

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DÍVADELNÍ FAKULTA

DRAMATICKÁ UMĚNÍ
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ SCÉNOGRAFIE

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**MODERNÍ FANTASY V ČESKÉ A SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII
(teoretická část)**

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU “NIKDYKDE / NEVERWHERE” PODLE
KNIHY NEILA GAIMANA
(hlavní část)**

Bc. Iveta Kyjáková

Vedoucí práce: akad. arch. Jindřich Kočí

Oponent práce: Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová

Datum obhajoby: 11. 1. 2017

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

**MODERN FANTASY IN CZECH AND WORLD CINEMATOGRAPHY
(theoretical part)**

**ARTISTIC APPROACH TO THE FILM “NEVERWHERE” BASED ON
THE BOOK BY NEIL GAIMAN
(main part)**

Bc. Iveta Kyjáková

Supervisor: akad. arch. Jindřich Kočí

Opponent: Ing. arch. Mgr. Radmila Iblová

Final exam date: 11. 1. 2016

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

MODERNÍ FANTASY V ČESKÉ A SVĚTOVÉ KINEMATOGRFII
(teoretická část)

VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU “NIKDYKDE / NEVERWHERE” PODLE
KNIHY NEILA GAIMANA
(hlavní část)

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Poděkování

Ráda bych poděkovala panu Akad.Arch. Jindřichovi Kočímu za vedení práce, konstruktivní poznámky a kritiku. Svým rodičům Ivetě a Janu Kyjákovým za trpělivost a podporu během dlouhých studijních let, přátelům za neobyčejnou vstřícnost a podporu během mého studia.

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá žánrem moderního fantasy ve filmu ve světové a české kinematografii. Blíže se zaměřuje na žánr městské fantasy. V teoretické části rozebírá vybraná filmová díla odpovídající žánrem městské fantasy. Nabízí přístupy a možnosti použití výtvarných prostředků a vizuálních efektů ve filmové tvorbě. Hlavní výtvarná část představuje výtvarnou koncepci knihy Neila Gaimana *Nikdykde* pro filmové ztvárnění. Vybrané scény z knihy jsou výtvarně navrženy do atmosférických vizualizací. Kniha *Nikdykde*, je tak jako filmy z teoretické části ukázkou moderní fantasy na pozadí města.

Klíčová slova: moderní fantasy, městské fantasy

Abstract

This thesis deals with modern fantasy in international and Czech cinema. It is specifically concerned with the urban fantasy sub-genre. The theory analyzes a few movies from the sub-genre and offers different arts approaches and visual effects for production. The main art part presents an adaptation of Neil Gaiman's book *Neverwhere*. Chosen scenes are pictured in atmospheric visualisations. The book *Neverwhere* is an example of modern fantasy in the city as other films from the theoretical part.

Key words : modern fantasy, urban fantasy

1. ÚVOD	7
2. FANTASY ŽÁNŘ	8
2.1. Moderní fantasy v české a světové kinematografii	9
2.3. Městské fantasy	11
2.4. Městské fantasy a komiks	13
2.5. Městské fantasy a film	14
2.5.1. Jak utopit doktora Mráčka aneb konec vodníků v Čechách	15
2.5.2. Noční hlídka	30
2.5.3. Fantastická zvířata a kde je najít	48
2.5.4. Bright	64
3. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU PODLE KNIHY NEILA GAIMANA “NIKDYKDE”	82
3.1. Děj filmu	83
3.2. Zákony a pravidla světa Nikdykde	95
3.3. Breakdown	96
3.4. Popis prostředí a interiérů	114
3.5. Výtvarné řešení	122
3.5. Obrazová část	125
3.5.1. Studijní skici	125
3.5.2. Barevné návrhy	129
3.5.3. Moodboardy	149
3.5.4. Reference	152
3.6. Závěr	157
3.7. Seznam použitých pramenů a literatury	158

1. ÚVOD

Moderní fantasy v knižním světě se v celé své šíři podžánrů stále těší přízni fanoušků. Proč ale v kinematografii tvůrci sází na jistoty podepřené knižními a komiksovými bestsellery a netvoří podle autorských scénářů, které nabízí od počátku něco nového. Fantasy rozděluje lidi už od svého vzniku a vytváří odpůrce, které jej považují za podřadný žánr a na druhou stranu lidi, kteří si v ní vždy najdou to co potřebují. Útěk z reality. Avšak je potřeba stále budovat fantaskní světy s chodícími stromy a létajícími hady, aby byl člověk vytržen ze svého životního tempa a byl užasle zmražen nekonečnou paletou barev, non-sensů a překvapujících pravidel. Nebylo těchto magických světů už dost, a není to také důvod k tomu, opravdu považovat fantasy, i přes určité paralely s našimi životy, za trochu vyčpělé?

Nejen těmito otázkami, ale i vlastní zálibou se dostávám k jednomu žánru fantasy, které je postavené trochu jinak. Je to poměrně mladý fantasy žánr a to městské fantasy, známé také jako urban fantasy. Nepřemýšleli jste někdy o tom, co se děje v protějším okně, které nikdy nezhasíná, nebo jestli náhodou v podzemních kontejnerech nežije nějaké podivné zvíře? Dá se propadnou poklopem od kanálu do obráceného světa, kde čas plyne několikrát pomaleji? Nestačí nám k tomu, abychom si vytvořili fantaskní svět jen pouhá cesta.

Pro zpracování výtvarné části jsem si vybrala jednoho z nejlepších současných literárních tvůrců žánru urban fantasy, a to Neila Gaimana. Jeho dílo obsahuje jak komiksy, tak romány a povídky. Jeho román Nikdykde (ang. Neverwhere) je jedno z nejčistějších urban fantasy, na které můžete narazit. Londýn, město, které všichni znají, jeho monumenty a atmosféry, které donekonečna poutají naši pozornost. Je však tím městem jak jej znají i samotní londýňané? Příběh obyčejného úředníka, který se "propadne" do Podlondýna, se mísí na pozadí anglosaské mytologie s každodenním životem tisíců obyvatel. Gaiman staví příběh na neexistující hranici mezi dvěma světy na jednom půdorysu

tak lehce, že při další návštěvy Londýna se budete procházet zmíněnými ulicemi s jistou dávkou neklidu.

Teoretická část obsahuje rozbor vybraných filmových děl světové a české kinematografie odpovídajíc žánru městské fantasy. Díla byla vybrána tak aby ukázala různé přístupy a možnosti vzhledem k zemi vzniku.

2. FANTASY ŽÁNŘ

Definovat žánr fantasy se doposud nikomu nepodařilo úplně dokonale. S dobou, nových možností a pohledů se mi zdá tento úkol ještě složitější, než tomu bylo v počátcích fantasy. S jistotou můžeme fantasy vymezit jednou podmínkou a tou je existence magie a nadpřirozených prvků, které není možné vědecky ani jinak vysvětlit. Oproti tomu science fiction, jak nám už napovídá překlad z anglického jazyka, má vědecko - fantastický základ. Takže veškeré podivnosti mají vědecký podklad. Původ fantasy můžeme zaznamenat především v lidské fantasmii a lidové tvořivosti. Pojmem fantasy může překrývat především v literatuře dřívější typy žánrů, jakými jsou například báje a mýty, středověké legendy a v neposlední řadě i pohádky.

Vzhledem k následujícímu bližšímu zaměření na žánr městského fantasy, bych se ráda zmínila o dělení, které jsem přejala z diplomové práce na téma „Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře“ kterou sestavila Irena Zbieczuková. Tento způsob náhledu na strukturu konceptu fantasy světa, bych ráda zmínila, jakožto způsob jenž by se dal lehce přenést na filmovou tvorbu.

A. Skutečný svět s prvky imaginárního světa

Prvním typ se opírá o možnost vytvoření fantasy, která je založena na realitě našeho světa, ve kterém se však vyskytují imaginární prvky. Mohou to být magické předměty nebo bytosti, jakými jsou například upíři,

bohové, nebo čarodějové. Ve filmové tvorbě můžeme tento typ světa najít v upířích ságách Twilight, nebo v novém oceňovaném snímku mexického scénáristy a režiséra Guilerma Del Tora, Tvář vody.

B. Imaginární svět je paralelní se skutečným

V druhém případě je podstatná dvojí realita, kde kromě našeho světa je přípustná existence světů dalších. Aby bylo možné světy rozlišit, jsou v dalších světech nastavena jiná pravidla a zákonitosti. Mohou tam taktéž žít jiné bytosti. Abychom se dostali do těchto světů, je na to vždy potřeba nějakého neobvyklého způsobu. Například použití magického předmětu, nebo tajného místa. Příkladem nám mohou být filmy o Narnii nebo Harrym Potterovi. Do této kategorie spadá i kniha Nikdykde vybraná pro výtvarný koncept v druhé části práce.

C. Imaginární svět nahrazuje skutečný

Poslední typ světa zcela přijímá existenci světa smyšleného. Jde o komplexně promyšlené světy, ve kterých všichni přijímají jednotná pravidla. Tyto světy zcela přijímají novotvary planety, vlastní nové živočišné druhy, všechny možné magie a některé světy ani nepřijímají existenci lidstva. Příklad tohoto zcela vymyšleného světa můžeme najít v Tolkenově díle o Středozeemi zfilmované do trilogie Pán Prstenů.

Druhou stranou řešené otázky studie žánru je nepopíratelný fakt, že čistě žánrové fantasy se v moderním fantasy vyskytují méně často. Častěji se setkáváme s kombinací sci-fi a fantasy, nebo horror fantasy nebo fantasy pohádka.

2.1. Moderní fantasy v české a světové kinematografii

Počátky moderního fantasy se dají předpokládat v druhé polovině 19. století, kdy se do literatury vrací staré příběhy, legendy a hrdinové. Chybějící archetypy se rychle staly u čtenářů oblíbené a atraktivní, proto netrvalo příliš dlouho aby se dostali také na filmová plátna.

Do prostředí české literatury se žánr fantasy dostává z anglosaského prostředí, kde má mnohem hlubší historii. Fantastickou literaturu, nebo jinak literaturu fantaskna u nás asi zatím nejvíce prostudoval a zároveň i tvořil Ondřej Neff. V české kinematografii byl průkopníkem na pomezí sci-fi a fantasy Karel Zeman, který svou vlastní poetikou zpracovával dobrodružné knihy Julia Vernea. Mezi dalšími jeho díly výrazně vyčnívá dobrodružný fantasy snímek *Cesta do Pravěku* z roku 1955, který velmi nadčasově využíval tehdejší trikové možnosti. Jeden z novějších filmů, který v sobě mimo jiné žánry zahrnuje i prvky fantasy můžeme s nadsázkou považovat i film *Nenasytná Tiffany* od Andyho Fehu z roku 2016. Žánrově čistý fantasy film se u nás v posledních několika letech v podstatě neobjevil.

Ve světové kinematografii je tomu ale jinak. Ročně se natočí několik titulů, které buď kompletně nebo jen částečně spadají do žánru fantasy. Poslední roky zcela ovládají kina superhrdinské fantasy blockbustery, jakými jsou například filmy o Batmanovi, nebo o jiných marvelovských¹ komiksových postavách Spidermanovi, X- Menovi či Avengersch.

Také se na plátna kin vrací staré hrdinské fantasy, které se odehrává ve starověku nebo středověku. V posledním roce jsme mohli vidět zpracování motivu severské mytologie ale opět v Marvel komiksově

¹ Marvel Studios - je americké televizní a filmové studio sídlící v Beverly Hills v Kalifornii. Bylo založeno v 90. letech 20. století mateřskou společností Marvel Entertainment, do které patří také vydavatelství komiksů Marvel Comics. Produkuje především filmová zpracování komiksů mateřské společnosti. Patří do divize The Walt Disney Studios společnosti The Walt Disney Company. Zdroj: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marvel_Studios

předloze filmy o Thorovi, nebo klasický příběh o králi Artušovi v akčním fantasy natočeném Guyem Ritchiem.

Velkému zájmu diváků se také těší filmy spadající do žánru temné fantasy, někdy až horor fantasy do kterých spadají také filmy v nichž se vyskytují postavy upírů a ožvlých mrtvých. V tomto případě jde například o sérii filmů Underworld.

V případě kombinace sci-fi a fantasy (tzv. Vědecké fantasy) je zde jeden příklad za všechny, že nejde o boom pouze posledních let. V případě legendárních Hvězdných válek jde o jedny z nejvíce doceňovaných filmů od doby kdy se první díl dostal do kin v roce 1977. Star wars jistě přispěly svým skvělým výtvarným zpracováním ke změně názoru na fantasy u mnohých diváků.

Jako příklady romantických fantasy filmů mohu uvést například Střihorukého Edwarda nebo Podivuhodný případ Benjaminu Buttona, či Tvář Vody, které spojuje ústřední motiv zamilovaného páru, který ovšem nedokáže naplnit vždy své touhy, nebo setrvání ve svazku není dost dobře možné. Jde o mezidruhové páry nebo jiná nevyjasnitelná příčina.

Mezi další podžánr fantasy patří klasické fantasy, nebo jinak "high fantasy".

Jako další z podžánrů fantasy budu v následujících kapitolách rozebírat městské fantasy, které blíže specifikuji v další kapitole.

2.3. Městské fantasy

Samotný název nám determinuje jednu hlavní charakteristiku tohoto žánru. Město. Reálné místo nejčastěji současnosti poskytující všem dobře známé kulisy. Městské fantasy je poměrně nový směr a jeho rozvoj by se dal datovat do 80. let 20.století. Jde o propojení motivů fantasy a moderní civilizace.

Město poskytuje pro fantasy žánr kontrastní prostředí. Ale právě na pozadí rychlého městského způsobu života, kompaktní zástavby a jakési anonymity, může podstata fantasy žánru ještě lépe vyniknout. Město nabízí nové prostředí pro často vyčerpané smyšlené světy a vymezuje se

vůči nim svou všedností. Jako podporu fantasy žánru můžeme vnímat například koncentraci sociálně patologických jevů. Jsou jimi například zločinnost nebo závislost. Dále můžeme vnímat jakousi zvláštní vizuální atraktivitu a mystičnost, která může nabídnout skryté uličky a periferie. Oproti tomu však významné budovy a místa nebo široké bulváry nemusí nutně znamenat něco okoukaného, ale mohou absorbovat skrytou fantasy mytologii a vytvořit tím překvapující vlastní příběhy.

2.4. Městské fantasy a komiks

Z hlediska výběru předlohy výtvarné části považuji za důležité zmínit se o vztahu městského fantasy žánru a komiksu. Sama kniha *Nikdykde*, která vlastně vznikla až jako produkt scénáře k již natočenému seriálu, se dočkala také komiksového zpracování. Takže nejprve byl scénář. Neil Gaiman se však komiksové tvorbě věnuje stejně, tak jako románové tvorbě, s velkou důsledností. Výstavba příběhu a struktura děje s propracovanými charaktery postav je součástí každé jeho knihy i komiksu. Gaiman, jako jeden z předních tvůrců tohoto žánru měl možnost podílet se na filmové zpracování některých svých děl. Například *Koralína* (*Coraline*), která byla vydána jako komiks, tak i jako román. Dále máme možnost zhlédnout i filmové zpracování pohádkového příběhu *Hvězdný prach* (*Stardust*), který byl taktéž vydán jako komiks.

Další případem, kde můžeme najít filmové zpracování komiksu je *Vrána*, které jsem si vybrala jako jeden z filmů podrobnějšího rozboru.

V české kinematografii jsme se mohli setkat s filmem *Kdo chce zabít Jessii*, natočeného v roce 1966 Václavem Vorlíčkem. V těchto letech se americké komiksy na český trh nedostaly, a tak se alespoň podařilo z tohoto typu literatury udělat legraci na českých plátnech. I přes několik znaků městského fantasy jde o žánrovou kombinaci superhrdinského science fiction. Výrazně se v této humorném příběhu vyskytuje fyzická přítomnost komiksu. Hrané pasáže se střídají s komiksovými kreslenými postavami. Jindy jsou přidány pasáže hraných postav s texty uvnitř bublin. Komiksové části včetně úvodních titulek vytvořil svým nezaměnitelným rukopisem Kája Saudek. Nutno podotknout, že film byl natočen černobíle, což je pro akční superhrdinské filmy dnes nemyslitelné.

Filmových zpracování komiksů posledních několik let, můžeme vidět několik. A určitě se nezmýlím, když je nazvu blockbustery, ale jde především o zpracované hrdinské fantasy.

2.5. Městské fantasy a film

Určitě stojí za zamyšlení, proč se v kinematografii setkáváme s žánrem čistého městského fantasy, tak poskrovnu. Ze soudobé filmové tvorby nabývám dojmu, že tvůrcům samotné město nepřipadne tak atraktivní, pokud v něm nežijí superhrdinové. A nebo není příběh posunut do jiného časového či stylistického kontextu, jako je tomu například v futurologistických, nebo postapokalyptistických filmech. Atributy městského fantasy jsou v pozadí za masivním příběhem hlavního hrdiny, akčními scénami a širokým spektrem prvků science fiction. Pokud řešíme město jako kulisu příběhu, pouze ze scénografického hlediska, nikdy nemůžeme dosáhnout nedokážeme vytvořit čisté městské fantasy. Filmové městském fantasy pracuje s daným místem/městem na stejné úrovni jako s filmovými postavami. Městské fantasy může městu nabídnout ve filmu hlavní roli. Dekorace by pak netvořila pouze prostředí, ale v podstatě by byla vnímána jako samostatný příběhu tvorný prvek. Nový přístup vnímání města ve fantasy filmu jako samostatného živého organismu, který se mění, má své staré i nově nabyté vlastnosti. Toto by mohlo změnit pohled na tvorbu filmových dekorací, již od začátku tvorby scénáře.

2.5.1. Jak utopit doktora Mráčka aneb konec vodníků v Čechách

- Československo/ 96min/ 1974
- Scénář: Václav Vorlíček, Miloš Macourek, Petr Markov
- Režie: Václav Vorlíček
- Námět: Petr Markov
- Kamera: Vladimír Novotný
- Výprava: Oldřich Bosák
- Kostýmy: Theodor Pištěk
- Ocenění:

Děj filmu

V Praze ve vlhkém domě na břehu Vltavy žije posledních sedm českých vodníků. Rodině hlavního vodníka Wassermanna podléhají sloužící Vodičkovi, bratři Bertík, Karel, Alois a jeho dcera Jana. Úřady jim za mimořádné pracovní nasazení Aloise Vodičky (při vyprošťování havarovaného autobusu z vody se potápěl v omylem neuzavřeném skafandru) přidělí nový byt I. kategorie s ústředním topením a zároveň chtějí jejich dosavadní dům u vody zbourat. Pan Wasserman přikáže sloužícím, aby utopili dr. Mráčka, který o asanaci domu rozhoduje. První pokus o jeho utopení nevědomky zhatí Aloisova dcera Jana, která utopenému právníkovi poskytne první pomoc a také se do sebe zamilují.

Pan Wasserman odjede na mezinárodní vodnický kongres do Hamburku, kde je kritizován za nedostatečné výsledky českého vodnictva. Mezinárodní vodnické ústředí proto vyšle do Prahy dva mladé vodníky Thomase a Rolfa, aby zajistili další vodnické potomstvo, a tak se zvýšil počet vodníků v Čechách. Nešťastnou náhodou se však z obou stanou obyčejní lidé. Jeden po zranění dostane transfúzi lidskou krev, druhý si splete Janu Vodičkovou s jinou dívkou, pomiluje se s ní, čímž nevědomky ztratí

vodnickou nesmrtelnost a potom se utopí. Karel Vodička je zamilován do zdravotní sestry Růženky, a proto se chce stát člověkem. V nemocnici si vyprosí krevní transfúzi a spolu s bratry Aloisem a Bertíkem se v době, kdy je pan Wassermann v zahraničí, vzepřou jeho ženě Matyldě. Vezmou jí kouzelnou hůlku a ji samotnou promění v balení mouky. Mouku odnese jejich pes na ulici, kde ji najde doc. Mráčková, matka dr. Mráčka, která z mouky upeče buchtu. Buchtou i sáček od mouky se ale vodníkům podaří získat zpět.

Když dr. Mráček jde spolu s kamarádem Honzou navštívit rodinu Jany, pan Wassermann, který se právě vrátil z kongresu, je omylem pokládá za vodníky vyslané ze zahraničí. Při jídle Wassermannova dcera Polly nedopatřením sní kousek krvavé tlačenky, čímž ztratí nadpřirozené vodnické schopnosti. Při této příležitosti pan Wassermann zjistí, že jeho návštěvníci ve skutečnosti nejsou vodníci, a dr. Mráčka nechá svými zbývajících sloužícími konečně utopit. Jana se však zmocní hrníčku s duší utopeného a v márnici ji vrátí zpátky do jeho těla. Potom se spolu pomilují, čímž Jana přestane být vodníkem. Když to zjistí pan Wassermann, chce po Aloisovi a Bertíkovi, aby oba dva smrtelníky utopili. Spolu s bratrem Karlem se mu však vzepřou a zničí kouzelnou hůlku, pomocí které pan Wassermann mohl čarovat, a tak mít nad jinými vodníky moc. Před tím ale ještě promění zpět Matyldu Wassermannovou, z níž se však po vykynutí buchty stala obří žena. Alois a Bertík se po konzumaci krvavé tlačenky také stanou lidmi. Pan Wassermann se musí začít živit prací, přičemž bez kouzelné hůlky se má co ohánět, aby svoji velkou ženu uživil.²

Technologie a rozbor scénografie

Václav Vorlíček si vybral scénář Petra Markova, ale místo do vesnického prostředí jej zasadil na Pražskou Kampu. Celý film je prostoupen humorem a nápaditostí Vorlíčkovi a Macourkovi vlastní a stal se v 70. letech

²

https://cs.wikipedia.org/wiki/Jak_utopit_dr._Mr%C3%A1%C4%8Dka_aneb_Konec_vodn%C3%ADk%C5%AF_v_%C4%8Cech%C3%A1ch

čerstvým větrem mezi režimem ovlivněnými filmy. Film také skvěle prezentuje trikové zkušenosti a vynalézavost, které nás dodnes nepřestávají bavit. Estetiku filmu tvoří Praha 70. let a barevné lazení dekorace a kostýmů do modrozelených barev vody.

