytek je vyroben z krovek velmi vzácného brouka s nafialovělými krovkami - *Střevlíka fialového*. Taktéž velké dveře dovnitř jsou z krovek brouka řádu střevlíkovitých. Ojedinělé a vzácné vybavení tohoto sálu podtrhuje, pro jak důležitá setkání slouží.

Vila babičky Alnoellové (Obr. č. 13. - 14.) se tyčí vysoko ve Vršcích. Tato stromová stavba má působit přepychově, jelikož v ní žije jedna z nejbohatších osob celého stromu. Vila je z části přistavěná do kůry stromu, okolo se rozléhá velká zahrada ohraničovaná zdobnou zídou s osvětlením. V interiéru se dostáváme do místnosti, které dominuje velké francouzské okno s výhledem do zahrady. Vybavená je jen pár kusy luxusního sedacího nábytku, obrazy majitelů domu a výstavními trofejemi brouků. Uprostřed místnosti je postavena truhla plná peněz, která je velmi důležitá pro lakotnou paní domu - babičku Alnoellovou.

Věznice Krchlou (Obr. č. 17. - 18.) je velký vězeňský objekt vybudovaný na trsu jmelí. Spleť komplex rourovitých tvarů vede podél jednotlivých větvíček rostliny. Interiér vězení je velmi strohý a působí jako labyrint. Objekt je „přilepen“ k větvíčká jmelí, aby divák jasně rozpoznal cizopasnou rostlinu.

Obydlí trávového lidu (Obr. č. 20. - 22.) se nachází v nebezpečné krajině vyskytující se na zemi pod velkým stromem. Trávový lid žije ve svých jednoduchých příbytcích zavěšených na trávových trsech a vybavenými jen tím nejnütnějším. Barevně korespondují s krajinou, aby působili nenápadným dojmem což je jejich jediným ochranným opatřením. Lid je jinak pro svůj drobný vzrůst velmi lehkou kořistí. Při tvorbě těchto obydlí jsem se inspirovala uzavřenými hnízdy, které si staví ptáci ve větvích z dřevěných větvíček.

Realizace

U všech výtvarných návrhů je nejpravděpodobnější, že pro jejich specifičnost a netradiční prostředí, které představují, bude celý svět vybudován ve studiu. Interiéry by se vystavěly v ateliérech v lidském měřítku. Realizace bude náročnější, jelikož ve všech návrzích převládají organické tvary, které podtrhují atypičnost tohoto miniaturního světa. Také zařizovací předměty jsou tvořeny z různorodých přírodnin, které jsou minimálně opracovány, a tudíž nejsou rovných tvarů. Předměty jsou netradičních forem, ale fungují stejným způsobem, jak je známe. Příkladem může být obrázek č. 4 – výtvarný návrh Obydlí Elíši, kde tvoří dveře do vydlabaného obydlí malé Elíši kus křídla motýla Babočky paví oko.

Exteriéry lze vyřešit pomocí postavení zmenšených reprodukcí předmětů, jelikož lokace takto malého měřítko nejsou k nalezení v reálných krajinách. I když je tato cesta velice pracná, detaily hrají v tomto příběhu důležitou roli. Při

tvorbě modelů by bylo reálné využití skutečných přírodních materiálů. Další klad scény, kdy má herec vstupovat do vybraného přírodního příbytku, by byla vhodná možnost danou část fragmentu exterierního vchodu, vystavět ve studiu v reálném měřítku.

Při otázce provedení těchto dekorací se složitou stává nejen stavba, ale i realizace zařizovacích předmětů. Atypický nábytek by se pravděpodobně musel dát vyrobit na zakázku. Znovu se na komplikovanosti podepisuje měřítko. V Interiérech se vyskytují dekorace jako trofeje hmyzích hlav, židle; dveře a pouliční stánky vyrobené z květin či broučích krovek, osvětlení z květů; hlaviček hub či hmyzích skořápek, výplně oken z muších křídel a další.

3.3 Scénosled

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích Timothée de Fombelle						
SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN/ NOC	EXT/ INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
1	7 - 12	Prostředí mezi kůrou	N	Ext.	Tobiáš se skrývá v díře v kůře s hlavou zabořenou v kůře. Je pronásledován lovci i svým nejlepším přítelem Leo Bluem. Lovci ho pronásledují s pochodněmi a špičtými holerami.	
ŠŤVANICE						
SBOHEM VRŠKŮM						
2	13	Tobiáš utíká větvemi	D	Ext.	Tobiáš utíká prostředím Spodních Větvích před lovci.	
3	13 - 16	Cesta z Vršků do Spodních větvích	D	Ext.	Tobiášova rodina se stěhuje s pár věcmi do Spodních větví. Kraj připomíná bludiště, temnější vlhkých větví.	
4	16 - 18	Plesy u rodiny Alnorellových	N	Ext.	Vzpomínky na minulost. Veselé plesy plné tanečnicků, světel podél větví. Pan Alnorell (otec maminky Tobiáše) hrával na klavír, pilo se a veselilo. Velkolepé události, které ustaly se smrtí otce paní Lolnessové.	12
5	18 - 22	Seznámení Maji a Tima	D	Int.	Krátký příběh seznámení Tobiášových rodičů na hodině pletení.	
BĚH PROTI ZIMĚ						
6	23 - 24	Začínající práce na Rodinném příbytku ve Spodních Větvích	D	Ext.	Příbytek si museli sami vydlabat. Práce byly náročné, jelikož zima se blížila. Pan Lolness s dlabáním domu neměl žádné zkušenosti. Pracovali za každého počasí. Podzím doslova prodlabali. Příbytek dodělali s přicházejícími Vánoce.	
7	24 - 27	Začátek obývání nového příbytku, první strážena zima ve Spodních větvích	D/N	Int.	První Zima ztrávená ve vyhnanctví. Tobiáš přes Vánoce ležavala na posteli u krbu. Díval se na hru světa a stínu před závěs šitý maminkou. Domyšlel si ve hře světla a stínu různé příběhy.	3
8	27 - 28	První jarní dny a sousedská návštěva	D	Ext.	Návštěva vouseatého souseda Viga Tornetta. Chovatel larev se svým synovcem Brkem. Přinesl jelita na uvíтанou.	1, 2
9	28 - 30	Tornettovo obydlí	D	Ext.	Tobiáš se každé ráno když mohl vyrazil po obhlídkách okolí. Ten den se vydal navštívit dům Tornetových. Pětkrát zabloudiv. Nakonec cestu našel a potkal Viga a jeho něměho synovce Brka.	
10	30 - 31	Domek Lolnessů	N	Int.	Tobiáš se navrátil po výletě u pana Tornetta domů. Nadšeně přemýšlel o stejné staré LEE, o které jí pan T. vyprávěl.	

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
ELIŠA						
11	32 - 34	Tobiášovo hledání Elišina obydlí po Spodních větvích	D	Ext.	Potkat stejné starou Elišu byl pro T. velký cíl. Ten den se ztratil. Jeho pátrání začínalo vypadat znepokojivé. Byl unavený, spocený a vystrašený. Brzo měla spadnout tma. Po nějaké chvíli co zakopí a visel nad prázdnem si myslel že je s ním konec.	
12	34 - 36	Objevení jezera	D	Ext.	Najednou pod ním nebylo prázdno ale objevilo se jezero. Záznak. V okamžiku kdy se přestal bát, pomalu si přitáhl ruce nad hlavu a vyšvihl senahoru. Poté zase stal bezpečně na větví a zhlížel dolů na krajinu.	
13	36 - 38	Jezero	D	Ext.	Poté co se zachránil seběhl k jezeru. Neváhal a za pár vteřin se v jezeře koupal. Poté potkal Elišu.	4
14	38 - 40	Elišino obydlí	N	Ext./ Int.	Tobiáš míří s Elišou do jejího obydlí, kde bydlí s maminkou Išou. Mají vydlabaný příbytek v kůře. V obydlí Eliši dělala Elišina maminka palačinky.	5, 6
15	40 - 41	Chov Červců	D	Ext.	S dlouhými svíčkami ze kterých skapával vosk, Tobiáš dovedla k červcům (LIN a GARY). Poté se vrátili dovnitř k ohni.	
NOČNÍ MOTÝL						
16	41-45	Prasklina v kůře	D	Ext.	Vystrašený Tobiáš se probudil při svítání do reality. Stále ho honila skupina lovců. Všechno ho bolelo a měl hlad.	
17	45 - 48	Tábor lovců	N	Ext.	Tobiáš prchal hlavně přes noc. Uslyšel hlasy. Zahlédl desítky můžů a ohradu s červcovými, bojovými mravenci. Zpívali lovecké písně. Tobiáš je nenápadně pozoroval, když vylašil v ohradě mravence, kteří začali dělat rámus. Po chvíli Tobiáš hodil do ohrady najdené obvazy a mravenci se o to začli prát. Lovci usoudili, že to byl jen list a nechali situaci být. Tobiáš poté utíkal pryč od skupiny lovců.	
18	48	Návštěva Brka u Lolnessových	D	Int.	Brk ráno vystrašeně navštívil Lolnessovy. Ukazuje směrem domů a stále chytá za profesora fousatou bradu. Tobiáš rychle pochopí, že Vígo Tornett je v nebezpečí.	
19	48	Dům Tornettových	D	Int.	Hledání Tornetta. Po příchodu v domě nebylo nic zvláštního, ale Tornetta tam nenašel.	
20	49	Ohrada červců - objevení Tornetta	D	Ext.	Jakmile Tobiáš obešel větev a došel k larvím kuklám, objevil starce. Pohled na něho bolel. Po chvíli se ale starce probral.	

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
21	49 - 50	U Tornetta doma - křísení Tornetta	D	Int.	Po otřepání se Tornett cítil zas jako rybička. Tornett vspomínal na věznění v Krchlově (nejstrašlivějším vězení). Poté se rozpovídal co se stalo.	
22	50 - 51	Ohrada Červců - vylihnutí Nosorožníka	D	Ext.	Tornett vspomíná na boj o holý život s Nosorožníkem. Právě vylihnutý brouk byl agresivní, staréc se statečně vrhnul na jeho hlavu s jedním rohem. Brouk s ním cloumal na všechny strany až ho odhodil na místo, kde ho Tobiáš poté našel. Od toho incidentu Tornett nechal Brkovi hlídat jen malé larvy stromokazů.	
23	51	Tobiáš na útěku - strávil noc ve štěrbíně	N	Ext.	Vracíme se od vspomínek zase k útěku. Tobiáš vyhnal ze štěrbiny malátného červotoče, schoullil se do klubička a usnul.	
STÍNČINO TAJEMSTVÍ						
24	52 - 57	Jezero - vspomínání	D	Ext.	Tobiáš je s Elišou u jezera - Eliša se koupe. Tobiáš vypadá smutně, vspomíná. Když Eliša vylezla z vody, Tobiáš do ní zrovna skočil. Stydl se koupat se s Elišou pohromadě. Poté co se i Tobiáš dokoupal seděli vedle sebe. Eliša poznala, že se něco děje. Rozpovídal se o minulosti. Řekl Eliše o Stínčíně tajemství.	
26	57 - 59	Pracovna pana Sima Lolness	D	Int.	Pan Lolness Je den a noc zavřený ve své pracovně. V zápalu práce dokonce zapomene i na Tobiášovy narozeniny. Po dlouhé době vyšel, vypil džus s černé kůry a nadšeně se protáhl. V jeho pracovně čekalo překvapení - "Stínka". Tento model berušky pochodoval toho rána sám po místnosti. Poté co ji ukázal rodině i asistentovi ji vzal a zamkl do skříně.	11
NENÁVIST						
27	59 - 60	Rada stromu - Sál	D	Int.	Simův předvedl svůj vynález Radě stromu v plném sále lidí. Tobiáš s maminkou seděli na posledním balkoně úplně nahoře. Sim poprvé všem ukázal svůj vynález - "Stínku". V sále se linuly paprsky slunce, které osvětlovaly droboučké zrůna prachu vznášející se vzduchem. Lidé byli z vynálezu nadšení! Tajemství "stínky" však chtěl prozradit až za týden na schůzi.	9
28	60 - 61	U Lolnessu doma v korunce	D	Ext./ Int.	Lidé nedočkavě čekali před domem/v domě a chtěli se sejit s profesorem. Sim po pár setkání přestal návštěvníky přijímat. Zamkl se a nevycházel ze své pracovny. Maja měla o svého manžela starost.	10