Exteriéry filmu se natáčely na Kampě a v blízkosti Vltavy na obou březích. Úvodní noční scéna pádu autobusu do Vltavy byla natočena u mostu pod Vyšehradem s kamerou na ukotveném pontonu. Stejným principem se natáčely všechny statické záběry z vody. Lokace byly upravovány pouze pro potřeby scénáře, neboť příběh není zasazen dobově ani stylisticky nikam jinam než do Prahy tehdejší doby. Důležitou lokací je vodnické sídlo na nábřeží, který dnes patří rybářskému klubu. Pro filmové účely byl využit pouze vchod ze strany od Vltavy. Pro scénu kosení trávy a nešťastnému utnutí nohy vodníka z ciziny, byl několik týdnů před natáčením vytvořen položením několika metrů čtverečných vysokých drnů na kamenném chodníku trávník. Celý dům zvenku díky staré zašlé nazelenalé fasádě působí neupraveně a podmáčeně.

Před vchodem se odehrává hned několik scén, jednou trikovou je i skok Jany Vodičkové z loďky Dr. Mráčka do vody a její nečekané zjevení se ve vchodu domu pomocí dablerky. Záběry v restauracích s výhledem na Vltavu jsou točeny ze Střeleckého ostrova. Plovárna, kde pracuje Karel Vodička jako plavčík a kde Jana zachránila omylem Dr. Mráčka jsou Žluté lázně v pražské části Podolí. Obrazy příjezdů aut dvou vodníků ze zahraničí byly natočeny v Mostecké ulici na Malé straně, kde se také nacházela lokace obchodu s keramickými hrníčky. V ulici U Lužického semináře si pan Wassermann splete svou hledanou ženu s ženou jiného Vodníka a společně se seznámí u výhledu na Čertovku pod Karlovým mostem. Lokací pro patologii, kam odvezou Dr. Mráčka a kam přiveze na jeho oživení Jana jeho dušičku z hrníčku byla využita Přírodovědecká fakulta na Albertově, kde byla budova snímána jako exteriér a využil se i její interiér vrátnice. Samotná pitevna byla natočena v reálné pitevně. Také na ulicích byly taktéž natáčeny na Malé straně.

Interiéry

Nejdůležitější lokace, dvoupatrový dům vodníků se zatopeným sklepem se částečně natáčel na lokaci na Kampě a částečně v ateliéru. Byt v přízemí, kde žijí poddaní Vodičkovi je prostě vybavený byt. Na modrozelených stěnách jsou na první pohled viditelné znaky prosakující vody v mapách a v patině. Hlavní místnost je vybavena bílým nábytkem, bílými jednokřídlými dveřmi a okny. Můžeme si všimnout všude přítomné vodnické tematiky. V prvním patře se nachází byt pana Wassermanna a jeho rodiny, který je samozřejmě vybaven lepším nábytkem a pestřejšími vzory a větším množstvím dekoračních předmětů. Dveře jsou prosklené a dvoukřídlé. Stěny jsou ve stejné barvě jako spodní byt a spojující chodba, zeleno modré se značnými známky vlhka. V každé chodbičce před oběma byty se nachází pro cestování potrubím umyvadlo (v přízemí obyčejné, v patře zdobnější).

Trik se vstupem do umyvadla, který se ve filmu několikrát opakuje, je vytvořený představením přesně uřezaného zrcadla před kamerou, které odráží dekoraci umyvadla se sifonem za kamerou. Sifon se při průchodu cestujícího pro zvýraznění triku nafoukne. Pevná část trubice je nahrazena nabarvenou dušičkou z míče která se nafukovala při "průchodu".

Sklep domu se postavil v ateliéru neboť bylo potřeba vytvořit pro trikový záběr velkou nádrž. Nádrž je postavena do podélné poloviny schodiště, takže když pan Wasserman vychází z vody je suchý ale Dr. Mráček je mokrá neboť vychází po stejném schodišti z nádrže. Záběry pod hladinou v zatopeném sklepě, kde pan Wassermann má svou velkou sbírku hrníčků s dušičkami se natáčely přes akvárium s destilovanou vodou. Při pohybu vody v akváriu se vlnil obraz za akváriem a bylo tak dosaženo podvodního efektu. Velký přínos filmu, právě co se týče trikových záběrů, měl kameraman Vladimír Novotný, který některá řešení vymýšlel až při natáčení.

Druhým filmovým bytem je byt paní docentky Mráčkové a jejího syna doktora Mráčka v nájemním domě v centru Prahy. Byt tvoří vstupní chodba, ze které vedou dveře do koupelny a obývacího pokoje Mráčkové, která se pokouší sestavit kouzelnou formuli profesora Ikebary. Obývací pokoj je spíše plně vybavenou laboratoří ve které u stěny stojí dvě velká akvária s rybami, které používá Mráčková k vědecké práci. Do těchto akvárií se pak rychle schovají Vodičkovi, kteří přišli pro druhou část přeměněné Wassermannové. Do bytu se však dostali potrubím k vaně v koupelně. Kopie koupelny byla postavena v ateliéru pro záběr, kdy Jana se svým otcem a strýcem vylézají z potrubí. Celý byt je čistý, s bílými stěnami a sektorovým nábytkem, který odpovídá tehdejšímu modernímu vybavení. I přesto, že jde o byt lidí a ne vodníků, je zde stále patrná barevná stylizace v podobě modrozelené sedací soupravy a nástěnných plakátů s rybami v pracovně.

Kancelář Dr.Mráčka byla točena na lokaci. Jde o obyčejnou kancelář v patře jednoduše vybavenou sektorovým nábytkem, psacím stolem a posezením pro klienty. Stěny jsou vymalovány šedomodře.

Scéna v pitevně, kde Jana Vodičková oživí tělo Dr. Mráčka duší v hrníčku byla natočena ve skutečné pitevně.

Prostory recepce na vodnickém kongresu kam odjel pan Wasserman jsou reprezentačního charakteru, obloženy kamenem a zrcadly. Jelikož se kongres odehrával v Hamburku, byla zde uvítací tabule nejprve v němčině a pak i v dalších světových jazycích. Na recepci se vodník vždy musel prokázat kouzlem proměny z vodníka na rybu a zpět. Po té si mohl za dovezené dušičky koupit perly, nebo šperky z nich. Kongresové zasedání se natočilo v menším sále, kde seděli za stoly jednotliví zástupci vodnictva spadající pod hlavní veletok země. Všichni vodníci seděli důstojně u stolů bosi s nohama v lavorech s vodou. Sál byl prostý, ale nad hlavním řečníkem byl velký znak vodníků. Po skončení zasedání se vodníci šli bavit do baru. Vodnická kapela a vodnické tanečnice ve stylizovaných modrých kostýmech zpříjemňovaly

sedícím pánům večer. Celá svrchní vodnická společnost a jejich zábava nenuceně odkazovaly na prorežimní pohled na vykořisťovatele a kapitalisty.

Film končí trikovou scénou natočenou na Vltavě před soutokem s Beroučkou, kdy byl majetnický a líný Wassermann potrestán starostí o svou obří ženu Matyldu žijící v maringotce na břehu řeky, rodina i s Janiným potomkem odplouvají na lodi.

















2.5.2. Noční hlídka

- Rusko/ 114min/ 2004
- Originální název: Nochnoy dozor
- Scénář: Laeta Kalogridis, Timur Bekmambetov
- Režie: Timur Bekmambetov
- Předloha: Sergey Lukyanenko
- Kamera: Sergey Trofimov
- Střih: Dmitriy Kiselev
- Výprava: Mukhtar Mirzakeyev
- Kostýmy: Varvara Avdyushko

- Ocenění: Brussels International Festival of Fantasy Film (BIFFF) 2005, Golden Eagle Awards, Russia 2005 - best sound

Noční hlídka je první část filmové trilogie natočená podle série fantasy románů ruského spisovatele Sergeje Lukjaněnka. Po Noční hlídce vydané v Rusku 1998 následuje v roce Denní hlídka (2000), Soumračná/Šerá hlídka (2003). Knižní cyklus dál pokračuje Temnou hlídkou, Poslední hlídkou, Novou hlídkou a nejnověji Šestou hlídkou vydanou v roce 2014.

Děj filmu

V současném Rusku existují mezi lidmi "Jiní". Kasta s nadpřirozenými schopnostmi. Ti na sebe mohou vzít podobu zvířat, taktéž to ale mohou být upíři, čarodějové nebo jasnovidci. Tito Jiní však v momentu, kdy zjistí že nezapadají mezi obyčejné lidi se musí rozhodnout, na kterou stranu tohoto utajeného společenství se přikloní. Mohou si vybrat mezi stranou Světělých nebo Temných.

V úvodu filmu se vracíme do doby temna do středověkého boje mezi stranou Světělých a Temných. Zástupci a vůdci těchto stran - Geser a

Zavulon mezi sebou v krvavém boji uzavřou Dohodu, že žádný nový Jiný nebude nucen aby si vybral stranu, ale rozhodne se dobrovolně. Temní budou mít Noční hlídku a Světlí denní hlídku aby všichni ve vlastních řadách dodržovali smlouvu. V souladu s touto Dohodou musí být každé dobro vyváženo zlem a každé zlo dobrem. Síly temných brání právo na neomezenou svobodu lidských činů a pravdu o kruté realitě, síly Světla neustále zvažují, zda svými skutky nevyvolají stupňování nežádoucích následků. Aby se nevymkly zavedenému řádu, vydávají i licence upírům, sajícím lidskou krev. Mezi sebou trestají ty kteří porušují Dohodu.

Voiceover však předpovídá hlavní zápletku, a to že jednoho dne se objeví nový Jiný - silný a ten si bude muset vybrat a tím se naruší rovnováha. Pak se dostáváme do Moskvy do bytu staré ženy (čarodějnice) která se chystá naplnit kletbu hlavnímu hrdinovi Antonovi, kterému utekla žena. Čarodějnice Antonovi sděluje, že je jeho žena těhotná a aby se k němu vrátila musí dítě zemřít. Zoufalý Anton souhlasí a čarodějnice začíná s obřadem. Ke konci zařikávání čarodějnice, kdy se Anton má napít lektvaru a tím se má naplnit kletba, proráží vzduch tlaková vlna a čarodějnici napadnou neviditelní strážci. V tom okamžiku se Antonovi stane zvláštní věc, a to že se mu začnou projevat jeho skryté schopnosti a ocitne se v Soumraku. Vše vidí dokonale zpomaleně - let mouchy - a také uvidí strážce jenž se snaží zabránit dokončení kletby. V tom okamžiku také vidí ženu, jak vbíhá do místnosti a mění se v tygra. Staré čarodějnici přeruší její úmysly, a pak ji všichni strážci vyslýchají, jako policejní důstojníci. Anton se plíží z místnosti, zároveň reaguje na strážce ti jsou zděšení že je vidí - Anton je Jiný.

O 12 let později (2014) - Anton, Jiný, Světlý, je poslán, aby se postaral o dva upíry, kteří porušují dohodu a lákají malého chlapce Jegora do své skrýše. Anton chlapce vystopuje, po cestě potká v metru dívku Světlanu s jevem Víru prokletí nad hlavou. Jegor je před upíry Antonem zachráněn, Anton zabije jednoho Temného (upíra z mileneckého páru), ale také je vážně zraněn a odvezen kolegy ze Světlé hlídky ke svému vůdci Geserovi. Ten mu pohlédne do mysli a zjistí co všechno Anton viděl. Svolá schůzi kvůli

zastavení mýtického Víru prokletí (= jednoho dne se opět zjeví panna, jenž byla prokleta, nastane temnota a bude následovat poslední boj mezi světlem a temnem. Protože jeden člověk prokrel druhého. Toho času se objeví Veliký Jiný jenž se přidá na jednu z těchto stran a na zemi pak bude buď světlo nebo ji navždy zahalí temnota.)

Geser dá Antonovi na pomoc v boji proti Temným partnera a ochranu. Vycpanou sovu v krabici, která se promění po šedesáti letech v ženu, Olgu. Anton kvůli oprávněnému zabití upíra přichází o přátelství s upíry se sousedství. Tým Světlych zatím pátrá po prokleté Světlaně. Zavulon však vyšle své Temné k mladé upírce, jejichž partner byl zabit. Upírka má najít Jegora a tak přilákat Antona, aby si s ním vyřídili účty kvůli zabití Temného.

Malý Jegor zůstává s teplotou sám doma, neboť matka musí do práce. Hladová upírka ho vystopuje až do bytu, ale zavčas se zjeví Anton s Olgou a chlapce opět zachrání. Anton rozpozná na fotce v bytě svou bývalou ženu a vyvodí si, že podle věku je Jegor jeho syn. Všichni tři pak vstoupí do paralelní reality Soumraku a tak se zjistí že je Jegor také Jiný. (Pro běžné lidi Soumrak neexistuje, pouze pro Jiné). Jegor si musí vybrat jestli se přidá ke Světlym či Temným. Stráž u chlapce a chycení hladové upírky si bere na starost druhá polovina týmu Tygřík s Medvědem - Světlí, kteří se mohou měnit ve zvířata. Anton je povolán zpět do centra, kde mezitím síla Víru stoupá a v městě nastává panika, když do vzduchu vyletí elektrárna, která zásobuje celé město. Všechno způsobuje Vír nad domem, kde bydlí Světlana.

Celý Geserův tým hledá v cizím bytě pomocí počítačového programu osobu, která proklela Světlanu. Geser si do vedlejšího pokoje pozve Antona. V koutě ale sedí Zavulon, situace je značně vypjatá, ale Zavulon je nucen dát Antonovi svůj amulet aby byl proti němu samotnému Anton chráněn. Anton je vyslán do bytu prokleté, aby Vír zmizel musí zemřít jeho nositelka nebo se musí prokletí převést na toho kdo ji prokrel.

Jegor mezitím zmizí z dohledu Tygříkovi a Medvědovi, kteří ho hlídali a je lákán upírkou na střechu. Děj escaluje jak na střeše, kde upírka drží Jegora, tak v bytě Světlany, kde se Anton snaží zjistit viníka posledních

událostí. Dívka po chvíli řekne svůj životní příběh na jehož konci se opět proklíná (poprvé se také proklela, tím se začalo naplňovat proroctví). Anton svou návštěvou nevědomky dokázal zvrátit Vír. Město se opět připojuje k elektrické síti.

Anton se rozjíždí na střechu vyjednávat s upírkou, která drží Jegora. Míří tam však i Zavulon, který má jiný plán. Anton vytahuje nůž, aby dostal ze spárů upírky svého syna. Zavulon proletí výtahem až na střechu a nastává Soumrak. Na střeše v Soumraku je jen Zavulon a Anton, který ztratil Zavulonův amulet, jenž ho měl před ním chránit. Zavulon vytahuje svůj meč z páteře a na střeše vypuká boj jako před stovkami let, kdy Temní bojovali se Světlími před dohodou. Tento krvavý střet je jen však jen paralelou opravdového boje nám už známých postav Temných a Světlých, kteří se také dostali do Soumraku. Zavulon dostal Antona na kolena, Jegor nachází amulet a běží mu na pomoc, Anton se zvedá, aby drobnou zbraní za opaskem zabodl Zavulona, avšak přesně do rány mu běží malý Jegor, a Zavulonovi se plní jeho plán a zachraňuje Jegora před jeho vlastním otcem. Zavulonova stoupenkyně před Antonem a Jegorem předčítá správu o zadržení Antona před dvanácti lety, kdy toužil po své ženě i za cenu usmrcení plodu (Jegora). Tím utvrdili Jegorovo přesvědčení, že ho chtěl Anton opravdu zabít. Zavulonovi se plní po tisíci letech jeho přání. Velký Jiný, Jegor, si vybral stranu Temných a podle legendy právě on ponoří svět do temnoty. Jestli jsou tu však Jiní, kteří věří ve světlo, má svět naději.

Koncept filmu

První díl filmové trilogie jsem si vybrala pro kvalitně zpracovanou knižní předlohu. Z důvodu úspěchu filmu, který posunul současnou ruskou kinematografii a byl kladně hodnocen tvůrci z celého světa. V Ruské kinematografii až do Noční hlídky nenajdeme vizuálními efekty s tak hodnotně nasyceným filmem. A navíc s jednoznačnou žánrovou estetikou. Film je kombinací akčního, temného a městského fantasy na pozadí současné Moskvy.

Film se výrazně vymezuje proti pomalu snímaným ruským filmům, které neobsahují větší akci. Odráží zájem mladé ruské popkultury, která se dostala k výrazným fantastickým americkým blockbusterům. Tvůrci ale nechtěli kopírovat americký filmový průmysl, proto pracují se společenskou situací a realistickým vyobrazením prostředí postsovětského Ruska. Už od úvodu je film rychlý ve svícení, střihu a herecké akci. Atmosféru akčního fantasy thrilleru podporuje hyperkinetická kamera, která přechází z velkých detailů na neklidné polocelky. Vizualní efekty film posouvají do roviny, kterou světoví tvůrci srovnávají s Pánem Prstenů nebo Matrixem. Všechny použité filmové prostředky, spolu s v Rusku nevídaným množstvím počítačových efektů, tvoří novou generaci filmů, která přerušuje dlouhou linii Ruskem financovaných kinematografických děl.

Výtvarné koncepce filmu

V Noční hlídce se střídají výrazně barevné interiéry a noční exteriéry s modrým svícením. Barevnost dekorací bytů však odpovídá realitě, neboť tvůrci chtěli vytvořit prostředí tak, aby se diváci mohli ztotožňovat se známým vizuálem. Téměř celý film se odehrává po setmění a pracuje s ostrými kontrasty barev k temnému pozadí města. Bekmambetovi šlo o vytvořený mytologického světa okolo města ve stavu přetrvávající postsovětské éře, kterou tvoří betonové depresivní ulice, vybydlené paneláky a metro, které nechal vybudovat Stalin. Ruské tradiční kultura je ale výrazně barevná, používá základní škálu barev v plné intenzitě, takže když se město barevně rozsvěcovalo, možná působilo spíše jako Mexiko než Moskva.

Výrazné momenty, nebo úvody do scén jsou zachyceny velkými detaily, často se slow motion efektem. Velké celky byly použity především pro jízdy auta Světlé hlídky v ulicích Moskvy, záběry na město, Velký Vír.

Akční scény jsou rychle prostříhány na velké detaily obličejů a detaily rekvizit, a míseny s digitálními záběry. Využívá se hojně i rychlého přeastřování v plánech. Výrazně se využívá hudby, především v kombinaci tvrdá metalová hudba a statický nebo zpomalený záběr v akční scéně. Pak

nastává ticho ve zvuku pro vytvoření většího napětí. Zvuk i obraz má pak svou vlastní podporující dynamiku.

Interiéry

Byt Antona Goroděckeho je spíše holobytem v nájemním domě. Reflektuje tak způsob bydlení osamělého muže. Žije převážně v jedné potměšilé místnosti s jednoduchou postelí a televizí naproti. Vedle postele je zdrojem světla červený neonový nápis položený na zemi. Stěny mají výrazné barvy, stejně tak, jako zatemňovací závěsy. Zařízení bytu tvoří pár potřebných kusů starého běžného nábytku a spotřebičů, které všichni Rusové dobře znají ze svých domácností. Vidíme jen velké detaily na nutné rekvizity. Prázdné sklenice od krve, kterou se Anton živí a speciální krystalové žárovky do baterky, kterou Anton používá při Soumraku a také tlačítkový telefon, který používá při komunikaci se svými kolegy a s Geserem. Surovost barevných zpatinovaných zdí v temných místnostech křížují pruhy jasného světla prosvítajícího mezerami v závěsech.

Byt, nebo spíše pouze kuchyň čarodějnice, kam Anton přichází pro pomoc je celá temně červená s černými obklady. V této místnosti se chystá kletba čarodějnice. Její kostým je pak jasně červený. Stěny jsou pokryté vystříhanými obrázky a kuchyň je přeplněná náčiním. Čarodějnice připravuje lektvar bez žádných speciálních nástrojů, z Antonovy krve, ruské vodky a dalšího ruského nápoje. Vše zamíchá vidličkou ve větší skleničce na pálenku. Ačkoli byl jasný den, v momentě kdy Světlá hlídka přerušuje čarodějnici nastává Soumrak a celá scéna se zbarví do modra.