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
29	62 - 65	Rada stromu - Sál	D	Int.	Profesor se opět ocitá v sále před Radou. Všichni čekají že prozradí tajemství svého vynálezu. Sim se však pro dobro obavy zneužití vynálezu tajemství rozhodne neprozradit. Sál byl plný k prasknutí a obyvatele stromu se dívali i skrz díru ve stropě. V předu tentokrát seděla Maja s Tobiášem. Také na dvou židličkách Jo Mitch a jeho dva kumpáni - Pilka a Buchar.	
30	65 - 68	Sim Lolness popisuje - Velký stromový tunel	D	Int.	Sim popisuje tento tunel (je proti němu). Na staveništi hloubilo kolem 50-ti nosatců. Uvnitř tunelu tryskala jakási tekutina, kvůli které se stavba zastavila. Je to jakási surová míza tryskající vzhůru. Nosatci, kteří jedli vydloubané dřevo teď nemají co jíst, jelikož se už nehlobí. Kritizoval tzv. "ekotunel pokroku"	
31	68	Sim Lolness odmítne prozradit tajemství vynálezu	D	Int.	Sál se rozběhnil a lidé začali po rodině Lolnessových křičet nadávky, házet různé věci.	
32	69	Dům v Korunce	D	Int.	Při návratu do domu v korunce našli rozházené věci. Lidé prohlédávali jejich dům.	
33	70 - 71	Vyhánání rodiny Lolnessových do Spodních větvích	D	Int.	Pana Lolness si předvede rada Stromu a za nevydání Stúncina tajemství uvrhnout celou rodinu Lolnessových do vyhnanství do Spodních Větvích.	
NILS AMEN						
34	72 - 73	Tobiáš uprchá nehornatou, nebezpečnou krajinou chráněnou dřevorubci.	D	Ext.	Tobiáš prchá před pronásledovateli krajinou střežící dřevorubci. Když byl menší hrával si s malým synem hlavního dřevorubce Nilsem Amenem. Rozhodne se tedy zaklepat jim na dveře a požádat je pomoci.	
35	73 - 75	Tobiáš vešel do chaloupky Nilse Amena.	D	Int.	Zaklepal a vešel do prázdného obydlí dřevorubců. Na stole ležel v ranečku kus chleba a několik kousků sušeného masa. Napsal vzkaz: "Díky Tobiáš." Několik minut po jeho odchodu se dřevorubci vrátili, nenašli jídlo. Nilse prozradil dřevorubcům Tobiášův vzkaz.	
36	75 - 77	Hon dřevorubců na Tobiáše	D	Ext.	Mimo loyce JoMictche propukl hon na Tobiáše i mezi dřevorubci.	
37	78 - 81	Chycení údajného Tobiáše	D	Ext.	Nilsov otec mezi hledáním Tobiáše vspomínal na svou zemřelou ženu. Jakmile se dozvěděl že byl chycen, všichni se shromáždili, aby viděli Tobiáše. JoMictche seděl na bedně a čekal než otevrou pytel, ve kterém měl být chycen Tobiáš.	

KRÁTER

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
38	82 - 84	Do pytle byl chycen malý Nils Amen	D	Ext.	Z pytle vysypali malého Nilsa Amena. Byl celý zakrvácený a zbitý. Nils se obětoval kvůli Tobiášovi. Od té chvíle přestali všichni dřevorubci hledat malého Tobiáše.	
39	84 - 88	Tobiáš utíkal přes území velkého souseda.	D	Ext.	Až po nějaké době jsi Tobiáš uvědomil, že prchá územím JoMitche. Krajina snačně zdevastovanou (měsíční krajina), kde má velký soused svůj velký chov nosatců. Ti mu hloubí ve Velkém kráteru onen velký stromový tunel. Muži právě drželi ohromného nosatce a vhaněli ho do velké ohrady.	
40	88 - 89	Tobiášprchá do ohrady nosatců	D	Ext.	Tobiáš zaslechne muže, blíží se stovky lovců. Nemá jinou možnost než se proplazit z nosatcem do ohrady.	
41	89 - 90	Velký kráter	D	Ext.	Tobiáš vidí gigantický velký kráter.	14
42	90	Tobiáš dopaden	D	Ext.	Tobiáše náhle najde Žlutá- hlavička. Pravá ruka JoMitche.	
POSEL						
43	92 - 98	Odchod Asseldorovic syna.	D	Ext.	Velmi milá, muzikantská a vstřícná rodina bydlicí už po několik generací ve Spodních Větvích. Bydli na statku Seldor. Vše co potřebovali si vyrobili nebo vypěstovali sami. Rodiče Asseldorovi měli tři syny a dvě dcery. Nejstarší syn Mano odešel do světa. Všechny v rodině to moc mizelo. Dopisy které posílal domů byly jediné zprávy z Vršků. Tobiáš tam občas chodil na návštěvy a byl obdivně poslouchal novinky od Mana.	
44	98 - 101	Zpráva od Rady Stromu	D	Int.	Kunpán JoMitche donesl Lolnessovým korespondenci od rady stromu. JoMitche byl v té době už hlavní předsedou. Onen kupán byl Žlutá hlavička. Neomalé předal dopis a čekal na odpověď. Sim Lolnes však dopis zmačkal a rozhodl se nevyhovět.	
W. C. ROLKA						
45	102 - 107	Tobiášobo štěstí	D	Ext.	Hlavička topil Tobiáše v blátě. Po dlouhé potyčce se Tobiášovi podařilo zmocnit Hlavičky. Sebral mu oblečení a nechal ho napospas zuřivým nosatcům.	
46	107 - 112	Ka muflíáž	D	Ext.	Tobiáš v převleku předstíral Žlutou-hlavičku před muži. V přestrojení zjistil že mají za otroka Mana. Rozhone se ho zachránit a uprchnout i s ním.	15
PINĎOVA HLAVA						

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
47	113 - 119	Manovov vysvobození	D	Ext.	Mano, hlídá bednu. Mezi tím se všichni utíkají podívat na ztrapněného Rolku. Mezitím Tobiáš s Manem utíkají pryč z krátera JoMitche.	
48	119 - 120	Zesměšnění W. C. Rolky	D	Ext.	Kumpáni JoMitche objeví zbídačelého W. C. Rolku. V bedně kterou pro něho hlídá Mano najdou dětské hračky. W. C. Rolka je úplně ztrapněný. Zavrhlí ho a zaujmou místo Mana = "pindlí" = loosera	
ČERNÁ VDOVA						
49	121 - 126	Tobiáš a Mano prchají do Spodních Větví	D	Ext.	Tobiáš a Mano prchají do Spodních Větví. Mano se bojí vrátit domů, jelikož celou dobu korespondoval lež a stydí se za to.	
50	126 - 129	V ohrožení komáry	D	Ext.	Přicházela bouře. Skupina komárů si povšimla Mana a letěli na něj. V tu chvíli skočili do proudu dešťové vody a nechali se unášet proudem pryč. Proud je unesl do pavučí sítě.	
51	129 - 131	V pavučí síti	D	Ext.	Oba chlapi byli v pavučině černé vdovy. Mano nožkem s nápísem JMA pomalu odřezával síť. Těsně před příchodem pavouka oba chlapi skočili dolů a zachránili se.	
52	132 - 141	Příchod Mana domů	D	Ext.	Mano se vrátil domů na farmu v Seldoru a přiznal se že celá ta léta jim lhal.	
MLÝN						
53	141 - 143	Tobiáš se jde an noc schovat k Olmenovým	D	Ext.	Mia, jedna s dcer Asseldorových Tobiášovi doporučila úkryt u Olmenových. Chodila s jejích chlapcem a pevně v ně věřila. Byli to mlynáři. Tobiáš se tedy vydal za nimi s prosbou o úkryt. Tobiáš si u nich odpočinu, ale poté ho Olmenovy chtěli vydat. Tobiáš to vycítil a na poslední chvíli utekl. Olmenovy chlapi sebrali a zavřeli do Krchlouva.	
54	143 - 145	Tobiáš odpočívá u Olmenových ve sklepe	D	Int.	Paní Olmenová Tobiáše vpustí do sklepa aby jsi odpočinul.	
55	145 - 148	Lest	D	Int.	Olmenovi namluví Tobiášovi že jsou s vozíkem sbírat listí. Poté co odejdou vpadne tlupa JoMitchoových mužů do sklepa hledajíc Tobiáše. Tobiáše však nenajdou.	
56	148	Tobiášova záchrana	D	Ext.	Tobiáš se na poslední chvíli schoval do vozíku, s kterým šli Olmenovi sbírat listí. Pozná lest, jelikož sbírání listí se nedělá když je krátce po dešti. Zachrání se, ale Olmenovy čeká krutý trest.	

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
57	148 - 149	Tobiášův návrat do Spodních Větvích	N	Ext.	Když Tobiáš přijde k obydlí Eliši, zavčvrká. Je to jeho tajné znamení s Elišou. Neví žádný pohyb tak odejde k jezeru.	
58	149 - 150	U jezera	N	Ext.	obiáš jde k jezeru. Tam si sedne a čeká. Eliša za ním po chvíli přijde.	
MIMO ZÁKON						
59	152 - 153	Úkryt v jeskyni	D	Int.	Tobiáš už se měsíc ukrývá v jeskyni, dutině útesu z kůry na druhé straně jezera kde ho Eliša pravidelně navštěvovala.	16
60	153 - 155	Návštěva JoMitchových kumpánů u Eliši doma	D	Int.	Muži od JoMítche chtějí prohledat Elišino obydlí.	
61	155 - 159	Jeskyně	D	Int.	Eliša za tobiášem pravidelně chodila. Povídali jsi o všem. Bylo jim spolu dobře.	
62	159 - 160	Mrtvá vázka	D	Ext.	Iša Leseová, maminka Eliši našla mrtvou, zmrzlou vázku. UVědomila si jak rychle přichází zima. Vyprazdnila skoro půlku svých zásob na zimu a nesla je do úkrytu Tobiáše.	
63	160 - 162	Jeskyně	D	Int.	Tobiáš dostane zásoby jídla na dva týdny. Následující den však napadne sníh a uvězní Tobiáše v jeskyni.	
POHŘBENÝ ZAŽIVA						
64	163 - 167	Zasněžená Jeskyně	D/N	Int.	Tobiáš objevuje pliseň, která mu poskytl zdroj jídla po celou zimu strávenou v jeskyni. Oheň udržoval pomocí vydlabných trisek. Poté tvořil výjev na zeď jeskyně, maloval svůj smyšlený svět stromu na kterém žije. Narvy na malování si smíchal také s plísně.	
65	170 - 172	Vzpomínka na černou obálku	D	Int.	Pár dní od návštěvy W. C. Rolly u Lolnessu ve Spodních Větvích k výzvě k návratu do Vršků přišla i černá obálka. Babička Alnorellová zemřela.	
66	172 - 177	Cesta do Vršků na pohřeb babičky Alnorellové	D	Ext.	Lolnessovi se po šesti letech vrací do Vršků. Lidé se změnili. Jsou nedůvěřiví a chtíví. Nakonec zamířili navštívit svůj bývalý dům V Korunce a poté babiččin dům..	10
67	177 - 180	Dům babičky Alnorellové	D	Int.	Schůzku s notářem Clarakem mají ve vile babičky Alnorellové, v zadu na jejím pozemku ve skleníku. Tam ležela rakev. Notář jim předal vzácné dědictví - Kámen stromu.	13

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
KÁMEN STROMU						
68	180 - 184	Kámen stromu	D	Int.	Pokr. schůzky. Kámen stromu - největší poklad stromu. Babička zemřela tím, že kvůli svému lakomství spokla a udusila se. Poté si ho vzal pan Lolness.	
69	184 - 195	U Claraka doma	D	Int.	Zef Clarak je přemluvil aby ho následovali k němu domů. Čekal tam JoMitch. Poté prohledali Sima i Maju. Během toho Sim schoval kámen stromu nenápadně k Tobiášovi. Poté se Sim rozhodl vyzradit Stínčino tajemství.	
DUTÁ VĚTEV						
70	195 - 201	Zahrada v Korunce	D	Ext.	Tobiáš má donést tajemný vynález, jelikož do starého domu Sima nepustili. Do Korunky se vydává v závěsu se dvěma JoMitchovými kumpány. V zahradě se schoval do malé skuliny ve větví vysící na prázdňem. Kupmáni ho hledali, ale marně. Tobiáš jim zmizel. A tak začal útěk malého Tobiáše.	
71	202 - 203	Zpět u Claraka doma	D	Int.	Poté našťvaný JoMitch, který nezískal ani kámen stromu, ani tajemství Stínky přesvědčil radu stromu, aby obvinili rodinu Lolnessových z velké velezrady. Za zaprodání tajemství nepřátelům = sloupáním, civilizaci která je dle slov JoMitcha ohrožovali u kmene stromu. Byla to lež..	
PEKLO KRCHLOVA						
72	204 - 207	Konec zimy	D	Ext.	Eliša se vydává vystrašeně za Tobiášem, který už může být dávno mrtev. Zběsila hrabe a odklídí zbylý sníh zatarasující cestu do jeskyně	
73	207 - 215	Jeskyně	D	Int.	Eliša najde živého Tobiáše. Žasne nad jeskynní malbou, která zdobí celé zdi. Tobiáš jí tvořil celou zimu. Eliša mu donese palčinky. Tobiáš se dovidá o plánované popravě jeho rodičů v Krchlově. Poté Tobiáš prozradí Eliši, že v jeskyni ukryl kámen stromu, který po svém útěku našel přilepen pod svými vlasy.	
VÝCHOVA MALÝCH DÍVEK						