S červenou barvou se také výrazně pracuje i v další dekoracích a to i v řeznictví, ve kterém pracují Antonovi spřátelení upíří sousedé. Čerstvě zbourané kusy masa leží na dlouhém pultu velké prodejny, jejíž součástí je i řeznictví. Prostor lícuje zeď s bílými kachličkami.

Jako další lokaci, místo kam Anton posílněn krví vystopuje upíry a malého Jegora, si režisér vybral záměrně opuštěné holičství. Tato místa Bekmambetova osobně lehce zneklidňují, proto boj upírů a Antona zasadil sem. Jde o větší prostor, jehož součástí jsou zrcadla a všem známá holičská křesla a staré nástěnné sušáky vlasů. Zrcadla se využívala v záběrech s upíry

pro jasný záměr, neboť upíři nemají svůj zrcadlový obraz, což vždy dělá boj s nimi zajímavější. Tvůrci však známý fakt převrátili. Jelikož je opět Soumrak, upíři toho využívají a jsou v něm schovaní. Anton jakožto Noční hlídka je vyzývá, aby ze Soumraku vystoupili. To se na chvíli stane, když upír Andrej pobodá kadeřnickými nůžkami Antona a pak se opět schová do Soumraku. Jedině v zrcadle je Anton může vidět. Zkrvavený Anton v modrém nočním světle pak s kusem rozbitého zrcadla hledá schovávající se upíry. Atmosféru místu dodává opuštěný vzhled, suť na zemi, posprejované zdi a silně zaprášené vybavení.

Geserova kancelář, kam Noční hlídka přináší velmi zraněného Antona je těsná místnost, přes kterou se táhne dlouhý bílý lesklý stůl na jehož konci sedí Geser. Dekorace postavená přesně pro hereckou akci, má sytě zelené stěny a okolo stolu dvě řady okrových koženkových židlí socialistického designu. Noční hlídka vrazí do dveří, drží zkrvaveného Antona, rychle jej položí na stůl, a ve zpomaleném záběru ho táhnou ke Geserovi a strhávají s sebou židle okolo stolu. Antonovo tělo pak zanechává krvavý pruh přes celý stůl.

Byt kam přijdou Olga s Antonem chránit Jegora je moderní panelákový byt. Všechny stěny i podlaha jsou modré bez vzoru. Prostor je celý svícen studeným namodralým světlem, který se odráží na kovových površích. Kontrastem je pouze jasně červená pohovka v obývacím pokoji, vínové obklady v kuchyni a tmavě červené koženkové dveře v předsíni. Byt působí moderně ale velmi chladně. V bytě se pak na hereckou akci navazuje počítačovými efekty, které přechází mimo jiné i v abstraktní jasně červené obrazce.

Výrazně ruskou estetiku tak jako u čarodějnice můžeme vidět i v bytě Světlany. Opět v panelovém domě s výraznou barevností. V bytě Světlany vidíme za běžného osvětlení pouze kuchyň a pak za Soumraku zbytek bytu, ten už ale pouze v silném modrém svícení. Kuchyň je celá v odstínu smaragdově zelené barvy. Výrazná grafika tapet, kuchyňské skříňky i obklady jsou sytě zelené. Do kontrastu hraje červená barva drobných rekvizit a plastových květin. V kuchyni nechybí ikonický křišťálový lustr.

I v dalších dekoracích se pracuje s výraznými barvami a divokými vzory, které s jistotou odráží běžný styl ruských domácností. Otázkou je, na kolik se filmové dekorace a lokace musely upravovat, aby se dosáhlo této výrazné estetiky.

Exteriéry

Všechny exteriérové scény se natáčely v ulicích Moskvy. Tmavé špinavé ulice s omláčenými fasádami pročešává noční hlídka v nápadně žlutém otlučeném skříňovém autě. Ve velkých celcích můžeme vidět počítačově upravený pohled na potemnělé město, v němž pouze září výrazné světelné poutače. Ulice se lesknou po dešti a na socialistických architekturách svítí nápisy azbukou. Nikdy nevidíme samotný déšť. “Hlídkovský” motiv podporuje využívání světel aut, pouličního osvětlení a baterek jako hlavního zdroje světla. Temné záběry mokrých opuštěných ulic tak protínají kužely světel.

Technologie

Vytvořit film s plánovanými 400 záběry se speciálními efekty byla jediné větší ruské postprodukční studio příliš. Náročný režisér Timur Bekmambetov ale nechtěl film dělat jinde než v Rusku, proto se tvůrci rozhodli najít a pospojovat napříč Ruskem 42 nejlepších studií a vytvořit tak jedno virtuální studio. Jenže postprodukční práce se komplikovaly faktem, že ne každé studio mělo animátora a jiné zase nemělo modeláře, proto se s materiálem neustále cestoval z Petrohradu do Moskvy až do Kieva.

Práci s vizuálními efekty vidíme od první scény historického boje na mostě, na kterém se z detailu obličeje nakonec dostaneme až na velký celek s krajinou a mostem. Ve filmu se také využívalo populárního bullet time efektu. Například pro scénu, kde si Anton všimá svojí nadpřirozené schopnosti zachytit zpomaleně pohyb mouchy, které se hojně vyskytují v Soumraku, nebo když se Zavulon v úvodní scéně prochází pozastavenou bitevní vřavou na mostě.

Výrazným opakujícím se motivem je počítačově vytvořený záběr na Velký Vír nad věžákem, kde bydlí Světlana, nebo nad mostem, kde probíhala bitva. Velký celek zachycuje temné hejno vran létající okolo Víru v modrém nočním světle.

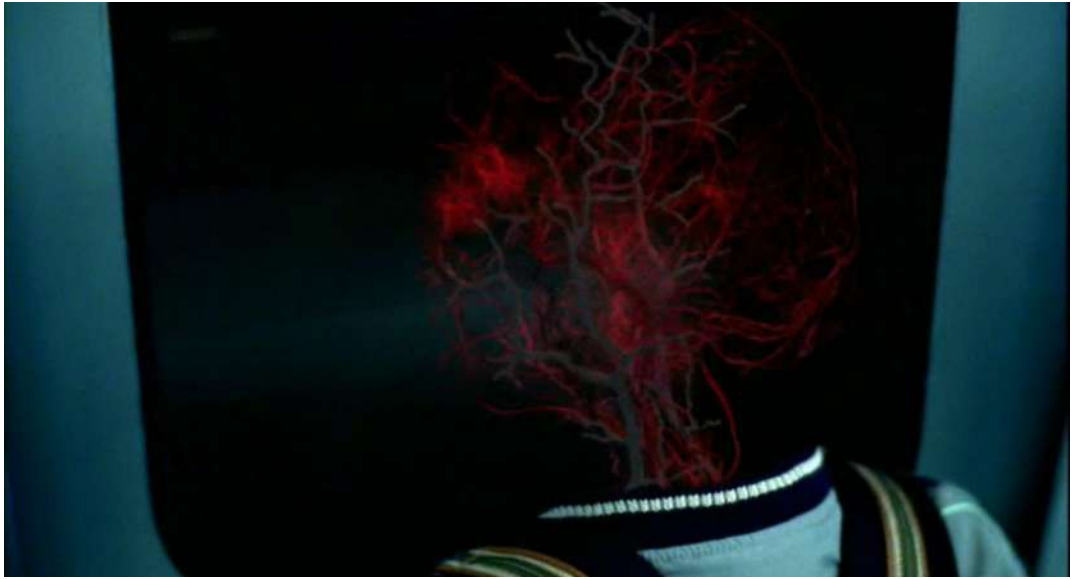
Ve filmu se také objevuje černobílá animace, která připomíná drobnou perokresbu a vysvětluje nám proroctví. Zprvu je snímána kamerou v dekoraci jako malůvka na konci listů v knize, které se dají rychlým pohybem do pohybu. Pak je animace tvořena počítačově.

Závěr

Timurovi Bekmambetovi se podařil záměr ukázat světu, že komunismem silně prorostlé Rusko může nabídnout kvalitní současný fantasy snímek se všemi jeho atributy. Scénografie filmu poskytuje světu pohled na Rusům běžně známé věci, auta, a šaty. Ačkoli mají svou zlatou slávu za sebou a nesou si přívlastek socialistické éry, mohou nabýt nový popkulturní význam.



















2.5.3. Fantastická zvířata a kde je najít

USA / 133min / 2016

- Originální název: Fantastic beasts and where to find them
- Scénář: J.K. Rowling
- Director: David Yates
- DOP: Philippe Rousselot
- Production designer: Stuart Craig
- Costumes: Colleen Atwood

Děj filmu

Hlavní postava Newt (Mlok) Scamander je mladý plachý kouzelník se zálibou ve sbírání a péči o málo známá často i nebezpečná stvoření. Přijíždí do New Yorku 20. let se svým tajemným kufrem, jenž skrývá svět, který vytvořil právě pro kolekci svých magických tvorů. Někteří z tvorů by měli úmyslně bezpečný svět kufru opustit a jiní se zase do něj dostat. Avšak zápletka nastává v momentě, kdy trochu potrhlému Mlokovi pár příšer z kufru uteče a následně si při návštěvě Magického Kongresu (MACUSA) vymění kufr s nekouzelníkem - mudlem Kowalskim. V New Yorku je situace komplikovaná i stavem, kdy mají čarodějové strach z vlastního prozrazení kvůli neobjasněným výbuchům ve městě, které právě narušují harmonii a nevědomost lidí. Právě vedlejší postava Kowalského ukazuje šok jaký mu způsobí vtažení do patálie s kufrem plným neuvěřitelných tvorů a vůbec informace o tom že existují čarodějové. Mlok se najednou stává trnem v oku bystrozorce Goldsteinové z amerického Magického kongresu, která nečekané výbuchy připisuje právě jemu a hodlá jej řádně potrestat, avšak po několika událostech pochopí Mloka a je mu přítelkyní, stejně jako její pomatená sestra Kowalskému. Jednou z vedlejších dějových linií, která se na konci spojí je postava divného bledého bojácného mladíka toulajícího se ulicemi a temnými kouty, o kterého má nevídaný zájem a péči záporná

postava filmu ředitel vyšetřování z Magického kongresu. V závěru filmu se vyjasní nečekané výbuchy, pochytají se zpět všechny příšery, je odhaleno prostředí tajemného kufru a finálním bojem se vyřeší i výbuchy ve městě.

Rozbor technologií a scénografie

Příběh o Mlokovi předchází časově filmům o Harry Potterovi (HP) takže postavy, které mají velký vliv v čarodějnickém společenství se ve Fantastických zvířatech teprve dostaly k moci. Příběh je zasazen do 20.let v New Yorku a poměrně zásadně vybočuje z estetiky filmů o HP nejen dobou, ale i pohledem a životem postav dospělých čarodějů.

Jelikož se až na Magický kongres většina prostředí sjednocuje rokem 1926 a ladí v hnědých a teplých odstínech, do kontrastu je jim pestrá škála tvorů, kterým Mlok zasvětil život. Právě tato paleta zvířat byla popisným obsahem knihy Rowlingové a tak bylo nutné knize dát příběh ve formě scénáře. Tato různorodost a výraznější barevná škála tvorů byla otištěna do dekorace světa v kufru. Pestrost a tvarová a povrchová bohatost magického světa je umocněna barevným laděním zbytku filmu. I jas světél a barev v magickém kufru je výraznější než na špinavých chodnicích města. V New Yorku, v samotném městě se nenatočil ani jeden záběr. Téměř všechny dekorace se stavěly ve studiích a na jejich pozemcích v Anglii. Reálné lokace, které hrály díky podobnosti s americkou architekturou byly v Liverpoolu, nebo kombinacemi reálné lokace a vizuálních efektů. V Liverpoolu to byly budovy St. George's Hall, Martins Bank a The Cunard Building.

Exteriéry

Atmosféra je spojená s New Yorkem dvacátých let, který je laděn v zemitých barvách písku a šterku a především pálených cihel. Zlatá léta se promítají v průmyslu, rozvoji města a dopravy a ve výstavbě Manhattanských mrakodrapů na pozadí. Hlavní hrdinové se pohybují v ne tolik bohatých čtvrtích. Prostorům ulic dominují černé konstrukce, cihlové domy a poměrně velké množství dobových vozů. Protikladem rozvoji výstavby jsou pak dosud nevysvětlené ničivé výbuchy domů.

Ulice jsou již postaveny v šíři bulvárů, a naprosto jim chybí zeleň. Časově se film odehrává v zimních měsících, kdy spíše prší. Sněhovou pokrývku a ledovou plochu vidíme pouze v Central parku.

V Anglii byly na pozemcích Warner Bros. Studios v Leavesden v Londýně postavena dekorace tří enormně velkých ulic New Yorku pokryté prašným šterkem na němž se odehrávají sousedské vztahy. Budovy se vystavěly pouze do druhého patra zbylá patra budov, až po střechy, byly vytvořeny digitálně. “Potřebovali jsme i další části a aspekty New Yorku.” říká Craig. “I přes velké dekorace, které jsme postavily jsme potřebovali další separované, ale ne příliš vzdálené a poklidné části.” Vzali tisíce fotografií a navštívili opuštěné banky a Tenement Museum (dokumentující bydlení a zařízení newyorských domů a bytů v průběhu dekad a sociálního postavení) a spousty další referenčních lokací.

Interiéry

Film se odehrává v relativně malém počtu interiérů, o to však zajímavějších.

Tím nejchudším prostorem je malý dřevěný domek, ve kterém žije Credence, společně se svými dalšími adoptovanými sourozenci a nelitostnou macechou. Domek má dvě patra. V přízemí se nachází společenská místnost, kde je pouze stůl s židlemi, a prkenné zdi vyvěšená vlajka spolku, který se staví proti magii. Celý interiér je z prken a je velmi skromně vybaven.

Další interiér je byt v druhém patře nájemního domu, který spolu sdílí dvě sestry. Obraz v této dekoraci se odehrávají ve dvou přibližně stejných pokojích rozdělený posunovacími širokými dveřmi. Podlaha je prkenná s koberci. V prvním pokoji - ložnici jsou pod dvěma okny symetricky postavené dvě postele. Druhá místnost je jídelna s kuchyňským dřezem a pracovní plochou na jedné straně a skříní na straně druhé. Byt je plný věcí ale uklizený a sladěný teplými tóny dekoračních látek, tapet a vyřezávaného dřevěného nábytku. Atmosféra je příjemná, domácí a hřejivá. V bytě je velmi cítit ženský element v podobě opakujících se volánů a jemných vzorů na látkách a lampách. Pro vytvoření bytu Tiny a její sestry Queenie, se Craig a jeho tým museli dostat do reálných lokací ulic New Yorku. “Prostě jsme klepali na dveře a řekli: “Pardon, točíme film, nevadilo by Vám nás pustit dovnitř a nakouknout do Vašeho bytu?” říká. “Jakmile jsme se dostali dovnitř měřili jsme schody a krby, psali poznámky o ornamentech a technických řešení budovy jako byly zásuvné dveře mezi předním a zadním pokojem. Jako Brit, jsem musel být důkladný při zkoumání toho, co je pro mě relativně neznámý svět.”

Filmová putyka - Slepé Prase se “schovává” za zdi s plakátem, ke které se schází z úzké uličky. Interiér se nachází v menší místnosti s klenutým cihlovým stolem. Prostor je nahuštěný, u vchodu je kabaretní tanečnice s kapelou, dál stolky a na konci bar. Místnost je zakoušená a intimně osvětlená. Na stěnách jsou plakátky hledaných zločinců. Bar obsluhují ne příliš přátelští domácí skřítci, jeden z nich bar vlastní. Ačkoli jsou vzrůstem malí, bar není jejich velikosti nijak přizpůsoben. Do baru se kouzelníci mohou dostat jen ve společenských šatech.

Dekorace putyky byla inspirovaná restaurací Jimmy the Greeks, kterou Craig navštěvoval během svých studentských let v Londýně 60.let.“ Byla umístěná v

polokruhových klenbách lemovaných glazovanou cihlou.” popisuje Craig. “Naši verzi byl nikotinem nasáknutý bar kde byla plíseň a špína stékala po stěnách. Ten bar co jsem znal, měl tak silný charakter, že se musel stát předlohou.”

Tak jako v HP byla hlavní a zároveň největšími dekoracemi kouzelnická škola v Bradavicích, je ve fantastických zvířatech dominující stavba Magického kongresu (MACUSA). Tato budova představuje moc a význam kouzelníků v lidském světě. Odkazuje jak na kouzelnické dějiny, tak na jejich současný život, který je podobně jako náš řízen justicí a byrokracií. Rowlingová si sama vybrala Woolworth Building, jako referenci pro záběry exteriéru dekorace MACUSA. Craig potom následně dotvořil interiér. "Viděli jsme londýnské ministerstvo (v Potterových filmech) a pro americké ministerstvo byl požadavek vytvořit v suterénu různé úrovně - kancelář pro registraci kouzelnických hůlek, vězeňské buňky nebo ztísněné registrační oddělení, kde pracuje Tina. V podzemní úrovni byla hala psacích strojů, které se samy ovládaly a tyto spisy složené krysami do origami dále putovaly po celé budově díky systému potrubní pošty. "Banka musí být zastrašující, demonstrovat svou sílu a váženost - to je účel jejího architektonického stylu." říká Craig. Největším a nejdůležitějším prostorem je lobby kongresu, v prvním patře v jehož centru je umístěný bronzový památník čarodějnicím ze Salemu. Nad obrovskou halou pak chybí mnoho pater až v nedohledné výšce je několik nejvyšších podlaží. "Uvědomil jsem si, že to byla velká katedrála světla, která mi připomněla Sienenskou katedrálu v Itálii, kde je interiér obklopen světlou a tmavou barvou. Horizontální pásy z mramoru ve dvou kontrastních barvách - to se zdálo jako velmi dobrý nápad pro tuto magickou katedrálu." V kombinaci s pruhovanými stěnami použil opět gotické prvky pro spojení čarodějnické estetiky, která výrazně dominuje právě ve filmech o HP. " Architektonický styl gotiky byl vybrán kvůli době vzniku hradu Bradavice, místa bratrství kouzelníků." říká Craig.

Jednoznačně nejpestřejší a nejnápaditější je dekorace Mlokova kufru. Po vkročení do kufru se po úzkém příkrém schodišti dostanou postavy dolů pod přístřešek v Mlokově dílně. Tato dílna slouží hlavní postavě jako místo, kde shromažďuje věci a předměty z cest. Právě v této dílně se cítí lépe než mimo kufr a zároveň je dostatečně blízko svým chráněncům. "Na dílnu navazují jednotlivá prostředí zvířat. Může to být Arizonská poušť, může to být zasněžená arktická krajina či opuštěný les. Každé ze zvířat bylo pořízeno

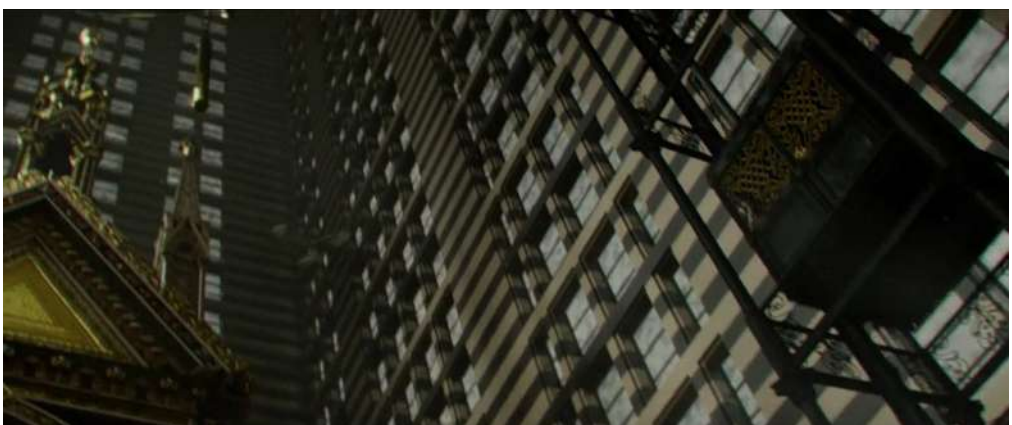
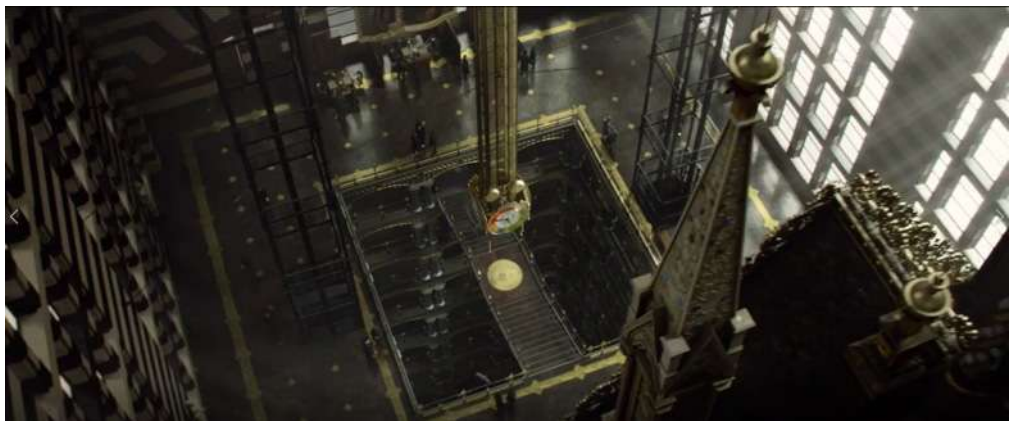
samostatně a každý svět kolem něj byl navržen jednotlivými koncepty artisty. Některé z krajin byly malované podložky. Některé byly rozpracovány více, až do trojrozměrné fyzické podoby. Přístřešek dílny byl klíčem, na něj byly navrženy další a další části až utvořily dohromady jeden celek velkého magického prostoru." Ačkoli se jednalo o stavbu v ateliéru, vytvářel se svět "tam venku v kufru" který byl kombinací fyzické stavby a speciálních efektů. Bluescreeny kolem celé dekorace pak v postprodukci vytvářeli nekonečný prostor všech možných přírodních prostředí.

Technologie

Ačkoli by se to nezdálo, největší výzvou pro Craiga a jeho 30 designérů a řemeslníků bylo vybudovat svět v bezedném kufru hlavní postavy Mloka Scamandera. Kufr otevírá kapesní rozměr, který poskytuje Scamanderovi téměř nekonečný prostor, aby se postaral o jeho magické tvory. Craig říká, že řešení tohoto návrhu bylo obtížné, protože "neexistují žádná pravidla, žádné precedenty". "Jedním z našich raných rozhodnutí bylo dát Newtovi přístřešek do tohoto kouzelného prostoru.

V New Yorku, v samotném městě se nenatočil ani jeden záběr. Téměř všechny dekorace se stavěly ve studiích a na jejich pozemcích v Anglii. Reálné lokace, které hrály díky podobnosti s americkou architekturou byly v Liverpoolu, nebo kombinacemi reálné lokace a vizuálních efektů. V Liverpoolu to byly budovy St. George's Hall, Martins Bank a The Cunard Building.





















2.5.4. Bright

USA/ 117 min/ 2017

Script: Max Landis

Director: David Ayer

DOP: Roman Vasyanov

Production designer: Andrew Menzies

Kostýmy: Kelli Jones

Děj filmu

Film je posazen do dnešního lehce pozměněného Los Angeles, kde vedle lidí žijí orkové, víly, kentauři a elfové. Ke vzájemnému nepochopení vedla válka před několika stovkami let. Orkové nejsou v oblibě kvůli faktu, že si vybrali ve válce stranu zla. Klan orků, stejně tak, jako lidé nebo Elfové, musí respektovat všeobecná pravidla, ale jejich vnitřní zákony dávají přednost vlastní rase. Jelikož uplynulo od války mnoho let, nikdo z LA si příliš nepřipouští existenci magie. Avšak v podsvětí všech ras se šeptá, že se může situace opakovat, že přichází Pán temnot.

Nejdůležitější relikvií je kouzelné hůlka, jenž může splnit každé přání, nebo nechat shořet město na popel. Aby však byla hůlka ovladatelná, musí ji držet v rukou Jasný. Jasní jsou často právě Elfové, mezi lidmi je to vzácnost. Tyto kouzelné hůlky vlastní však zavržená skupina elfů, jenž se pokouší přivést Pána Temnot na svět. Vzájemně se označují Inferni.

K Los Angeleské policii byl nejvyššími zástupci přijat první ork Nick Jakoby a jeho kolegou, je nepřítel důvěřivý, Daryl Ward. Nesourodá dvojice je terčem posměchů a Wardovi k neřešitelné situaci nepřidává ani fakt, že byl postřelen orkem a jeho kolega jej nedopadl. Společně tedy ve služebním Jeepu křižují ulice města a čekají na rozkazy z vysílačky.

V jednom takovém zásahu zatknou na ulici zběsilého muže s mečem, který mluví orksky a tvrdí Jakobymu, že je vyvolený a že jeho kolega je Jasný. Jakoby tomu nevěří ale je rozrušený. Hlídka odveze zatčeného na

stanici. Na okrsku se snaží Jakobyho zbavit a tak tlačí na Warda, aby nahrál jeho doznání, že nechal střelce utéct. Mezitím federálové zjistí, že šílený muž s mečem je Štít Světla. Ward a Jakoby opět křižují ulice až dostanou zprávu o podivnostech ve čtvrti Altamira, kde vládou gangy. Na místě hned po nich střílí policisté. Střelce zneškodní a jdou do domu, kde nachází spousty výbušnin, zvláště zářící kostry. Dále tam nachází jednu spící Inferni, která je připoutaná pulzujícími světelnými vlákny ke zdi. Budova je sídlem Světelného Štítu, který v minulosti zachránil svět před Pánem Temnot. Budovu ale napadla Leilah nejvyšší Inferni, která vládne Pánu Temnot. V budově se schovává, jedna z inferni Tikka, ta si uvědomuje zlo, které způsobuje její skupina zapovězených elfů. Utíká před před Leilah a jejími společníky. Tikka je chycena policisty i s kouzelnou hůlkou. Prosí je o ochranu. Bohužel podivných událostí si všimnou hlídky gangů. Mezitím na místo dorazí přivolaná posila.

Čtyři zkorumpovaní policisté mají velký záusk na hůlku, která jim může splnit na co vzpomenou, a chtějí se zároveň zbavit Jakobyho i Warda, který jim hůlku nechce dát. Nakonec je Ward nucen všechny čtyři kolegy zastřelit, aby zachránil hůlku, sebe i Jakobyho. Jakoby mu také řekne pravdu o orkovi, který postřelil Warda. (Pravý střelec mu zmizel z očí v uličce, kde narazil na druhého mladého orka - sprejera. Toho podle čichu nerozpoznal, protože by ho posily zastřelily a pomohl mu utéct.) Na místo kde se našla hůlka přichází ozbrojený gang, který také touží po hůlce. Jakoby, Ward a Tikka je nakonec při automobilové honičce městem setřesou. Hůlka, která se nesmí vzdálit do určité vzdálenosti od svého majitele je ale zastaví o neviditelnou stěnu.

Potlučení se dál snaží utéct před gangy i majitelkou hůlky Leilah, které Tikke hůlku sebrala. Leilah je vůdce Inferni. Zavrhlá Elfka, která slouží Pánu Temnoty mu chce znovu pomoci na svět. Leilah se vrací do již jednou napadeného sídla Štítu Světla, kde se svými zbylými dveřmi Inferni uklidí těla postřelených policistů. Leilah také zabije Inferni Lariku, která je připoutaná ke zdi. Ta jí ještě stihne říct, že Hůlku vzala zrádkyně Tikka. Po trojici na útěku jdou Altamira gang a Leilah se dvěma dalšími Inferni.

Nakonec se k nim přidá i gang orků Fogteeth, které naštvoou svou neplánovanou návštěvou v klubu. Leilah se svými Inferni po cestě za hůlkou zneškodní gang Altamira, který po Hůlce touží.

Mezitím federálové stopují podezřelé hovory o kouzelné hůlce a zjistí, že Leilah, po které už roky jdou, je zranitelná. Takže se vydávají hledat trojici s magickým předmětem. Vrcholem je scéna kdy Inferni bojují s Wardem a Jakobym v krámku na benzinové pumpě. Opět se jim podaří utéct, ale chytne je gang Fogteeth a zavede je do svého sídla v opuštěném kostele. Tam je mladý ork, syn vůdce orků, postaven před úkol zabít Jakobyho, zavrženého nečistokrevného orka. Neudělá to, neboť se ukáže, že mu Jakoby zachránil život tím, že mu pomohl utéct při hledání střelce, který zranil Warda. Vůdce orků se tomu hrdinskému činu příliš nepřiklání a pro získání Hůlky, kterou mu Jakoby tají ho zastřelí. Jakobyho tělo padá do obrovské podzemní šachty. Tikka ho však zachrání Hůlkou, kterou si schovala do svého předloktí pod kůži, tím že Jakobyho zachrání, se naplní jedno z dávných proroctví a orkský gang je nechá jít.

Tikka je vyčerpaná a umírá, aby přežila musí se dostat do bazénu pod stromem života, který se nachází v sídle Štítu světla. Tam na ně však už čekají Inferni, a sestra Tikky Leilah. Zdá se že se jich policisté zbavili ale Leilah znovu oživne, neboť Hůlka je v její blízkosti. Jakoby vystřelí Leilah Hůlku z ruky a Ward, jelikož už nevidí žádné jiné řešení, tak po Hůlce sáhne. Hůlka však, jak se předpokládalo, nevyhodí okolí do vzduchu, ale prokáže že Ward je Jasný, a tak může zabít Leilah. Na místo sídla, které je v plamenech míří hlídky federálů s hasiči. Ward však zůstane uvnitř a Jakoby se pro něj vrací, to před sídlem vidí stoupenci gangu Fogteeth a vzdají mu hold pro jeho nově nabytou čistokrevnost.

Ward s Jakobym jsou drženi v nemocničním oddělení v sídle federálů, kde hlavním vyšetřovatelům popřou existenci magie a kouzelné Hůlky. Federálové však ví své, neboť Hůlku na místě zabezpečili. Tím pádem se i přes zřejmé porušení policejních pravidel stanou hrdiny a dostanou vyznamenání za hrdinství v boji proti extremistům. Zmizelá Tikka se na konci mihne mezi sledujícími.

Rozbor technologie a scénografie

Film byl natočen v Los Angeles, které se rozděleno na okrsky. V uzavřeném centru žijí Elfové, okolo pak pohromadě lidé s kentaury a orky. Většina orků je považována za zločince, a tak se zdržují na periferiích stejně jako lidské gangy. Ve filmu zazněl název čtvrti Altamira, ve které řídí život stejnojmenný gang. Právě v této čtvrti se nachází sídlo Inferni a kouzelná Hůlka. V další čtvrti zase vládne orkský zločinecký gang Fogteeth, který se v noci sdružuje ve svém vlastním klubu. Víly žijí všude. Jsou považovány za malý otravný ohavný hmyz, a ne roztomilá kouzelná stvoření z pohádek. Rabují krmítka pro ptáky, vydávají protivný skřehotavý zvuk. Jejich pohyb byl digitálně vytvořen podle reference pohybu kolibříků, aby se jejich agresivní povaha ještě více podpořila.

Atmosféra filmu je trojí. Vytváří ji teplé žluté svícení nebo sluneční svit ve dne. Lehce desaturovaný obraz prozářených záběrů ulicí Los Angeles v lehkém oparu na pozadí jasného nebe přesně vystihuje kalifornské pobřežní město. Teplé žluté světlo se pak opakovalo i v kostelním sídle Orků, ale jelikož bylo v dekoraci rozsvíceno velké množství svíček, intenzita žluté barvy byla větší než v exteriérech. Druhou atmosféru potom můžeme vnímat v temných nočních záběrech, které využívají pouliční osvětlení, reklamní neonové poutače, světla aut a výkladních skříní. I tady jsou barvy lehce desaturované. Ve většině nočních záběrů se pak vyskytuje déšť, nebo minimálně mokré ulice. Další světelná atmosféra provází detaily a bližší záběry s magickou Hůlkou nebo scény v sídle Štítu světla. Hůlka totiž vydává zvláštní silnou modrou záři. Při jejím použití se pak intenzita světla zvyšuje a rozšiřuje do okolí. Podobně září křížový bazén pod stromem věčnosti v sídle Inferni. Bazén je pravděpodobně podsvícen a celý prostor je zahalen do jemného kouře.

Interiéry

Prvním interiérem, kterým film začíná je v klasickém americkém příměstském domku. Otevřený ústřední prostor domu v němž žije poručík Ward se svou ženou a dcerou. Tento dům je obyčejný až na růžově laděný dívčí pokoj, který není ničím výrazný. Dům se točil jihozápadně od centra LA v rezidenční čtvrti u Vernon Avenue.

Důležitou lokací, je sídlo Světelného štítu ve čtvrti Altamira. Dům je utilitární dvou podlažní stavba s klecemi u vchodu. Kolem dokola fasády je natažený ostnatý drát. Interiér je zašle bílý s černými nasprejovanými nápisy a znaky na zdech. Po schodišti okolo atria se dostávají policisté do patra a nachází police plné materiálu pro výrobu výbušnin a zásoby jídla. V další místnosti je dílna, v jiné zase postel za igelitovém závěsem, na kterém jsou stopy krve. Ve zdech jsou probourané otvory pro průchody místnostmi. V patře je několik shořelých těl, kterým ještě září a doutná zuhelnatělé kostra. Další místnost křížují baterky policisty, který v nich nachází velké množství střelných zbraní. Pak nachází další podivný artefakt magické síly. Na stěně v kruhovém objektu nachází uvězněnou položivou Inferni Lariku. Ta se ale za jejich přítomnosti neprobouzí. Nejdůležitější je místnost v přízemí, do níž se schází propadnutým patrem. Uprostřed stojí malý křížový bazén, nad ním stojí na svých kořenech strom věčnosti. Prostor je zahalen zářivým oparem, který vychází z modré vody.

Noční akční scéna útěku se v jednom z momentů přesouvá z deštivých ulic do klubu zločineckého gangu Fogteeth. Nejprve trojice vstupují zadním vchodem do části, kde se připravuje maso pro restauraci, pak plastovými lamelami prochází přímo do klubu, kde je živý metalový koncert orkské kapely. Všude se válí přerostlí orkové šňupající drogy. Dlouhý prostor přechází do místa před pódium, kde mladí orkové skáčou

a zběsile tančí Pogo³. Davová zběsilá atmosféra je podtržena dekorací přeplněnou nejrůznějšími světelnými zdroji, posprejovanými cihlovými zdmi s plakáty. Na stěny a průchozí lidi dopadají obrazy z video projekce. Barvy reflektorů se rychle střídají a na stropě probíhá světlo dvojitou řadou bílých zářivek. Světlo je rozptýleno lehkým zakouřením dekorace.

Podobnou, ale už ne tolik špinavou atmosféru má gogo bar. Hned další prostor, kam se ukrývá trojice. Tento prostor díky nízkým stropům připomíná spíše sklep, který je luxusněji vybaven a vyzdoben. Červená světla se střídají s modrými. Zrcadla jsou lemována bílými LED diodovými pásy, a ze stropu visí dekorační provázkové závěsy. Mezi závěsy visí kulaté křišťálové lustry. Prostor je tvořen potemněnými chodbami a zákoutími s postelemi. Na chodbách jsou herní automaty u kterých se baví prostitutky. Klub je vybaven ruletou a čalouněným barem. Ženy mají na sobě lehce vulgární společenské šaty. Ty ženy co tancují u tyče jsou téměř nahé. Bar je pak v akční scéně, když do něj vtrhne Altamira gang rozstřílen. V prosklené stěně přímo za barem pak zůstávají pouze police s rozbitými láhvemi od alkoholu.

Mezi další lokace patří hlavní sídlo gangu Fogteeth, které se nachází v opuštěném kostele. Exteriér kostela byl do záběru přidán digitálně. Interiér se pak natočil v prostoru, který už kostel příliš nepřipomínal. Větší síň bez oken vytapetovaná orkskými motivy jež schovává tajnou hlubokou šachtu pod dvěma velkými železnými pláty zemi. Šachta se pravděpodobně vytvořila digitálně na greenscreen, který ležel pod pláty železa. Místo kostelního oltáře stojí několik metrů vysoký strom vytvořený z jeleního paroží. Strom je vytvořen digitálně podle koncepčních návrhů. Pod stromem sedí vůdce orkského gangu Fogteeth. Celý prostor je lemován velkým množstvím hořících svící.

³ **Pogo (pogování)** je tanec, který vznikl na konci 70. let 20. století jako vzdor proti diskotékové kultuře. Tancuje se hlavně na punkových nebo metalových koncertech. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Pogo>

Exteriéry

Centrum města patří Elfům. Ti žijí v uzavřeném okrsku tvořeným mrakodrapy a bussines centry. Obyvatelé zbytku města mají pocit, že zhýčkaní Elfové na nich vydělávají. Prezентují se jako vyšší společnost, jezdí v drahých autech a nosí luxusní oblečení. Město Elfů je čisté a bohaté. Ve filmu byla ukázána jen jedna ulice, kterou projížděla hlídka, můžeme si všimnout pozlacených svodidel okolo ostrůvku.

Celé město bylo výrazně pokryté grafity. Hned v úvodních záběrech nás právě obrázky a nápisy po stěnách, domech a všemožných plochách upozorňují na vztahy a politiku fantaskního LA. Pro orky byla speciálně vytvořena řeč ale i abeceda, která se používala pro nápisy ve čtvrtích, kde orkové žijí. Na lokacích v ulicích Los Angeles se digitálně dokreslovaly budovy v pozadí. Režisér chtěl digitálně pozměnit centrum města s mrakodrapy, které svou architekturou připomínaly bohaté arabské města. To vše, aby lépe zapadly do konceptu bohatého luxusního města Elfů. Panoráma LA tak vytvořilo studio Iloura.

Technologie

Studio Iloura bylo hlavním dodavatelem vizuálních efektů pro film "Bright" vedené VFX Supervisorem Jasonem Billingtonem. Bylo zodpovědné za digitální prostředí, některé tvory a mnoho klíčových magických efektů. Celý film byl natočen v Los Angeles. Od prvního momentu se Jason a jeho tým snažili vytvořit alternativní svět, který by byl zcela skutečný a uvěřitelný způsobem. Tento svět se měl lišit od tradičních fantazijních filmů. Řekl: "Naším úkolem bylo, aby vše bylo

realistické a přesto magické. Tato verze Los Angeles existuje během toho co spíte.”⁴

Výtvarníci z Iloury vymysleli a vytvořili kouzelnou Hůlku, která způsobuje všechny hlavní konflikty. Jako rekvizita, se kterou se hrálo, byla hůlka s LED pásky, a až post produkčně se přidaly další efekty, jako výraznější pulzování světla, nebo “ukapávání” světla.

Do filmu přidali VFX⁵ slow-motion (z ang. zpomalený pohyb) sekvenci nehody policejního auta.⁶ Policejní auto se zastaví o vzduchovou bariéru perimetru, který vytvořila Hůlka, jenž se smí vzdálit od svého majitele. Aby se auto zastavilo o neviditelnou zeď, bylo zachyceno silnými ocelovými lany. Tato lana zabrzdila auto a vytvořila i zpětný pohyb. Scéna se natáčela na modrém pozadí. Se zrcadly a v autě se pak natáčel 360 stupňový zpomalený záběr všech cestujících v momentě zpětného chodu auta, kdy mezi nimi létají vystřelené náboje z podlahy auta. Aby všechny herce zachytila kamera v jednom záběru, využili fotografie a LIDAR scanner, který vytvořil 3D prostor auta. To se pak vymodelovalo digitálně a v postprodukci se do něj přidali herci z jednotlivých předtočených záběrů a v dalších vrstvách se přidali atmosférické efekty.

Nejvýrazněji tento urban fantasy snímek asi divák vnímá díky maskám orků. Nic tolik vizuálně nevyčnívá z téměř každého snímku, který se snaží být realistický. Výtvarníci ze Studia ADI vytvořili filmové orky od prvotního konceptu, až po několik desítek hyperrealistických masek udělaných přímo na míru hercům. Na dokonale vymodelované busty orků se vytvořila několika dílná maska celé hlavy, která se pak po částech připevňovala na hlavu herce. Pod maskou byla vrstva, která přidávala

⁴ Zdroj:

<http://www.digitalmediaworld.tv/in-depth/1880-iloura-illuminates-a-dark-urban-fantasy-for-netflix-s-bright>

⁵ VFX (z angl. visual effects) je pojem označující vizuální efekty neboli speciální obrazové efekty. Toto označení zahrnuje velké množství různých způsobů a druhů úprav obrazového materiálu, ať už se jedná o různé korekce, využití filtrů nebo i trikových efektů. Nejčastěji je tento pojem používán v souvislosti s filmovým průmyslem Zdroj:

https://it-slovník.cz/pojem/vfx/?utm_source=cp&utm_medium=link&utm_campaign=cp

⁶ Zdroj: <https://www.methodstudios.com/en/features/bright/>

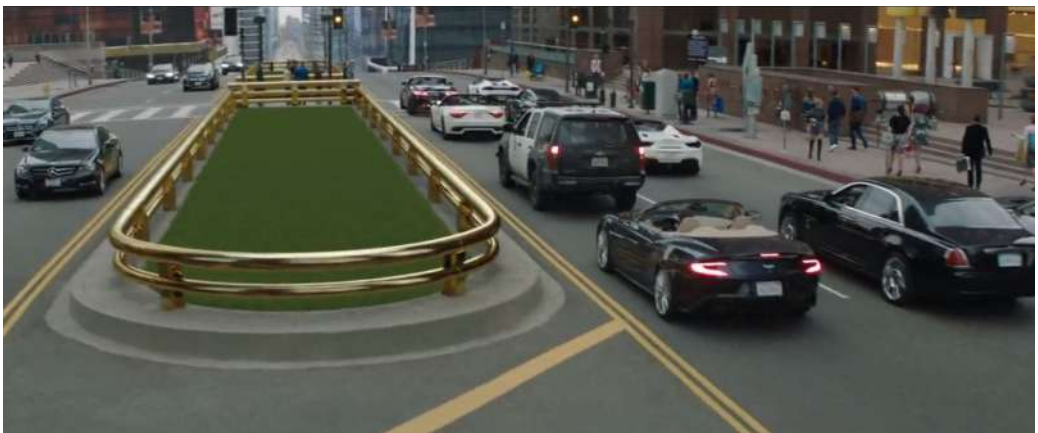
proporce herci tam kde je měla původní vymodelovaná busta. Orkové totiž mají tělo i obličej mohutnější než lidé. Součástí masky byly i přesně na míru vyrobené extra velké spodní špičáky, které se připevňovaly na vlastní chrup.