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
74	215 - 227	Krchlov	D/N	Int	Vězení které vyší na větvi nad nicoprázdnem. Věznici vede Gus Alzan, kde nezdařile vychovává svou dceru Bereniku. Přes Gusovu dceru Bereniku vymysleli Tobiáš s Elišou plán, jak vniknout do nejméně věznice na stromě.	18
MUMIE						
75	227 - 229	Krchlov - kancelář Guse	D	Int	Eliša se snaží ven z Krchlva na pinknik.	
76	229	Před Krchlovem	D	Ext	Berenika čeká venku před věznici spolu se dvěma chlapíky, kteří jí mají ochraňovat. Poté vyraží na pinknik.	17
77	230 - 232	U jezera na pinkniku	D/N	Ext	Po pikniku u jezera si dají všichni siestu. Poté se stane nehoda.	
78	232 - 234	Krchlov	D	Int	Gusovi přinesou na nosítkách ve ozdravující voskové ulítě. Nejde jí poznat. Ve skutečnosti tam byl schovaný Tobiáš.	
79a	234 - 236	V Bereničném pokojíku	D	Int	Eliša zpětně rekapituje plán, který udělala s Berenikou.	
79b	236 - 237	V Bereničném pokojíku	D	Int	V pokojíku je ve voskové ulítě schovaný Tobiáš.	
VELKÝ LET						
80	238 - 240	Elišino obydlí	N	Int	Plán se nevyvedl dle plánu, Elišu nepustili do Kchlva s Tobiášem schovaným ve voskové ulítě.	
81	240	V Bereničném pokojíku	N	Int	Díky stále osvětleném pokojíku Bereniky svícny, se tobiáš vysvobodil z voskové rakve. Svícny ji pomohly rozstavit.	
82	241 - 249	Krchlov	N	Int	Tobiáš v temné věznici zběsile hledá své rodiče. Poté mu někdo řekne živou informací, že jsou již mrtvi. Tobiáš je na dne, obviňuje Elišu a cítí že to bylo všechno jen past.	
83	249	Tobiáš se letí	D	Int	Za úsvitu, zoufalý Tobiáš se ukryvá do koule jmelí. Tu sezobne Pěnice čermohlava a unáší jeho i kouli neznámo kam.	
JINDE						

Tobiáš Lolness - Život ve Větvích

Timothée de Fombelle

SEKVENCE / OBRAZ	STRANA	MOTIV	DEN / NOC	EXT / INT	DĚJ	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA
84	250 - 253	J melí	D	Ext.	V mládí profesora Lolness se hrál společně se svými přáteli notářem Clarakem a El Bluem vkouli jmelí. Domnívali se však, že je to stěžejní potravina pro ptáky a tak všechny koule jmelí na stromě uřezali, nechali je jednu kouli - vězení Krchlov.	
85	253	Tobiáš v bobuli jmelí	D	Int.	Tobiáš vyčerpán a ukřivděn vlezl do bobule jmelí s uvědoměním že chce zemřít. Jakmile bobule sezobla Pěnice Černohlavá, myslil si že je po něm. Ta mu však ukázala výhledkový let s pohledem na celý strom z výšky.	19
86	254 - 259	Trávní les	D	Ext.	Tobiáš se probudí v blátě, svázaný. Všude kolem krajina neznámá, plná zeleně - trávní les. Potkáva trávní lid - lživě nazývan na stromě - Sloupané.	
POSLEDNÍ POCHOD						
87	260 - 262	Vyloučení Tobiáše z Trávního lidu	D	Ext.	Trávní lid chystali odnést Tobiáše zpět na strom. Doprovozeli ho malý Hlavička-Měsíc a statný muž Vidof z trávního lidu.	
88	262 - 264	Vzpomínka na rozloučení s Elišou u Jezera	D	Ext.	Tobiáš se chce opatrně rozloučit s Elišou. Je si vědom že po záchraně rodičů budou muset někde daleko utéct. Eliše je to líto.	
89	264 - 268	Žába	D	Ext.	Tobiáš nosič nesl v pytlí směr k velkému stromu. V tu je přepadla velká žába a snědla nosiče. Tobiáš s Hlavičkou-Měsícem uteli zpět do tábora trávního lidu.	
JINÝ ŽIVOT						
90	269 - 277	Život v trávníkém lidu	D/N	-	Poté co Tobiáš zachránil malého Hlavičku-Měsíce a donesl ho zpět domů do trávního lidu, rozhodli se ho přijmout mezi sebe. A tak pro něj započal nový život.	
TYRANOVA MILENKA						
91	279 - 291	Návštěva starého muže ze Stromu	D	Int.	Tobiáš pozná ve starém muži Poela Colleaa. Ten mu prozradil spoustu tajemství z minulosti a pravdu o přítomnosti. Tobiáš se dozvěděl že jeho rodiče žijí a Elišu vězní jeho bývalý přítel Leo Blue. Chce si ji vzít za ženu. Tobiáš má zas naději zachránit své rodiče a svou přítelkyni Elišu.	
KONEC PRVNÍ ČÁSTI						

3.4 Obrazová část

3.4.1 Výtvarný návrh vybraných scén



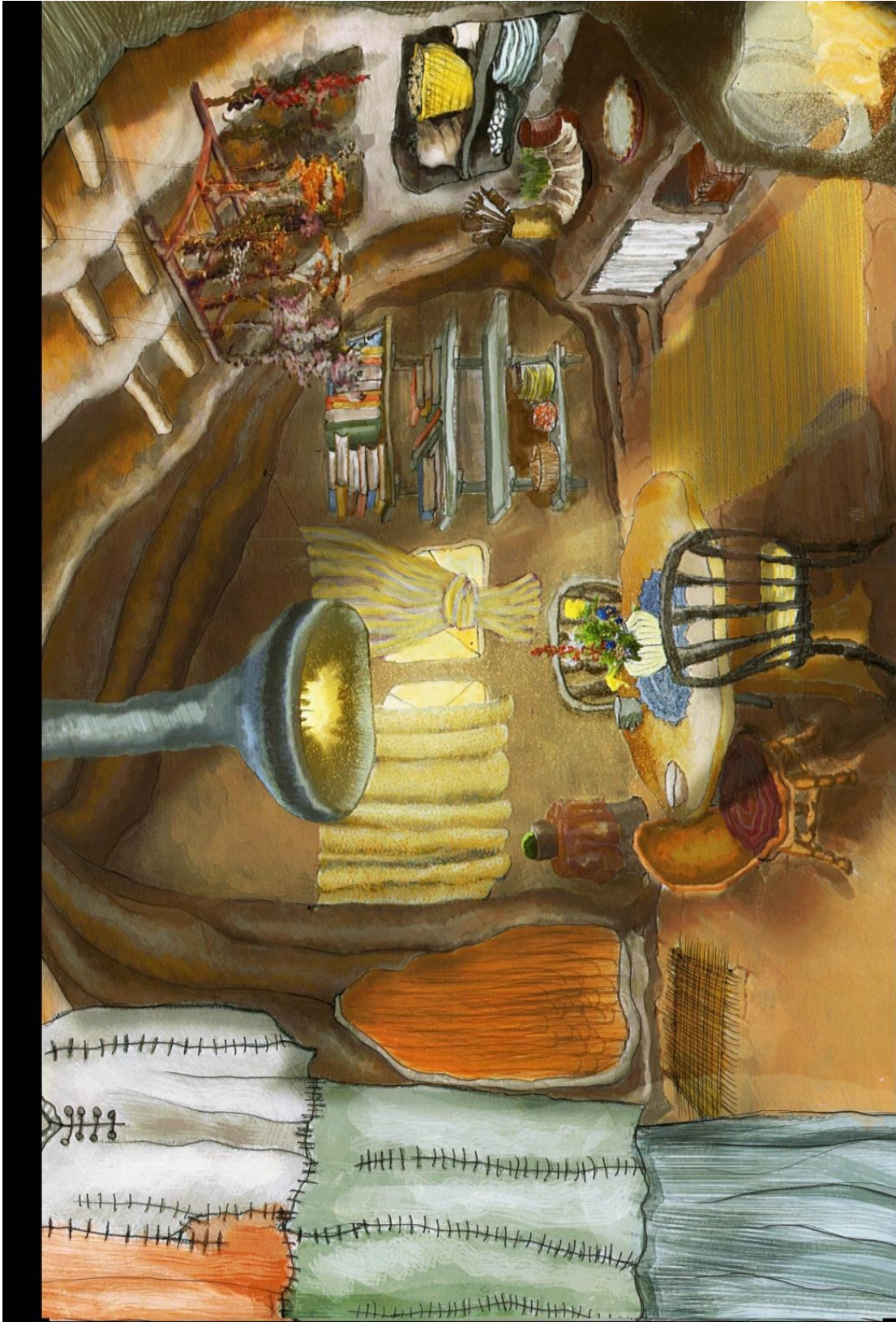
Obr. 1 Obydlí Lolinessü ve Spodních větvích - pohled z dále

8 / Ext. / Den



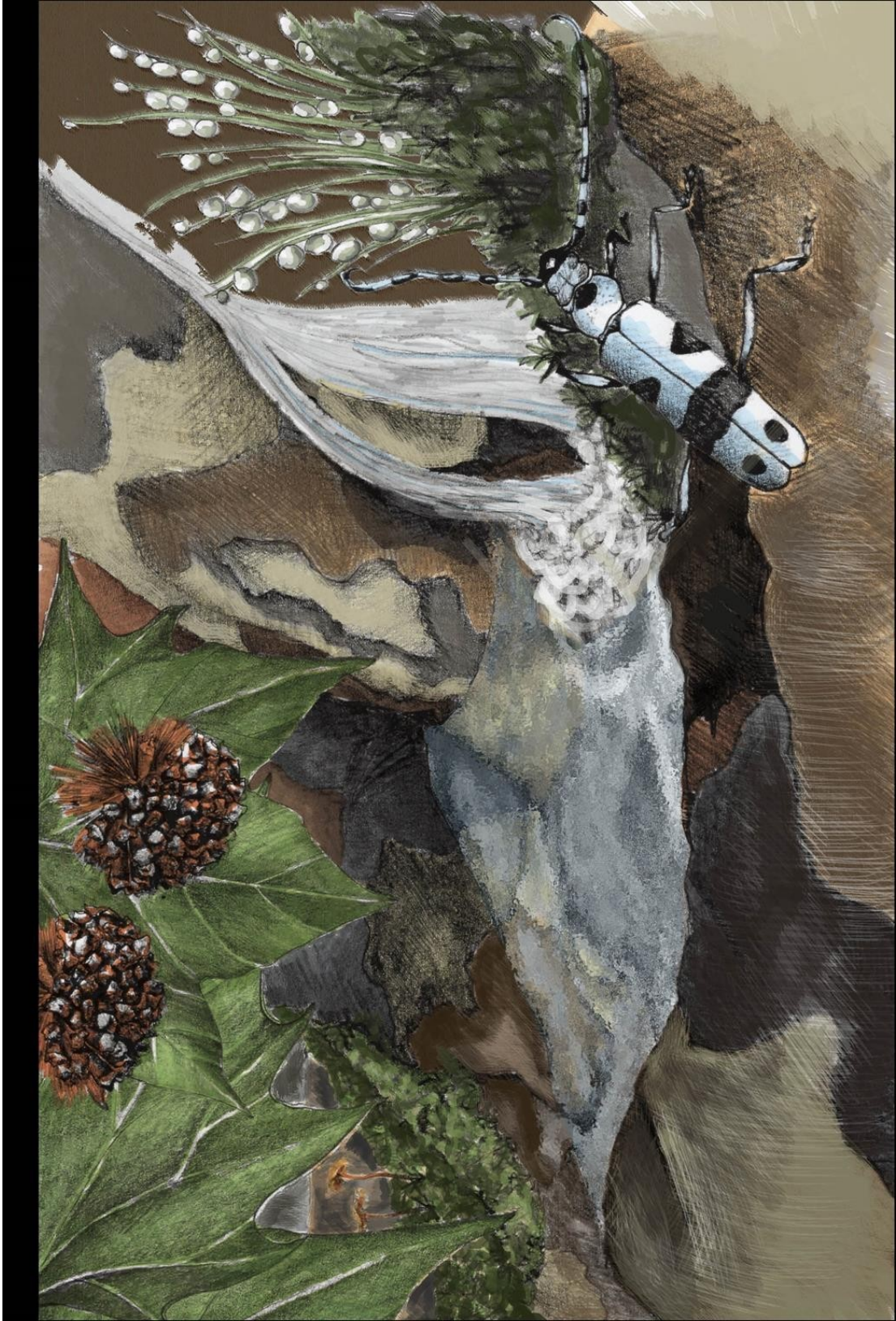
Obr. 2 Obydlí Lolnessů ve Spodních Větvích