Závěr

Celý film jsem se snažila pochopit všechny okolnosti a souvislosti z dialogů. Ale i přes to všechno nevím, jestli jsem celý příběh pochopila až do detailu. Tvůrci měli snahu na pozadí nového světa, ve kterém žijí další rasy parafrázovat dlouhodobé problémy spojených států. Lidé se chovají hrubě a rasisticky, nesnáší odlišnost a řídí se vlastními hluboko zakořeněnými předsudky. Ani oblíbené téma dvou policejních kolegů a jejich vyvíjejícího se vztahu nepůsobí vůbec inovátorsky.

Na filmu oceňuji určitě výborně odvedenou řemeslnou práci maskérů a výtvarníků, kteří velmi realisticky vytvořili několik desítek masek orků. Také bych ráda vyzdvihla práci streetartového umělce, který jednoznačně dekoracím přidal svou kvalitu.







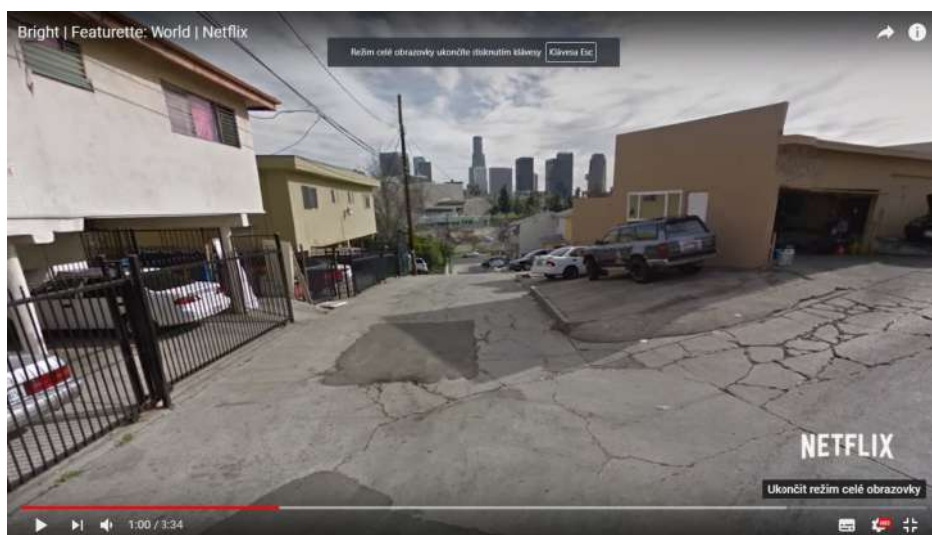








Speciální make-up efekty a úprava exteriérové lokace



HLAVNÍ VÝTVARNÁ ČÁST



3. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU PODLE KNIHY NEILA GAIMANA “NIKDYKDE”

Neil Gaiman byl požádán britskou televizí BBC o scénář, podle kterého se nakonec v roce 2006 natočil šesti dílný seriál. Pro velký úspěch seriálu se Gaiman snažil doplnit příběh a propracovat postavy k dokonalosti. Napsal ještě knižní verzi v tomtéž roce. Pro Americké čtenáře musel udělat ještě další verzi, aby jim více vykreslil vzdálený Londýn. Kniha kterou jsem si vybrala ke zpracování tvoří verzi poslední. Jde o kombinaci anglické a americké verze, doplněnou o další detaily a škrty, které se neobjevily v televizním seriálu. Světově oceňovaný Neil i úspěšný příběh Nikdykde dostaly o rok později, to je roku 2007, komiksovou podobu rukou ilustrátorů Mikea Careya a Glenna Fabryho. Jak kniha, tak komiks se těší velké přízni čtenářů a Gaimanových fanoušků, a v případě Nikdykde jde o velmi často citovaný titul na poli světového urban fantasy žánru.

I přesto, že příběh dostal zfilmovanou podobu, kterou jsem do dokončení práce neviděla, vybrala jsem si ji z několika důvodů. Pro můj dřívější zájem o Gaimanovy komiksy, zálibu ve fantasy knihách a fakt, že současná kinematografie chrlí jeden marvelovský blockbuster za druhým. Z hlediska scénografie se může právě urban fantasy stát paradoxně cestou, jak přiblížit fantasy divákovi, který o tento žánr doposud nejevil zájem. Pokládám za přesvědčivé argumenty pro rozšíření urban fantasy žánru zaprvé obohacení kinematografie bez potřeby nekonečného počtu akčních záběrů, a zadruhé i možné finanční výhody. Myslím si, že dobré městské fantasy by mohlo změnit pohled odpůrců fantasy a pohled tvůrců na novou možnost jak vytvořit fantaskní filmové dílo. A to jinou nápaditější cestou, kterou nabízejí existující lokace, než pouze trikovou na greenscreenu.

3.1. Děj filmu

Hlavním hrdinou je Richard Mayhew. Mladý muž původem ze Skotska, který po podivné rozlučce se svými přáteli, nasedá na ranní vlak a odjíždí do Londýna. Po třech letech obyčejné nudné úřednické práce a vztahu s neobyčejně sečtělou, krásnou, úspěšnou, ale náročnou snoubenkou Jessikou se Richard dostane do situace, která mu značně zkomplikuje život. Při spěchu na důležité setkání u večeře s Jessičiným šéfem se spontánně rozhodne zachránit zraněnou dívku, jenž se zničehonic objevila na chodníku. Richard přichází o Jessiku, a aniž by to ještě věděl, tak i o svůj pohodlný nenucený život.

Zraněná mladá dívka nezapadá vizáží ani nadpřirozenými schopnostmi mezi obyčejné sedmnáctileté Londýňanky. Díky tomu, že si Richard zabouchl své klíče v bytě, zjišťuje, že dívka, kterou nese v náručí dokázala záhadným způsobem otevřít dveře k jeho bytu. Richard se jí snaží ošetřit ve svém skromném mládeneckém bytě. Místo odpovědi na své otázky ohledně jejího zranění a původu, mu zvoní na dveře podivná dvojice mužů nevalného vzezření a nezvyklých způsobů. Ti se ptají po dívce jménem Dvířka. Richard dívku zapře. Jde o nájemní zabijáky pana Valdemara a pana Croupa. I přes násilnou prohlídku bytu Dvířku nenajdou. Aby se mohla Dvířka vrátit odkud patří potřebuje pomoc.

Díky holubovi a kryse se spojí se svým přítelem Markýzem se Carabsem a vysílá za ním na setkání Richarda. Richard se setkává v úzké tmavé uličce s vysokým mužem tmavé pleti ve vysokých botách a dlouhém fraku. Společně přes Richardovo znepokojení a přesvědčení o nesmyslnosti, sestupují kanálem do podzemí. Markýz de Carabas přes lečjaké přátelství nedělá věci zadarmo, a proto má u Dvířky schovanou protislužbu. Společně sestupují šachtou, kanály a několika žebříky zpět nahoru. V okamžiku je udeří prudké světlo a po chvíli Richard zjistí že stojí na žebříku, který běží po velmi vysoké budově. Po děsivém prozření a pohledu dolů se přemohl svoje zaseknutí a vyšplhal za Carabsem na střechu.

Na střeše se potkávají se Starým Bailem, zvláštním mužíkem, který chová vrány a poskytuje informace. Carabasovi Starý Bailey dlužil službu, Carabas si schovává u Baileyho malou stříbrnou krabičku, a odchází s Richardem po schodišti ve věži až do malé místnosti. Úklidové komory vedle dveří do Richardova bytu. Umytá Dvířka byla k nepoznání, Markýz de Carabas ji přivítal s velkou zdvořilostí, a když poděkovala Richardovi, který ji přivedl pomoc, zmizela i s přítelem.

Po třech dnech se Richard se zpamatovává ze svého podivného zážitku a pokouší dovolat Jessice a omluvit se. Nedovolá se, a tak se psychicky zhroutí. V pondělí ráno zjišťuje svou vlastní neviditelnost už po cestě do kanceláře, kde naráží na vyklizený pracovní stůl a kolegy, kteří ho nepoznávají. Po divné situaci v jeho kanceláři se rozhodne navštívit Jessiku v její práci ale dopadne tam stejně. Nerozpoznatelný, neznámý Richard Mayhew. Podobným způsobem přišel i o svůj byt. Tento byt nečekaně otevřela novým zájemcům realitní makléřka během toho, co si Richard dával koupel. Jediný kontakt se mu podařilo navázat během telefonátu. Byla ovšem zase dvojice zločinců, která mu vyhrožovala pokud jim nevydá Dvířku. Richard si sbalil tašku a opustil byt.

U bankomatu, který považoval Richardovu kartu za neplatnou se setkává s podivným mužem Iliasterem, který ho shodou okolností vidí i slyší. Richard se mu v zoufalství svěří, že o vše přišel kvůli dívce jménem Dvířka a jak mu prozradil Markýz, ptá se i na "Pohyblivý trh", kam se snažili Markýz s Dvířkou dostat. Podivný mužik zavede Richarda přes schody z ulice do dveří, a pak postupně až do obrovské klenuté místnosti.

Podzemní hala byla plná kouře z ohňů, u kterých stály postavy. Richard není příliš vlídně přivítán ve společnosti, které vládnu krysy. Najednou se lidé začali vrhat na zem a hluboce se uklánět, až drobný černý stín, který stál za rozruchem prošel důstojně až ke skupině mužů okolo Richarda. Byl to Sir Dlouhoocasý, krysa, po které Richard hodil ovladačem, když ho překvapila v obýváku se zprávou pro Dvířku. Krysomluvčí poslal na příkaz Sira Dlouhoocasého Richarda na Pohyblivý trh společně s Anastazií, jednou z obyvatel Krysomluvčí haly.

Mezitím se Valdemar a Croup zabydlovali ve sklepě polozobořené viktoriánské nemocnice. Mezi stovkami místností v suterénu, který se zelenal plísněmi na popraskané omítce. Kde se držela na kachlích mastná voda jenž zrcadlila rozpadající se stropy našli velkou místnost plnou zapomenutého a opuštěného nemocničního nářadí. Tady zabíjeli čas. V koutě byl starý telefon, přes který si nechávali nařizovat rozkazy ohledně jejich dalšího konání. Rozkaz byl proti jejich životnímu počínání. Museli dostat na Pohyblivém trhu Dvířku. Živou.

Dvířka šla společně s Markýzem navštívit její rodný dům. Dům rodiny Portiků, kteří měli schopnost otvírat všechny dveře na místa, kam je jejich mysl nasměrovala. Rodina Portiků, však až na Dvířku, byla povražděna. Dvířka ukazuje Markýzovi vzpomínku/sen, když našla v bazénu, krytém viktoriánskou konstrukcí, svého mrtvého bratra. Pak provádí Carabase po síni, kterou vytvořil její dědeček. Všechny místnosti v jejich domě, jsou rozmístěny po celém Rubu (Podlondýně). Všechny jsou však namalovány na obrazech, přes které Portikové těchto pokojů vstupovali. Takto se mohla domem pohybovat jen její rodina. Tento dům měl být bezpečné místo.

Dvířka touží jen po jedné věci, zjistit, kdo může za smrt její rodiny. Odpovědi hledají u otce v pracovně, snad v jeho denících, které nemohou najít. Ví, že fyzicky za tu zručnost mohou Valdemar s Croupem, ale ti jsou vedeni někým mocnějším. Pak se Dvířka znovu ponořila do své vzpomínky/snu, ve kterém si ze sestrou vesele hrály v zimní zahradě. Až do momentu, než jejich matku napadl Croup a podřezal jí hrdlo. Pak v pracovně lorda Portika Markýz nenápadně strčí do kapsy obsidiánovou sošku. Dvířce se podařilo otevřít skrytou boční polici na vysoké skříni, z níž vytáhla kuličku z leštěného dřeva a bronzu osázenou skličky - otcův deník. Podivný předmět pak zastrčili do ještě podivnějšího zařízení, které kouli rozpohybovalo a vytvořilo skrze krystaly jakýsi ozvučený hologram Portika. Ten jim stihne říct že musí Dvířka zjistit kdo je zabil, a že mají vyhledat Islingtona.

Mezitím se Richard dostává s jeho průvodkyní Anastázií skrze řadu sklepení na povrch Londýna, teď už Nadlondýna. Procházejí po břehu

Temže k obchodnímu domu Harrods, kam chodíval Richard nakupovat s Jessikou. Po cestě se dozvídá o příběhu Anastázie a o původu lady Dvířky a o Pohyblivém trhu. Společně směřují až k obávanému mostu Night's Bridge. Když dojdou k mostu, není pod ním žádná voda a nad ním žádné nebe, jen černošedá temnota. Společně přechází, když v půlce mostu Anastazie najednou zmizí a zbudou po ní jen korálky co měla na krku.

Zmatený a nešťastný Richard naráží na štíhlou postavu ženy karamelové pleti v koženém obleku, která se také chystá na trh. Ta mu vysvětlí, že si Anastazii vzal most jako daň a že propadala navždy temnotě. Tak Richard poznává Hunter. Obávanou a známou lovkyni a osobního strážce. Ta ho vede dál na trh, kde Richard hledá Dvířku a Markýze. Potkává zde vše možné i nemožné, chutě, pachy a podivné společenství postav prodávající kde co na zakrytých pultech naleštěného obchodního domu. V ringu u oddělení ryb probíhá konkurz na strážce lady Dvířky. V prvním kole vyhrává Varney. Nakonec se zjeví Hunter a ta ho poráží. Richard se nechává strhnout pozorností Sametek, které jej omámí až upadne do bezvědomí. Dvířka nachází Richarda oživí ho. Pak všichni čtyři opouštějí, za bití zvonů, Pohyblivý trh v Harrods.

Prochází ulicemi Londýna a Richard se ptá nově nabytých přátel jak dostat svůj starý život zpět. Bez odpovědi. Hunter odemyká klíčem kanál a nakonec s nimi sestupuje do Podlondýna i Richard. Tam mu Markýz vysvětluje, že s nimi jít dál nemůže, a že život v Nadlondýně už navždy ztratil. Pro zoufalého osamělého Richarda se nakonec vrací Dvířka, neboť ji zachránil. Dvířka otevírá dveře ve spojovacím tunelu mezi stanicemi Monument a Banka. Jdou směrem ke stanici Banka, když slyší známou melodii na saxofon, kterou hraje Podlondýňan Lear. Markýz vyměňuje ze saxofonistou nejokouzlující píseň za jízdní řád Podlondýna. Obdařený Lear, je teď za své hraní doslova zasypáván penězi. Skupina se odebrá k nástupišti, kde se Mezera pokouší stáhnout do kolejiště Richarda. Hunter ho však zachrání. Poté nastupují do příjíždějícího potmělého vlaku jménem Earl's Court (z ang. Hraběcí dvůr). Omšelý potrhaný hrabě přijímá k svému trůnu hosty, u nohou se mu válí šašek, který si z nich utahuje. Ve vagonu se

odehrává zcvrknutý život opravdového středověkého dvora. Markýz po neshodách z minulosti s hrabětem z minulosti opouští vlak. Po chvíli zastavují znova a zbrojnoš vyběhá ven pro sladkosti z automatu na nástupišti.

Vrahouni dostávají skrze telefon v nemocnici příkaz k nezabití Dvířky. Poprvé vidíme na druhé straně telefonu padlého anděla Islingtona procházejícího se po své velké kamenné síni.

Markýz, který nedobrovolně opustil Hraběcí dvůr, nachází v pasáži zraněného a penězi zasypaného Leara. Zachrání ho před kolemjdoucími a vybírá si od Leara protislužbu. Mezitím se přátelé občerstvují. Pak odchází za trůn do knihovny nálezů a ztrát, kde je čeká pomatený hrabě. Ten jim radí cestu k Islingtonovi, skrze předmět zvaný Angelus. Předává jim svitek, odchází zpět do vagónu, následně vlak zastavuje a tři poutníci vystupují.

Bailey dává na své střeše spát ptáky a jde vařit. U komína se objeví Markýz a jde si za ním pro informaci o černé figurce z Portikovy pracovny. Vyděšený Bailey se s ním o figurce nechce bavit.

Dvířka s Hunter a Richardem stoupají po kamenných schodech. Jelikož opouští Podlondýn, Hunter zůstává dole, neboť její strážná služba je platná pouze v Podlondýně. Dvířka chytne Richarda za ruku a prochází zdí do skladiště British muzea. Richard s Dvířkou se zorientují, ale okamžitě spatří vrahouny. Ti je jen vyděsí a řeknou jim o zrádci mezi nimi. Pak nechají Dvířku s Richardem utéct. Dvířka s Richardem bez povšimnutí hostů, kteří přichází na vernisáž ve velkém sále British musea, proklouznou schodištěm dovnitř. Jessica, která výstavu Andělé nad Londýnem pečlivě připravovala kontroluje se svým asistentem Clarencem poslední úpravy před vpuštěním hostů do sálu. Ti se nedočkavě mačkají v předsálí. Stále se čeká na pana Stocktona, který celou výstavu financuje. Dvířka s Richardem hledají Angelus. Hlídači je nevidí. Vchází na chodbu a pak do Velkého sálu. Najednou se ocitají uprostřed večírku k výstavě andělů. Občerstvují se. Pak se Richard snaží přesvědčit Jessicu, že se znají, ale rozhovor přerušuje právě vstupující pan Stockton, který se odebírá udělat malý proslov, na jehož konci Jessica stáhne oponu, aby odkryla největší cennost výstavy. Dvířka okamžitě

pozná že jde o Angelus, běží oba na pódiu, Dvířka chytá Richarda za ruku a otevírá Angelus - středověké malované dveře s vyrytým andělem. Oba zmizí v záři vycházejícího ze dveří.

Oba se zjeví v temné síni, spolu se světlem svíci se objevuje Islington. Pozdraví hosty, kteří s ním odchází do tmy. Padlý anděl Islington hostí své návštěvníky na večeři a nalévá jim poslední víno z Atlantidy. Anděl jim slíbí, že dostanou to po čem touží, jen musí najít klíč u mnichů a přinést mu ho. Pak se najednou objeví na podlaze sálu, večírek skončil. Společně odchází z muzea.

Markýz rychle prochází opuštěnou viktoriánskou nemocnicí. Když si sedá do jedné z mnoha místností, sarkasticky vítá Croupa a Valdemara. Ti s ním smlouvají nad vzácnou soškou. Markýz se o ní dozvídá mlhavé informace a s malým náskokem mizí pryč. Běží chodbami, přes řeku Tyburn dál kanály v domnění, že prchá před vrahy, ti ho ale čekají na schodišti před ním. Valdemar uhodí Markýze rukojetí své zbraně do spánku, pak ho společně táhnou po schodech nahoru spletí chodeb.

Hunter čeká na opilého Richarda a Dvířku, která únavou usíná na zemi. Ta je ukládá na slámu a všichni najednou upadají do tvrdého spánku. Hunter sní o svém příštím boji s velkou lasicí žijící v podzemní džungli pod Bangkokem. Dvířka ve snu vzpomíná jak ji otec učil otevírat věci. Matka s ní pak prochází dveřmi. Ve snu vidí cvičit otevírání i svého bratra. Richard sní o tom jak stojí sám v tunelu a čeká na blížící se bestii. Ráno Hunter probouzí studenou vodu Richarda a Dvířku. Nachází se v stájích Serpentina, dříve dobré přítelkyně Hunter. Ta je studeně vítá a zve je k snídani. Hosté sedí ke stolu plnému nelákavých pokrmů, přináší jim také lék na nevolnost způsobenou tím nejsilnějším vínem. Snídaně se odehrává na velmi malém nástupišti metra, najednou jim za zády rychle projíždí vlak.

Starý Bailey vypráví svým ptákům vtip. Najednou slyší tlukot srdce ze svého stanu. Běží a otevírá stříbrnou krabičku, kterou mu dal do úschovy Markýz. V ní hoří a pulzuje červené světlo.

Přátelé vstávají od stolu a odchází úzkou chodbou. Pak po schodech přes most nad vlaky, a do sklepení. Hunter vysvětluje vztahy se Serpentinou

a vypráví o svých loveckých úspěších. Putují Podlondýnem okolo strouhy. Ta se zvětšuje v řeku, která ústí do jezera, kde se opar mění v žlutou Londýnskou mlhu a v dáli slyší zvon a vidí obrysy budov.

V opatství vládne klid, opat přemýšlí co přinese večer. Když zazní zvon Bratr Černý pomáhá otci odejít. Mezitím se Hunter, Richard a Dvířka dostávají k patě mostu, kde na ně již čeká Bratr Chmur, který střeží most k opatství. Dochází na měření sil Bratra Chmura a Hunter. Ta nakonec vítězí a tím splňuje první úkol. Po mostě přichází opat s bratrem Sazínem, představí se a sdělí opatovi, že jdou pro klíč. Dvířka splní zkoušku hádanky a na Richarda zbývá poslední nelehký úkol. Opat se Sazínem vedou Richarda chodbami až do krypty, kde je Richard hned ve dveřích krypty vyfocen. Pak si prohlíží stěny s obrázky a Bratr Sazín vaří vodu na čaj. Richard se hrne do zkoušky. Slepý opat ho vede ke dveřím na konci místnosti. Bratr Sazín otevírá závory od dveří a Richard vchází do tmy. Ze tmy vystupuje na nástupišti metra, sedá na lavičku a prožívá děsivé halucinace. Potkává se s kolegou z práce, mrtvou Anastázií, Dvířkou, Jessikou a nakonec i sám se sebou. Šílený stav mysli ho nutí spáchat sebevraždu. Richard je opět na nástupišti sám a přijíždí vlak plný oživlých sebevrahů. Oběšenci, utopenci a další postavy v různých fázích rozkladu lákají Richarda k nástupu. Richard nastupuje a světla zhasínají. V mžiku Richard vpadne dveřmi do malé svatyně, kde visí ze stropu klíč. Ve svatyni stojí překvapení mniši. Ačkoli čekali, že Richard stejně, jako jeho předchůdci zkoušku nezvládne, se pomalu zvedá ze země, bere klíč a je odveden.

Dvířka s Hunter stojí obklopeny dominikány se zbraněmi a po mostě přichází Richard s opatem. Opat s bratry se sice laskavě, ale s dávkou obav, loučí.

Po náročném putování tři poutníci usínají a Dvířce se zdá sen o jejím prvním Pohyblivém trhu v Kew Garden. Otec jí ukazuje kolemjdoucího Markýze, aby věděla kde v případě potřeby hledat pomoc, neboť měl u Markýze schovanou protislužbu.

Croup a Valdemar právě křižují zuboženého Markýze na křížové dřevěné konstrukci vyrobené ze starých částí nábytku a zařízení

posbíraných po zchátralé nemocnici. Pod kymácejícím se Markýzem je kupa ostrých a špičatých nemocničních předmětů. Markýz má těžká zranění a je kousek od smrti. Násilníci dostanou zprávu od Islingtona, jejich pána aby se postarali o Dvířku, která mu nese klíč. Pak se rozhodnou těla zbavit Markýze. Naloží jej do nákupního košíku a vezou vyklopit do proudu kanálu.

Islington mezitím sní, jak se vznáší nad městem, nad Atlantidou. Na temném nebi je bouře, město pod ním je sužováno požáry a rozbouřené moře jej na druhé straně zaplavuje. Pak bouřlivá noc uklidňuje a není vidět nic, jen těla na moři. Islington se po snění nad pádem Atlantidy prochází svým královstvím. Přichází ke studánce a hledí do vody, která zobrazuje pohled do sklepa ve kterém zvoní telefon. Volá s Croupem a Valdemarem, ti mají ochránit Dvířku, protože má klíč.

Poutníci prochází jeskyněmi, obdivují nástěnné malby. Od malého hošíka se dozvídají, že se dnes na lodi HMS Belfast koná pohyblivý trh. Za rohem potkávají Sametku, omšelou ale elegantní a nebezpečnou ženu. I ta se vyptává na pohyblivý trh a nenápadně laškuje s Richarem. Tělo Markýze nese voda v kanále. Krasy ohledávají tělo, a pak nesou zprávu Zlaťákům (zlatavým majestátným krysám, velkým jako kočka jenž bydlí v doupěti v mamutí kostře). Jeden Zlaťák pak běží se zprávou o Markýzovi na střechu za Starým Bailem. Ten si rychle balí věci, bere stříbrnou krabičku a přelézá přes okraj střechy.

Kanálníci, smrduté bytosti, sedí nad stokou a loví pruty a podběráky v pěnlivé hnědé vodě odpadky, když pod nimi proplouvá tělo, tak jej vyloví a oberou o šaty a obsah kapes.

Dvířka s přáteli je už tou dobou na pohyblivém trhu konajícím se na válečné lodi zakotvené u Toweru. Seznamuje Richarda a Hunter s přítelem, kovářem Hammersmithem. Hunter s Richardem jdou pro jídlo, kde Richard zase naráží na Sametku Lamie (půvabnou průvodkyni Podlondýna), která se okolo něj motá. Dvířka si u kováře nechává vyrobit kopii klíče získaného od mnichů a řetízek. Na oplátku Hammersmithovi otevírá hlavolam. O kopii klíče ale nikomu neřekne. Richard se Na pohyblivý trh přináší kanálníci tělo Markýze, toho si ale jeho přátelé přes odporný zápach nevšimnou. Pak

dorazí i Starý Bailey, který směňuje Markýzovo tělo za lahvičku parfému. A tělo tlačí z lodi na starém kočáru na nábřeží, na zbylé opevnění Londýna, kam jej položí. Ze stříbrné krabičky vytahuje vejce, to rozbije a tím vznikne prudký vír, který sebou bere vše. Jakmile vír utichne, Markýz se probírá znovu k životu. Jakmile se Markýz vzchopí, odchází společně zpět na trh, kde se právě mívá s přáteli. I přes nesouhlas Hunter a Dvířky se nakonec připojuje se k družině za účelem zavést skupinu k Islingtonovi.

Lamie vede skupinu ke dveřím v úzké uličce za nábřežím. Na dveřích je pod velkým nápisem Královská společnost pro prevenci krutého zacházení s budovami malý nápis : Sestupná ulice, prosím klepejte. Richard buší na dveře a ty otevírá ospalý lokaj. Za impozantní halou je vede lokaj po honosném schodišti, které pokračuje dalšími ale menšími a prostějšími schodišti. Na konci je výtah. Skupina už bez lokaje je spuštěna do temného prostoru. Dveře výtahu se otevírají a před nimi vede úzká lávka nad nekonečnou hlubinou. Lávka vede na sestupnou ulici. Richard je poslední a těžce překonává vlastní strachy. Nakonec se dostane až na jednostranou ulici spirálovitě končící v temnotě hlubiny. Lamie dělá vzadu společnost Richardovi. Ten se nechá zlákat k polibku a Lamie z něj tahá tělesné teplo a život. Naštěstí se objevuje Markýz, ten Richarda zachrání a Lamie je vyhnána zpět ulicí nahoru. Richard najednou pod sebou vidí Croupa s Valdemarem a uvědomil si že je to past, tak utíká za Dvířkou a Hunter, které jsou před ním varovat. Croup s Valdemarem se však již zmocnili Dvířky a v zápletce se prozrazuje, že je Hunter zrádce a stojí na straně zločinců. Croup se zmocňuje klíče od mnichů a s Valdemarem odvádí Dvířku dolů ulicí. Hunter dostává za své služby strážkyně od pana Croupa kopí. Markýz však využívá situace a přepadne Hunter zezadu samostřílem, takže mu vydává právě získané kopí a prozrazuje, že pracuje pro Islingtona.

Dvojice se zrádcem konečně naráží na dno sestupné ulice, prochází obrovitou branou z kyklopského zdiva a vchází do labyrintu. Markýz vytahuje amulet bestie, který je povede labyrintem. Mezitím Croup s Valdemarem a Dvířkou jsou již v prostředí šíleného labyrintu. Anděl si zatím ve své síni a zpívá a tančí. Markýz si zranil nohu o kostru v blátě a když

padá, z ruky mu vylétá figurka bestie. Richard se ji snaží najít v blátě ale marně, to už se k nim z dálky blíží bestie. Hunter popadá kopí a jde do boje, na který tak dlouho čeká. Však kopí vrhla pozdě a Bestie ji sráží k zemi mizí ve tmě. Klem probodnutý bok, a další těžká zranění znemožňují Hunter další pohyb. Richard běží Hunter na pomoc. V Podlondýně jí ale není jak pomoci. Na její povel bere Richard kopí a Hunter přivolává bestii k boji. Hunter, ležící v blátě, z posledních sil drží svůj nůž u pasu. Richard na její povel bodá kopí do rozběsnění Bestie, která se vrací. Bestii zalehnutá Hunter je pak částečně vysvobozena z pod těla mrtvého zvířete. Jako poslední věc než umírá na svá poranění z boje věnuje Richardovi její nůž. Richard se poznačí krví bestie na očích a nově nabytou magickou silou vede Markýze naprosto jistě ven z Labyrintu.

Croup ohlašuje Islingtonovi přes zrcadlo ve dveřích jejich příchod. Islingtonovi sluhové s Dvířkou prochází pěšinou hořících svíček až do síně, tam je

Dvířka uvázána mezi sloupy u velkých dveří. Chvíli po nich doběhnou ke vstupním dveřím i Richard a Markýz. Richard vstupuje dovnitř ale Markýz zatím zůstává u dveří. Valdemar začíná mučít Richarda, kterého pak také uvázali ke sloupům, aby Dvířka pookřála a spolupracovala.

Islington posílá Croupa zkontrolovat šramot u dveří, Markýz čekající na svou příležitost je zezadu napaden Croupem a odvečen do síně a taktéž přivázán. Anděl vysvětluje Dvířce, že povraždil jejich rodinu a změnil obsah deníku lorda Portika. Mučením Richarda nutí Dvířku, aby mu klíčem na krku odemkla dveře do nebe, které chce přepadnout stejně jako Atlantidu a odejít z jeskynního vězení. Dvířka, aby více nezranili Richarda, svolí k otevření dveří. Nachází rukou klíčovou díрку, vsune do ní klíč, který ukryla po cestě Richardovi v kapse a pomalu otevírá dveře.

Anděl přistupuje blíž ke dveřím a užívá si okamžiku, když najednou Dvířka trhne dveřmi a z nich se vyvalí prudké světlo. Za dveřmi je divoký vír barevného světla a začíná vysávat vše ze síně do dveří. Hrdinové připoutaní řetězi ke sloupu se drží a zloduchové jsou nakonec vtaženi do víru ve dveřích. Dvířka zavře dveře a ve tmě síně pomůže z pout Markýzovi a

Richardovi.

Serpentina se sestrami nachází po sestupné ulici a odnáší tělo Hunter a kopí.

Richard se probouzí v opatství, a je odveden bratrem na chodbu, dojdou až k další komnatě kde Dvířka sedí na posteli a čte si. Markýz sedí v kolečkovém křesle. Opat je všechny odvádí do velké místnosti, kde se rozebírají poslední události a Richard se dozvídá, že je pánem klíče, který ho vrátí do Londýna.

Sazín vede Richarda po schodištích a žebřících do zvonice, padacími dveřmi do úzkého tunelu, přes kovové příčle až do temné stanice metra. Popřeje Richardovi štěstí a loučí se. Tam Starý Bailey potkává a zdraví Richarda a dá mu brk se sňůrkou na památku. Do stanice přijíždí zhaslý vlak. Hrabě opět na svém dvoře přijímá Richarda coby velkého bojovníka a nožem Hunter hrabě Richardovi uděluje volnost v Podlondýně. Vrací mu nůž a Richard vystoupuje a potkává Lorda Krysomluvího, který mu nabízí místo u nich a vrací Richardovi jeho tašku se všemi věcmi. Richard odmítá nabídku a oschází po schodech dolů z nástupiště na otevřený dvorek zalitý podzimmím sluncem. Okolo nádvoří stojí skryté Sametky, Lamie vystupuje vpřed a pošle Richardovi vzdušný polibek.

Richard vystoupal několik schodů až vyšel na travnatý vršek mezi dvěma řekami, je to Londýn před třemi tisíci lety. Dvířka k němu přichází a přemlouvá ho aby zůstal, Richard však chce zpět svůj život, tak schází z kopce dolů. Dvířka odemyká neviditelné dveře na vršku.

Richard vychází z temnoty do hlučné ulice nesen davem na Trafalgarské náměstí, okolo něj hučí auta a taxíky a všudypřítomní lidé. Richard se ujišťuje o své viditelnosti u malého dítěte, které pak vyděšené běží za matkou. Funguje i kreditní karta a je na ní značný obnos peněz. Šťastný Richard jede taxíkem ke své kanceláři. Pozdraví se s vrátným, a zjišťuje od Garyho že se stal novým mladším společníkem a má úplně novou kancelář. Richardův byt je ale stále obsazený, namíchnutý Richard si u svého nájemníka vyhádá nový a lepší podkrovní ateliérový byt a kompenzaci za

ztracený majetek.

Na druhý den se za Richardem staví v práci Jessika a nese mu snubní prstýnek, a řeší jejich vztah. Sylvie, sekterářka pořádá večerní setkání přátel z práce a zve i Richarda, kterého má v úmyslu dát dohromady s novou slečnou z jiného oddělení.

Richard se po večeři s kolegy zvedá a odchází ven, Gary pak vyběhává za ním.

Richard vypráví Garymu jeho zážitek z Podlondýna, bloumají ulicemi a vypráví si pak Gary nasedá do taxíku a jede domů. Richard bloumá nočními ulicemi. Přemítá události posledních dní a dopadá na něj šok ze zkušenosti z nereálného světa. Naráží na bezdomovkyni u vchodu domu, vsune jí bankovku do ruky a vykládá jí v opilosti zážitky z Podlondýna, vytáhne nůž, který mu dala Hunter a teatrálně ve výpadu vyryje třemi švihy jakýsi obrys dveří do zdi. V naprostém nervovém selhání začne bouchat do zdi a volat Dvířku. Znaven okolnostmi usedá na patník a ve vyrytých dveřích ve zdi najednou stojí mlčky Markýz s úšklebkem na tváři. Nakonec pobídne Richarda jestli jde a oba vstupují otvorem ve zdi do temnoty. Dveře ve zdi beze stopy zmizí.

3.2. Zákony a pravidla světa Nikdykde

Jak píše Gaiman ve svém úvodu. Chtěl napsat knihu, která by dělala dospělým to, co knížky které v dětství miloval. Jako například, Alenka v říši divů, knihy o Narnii nebo Čaroděj ze země Oz. A Tak vytvořil Podlondýn, město pod Londýnem, které nemá pevné hranice a jehož vrstvy spojuje síť Londýnského metra, kanalizace a odpadní šachty. Do Podlondýna se “propadnete” velmi lehce. Richardovi stačilo najít zraněnou dívku a pomoci jí. Podlondýn není hezké místo k životu, propadají se sem lidi s různými životními příběhy už od nepaměti, a pokud našli způsob jak drsný život zvládat, žijí tu už několik století. Cesta zpět do Londýna v podstatě není možná, Richardovi se to povedlo jen díky velkému štěstí, lidem a událostem, které ho tam dole potkaly.

Londýn samotný Podlondýňanům příliš nenabízí. Tito “propadlí” jsou v podstatě neviditelní pro běžné lidi a jelikož nemají žádné majetky ani peníze, ztratily všechny společenské vazby, a v podstatě celý svůj dosavadní život. Londýn je pro mě nezajímavý. Londýn už pak není Londýnem jako dřív a tak jej nazývají Nadlondýnem. Využívají pouze některá jeho místa pro konání Pohyblivých trhů, kde je nastolen mír mezi všemi co se jej zúčastňují. Zde se mohou pomocí výměnného obchodu obohatit o nějaký, většinou k životu nepodstatný, předmět nebo životně důležitou informaci. Peníze neexistují, nabízí se nalezené věci z kanálu, informace nebo služby. Jelikož tu neexistuje žádná pořádková služba ani hlídači, všichni dodržují své sliby, protože by se jim porušení pravidel mohlo vymstít nečekanou smrtí nebo vypovězením ze společnosti Podlondýna, ve kterém nikdo osamotě není schopen přežít.

3.3. Breakdown

OBRAZ	INT/EXT	DEN/NOČ	PROSTŘEDÍ	POSTAVY	POZNÁMKY
1	ext/int	N	hospoda v malém skotském městečku	Richard, Richardovi přátelé, stařena	Richardova rozlučka s přáteli den před odjezdem do Londýna; rozhovor opilého Richarda a stařeny na ulici před hospodou
2	ext/int	D - ráno	vlak do Londýna	Richard	Richard nastupuje do vlaku a jede do Londýna
3	int	N	kamenná chodbička	Dvířka	Dvířka nachází místo k úkrytu po několika denním útěku; usíná
4	int	N	Westmisterské opatství – tunel	Croup, Valdemar, Ross	Rozhovor Croupa s Valdemarem a najmutí Rosse na zabít Dvířky
5	int	D	Louvre	Richard, Jessika	Na vyletě s přáteli Richard naráží do Jessiky a seznamují se (první setkání)
6	int	D	Harrods – nákupní dům	Richard, Jessika	Richard Jessiku doprovází na nákupech (již spolu chodí)
7	int	D	účtárna	Richard, Garry	o 18 měsíců později co Richard chodí s Jessikou, rozhovor o Jessice
8	int	D - podvečer	Richardova kancelář	Richard	Richard pod tlakem dokončuje práci
9	int	D	taneční sál v domě Portiků	Dvířka, Dvířčina rodina (otec, matka, bratr, sestra)	Sen - matka upozorňuje Dvířku, že jí právě hrozí nebezpečí
10	ext	N	kamenná chodbička	Dvířka, Ross	Dvířka v obraně zabíjí Rosse, otvírá skrze něj dveře, je zraněná
11	ext	N	úzký tunel	Dvířka, Valdemar, Croup	Dvířka je odhalena a utíká
12	int	D - podvečer	Richardova kancelář	Richard, Garry	rychle si balí věci a opouští kancelář, spěchá na večeři
13	int	D - večer	recepcce kanceláře	Richard, pan Figgis	Richard prohazuje pár slov s vrátným, loučí se

14	int	N	podzemní chodby	Dviřka, Croup, Valdemar	Dvojice vrahounů honí Dviřku
15	int	N	byť Richarda	Richard	Richard se zběsile chystá na večeri, Jessika čeká pře domem
16	ext	N	ulice Londýna	Richard, Jessika, bezdomovec	Richard si zabouchl klíče, rozhovor Jessiky s Richardem ve spěchu při cestě na večeri s Jessičiným šéfem
17	int	N	podzemní chodby	Dviřka, Croup, Valdemar	zoufalá a hladová Dviřka naráží na slepou chodbu, je nucena opět otevřít dveře, pohltila ji temnota
18	ext	N	ulice vedoucí k restauraci	Jessika, Richard, Dviřka	Dviřka vpadla dveřmi ve zdi před procházející Jessikou a Richardem, navzdory Jessičinému resouhlasu Richard bere Dviřku do náručí a Jessika našťvaně odchází na večeri se šéfem
19	ext/ int	N	ulice, Richardův činžovní dům, Richardův byt	Richard, Dviřka	Richard nese zraněnou Dviřku až před dveře svého bytu, nemá klíče, ale Dviřka dotykem dveře otvírá
20	int	N	Richardův byt – ložnice	Richard, Dviřka	Richard ošetřuje Dviřku, a ta po chvíli usíná
21	int	N	kanál pod Londýnem	Richard, Bestie	Sen - Richardovi se zdá o setkání a následném souboji s Bestií
22	int	D - ráno	Richardův byt – obývací pokoj	Richard, Dviřka	Richard se probouzí v obývacím pokoji, Dviřka s hrůzou zjišťuje, že se probudila v Nadlondýně, Richard ji vysvětluje co se stalo
23	int	D - ráno	Richardův byt – koupelna	Richard, Dviřka	Richard oplachuje Dviřce rány, přitom se seznamují, dokud je nevyruší zvonek u dveří
23	int	D - ráno	Richardův byt – chodba a chodba před bytem	Richard, Croup, Valdemar	Dviřka je schovaná v koupelně; Richard otvírá Croupovi a Valdemarovi, kteří hledají s Xerokopii Dviřku; Valdemar vtrhne Richardovi do bytu a prohledá jej; Dviřku však nenajde; Croup přerizne telefonní šňůru na chodbě Richardova bytu a oba vrahouni odcházejí
24	int	D - ráno	Chodba před Richardovým bytem	Valdemar, Croup	Oba vrahouni ví, že Richard Dviřku schovává, cítí její pach, přilepují její xerokopii vedle Richardových dveří, scházi po schodech