8/ Ext. / Den



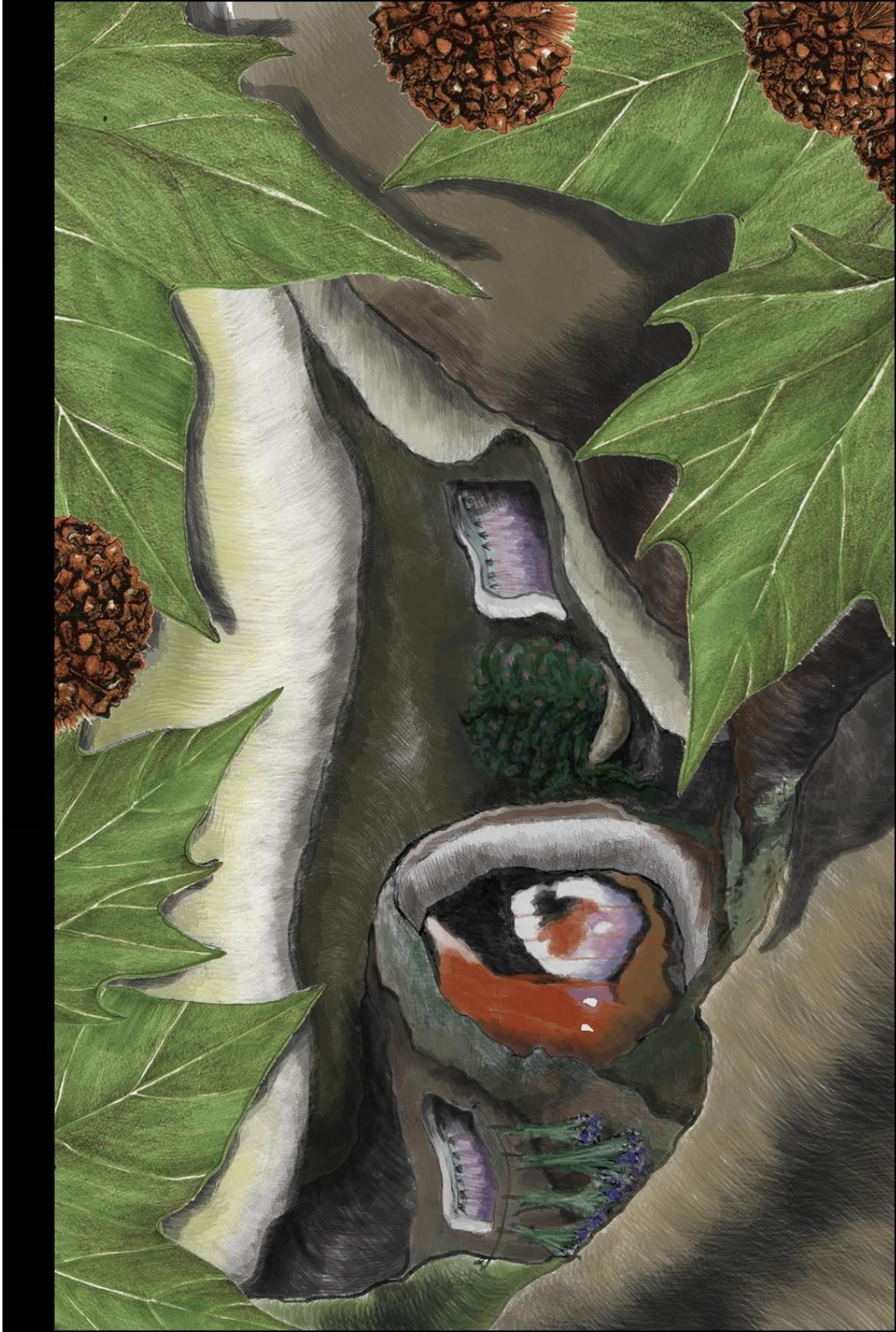
Obr. 3 Obydlí Lolnessü ve Spodních Větvích