25	int	D - ráno	Richardův byt – chodba a chodba před bytem, kuchyň	Richard, Dvířka	Richardovi zvoní telefon, sluchátko je však hluché, Jessika ruší zasnoubení s Richardem; Richard sundává xerokopii ze stěny; Richard se vyptává Dvířky na to kdo jsou ti dva vrahnouni
26	int	D - ráno	Richardův byt – ložnice	Richard, Dvířka, holub, Krysa	Dvířka naláká na římsu holuba a předá mu zprávu pro přítele; z pod knihovny vyleze Krysa s odpovědí
27	ext	D - pozdní odpoledne	ulice Londýna – výstup ze stanice metra Tottenham Court Road, Oxford Street	Richard, procházející lidé	Richard jde na místo setkání s přítelem Dvířky, podle papírku od Krysy, zachází až do tmavé úzké tmavé staroanglické uličky
28	ext	D - pozdní odpoledne	Orme Passage	Richard, Markýz de Carabas	Richard se setkává s Markýzem a prosí ho pomoc, společně schází do kanálu
29	int		podzemní tunel	Richard, Markýz de Carabas	Richard jde za Markýzem v kanále, společně vylézají po žebříku
30	ext	D - jasno	vnější stěna vysoké budovy	Richard, Markýz de Carabas, Starý Bailey	Richard leze o žebříku za Carabase, ale s děsem zjistí, že žebřík běží po vysoké stěně budovy, octá se na střeše, kde se potkává se Starým Baileym
31	ext	D - jasno	střecha Starého Bayleho	Richard, Markýz de Carabas, Starý Bailey	Markýz předává Baylemu malou stříbrnou krabičku a společně s Richardem odhází dveřmi na střeše
32	int	D - jasno	schodiště, chodba před Richardovým bytem	Richard, Markýz de Carabas	Společně scházejí po osvětleném spirálovém schodišti až do tmavé šachty, na konci otevřeli dveře a vycházejí z úklidové skříně vedle dveří Richardova bytu
33	int	D	Richardův byt	Richard, Markýz de Carabas, Dvířka	Dvířka vítá zachránce a opouští s Markýzem byt
34	ext	D - ráno	ulice, stanice metra	Richard	pondělí ráno: Richard zaspí a snaží se rychle do práce
35	int	D	Richardova kancelář	Richard, Sylvie, Garry	Richard přichází pozdě do kanceláře, kolegového nepoznávají a stěhovací služba mu právě odnáší jeho psací stůl
36	int	D	Jessičina kancelář	Richard, recepční, Jessika	Richard přichází do Jessičině kanceláře, ta ho však nepoznává, zklamaně odhází

37	int	D	Richardův byt - koupelna, chodba	Richard, pár ve středních letech, realitní makléřka	Richard si dává koupel a je vyrušen cizími lidmi, kteří si šli prohlédnout jeho byt za účelem pronájmu
38	int	D	Richardův byt - ložnice, kuchyň	Richard	Richard si balí věci a opouští byt
39	ext	D	před bankomatem, schůdky na kraji chodníku	Richard, Iliastr	Bankomat nechce Richardovi vydat peníze, potkává muže, který ho vidí i slyší a ten ho zavede po schodech k dveřím Podlondýna
40	int		hala krysomluvčích	Richard, Iliastr, vrátný, postavy v hale, lord Krysomluvčí	Richard je uveden do haly, setkává se s lordem Krysomluvčím, který si není jistý zda-li Richard patří do Podlondýna
41	int		zchátralá viktoriánská nemocnice	Croup, Valdemar	Vrahouni se zabývají v suterénu, zabíjí čas a telefonicky dostávají úkol od svého pana, že Dvířku nesmí zabít
42	int		hala Krysomluvčích	Richard, lord Krysomluvčí, postavy v hale, Krysa (sír Dlouhooocasi), Anastazie	Richard se opět setkává s Krysou, aby našel Dvířku, dostane k sobě průvodkyni Anastazii
43	ext	N - před svítaním	Nadlondýn, starý dvůr	Markýz de Carabas, Dvířka	Společně prochází dvorem až k polepeným dveřím, které Dvířka otvírá dotykem
44	int		dům Portiků - viktoriánský bazén	Dvířka, Arcus	Sen - Dvířka běží domem až k bazénu kde nachází svého mrtvého bratra
45	int		dům Portiků - vstupní hala	Dvířka, Markýz de Carabas	Oba se octají ve vstupní hale, Markýz Dvířku vyzpovídává ohledně její zesnulé rodiny
46	int		řada podzemních sklepů	Richard, Anastazie	Anastazie provází Richarda temným podzemím až ke schodům vedoucím do Nadlondýna
47	ext	N	nábřeží Tenže	Richard, Anastazie	Richard a Anastazie si povídají, usedají na lavičku, poté pokračují až k Albertově mostu
48	int		dům Portiků - vstupní hala	Dvířka, Markýz de Carabas	Přístupují ke stěně s obrazy, Dvířka se dotkne obraz otcovy

					pracovny; realita se krouti
49	int	D	dům Portiků - zimní zahrada	Dviřka, Ingres, Portia	Sen - Dviřka vzpomíná se sestrou a matkou zalévaly květiny, Idyřka narušuje pan Croup, který matce podřizl hrdlo
50	int		dům Portiků - otcova pracovna	Dviřka, Markýz de Carabas	Dviřka a Markýz si prohlíží pokoj a hledají otcův deník; nachází podivný předmět, který by jim měl pomoci v pátrání po vrahovi její rodiny
51	ext/int	N	London - park, kamenné schody,	Richard, Anastazie	Anastazie vysvětluje Richardovi co je pohyblivý trh a vede ho zpět do Podion dýna
52	int	N	Tunel z li. sv. v. pod Camden Town	Varney, Croup, Valdemar	Pohled do Varneho brlohu v tunelu; Croup a Valdemar mu pod pohrůžkou smrti vysvětlují že se musí stát na pohyblivém trhu Dviřčiným osobním strážcem
53	int	N	Dům Portiků - otcova pracovna	Dviřka, Markýz de Carabas, Lord Portiko	Markýz s Dviřkou rozběhnou nalezený přístroj, zkrze který Lord Portiko předává svůj neuplný vzkaz Dviřce o vrahovi její rodiny
54	ikt	N	Most Night's bridge	Richard, Anastazie, Varney, Hunter	Anastazie vede Richarda k mostu vedoucímu na pohyblivý trh, před mostem se strazi s Varneym; potkávají Hunter se kterou společně přechází most ale ten si jako daň vybere Anastazii a ta zničí v Tmě
55	int/text	N	stanice metra, ulice	Richard, Hunter,	Richard nasleduje společně s Hunter dav lidí, který se přes stanici metra Knight's Bridge dostává na ulici
56	int	N	Pohyblivý trh v Harrods	Richard, Starý Bailey, návštěvníci trhu,	Richard prochází mezi stánky a hledá Dviřku a Markýze, potkává však Starého Baileyho, od kterého se dozví kde najít své přátele
57	int	N	Pohyblivý trh v Harrods	Dviřka, Markýz de Carabas, Varney, uchazeči na post strážce, návštěvníci trhu,	Uchazeči se předvádí v bojích o post strážce lady Dviřky v ringu v oddělené ryb
58	int	N	Pohyblivý trh v Harrods	Richard, návštěvníci trhu, Samecky, Dviřka, Markýz,	Richard směje ke konkurzu na strážce v oddělené ryb; potkává Samecky, v momentě kdy oba přátele spatří, její stazik

				bojovník	zemi jeden z bojovníků.
59	int	N	Pohyblivý trh v Harrods	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Varney, Třpasík,	Dviřka ožívuje a zpovídá Richarda, Markýz mezitím přijímá Varneyho coby vítěze konkurzu na strážce, zjevuje se Hunter, která se uchází taky o post a Varneyho dostava na lopatky. Dviřka ji přijímá jako strážce
60	int	N	Pohyblivý trh v Harrods	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter, účastníci trhu, Dominikánský mnich	Všichni se odebrají zpět po cestě, kterou šel Richard, dominikán zvoní na zvon a všichni účastníci rychle balí věci a mizí
61	ext	N	Noční ulice Londýna	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter	Všichni opouštějí Harrods, prochází ulicemi Londýna; Richard se ptá jak dostat svůj život zpět; Hunter odemyká klíčem kanál nakonec s nimi sestupuje i Richard
62	int	N	Kanály	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter	společně sestupují jednou vrstvou kanálů do spodních kanálů; Markýz Richardovi vysvětluje že s nimi jít dál nemůže a že život v Nadlondýně už navždy ztratil. Richard zůstává osamocen.
63	int	N	Stanice metra, spirálové schodiště	Varney, Croup, Valdemar	Varney je přepaden Croupem a Valdemarem, prochá po schodišti, dolena něj z výtahu skočil Croup a zbil ho. Když místo opustili, bylo netknuté.
64	int	N	kanál	Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter	Dviřka zastavuje skupinu a chce se vrátit pro Richarda, Markýz i Hunter ji to vymlouvají.
65	int	N	kanál	Richard	Richard sedí na římse bouřkového kanálu, Dviřka se pro něj vrací a vydávají se opět na cestu, Dviřka mu přislíbí že jak vyřeší osobní záležitosti, tak se mu pokusí pomoci ho dostat zpět do Nadlondýna
66	int	N	Islingtonova síň	Islington	padlý anděl Islington prochází svou síní aby se napil z tůně a mizí
67	int	N	moderní tunel	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter	Richard je přesvědčován o existenci bytosti, které žijí v Podlondýně

68	int	D	spojovací tunel stanic metra Monument a Banka	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter, úředníci	Dviřka otevírá dveře ve spojovacím tunelu mezi stanicemi Monument a Banka, jsou směrem ke stanici Banka, slyší známou melodii na saxofon
69	int	D	stanice Banka	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter, Lear	Markýz vyměňuje se saxofonistou neokouzující píseň za jízdní řád Podondýna a opouští Leara, kterému kolemjdoucí konečně hází mince
70	int	D	stanice Banka - nástupiště	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter	poutníci se odebrávají k nástupišti. Mezera se pokouší stáhnout do kolejiště Richarda, Hunter ho zachrání
71	int	D	Centrální šachta - Vlkoriánská nemocnice	Croup, Valdemar	Vrahouni dostávají zkrze telefon příkaz k nezabití Dviřky
72	int	D	stanice Banka - nástupiště	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter	Všichni čekají na vlak - hraběcí dvůr na nástupišti, vlak přijíždí a nastupují
73	int		Hraběcí dvůr - vagon	Richard, Dviřka, Markýz de Carabas, Hunter, hrabě, zbrojnoš Halvard, flétnista, sokolník, Herold, šašek,	Hrabě přijímá hosty; šašek si z nich utahuje: Markýz po neshodách s hrabětem z minulosti opouští vlak. Po chvíli zastavují znova a zbrojnoš vyběhá ven pro sladkosti z automatu na nástupišti.
74	int	D	Pasaž	Lear, Markýz de Carabas	Markýz nachází penězmi zasypaného a zraněného Leara v pasaži; zachrání ho před kolemjdoucími a vybírá si od Leara protisluzbu
75	int	D	Hraběcí dvůr - knihovna	Richard, Dviřka, Hunter, hrabě, zbrojnoš Halvard, flétnista, sokolník, Herold, šašek,	Přátele se občerstvují pak odchází za trůn do knihovny, kde je čeká Hrabě; ten jim radí cestu k Isilngtonovi (přes Angelus), předává jim svitek, odchází zpět do vagonu; vlak zastavuje a tři poutníci vystupují
76	ext	N	Střecha u St. Paul	Starý Bailey, Markýz de Carabas	Bailey dává spát prátky a jde vařit, u komína se objeví Markýz a jde si pro informaci o černé figurce z Portikovy pracovny. Markýz mizí seskakuje na nižší okolní střechy a mizí.

77	int	N	Stanice metra - British muzeum	Richard, Dvřřka, Hunter, krysa,	Po krátké řeci s krysou Dvřřka otevir železn vrata ze stanice a společn stoupaji po kamenných schodech, ale jelikož opouřřti Podlondýn, Hunter musí zůstat dole. Dvřřka a Richard prochz zdi a se dostanou do skladist British muzea.
78	int	N	British museum - skladist	Richard, Dvřřka, Croup, Valdemar	Richard s Dvřřkou se zorientuji ale okamžit spatř vratouny, ti je jen vyds a řeknou jim o zdrdci, pak nechaji Dvřřku s Richardem utct.
79	ext	N	chodnik / Russell Street	Richard, Dvřřka, host	Dvřřka se na ulici pokouřři otevřřit brnu k British muzeu ale pak jsou za auty a hosty, kter pñijždji hlavní brnou k muzeu
80	ext/ int	N	Vchod British musea	Richard, Dvřřka, strž, host	Richard a Dvřřka bez povřřimnutí hostů proklouznou schodiřřtem dovnitř a postav se do řady k vstupu
81	ext	N	Trafalgarské nmst	Croup, Valdemar	Croup s valdemarem se prochz a jsou nespokojeni se situac
82	int	N	British muzeum	Richard, Dvřřka, host	Richard s Dvřřkou, neekali v chodb s ostatními hosty ale prochz dl, egyptským slem, schodiřřtem, a do slu Ran Anglie, hledaji Angelus
83	int	N	Velký sl British musea	Jessica, Clarence, řišníci, smyčcov kvartet	Jessica peliv kontroluje pñipravu akce vystav, kterou zorganizovala. Host se jž makji v pñedsl. Stle se ček na pana Stocktona
84	int	N	Předsl British museum / Velký sl	Clarence, host	Clarence se snaží uklidnit dav lidí čekajících na vpuřření do slu, po chvíli si dav prorazil dvřře do slu
85	int	N	Vedleřř sl British musea, chodba, Velký sl	Richard, dvřřka, hřřdci	Dvřřka s Richardem hledaji Angelus, hřřdci je nevid, vchz na chodbu a pak do Velkého slu
86	int	N	Velký sl British musea	Richard, Dvřřka, host, smyčcov kvartet, řišníci, Jessica	Dvřřka a Richard se ocitli uprostřřed veřřřku k vystav andlů, oberstvuji se, pak se Richard snaží pñesvdt. Jessicu že se znaji ale rozhovor pñerušuje prav vstupujci pan Stockton, kter se odebr udlat mal proslov, na jehož konci Jessica sthne oponu aby odkryla nejvřřř cennost vystavy. Dvřřka okamžit

					pozná že jde o Angelus, běží oba na podiu, Dviřka chytá Richarda za ruku a otevírá Angelus. Oba zmizí v záň vycházejícího ze dveří
87	int	N	Islingtonova síň	Richard, Dviřka, Islington	Oba se zjeví v temné síni, spolu se světlem svící se objevuje Islilton ,pozdraví hosty a ti s ním odcházi do tmy.
88	int	N	Viktoriánská nemocnice	Markyz de Carabas	Markyz rychle prochází nemocnicí až si sedl do jedné z mnoha místností, pak přivítal Croupa a Valdemara
89	int	N	Islingtonova hostina	Richard, Dviřka, Islington	Islington hostí své hosty, nalévá jim poslední víno z Atlantidy, aan děl jim slibi že dostanou po čem touží, jen musí najít klíč u mnichů a přinést mu ho
90	int	N	Velký sál British musea	Richard, Dviřka	Oba se najednou objeví na podlaze sálu, večírek skončil, společně odcházi z muzea
91	int	N	Viktoriánská nemocnice	Markyz de Carabas, Croup, Valdemar	Carabas smouvá s vrahy nad vzácnou soškou, dozvídá se mlhavé informace a s malým náskokem mizí pryč
92	int	N	Stanice British museum	Richard, Dviřka, Hunter	Hunter čeká na opilého Richarda a Dviřku, která unavou usíná na zemi
93	int	N	Podzemní chodby/ kanály/ schodiště	Markyz de Carabas, Croup, Valdemar	Markyz běžel chodbarni, přes řeku Tybum dál kanály v domnění že prochá před vrahy, ti ho ale čekali na schodišti před ním; Valdemar uh odli Markyze rukojeťi do spánku, pak ho společně odtáhli po schodech nahoru
94	int	N	Podzemní stáje	Richard, Dviřka, Hunter	Hunter ukládá na slámu opilého Richarda a Dviřku, všichni sni
95	int/text	N	Sen Hunter - podzemí Bangkoku	Hunter, šelma	Hunter sni o boji s velkou lasicí v podzemní džungli pod Bangkokem
96	int	D	Sen Dviřky - otcova pracovna	Dviřka, Lord Portiko, Portia, Arcus	Dviřčiny vzpomínky: otec jak ji učil otevírat věci, matka – jak s ní prochází dvěmi, bratr - cvičí otevírání
97	int	N	Kaná v bludišti	Richard, bestie	Richard sni o tom jak stojí v tunelu a čeká bližící se bestii

98	int	N	Podzemní stáje	Richard, Dviřka, Hunter, Serpentina, Služka	Hunter probouzí studenou vodu Richarda a Dviřku; Serpentina studené vítá své hosty; zve je k snidani
99	int	N	Snídaně na nástupišti	Richard, Dviřka, Hunter, Serpentina	Hosté usedli ke stolu pinému nelákavými pokrmy, za zády jim projel vlak; Richard dostává lék na kocovinu
100	ext		Střecha Starého Baileyho	Starý Bailey	Starý Baile vypráví svým přátelům vtip, najednou slyší tlukot srdce ze svého stanu, běží a otevírá stříbrnou krabíčku, v ní hoří a pulzuje červené světlo
101	int	N	Snídaně na nástupišti/ úzká chodba	Richard, Dviřka, Hunter, Serpentina, Služka	Prátele vstávají od stolu a odchází úzkou chodbou, pak po schodech před most nad vlaky, a do sklepení; Hunter vysvětluje vztahy se Serpentinou
102	int	N	Běh podzemního jezera	Richard, Dviřka, Hunter	jsou kolem jezera, Hunter vypráví o svých loveckých úspěších; opar se mění v žlutou Londýnskou mlhu a v dále slyší zvon a vidí obrysy budov
103	int	N	Kaple opatství	Opat, Bratr Černý	Opat přemýšlí co přinese večer; zazní zvon; Bratr Černý pomáhá otci odejít
104	int	N	Most z bažiny k opatství	Richard, Dviřka, Hunter, opat, Bratr Chmur, Bratr Sazin	Poutníci potkají Bratra Chmura, který střeží most k opatství; dojde na měření síl s Hunter; na mostě se objeví opat s bratrem Sazinem, představí se a sdělí opatovi že jdou proklít, Dviřka splní zkoušku hádaneky
105	int	N	Chodba opatství	Richard, opat, Bratr Sazin	Opat se Sazinem vedou Richarda chodbami až do krypty
106	int	N	Krypta	Richard, opat, Bratr Sazin	Richard je hned ve dveřích krypty vyfocen; pak si prohlíží stěny s obrázky
107	int	N	Most k opatství	Dviřka, Hunter, dominikáni	Dviřka s Hunter stojí obklopeny dominikány se zbraněmi
108	int	N	Kew Garden - pohyblivý trh	Dviřka, Lord Portiko, Markýz de Carabas, dvě děti, návštěvníci	Sen Dviřky - její první pohyblivý trh v kew garden; Otec ukazuje Dviřce Markýze, aby věděla kde hledat pomoc

109	int	N	Viktoriánská nemocnice - schodiště	Markýz de Carabas, Croup, Valdemar	Croup a Valdemar křížují Markýze na kontrukci
110	int	N	Krypta	Richard, opat,	Bratr sazin vaří vodu na čaj, Richard se hrne do zkoušky; opat ho vede ke dveřím na konci místnosti; Bratr sazin otevírá závory od dveří a Richard vchází.
111	int	N	Nástupiště Blackfriars	Richard, Gary, Jessica, cestující	Richard se objevuje na nástupišti metra, sedá na lavičku a prožívá halucinace; potkává se s kolegou s práce a nakonec i sám se sebou; halucinace ho nutí spáchat sebevraždu;
112	int	N	Nástupiště Blackfriars - vlak sebevrahů	Richard	Richard je opět na nástupišti sám; přijíždí vlak - vlak sebevrahů; Richard nastupuje a světa zhasnou
113	int	N	Kaple opatství	Richard, opat, Bratr Sazín	Richard vpadl dveřmi do kaple, kde jej čekali mniši; opat je překvapen, že Richard přežil a dává mu klíč, který visí ze stropu; všichni odchází
114	int	N	Most k opatství	Dviřka, Hunter, Richard, opat, dominikáni	Dviřka s Hunter stále čekají na mostě, po mostě přichází Richard s opatem
115	ext	N	Pad Atlantidy	Islington	Sen : Islington se vznáší nad městem; bouře na nebi; požár ve městě se šíří; rozbourené moře zaplavuje město; rozednění; nic jen těla na moři;
116	int	N	Islingtonova síň	Islington	Islington se prochází svým královstvím dojde ke studánce; kouká do vody, která zobrazue pohled do sklepa; zvoní telefon; Volá s Croupem a Valdemarem, ti mají ochránit Dviřku, protože má klíč
117	int	N	Kanál	Markýz de Carabas, Croup, Valdemar	Croup s Valdemarem táhnou Markýzovo tělo v nákupním vozíku
118	int	N	Bludiště jeskyní	Dviřka, Richard, Hunter, malé děti	Poutníci prochází jeskyněmi; obdivují nástěnné malby, od malého hoška se dozvídají, že se dnes na lodi HMS Belfast koná pohyblivý th