7 / Int. / Den



13 / Ext. / Den

Obr. 4 Jezero



14/ Ext. / Den

Obr. 5 Obydlí Eliši



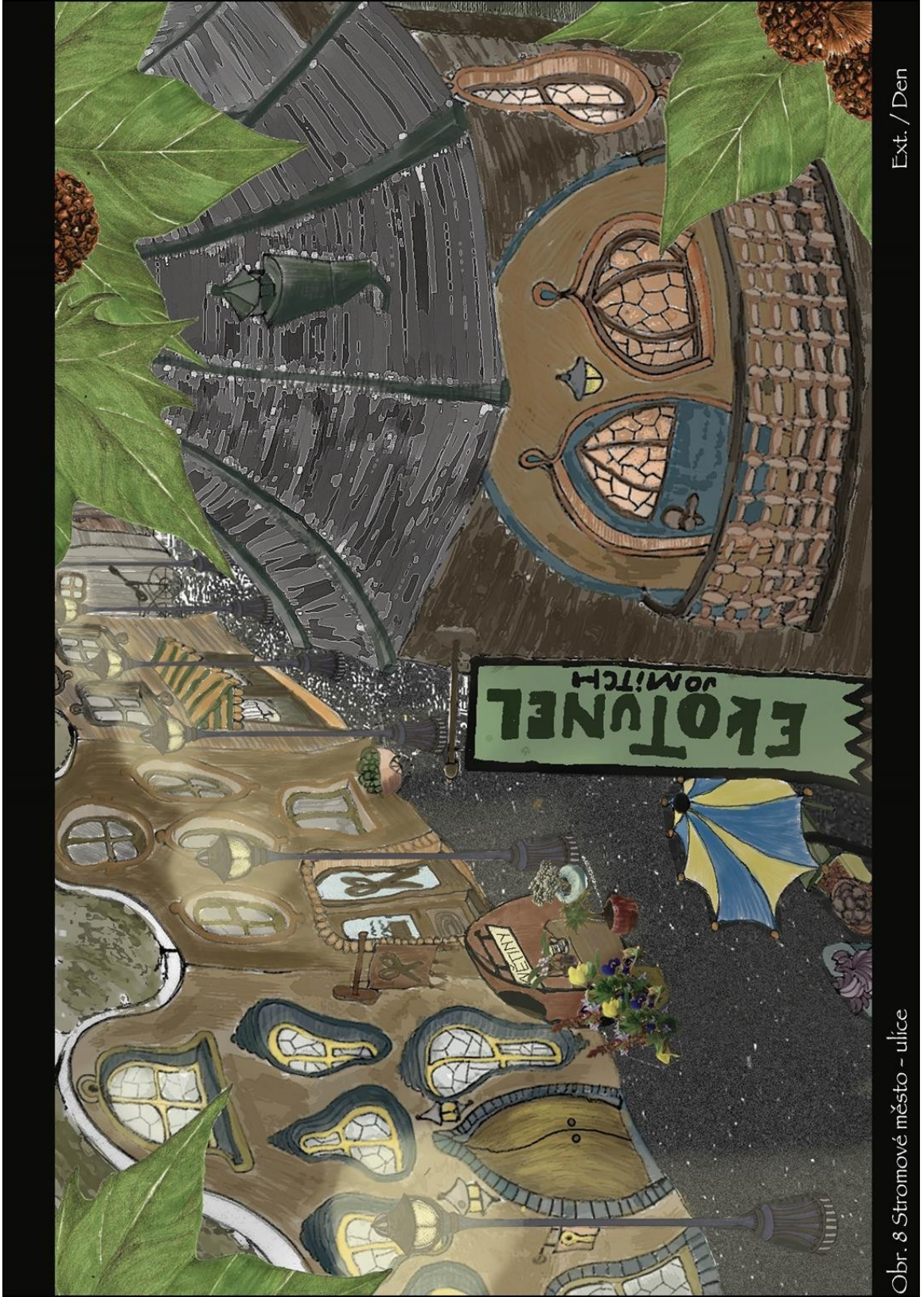
Obr. 6 Obydlí Eliši

14/ Int. / Den



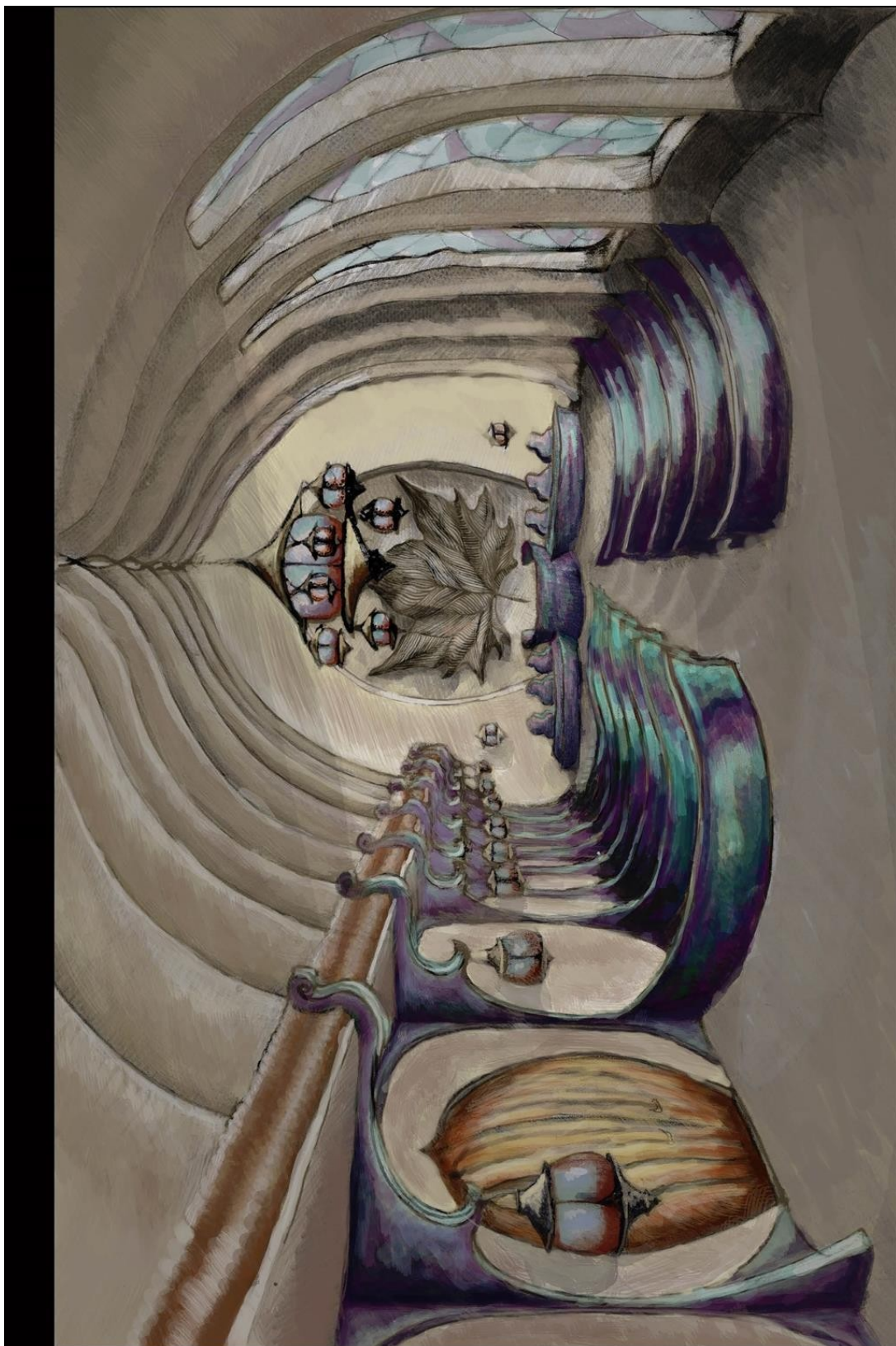
Ext. / Den

Obr. 7 Stromové město



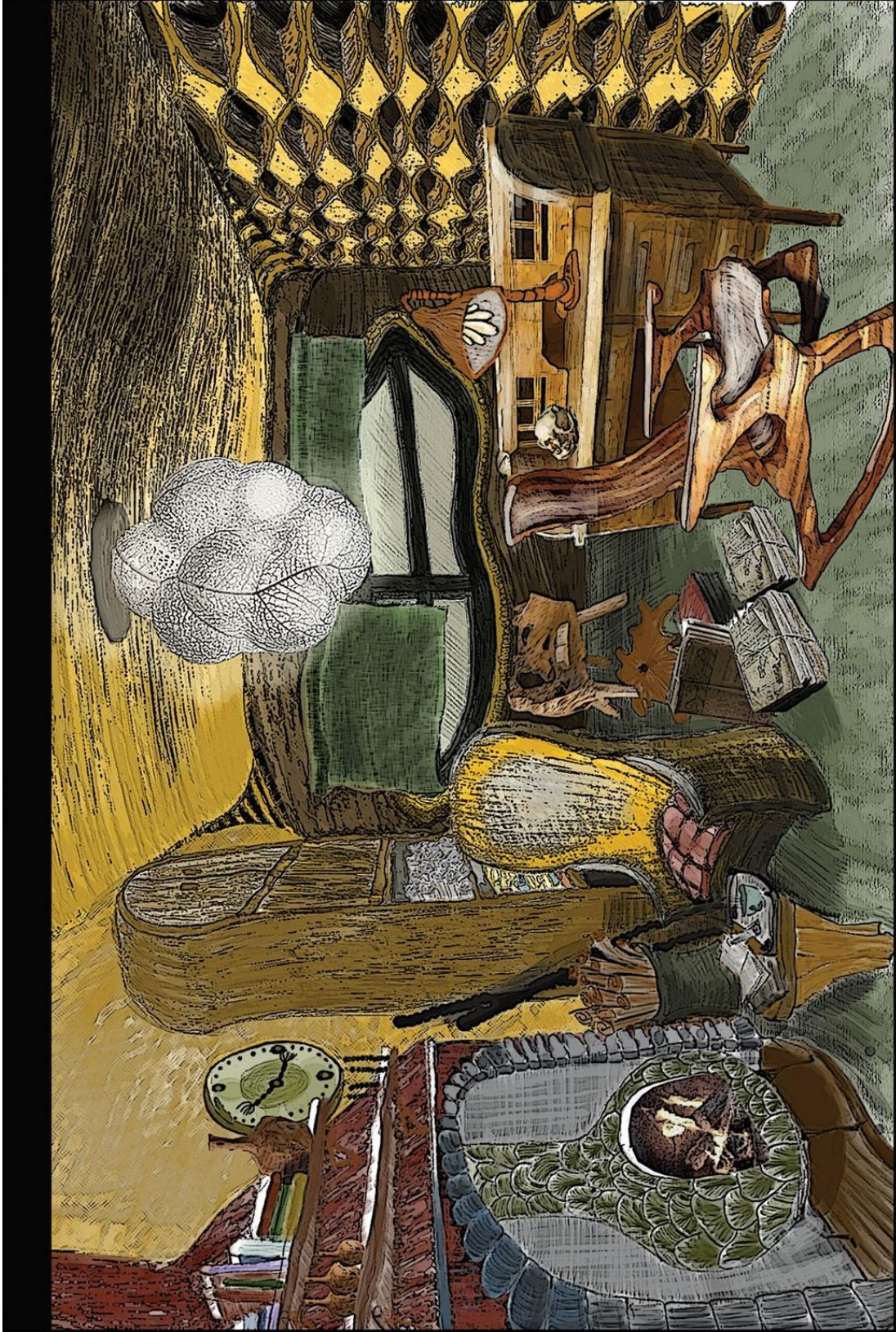
Ext. / Den

Obr. 8 Stromové město - ulice



Obr. 9 Sál Velké Rady stromu

27 / Int. / Den



Obr. 11 Dům Lolnessů V Korunce – kancelář profesora



Obr. 12. Dům babičky Anorellové

4 / Ext. / Den



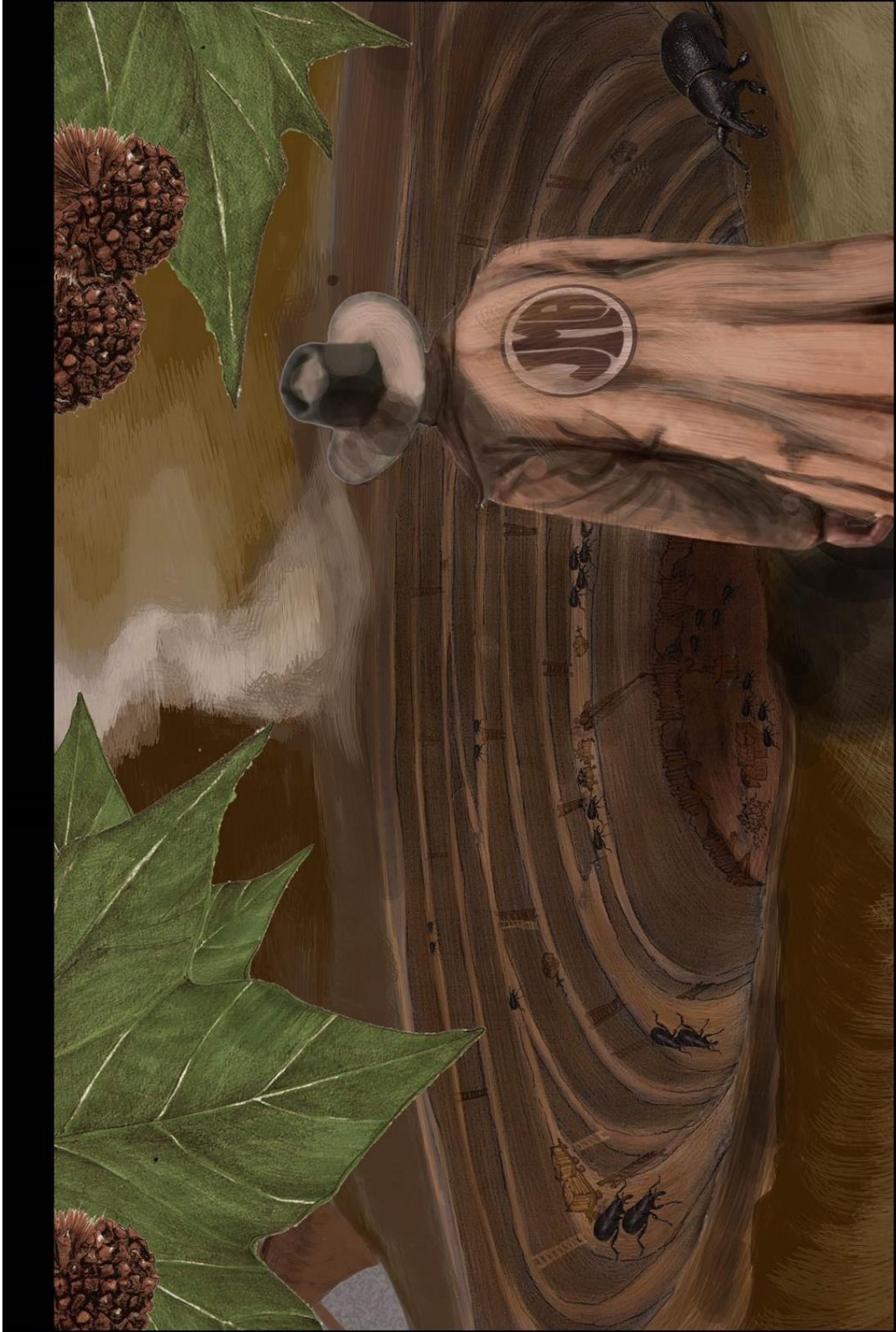
67 / Int. / Den

Obr. 13 Dům babičky Alnoellové

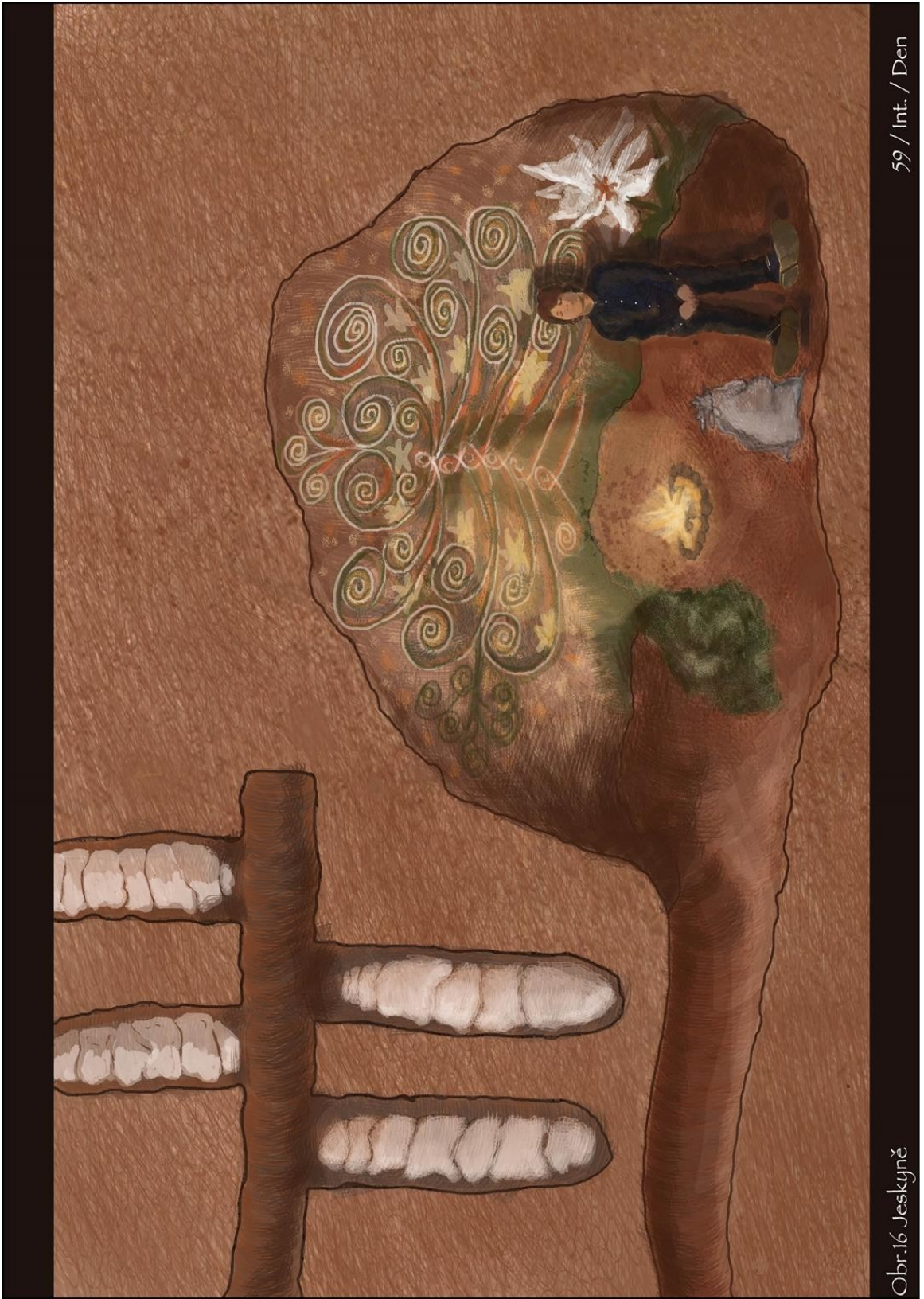


41 / Ext. / Den

Obr. 14 Velký kráter JoMítche



Obr.15 Velký kráter JoMitche



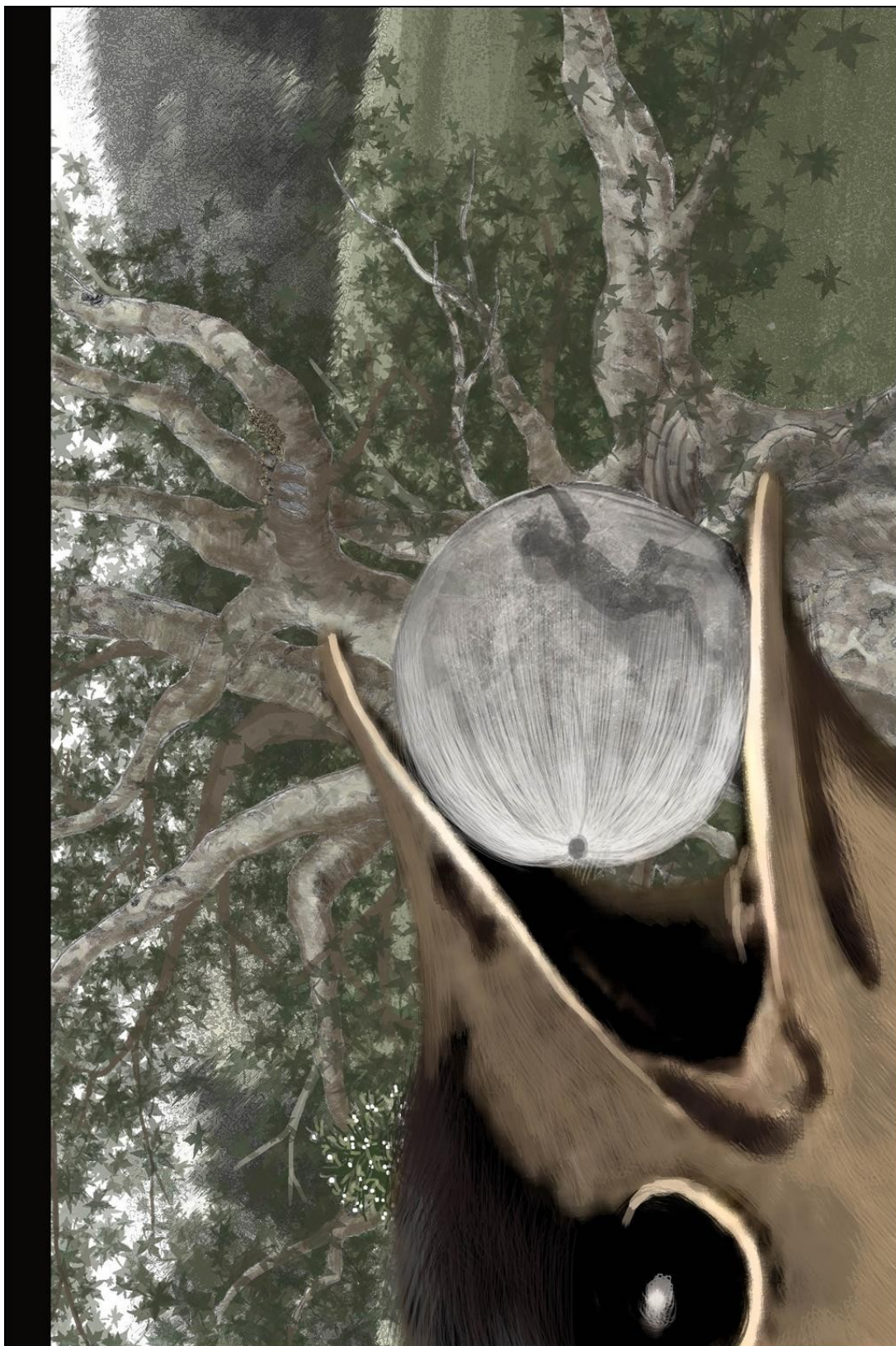
59 / Int. / Den

Obr.16 Jeskyně



Obr.18 Věznice Kirchlov - vězeňská cela

74 / Int. / Den



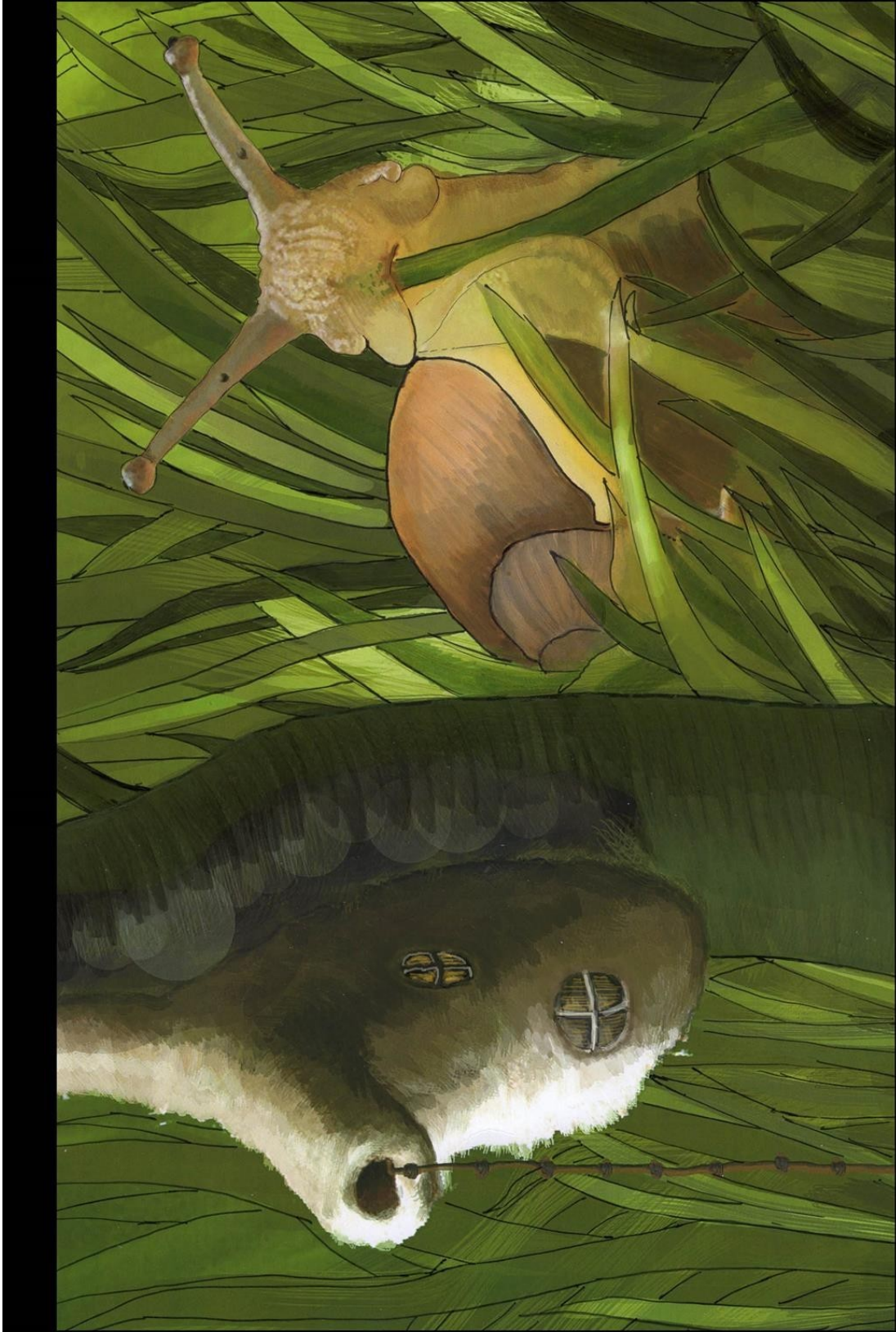
Obr. 19 Tobiáš v bobulí jmelí

85 / Ext. / Den



Ext. / Noc

Obr.20 Obydlí trávového lídu



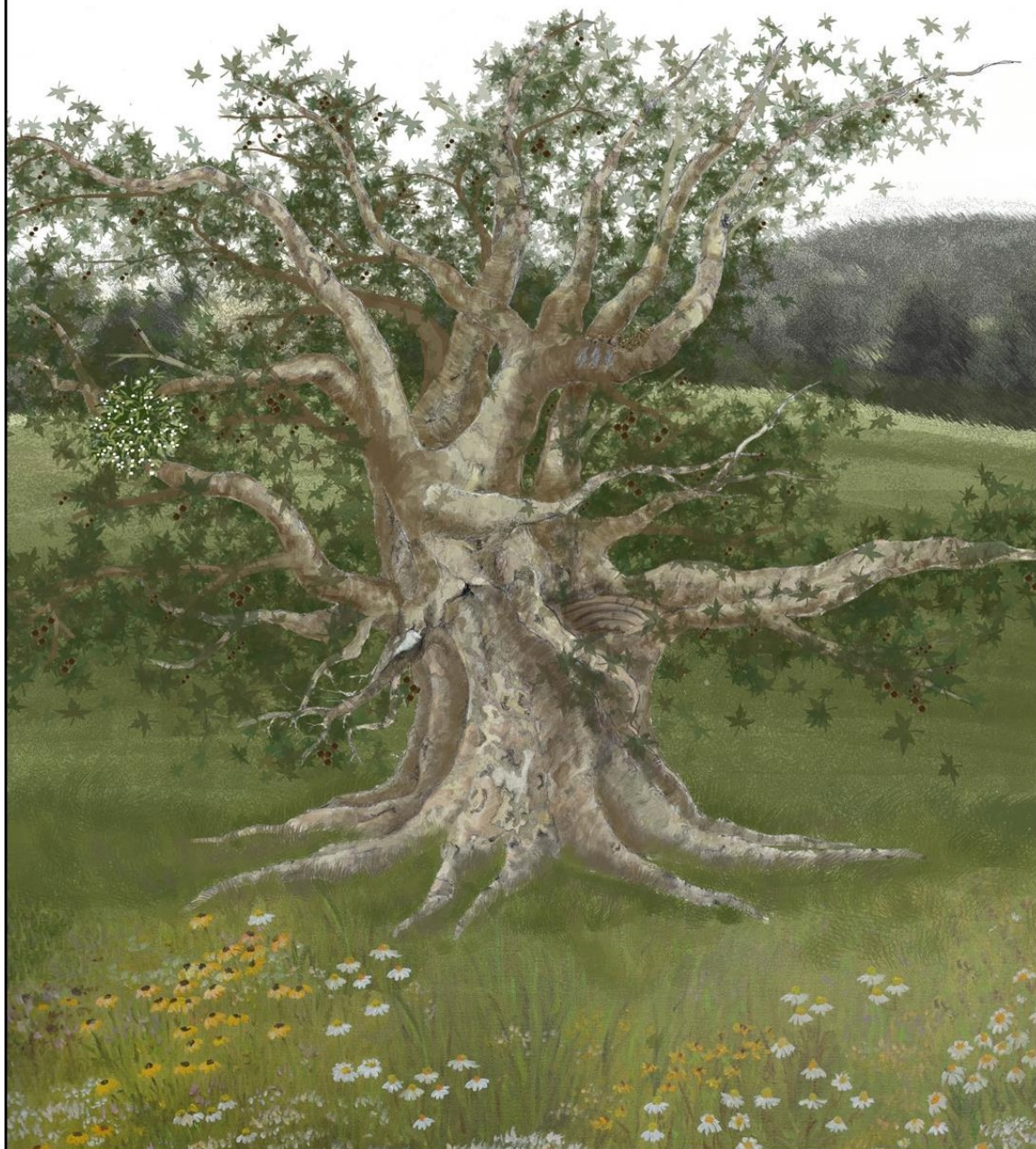
Obr. 21 Obydlí Tobíáše v trávovém lúdu

Ext. / Den

Tobiáš Lolness

1. část Život ve větvích

Timotheé de Fombelle



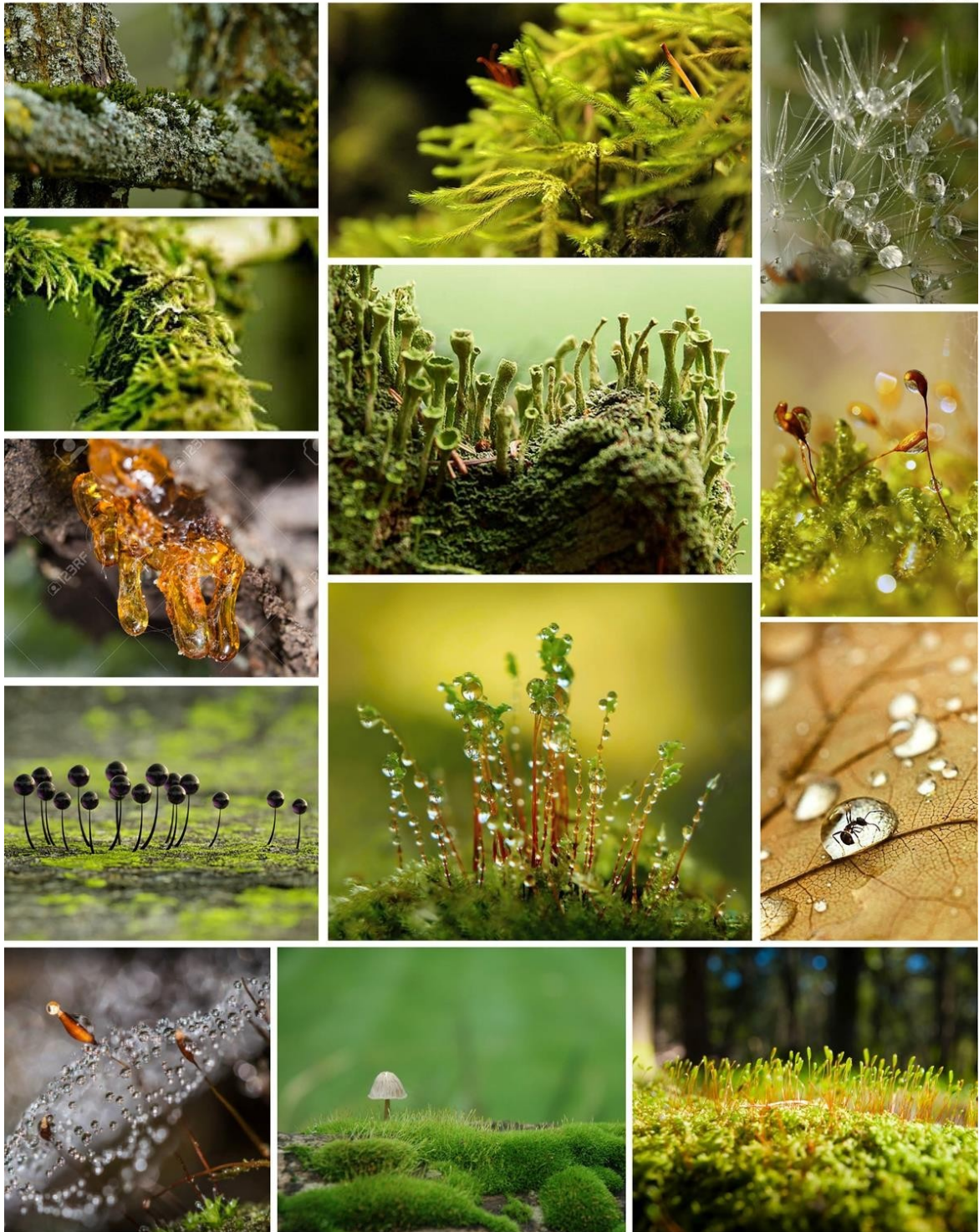
Obr.23 Pohled na majestátní Platan

3.4.2 Referenční Moodboardy

STROM PLATAN



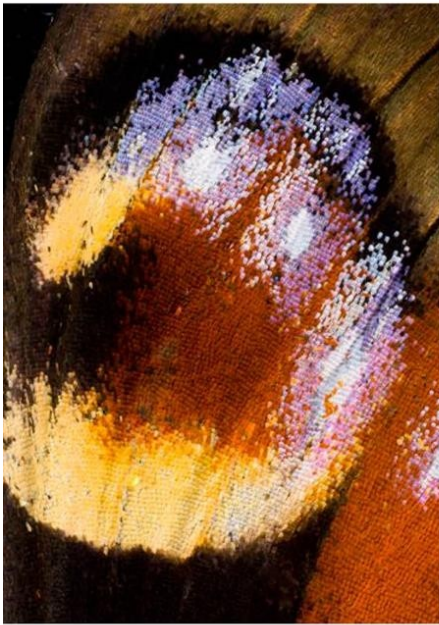
PŘÍRODNÍ DETAILY



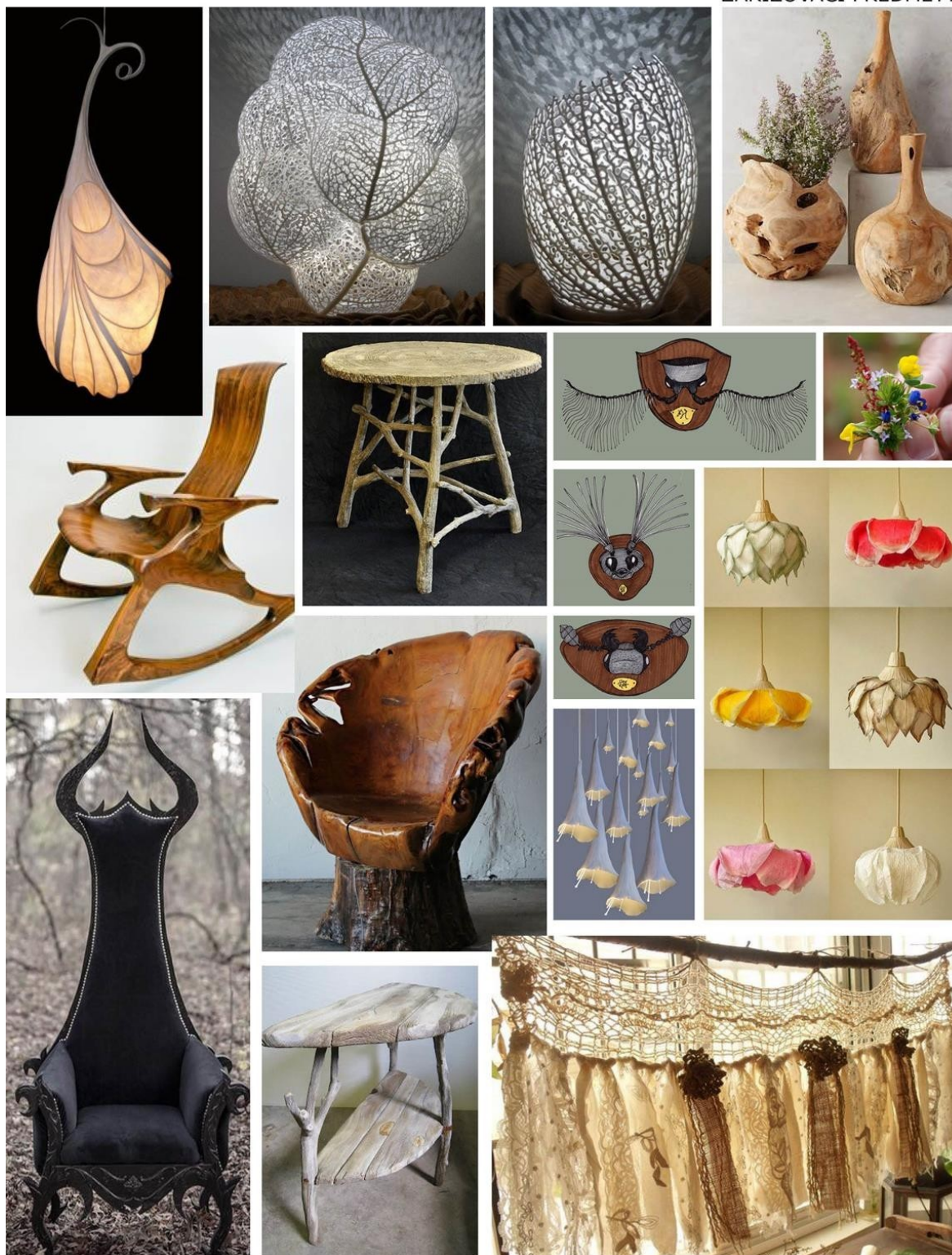




DETAILY HMYZÍHO SVĚTA



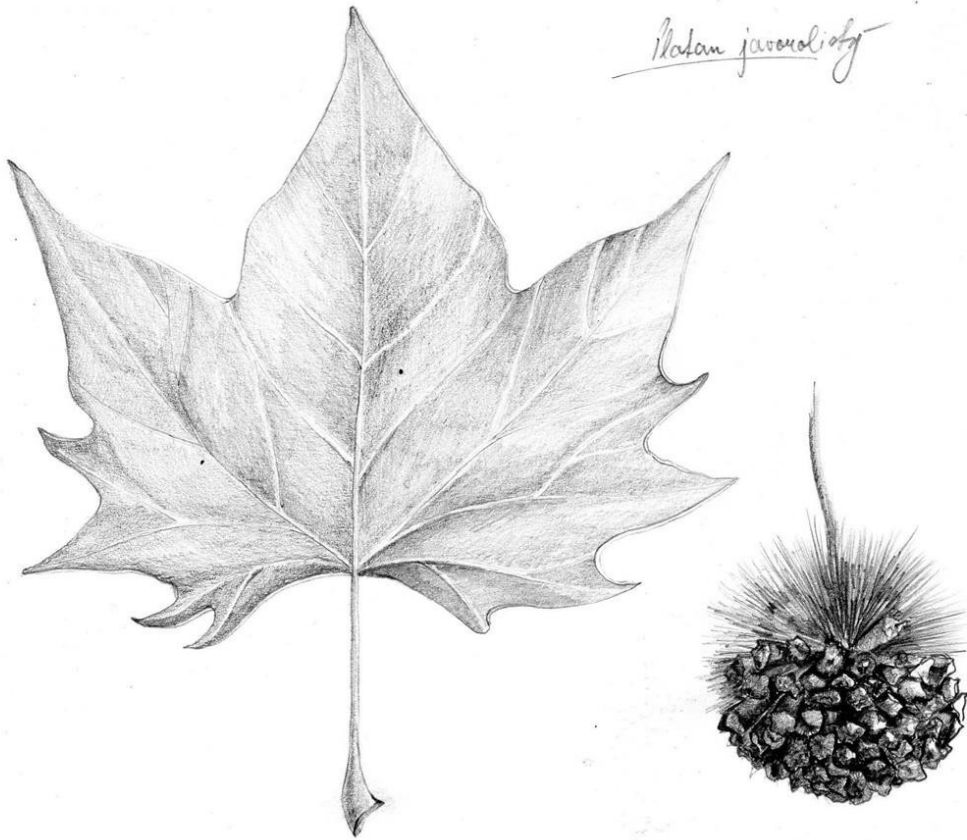
ZAŘIZOVACÍ PŘEDMĚTY



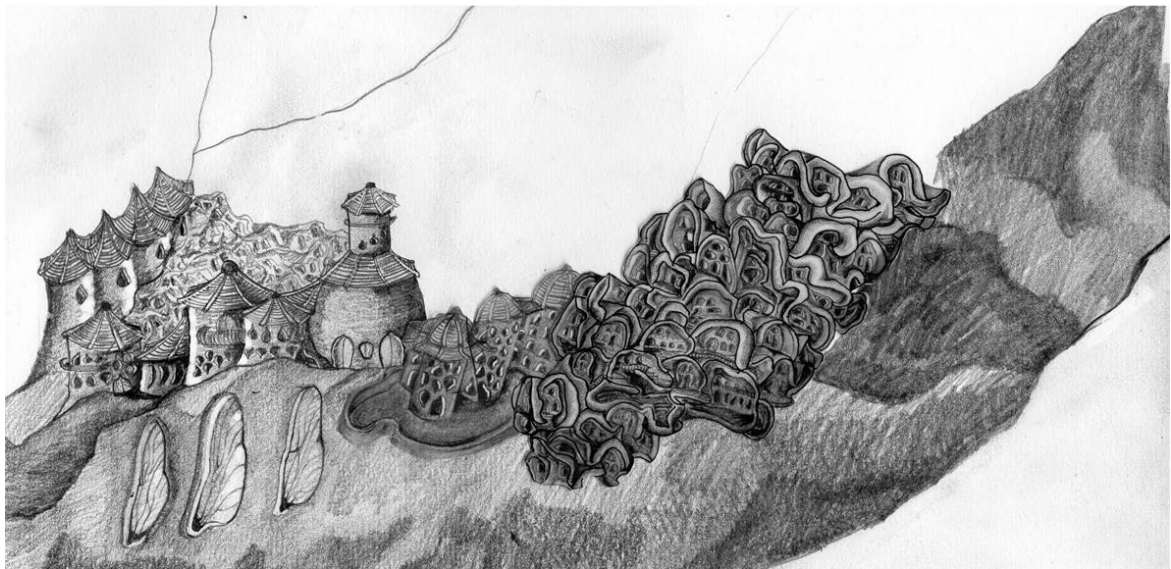
3.4.3 Prvotní skicy tužkou

DETAIL PLODU A LISTU PLATANU

Platan javorečnický

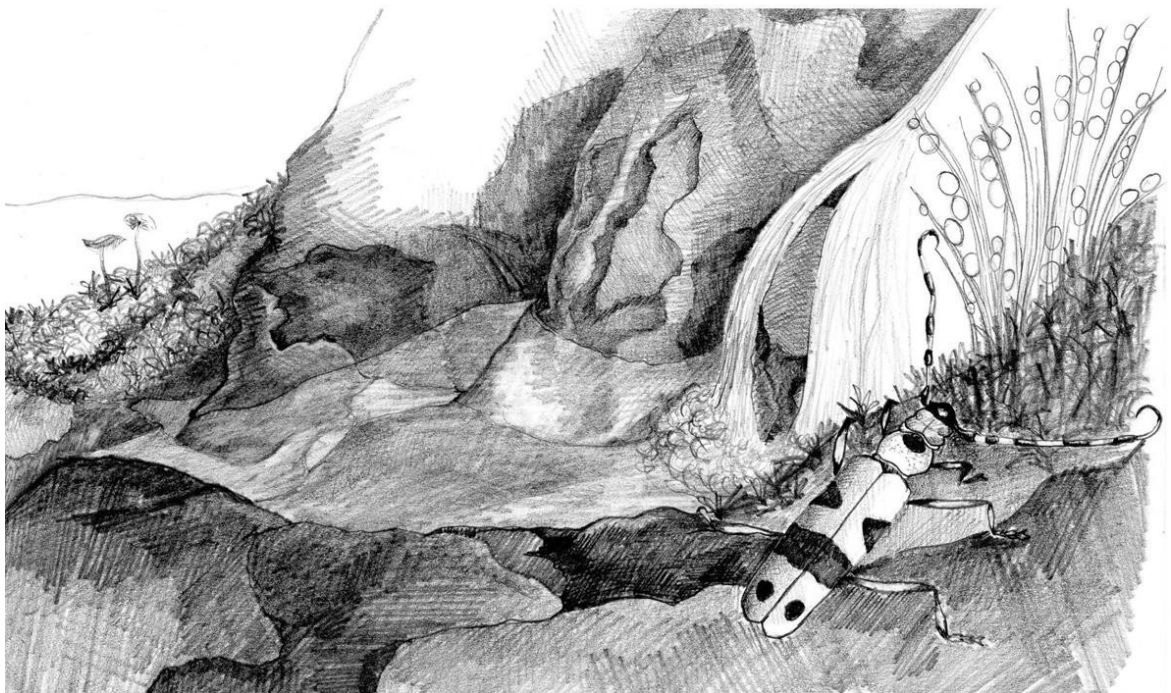


STROMOVÉ MĚSTO

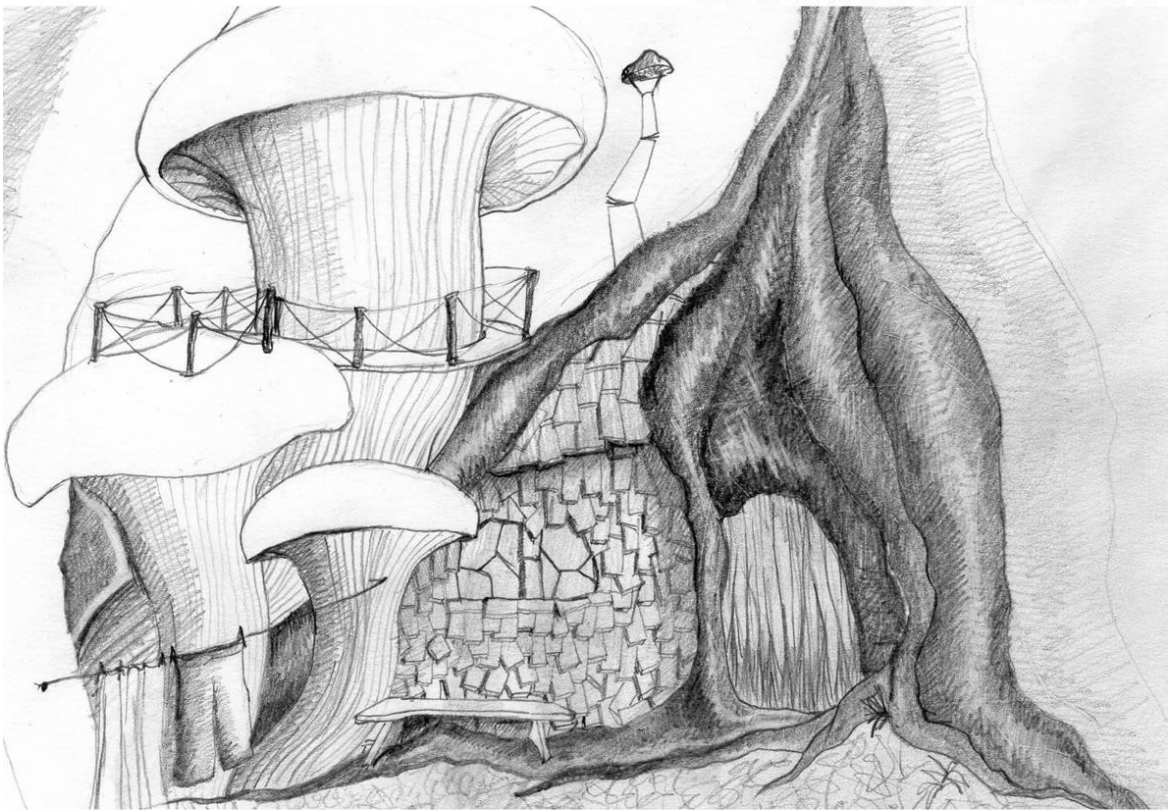




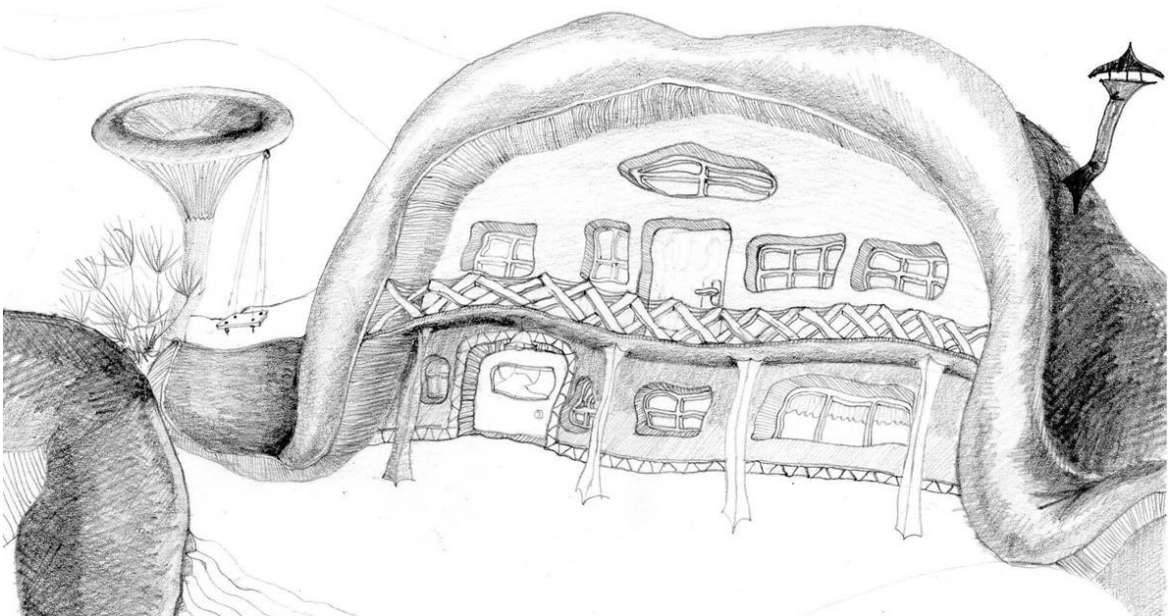
JEZERO



OBYDLÍ LOLNESSŮ VE SPODNÍCH VĚTVÍCH



OBYDLÍ LOLNESSŮ VE VRŠCÍCH



PRVOTNÍ NÁVRH STROMU



Platan

ZÁVĚR

Má-li výtvarný tvůrce možnost zaujmout široké spektrum publika, je to právě u námětu pohádky. Tento žánr oslovuje především děti, které osobně považuji za nejnáročnější diváky. Dále se k tomuto námětu vracejí diváci všech věkových kategorií. V teoretické části jsem rozebrala historii pohádkového námětu od minulosti až po současnost. Zaměříme-li se na tuto problematiku blíže, jetřeba se ptát, zda je pohádka v dnešním provedení cílena právě na děti a ne pouze na doprovody, které o volbě většinou rozhodují. Dále je v této části pět rozborů filmových pohádek, u kterých jsem se snažila přiblížit ty, které považuji za zdařilé, ať už svým dramaturgickým či výtvarným provedením a jsou mi inspirací především tvůrčí cestou. Ve své práci na ně však nenavazuji, přístup mého výtvarného ztvárnění je zcela odlišný.

V druhé praktické části této magisterské práce je zpracován výtvarný námět pro knižní pohádku Tobiáš Lolness od francouzského autora Timothé de Fombella. Hlavní snahou je ukázat krásu miniaturního světa, který máme přímo před nosem. V mém výtvarném návrhu považuji jako jeden z důležitých prvků důraz na detail a barevnou synchronizaci s reálnými přírodními odstíny. Mou ambicí je zaujmout především dětského diváka a prostřednictvím nejednoho přírodního detailu zachyceného v této práci v něm vzbudit zájem o přírodu, která pro mě byla hlavní inspirací.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

FOMBELLE, Timothée de. *Tobiáš Lolness*. Ilustroval François PLACE. Praha: Baobab, 2009. ISBN 9788087060223.

FORMAN, Zdeněk. *Výrazové prostředky filmu a TV*, Státní pedagogické nakladatelství, Praha, 1973.

GROSZMANN, Roman a kol., ed. *Jan Karafiát, Broučci: Národní divadlo Brno - [premiéra 19. června 2009 v Mahenově divadle]*. Brno: Národní divadlo Brno, 2009. ISBN 9788025455302.

HALLIGAN, Fionnuala. *Production Design*. USA. Burlington: Focal press, 2013. ISBN 978-0-240-82375-1.

KUBALEC, Martin. *Využití komplementární barevné kompozice ve filmovém obraze*. [online]. Zlín [cit. 05. 05. 2018]. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Batie ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, 2013. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10563/27716>

LUŽÍK, Rudolf. *Pohádka a dětská duše*. Praha: Václav Petr, 1944.

POKORNÝ, Vladimír. *Atlas brouků*. Praha: Paseka, 2002. ISBN 8071854840.

SIMAJCHLOVÁ, Barbora. *Výtvarná koncepce filmu "Foundation and Earth" podle knihy Isaaca Asimova. Použití vizuálních efektů v současné světové kinematografii*. Praha, 2017. Diplomová práce. Akademie múzických umění v Praze. Divadelní fakulta.

SKOPAL, Pavel. *Filmové dětství*. Cinepur, Praha: Sdružení přátel Cinepuru, 2002, 77. ISSN 1213-516X

STONE, Elaine Murray. *Tvůrce Narnie C.S. Lewis*. Kostelní Vydří: Karmelitánské nakladatelství, 2013. *Osudy* (Karmelitánské nakladatelství). ISBN 9788071956396.

STICHMANNOVÁ-MARNYOVÁ, Ursula a ERICH KRETZSCHMAR. *ZASPOLUPRÁCE WILFRIEDA STICHMANNNA*. [TRANSL.: HELENA KOHLOVÁ ...]. *Nový průvodce přírodou*. Bratislava: Slovo, 1997. ISBN 8085711222.

ŠMAHELOVÁ, Hana. *Prolamování struktur*. Praha: Karolinum, 2002. ISBN 80-246-0340-3.

ŠTROBLOVÁ, Soňa. *Film a televize jako audiovizuální zprostředkování světa: Filmová a televizní dramaturgie a programová skladba*. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2009. ISBN 9788086723730.

VALENTA, Matěj. *Barva a emoce*. [online]. Zlín [cit. 03. 05. 2018]. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně. Fakulta multimediálních komunikací, 2013. Dostupné z: <http://hdl.handle.net/10563/31585>

WAGENFÜHR, Rudi. *Dřevo: obrazový lexikon*. Praha: Grada, 2002. ISBN 8024703467.

Internetové zdroje

Alnwick. Anglie-info. [online]. © 2018 eStránky.cz [cit. 24. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.anglie-info.estranky.cz/clanky/alnwick.html>

Česko-slovenská filmová databáze. [online]. © 2001 – 2018 POMO Media Group s.r.o. [cit. 22. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/>

Film o filmu Kuky se vrací. Česká televize. . [online]. © 1996 – 2018 Česká televize. [cit. 21. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10219664958-film-o-filmu-kuky-se-vraci/20855211093/>

Kuky se vrací. Česká televize. . [online]. © 1996 – 2018 Česká televize. [cit. 21. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.ceskatelevize.cz/porady/10211788664-kuky-se-vraci/20855211521/bonus/870-publicisticky-komentar/https://www.csfd.cz/film/244402-kuky-se-vraci/zajimavosti/?type=film>

Filmová místa. [online]. © 2006 – 2018 Filmová místa.cz [cit. 30. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.filmovamista.cz>

Jan Svěrák. Biograf. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.sverak.cz/biografie/>

Harry Potter a kámen mudrců. Filmová místa. [online]. © 2006 – 2018 Filmová místa.cz [cit. 30. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.filmovamista.cz/90-Harry-Potter-a-kamen-mudrcu>

Harry Potter a Kámen mudrců. Česko-slovenská filmová databáze. [online]. © 2001 – 2018 POMO Media Group s.r.o. [cit. 22. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1626-harry-potter-a-kamen-mudrcu/zajimavosti/strana-6/?type=film>

Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň. IMDb. [online]. © 1990 – 2018 IMDb.com [cit. 29. 04. 2018]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0363771/fullcredits/?ref_=tt_ov_st_sm

Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň. Česko-slovenská filmová databáze. [online]. © 2001 – 2018 POMO Media Group s.r.o. [cit. 22. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/130148-letopisy-narnie-lev-carodejnice-a-skrin/galerie/strana-14/?type=1>

Studio Harryho Pottera: kde se natáčely příběhy čaroděje z Bradavic? Rady a tipy na cestu. Rady na cestu. [online]. [cit. 24. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.radynacestu.cz/magazin/studio-harryho-pottera-rady-a-tipy-na-cestu/>

Timothee de Fombelle. Databaze knih.[online]. ©2008 - 2018 Databazeknih.cz [cit. 22-05-2018]. Dostupné z: odkaz

Za osud Narnie se bojovalo i na české louce. Filmová místa. [online]. © 2006 – 2018 Filmová místa.cz [cit. 30. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.filmovamista.cz/clanek/105-Za-osud-Narnie-se-bojovalo-i-na-ceske-pude>

Zajímavosti, tajemství a vtipné příhody z filmového světa Harryho Pottera, o kterých jste (možná) nevěděli. Filmkult. [online]. © 2011 - 2018 REFRESHER.cz [cit. 22. 04. 2018]. Dostupné z: https://filmkult.refresher.cz/11230-Zajimavosti-tajemstvi-a-vtipne-prihody-z-filmoveho-sveta-Harryho-Pottera-o-kterych-jste-mozna-nevedeli?utm_source=www.seznam.cz&utm_medium=sekce-z-internetu

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Plakát, formát A2 s popisem strmových lokací