119	int	N	Kanál	Markýz de Carabas, krysy	Tělo Markýze nese voda v kanále, krysy ohledávají tělo
120	int	N	Bludiště jeskyní	Dvířka, Richard, Hunter, Sametka Lamie	Setkání se Sametkou
121	int	N	Doupě zlatáků	Zlatáci - velké krysy	Krysy nesou zprávu Zlatákům o Markýzovi
122	int	N	Šachta	Kanálnici	Kanálnici sedí nad stokou a loví odpadky
123	ext	D	Střecha Central Pointu	Starý Bailey, krysa	Krysa nese zprávu Baileymu, ten si rychle balí věci, bere Markýzovu stříbrnou krabičku a přelézá pře okraj střechy
124	int	N	Šachta	Kanálnici, Markýz de carabas	Kanálnici tahají Markýzovo tělo z vody; Obrali ho o šaty a obsah kapes
125	ext	N	Pohyblivý trh na HMS Belfast	Thovoci, Kanálnici, Markýz de Carabas, Richard, Dvířka, Hunter, Hammersmith	Dvířka seznamuje přátele s přítelem Kovářem Hammersmithem, Hunter a Richard jdou pro jídlo, Dvířka si u Kováře nechává, kanálnici pňnáší tělo Markýze ale jeho přátelé se kvůli zápachu vzdalují
126	ext	N	Pohyblivý trh na HMS Belfast	Starý Bailey, Kanálnici, Markýz de Carabas, thovoci	Starý Bailey směňuje Markýzovo tělo za lahvičku parfému
127	ext	N	Pohyblivý trh na HMS Belfast	Richard, Hunter, Sametka Lamie, thovoci	Richard kupuje jídlo, když ho osloví Sametka, Hunter přerušila jejich setkání a odvádí Richarda zpět k Dvířce
128	ext	N	Nábřeží u HMS Belfast, most u Toweru, stanice Tower Hill	Starý Bailey, Markýz de Carabas	Bailey dotlačil na kočárku Markýzovo tělo až ke kusu starého Londýnského opevnění; vytáhl z Markýzovy krabičky vejce, to rozbil a vyfoukl tím obrovský vítr, až utíchl, Markýz se probal
129	ext	N	Pohyblivý trh na HMS Belfast	Dvířka, Hammersmith,	Kovář vyrobil Dvířce řetizek na získaný klíč; Dvířka mu naopátku otevřela hlavolam
130	ext	N	Londýnká zed'	Starý Bailey, Markýz de	Starý Bailey pomáhá Markýzovi, než dorazili na trh za přáteli,

				Carabas	byli už pryč
131	ext	N	Pohyblivý trh na HMS Belfast	Richard, Hunter, Dvřřka, Lamie	Richard s vracel s jřřdem, představuje Dvřřice prřvodkynř Lamie, Dvřřřka s Hunter nechtřřj prřvodce ale nakones svolř a opuřřtř trh
132	ext	N	Nřbřřř, malř ulřřky	Richard, Hunter, Dvřřřka, Lamie	Lamie vede skupinu ke dveřřm k sestupnř ulřřci, klepou n dveřře
133	int	N	Dřm se sestupnou ulřřci - hala/ schodiřřtř	Richard, Hunter, Dvřřřka, Lamie, Lokaj	Lokaj jim otevřřr dveřře a vede je do impozantnř haly, pak po řřirokřřch schodech, uzřřřch schodech, schody přřkrytř pyřlovinou a dřevřnř schody ař k vřřtahu
134	int	N	Dřm se sestupnou ulřřci - vřřtah	Richard, Hunter, Dvřřřka, Lamie, Lokaj	Vřřichni nastoupili do vřřtahu, Lokaj se varcř nahoru po schodech, a ořřtahnř jedou vřřtahem dolř, vřřtah zastavil a přřd nimi byla uřřkř řřmsa, Vřřichni ař na Richarda bez problřmř přřřřly
135	int	N	Sestupnř ulice	Richard, Hunter, Dvřřřka, Lamie	Dvřřřřka s Hunter sestupujou ulřřci dolř a Richard s Lamie jsou pozadu
135	int	N	Sestupnř ulice	Richard, Hunter, Dvřřřka, Lamie, Markřz de Carabas	Lamie zlřřkala Richarda aby ji dal polibek a třm z nřj tahala řřivot a teplo, ař ji zastavil Markřz; po Markřzovř vřřhruřřce břřřela zpřřtřky ulřřci nahoru
136	int	N	Sestupnř ulice	Richard, Hunter, Dvřřřka, Croup, Valdemar	Richard najednou uvidřl pod sebou Croupa s Valdemarem a uvřřdomil si řře je to past, tak utřkal za Dvřřřkou a Hunter je varovat. Croup s Valdemarem se zmocnřli Dvřřřky a ukřřzalo se řře je Hunter zrřdce a strojř na stranř zločřncř
137	int	N	Sestupnř ulice	Richard, Hunter, Dvřřřka, Croup, Valdemar, Markřz de Carabas	Croup se zmocnřl klřče od mnichř s Valdemarem odvřřdřli Dvřřřku dolř ulřřci; Hunter dostala za svř sluřby strřřkřnř kopř od padouchř; Markřz vřřak přřepadl Hunter ze zadu samostřřřem, takře mu vydala prřvř ziskane kopř a prozradila řře pracuje pro Islingtona

138	int	N	Konec Sestupné ulice	Richard, Markýz de Carabas, Hunter	trojice sestoupila až na dno sestupné ulice, prošla bránou z kyklopského zdíva a vešla do labyrintu. Markýz vytahuje amulet bestie, který je povode
139	int	N/D	Labyrint	Dviřka, Valdemar, Croup	Croup a Valdemar vedou Dviřku šíleným labyrintem
140	int	N	Islingtonova síň	Islington	Anděl si ve své síni a zpívá a tančí
141	int	N	Labyrint - boj s Bestií	Richard, Markýz de Carabas, Hunter	Markýz si poranil nohu o kostru v blátě a ztratil figurku Bestie, Richard ji hledal ale to už se k nim z dálky blíží bestie; Hunter popadla kopy a šla do boje; avšak kopy vrhla pozdě a Bestie ji probodla klem bok, pak se po ní zvíře přeběhlo a zmizelo ve tmě
142	int	N	Dveře k Islingtonové síni	Dviřka, Valdemar, Croup	Croup ohlašuje Islingtonovi přes zrcadlo ve dveřích jejich příchod
143	int	N	Labyrint	Richard, Markýz de Carabas, Hunter	Richard běží na pomoc Hunter; Richard na její povel bere kopy a Hunter volá bestii k boji; Hunter drží svůj nůž a Richard bodá kopy do rozrušené Bestie; Hunter pak částečně vysvobodí z pod těla mrtvého zvířete; Hunter mu dává její nůž a umírá; Richard se poznací krevi bestie na očích a vede Markýze ven z Labyrintu
144	int	N	Dveře do Islingtonovy síně	Richard, Markýz de Carabas	Richard a Markýz doběhnou ke dveřím a lehce je otevrou a vstoupí do síně
145	int	N	Chodba k Islingtonové síni	Richard, Markýz de Carabas	Dvojic prochází pěšinou hořících svíček až do síně
146	int	N	Islingtonova síň	Richard, Dviřka, Valdemar, Croup, Islington	Dviřka je uvázaná mezi sloupy u dveří, Valdemar začíná mučit Richarda aby Dviřka pookřála
147	int	N	Dveře do Islingtonovy síně	Markýz se Carabas, Croup	Islington poslal Croupa zkontrolovat šum u dveří, Markýz čekající n svou příležitost byl zezadu napaden Croupem a odvléčen do síně

148	int	N	Islingtonova síň	Richard, Dvířka, Valdemar, Croup, Islington, Markýz se Carabas	Richard už je přivázaný stejně jako Dvířka; vrazí přivazující Markýze; Anděl vysvětluje Dvířce, že povraždil jejich rodinu, Mučením Richarda nutí Dvířku aby mu klíčem na krku odemkla dveře do nebe; našla rukou klíč; dířku a pomalu otevírala dveře.
149	int	N	Islingtonova síň	Richard, Dvířka, Valdemar, Croup, Islington, Markýz se Carabas	Anděl přistupoval blíž ke dvěřím a užíval si okamžiku; Dvířka najednou tihla dveřmi a z nich se vyvalilo ostré světlo; za dveřmi se mihal divoký vír světa a barev a vysával vše ze síně; Hrdinové připouzaní i řetězi ke sloupu se drží a zloduchové jsou nakonec vtaženi do viru ve dveřích. Dvířka zavřela dveře a ve tmě sině pomohla z pout Markázovi a Richardovi
150	int	N	Sestupná ulice	Serpentina, Olympie, Služka, další dvě sestry, tělo Hunter	Serpentina se sestrami nachází a odnáží tělo Hunter a kopí.
151	int	N	Opatství	Richard, bratr Sazín, bratr Temno opat, Dvířka, Markýz se Carabas	Richard se probouzí v opatství, a je odveden bratrem na chodbu, dojdou až k další komnatě; Dvířka sedí na posteli a čte si, Markýz sedí v kolečkovém křesle; opat je vedl do velké místnosti, kde mluvili o tom co se stalo, a Richard se dozvídá že je pánem klíče, který ho vrátí do Londýna
152	int	N	Zvonice opatství - chodby	Bratr Sazín, Richard	Sazín vede Richarda po schodičích a žebřících do zvonice, padacími dveřmi do úzkého tunelu, přes kovové příčle až do temné stanice metra
153	int	N	stanice metra - Slavčí ulička	Bratr Sazín, Richard, Starý Bailey	Bratr Sazín přeje Richardovi štěstí a loučí se; Starý Bailey zdraví Richarda a dal mu brk na památku. Do stanice přijel zhaslý vlak.
154	int	N	Earl's court	Richard, Dagvart, Halvard, Tooley, hrabě	Hrabě přijímá Richarda coby velkého bojovníka, nožem Hunter hrabě Richardovi udělil volnost v Podlondýně. Vrátil mu nůž a Richard vystoupil
155	int	MH (magic hour)	nadzemní nádraží	Richard, Lord Krysomluvčí	Lord Krysomluvčí nabízí Richardovi místo u nich, vrací Richardovi jeho tašku. Richard odmítá nabídku a oschází po schodech dolů

156	ext	MH	nádvoří před nádražím	Richard, Sametky	Okolo nádvoří stály skryté Samety. Lamie vystoupila a poslala Richardovi vzdušný polibek
157	ext	MH	Travnatý vršek	Richard, Dvříka	Richard vystoupal několik schodů až vyšel na travnatý vršek mezi dvěma řekami, je to Londýn před třemi tisíci lety, Dvříka k němu přichází a přemlouvá ho aby zůstal, Richard pak schází z kope dolů, Dvříka odemyká neviditelné dveře na vršku.
158	ext	D	Východ metra na Trafalgarské náměstí	Richard, kolemdoucí, Dítě s matkou	Richard vychází z temnoty do hluché ulice nesen davem na Trafalgarské náměstí, okolo něj hučela auta a taxíky a všudy přítomní lidé. Richard se ujišťuje o své viditelnosti u malého dítěte, to vyděšené běží za matkou
159	ext	D	ulice, taxík	Richard, taxikář	Richard zkouší svou kartu v bankomatu, dostane balík peněz, přivola taxík a jede ke své kanceláři
160	int	D	recepce kanceláři	Richard, pan Figgis	Richard vstupuje do budovy a zdraví vrátěného, pak nastupuje do výtahu
161	int	D	kancelář	Richard, úředníci, Gary	Richard nenachází svůj stůl, potká Garyho, uvítají se a kolega vede Richarda po schodech do nové kanceláře
162	int	D	Richardova nová kancelář	Richard, Gary, sekretářka Sylvie	Richard čte na dveřích že je nově mladší společník, Gary mu blahopřeje, zdraví se se Sylvii
163	int	D	Richardův byt	Richard, nájemnice	Richard dojel k bytu, zjišťuje že uněho v bytě bydlí někdo, proto si s poznámkami jede pro informace
164	int	D	kancelář pronajimatele bytů	Richard, muž ve velbloudím plášti	Můž vysvětluje Richardovi, že to bylo nedorozumnění a pod výhrůžkou Richardovi nabízí podkrovní ateliérový byt a kompenzaci za ztracený majetek
165	int	D	Richardův nový byt	Richard	Richard se prochází po svém novém bytě
166	int	D	Richardova nová kancelář	Richard, Jessika	Richardovi volá Sylvie, že se koná schůzka, předtím ale dorazí Jessika, baví se spolu o jejich vztahu. Richard pak odchází na

167	ext	D	Ulice	Richard, krysa, noví nájemníci	Richard potkává krysu, v domnění že mu porozumí, pak ho potkávají nájemníci v z jeho starého bytu v domnění že se mu něco děje	
168	int	D	Richardova nová kancelář	Richard, Sylvie	Sylvie zve Richarda na společnou firemní večeři	
169	int	N	Restaurace La Reache	Richard, Sylvie, Sylvin přítel, Gary, další lidi z práce	Richard se po večeři zvedl a odešel ven, Gary pak vyběhá za ní	
170	ext	N	Ulice	Richard, Gary	Richard vypráví Garymu jeho zážitek z Podlondýna, bloumají ulicemi a vypráví si pak Gary na sedá do taxíku a jede domů	
171	ext	N	Vchod do domu	Richard, bezdomovkyně, Markýz de Carabas	Richard bloumá ulicemi, naráží na bezdomovkyni u vchodu domu, vsune ji bankovku do ruky a vykládá jí zážitek z Podlondýna, vyfáhne nůž a teatrálně třemi švihy vyryl dveře do zdi, pak se snažil v kolapsu dobou chat na Dvířku; sedl si na patník a ve vrytých dveřích našel stál Markýz; pobízí Richarda jestli jde a oba vstupují otvorem ve zdi do temnoty; otvor zmlží!	

London
Podlondýn
Nadlondýn
Sen

3.4. Popis prostředí a interiérů

1. Richardova kancelář

Dekorace Richardovy kanceláře by se natáčela na lokaci v moderních kancelářských prostorech, nejlépe v open Office prostoru s okny, přes které můžeme zřetelně určit, že se nacházíme v Londýně .

2. Hala krysomluvčích

Hala krysomluvčích se nachází v Podlondýně. Dekorace by se tedy mohla točit na lokacích velké průmyslové haly se starým vybavením, pouze by se musely zatemnit okna. Atmosféru by pak tvořily hořící barely a kouř.

3. Opuštěná viktoriánská nemocnice

Dekorace opuštěné viktoriánské nemocnice by byla rozdělena na čtyři části. Pitevnu, schodiště, chodbu a dvorek. Přízemní místnost - stará pitevna s rozbitým vybavením, a telefonem, se kterým se Croup a Valdemar domlouvají se svým zaměstnavatelem, by se stejně tak jako ostatní musela postavit nejspíše v ateliéru. Dvouramenné schodiště s velkým vitrážovým oknem by se muselo postavit jako polokruhová dekorace s greenscreenem v patře na protipohled okna. Velká poničená vitráž by schovávala motiv srdce v slunci, takže by kontrastovala se scénou křížování Markýze na podivné konstrukci. Dvorek by se také natáčel jako dekorace v ateliéru. Okolo volného prostranství by se postavilo pouze přízemní patro a dále by se použil greenscreen pro digitální vytvoření zbylých dvou pater.

4. Hala u Portiků

Samotný dům rodiny Portiků v Podlondýně neexistuje. Byla pouze vytvořena hala v níž se nachází všechny místnosti domu namalované na obrazech na stěně. Dotykem ruky na obraz se Portikové přemísťují po domě. Hala by se postavila jako jednoduchá obdélníková stavba. Velký světlík by se vymodeloval v počítači.

5. Sen Dvířka - bazén v domě Portiků

Druhou dekorací domu Portiků je dlouhý bazén s kulatým zakončením. Bazén je zastřešený skleníkem s kovovou konstrukcí nesoucí prvky viktoriánské éry. Tento obraz by se pravděpodobně mohl vytvořit počítačově, neboť se jedná o sen Dvířky, a v dekoraci nefiguruje žádná živá postava. Detaily těla Dvířčina bratra by se mohly natočit v jednoduché nádrži v ateliéru. Důležité je ostré svícení obrazu, jelikož chceme odlišit realitu od snu.

6. Figurka

Obraz odehrávající se na střeše na pozadí katedrály Sv. Pavla by se pravděpodobně mohl postavit na reálné lokaci. Nedaleko kopule známé budovy se totiž nachází poměrně velká plocha střešní terasy, která je veřejnosti přístupná. Nafialovělá barva nebe by se dala upravit v postprodukcii.

7. Islingtonova síň

Síň padlého anděla jsem zasadila do čedičové jeskyně. Bohužel tak rozsáhlá jeskyně neexistuje. Dekorace by se tedy musela postavit do určité výšky v ateliéru. Strop a zbývající výška stěn by se dokreslila digitálně. Jeskyně je osvětlena velký množstvím svíček, a prozářeným malým vodopádem. Ten by se postavil jako součást dekorace avšak na vyvýšené části jeskyně tak, aby pod ním mohlo být místo na vybudování bazénu pro odtok a cirkulaci vody. Na čedičové stěně mezi sloupy by se nechaly zasadit jedny velké dveře vedoucí do nebe a pak by se pro druhou scénu odstranily sloupy a dveře se vyměnily za druhé vstupní dřevěné dveře vedoucí z labyrintu do síně.

8. Hraběcí dvůr

Vlak metra, ve kterém je vtěsnaný hraběcí dvůr, by se jednoznačně musel stavět v ateliéru. Pro přirozený pohyb vlaku by se dekorace musela postavit na hydraulickém zařízení, které by se nahýbalo a kývalo. Důležité jsou také

funkční automatické dveře. Před dekorací vlaku by se naproti vchodu musela postavit kachličkami obložená stěna, která odpovídá starým nástupištím londýnské podzemní dráhy. Svícení ve vagónu by mohlo být kombinací přirozeného elektrického osvětlení, které je součástí interiéru a ohňových loučí. V dekoraci se také budou pohybovat živá zvířata, proto by se musela vytvořit bezpečnostní opatření.

9. Knihovna v hraběcím dvoře

Dekorace navazující na hraběcí dvůr je napojená dveřmi za trůnem ve vagónu. Prostor knihovny však neodpovídá velikostí ani tvarem vlaku. Dekorace knihovny by se postavila pravděpodobně také v ateliéru jako obdélníková stavba s vysokými dřevěnými regály. Regály jsou mimo knihami také přeplněné zapomenutými věcmi v metru. Důvtipem je pak denní svícení vysoko posazenými okny.

10. Sál British musea

Pro dekoraci by se v nejlepším možném případě využila reálná lokace velkého sálu British muzea. V případě, že by se tento záměr nedal uskutečnit, musel by se částečně postavit sál v ateliéru, nebo by se musela najít lokace odpovídající kulatým tvarem stěn, která by se upravila do bílých hladkých povrchů a do které by se postavil středový válcovitý prostor s dvouramenným schodištěm. Dekorace je náročná hlavně kvůli vlastnickým a autorským právům vystavených děl. Ta by měla odpovídat cenným a známým uměleckým kusům. V dekoraci by se také mělo pohybovat velké množství postav, včetně smyčcového kvarteta a obsluhy.

11. Sen Hunter - lov v podzemí Bangkoku

Pro celkové záběry snu, ve kterém Hunter hledá další ze svých loveckých trofejí by stačil opět digitální záběr. Pouze pro detaily postavy a velké divoké Lasice by se v ateliéru vytvořila část podzemní džungle. Jelikož se opět jedná o sen, mělo by zde být ačkoli jsme v podzemí výrazné svícení. Využít by se

pro tento účel dalo i fosforeskujících hub, které se v jeskyni vyskytují a odrazů světla na mokřích površích.

12. Opatství na jezeře

Exteriér opatství by se natočil na zeleném pozadí, kde by jedinou stavbou byla část mostu, na kterém se odehrává boj mnichů a kudy prochází poutníci skrze mýtickou Londýnskou mlhu. Most by se nemusel stavět celý, ale pouze jeho úpatí a několik metrů klenutí mostu. Pro příchod i odchod z opatství by se pouze přemístilo zelené pozadí pro doklíčování buď opatství nebo pokračující jeskyně.

Záměrně byla použita pouze čelní fasáda s přiznanou prázdnotou za ní. Místo ač se zdá být na samém konci Podlondýna, a nevypadá vůbec obyvatelně skrývá nejdůležitější rekvizitu a to klíč ke všemu co jeho vlastník potřebuje odemknout.

13. Krypta s fotografiemi

Do krypty vedou mniši Richarda temnými chodbami, pro které by se daly využít reálné lokace existujících opatství v okolí Londýna. Stejně tak by se dala najít i lokace samotné krypty. Prostor a sloupy neodpovídají čelní gotické fasádě opatství. Záměrně je zde využito zpracování jednoduchého antického sloupu, které podle všeho vytvořili římsí vojáci, kteří putovali dobýt Anglii. Hlavní výzdobou kromě oprýskaných stěn jsou všudypřítomné fotografie mužů a žen, jenž se pokoušeli o stejný úkol, který čeká Richarda. Získání klíče. Postavy na kresbách, starých fotografiích, daguetrotypích⁷ a polaroidových snímcích však úkol nezvládli.

14. Sen Dvířky - Kew gardens

Druhý sen lady Dvířky je vzpomínka z dětství jenž nám odhaluje první setkání Dvířky a Markýze de Carabase. Pro natočení tohoto obrazu by se

⁷ **Daguerrotypie** (francouzsky le daguerréotype, anglicky daguerreotype) je první prakticky užívaný komplexní fotografický proces. Vynalezl ji a pojmenoval francouzský výtvarník a vynálezce Louis Daguerre po 23 let dlouhém výzkumu, který úspěšně završil v roce 1839. Zdroj: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Daguerrotypie>

využila reálná lokace velkého skleníku královských zahrad v Kew Gardens. Natáčení by mělo probíhat za jasného denního světla a mělo by se natočit přeexponovaně, aby se docílilo požadovaného rozdílu snu a reality příběhu.

15. Křižování Markýze de Carabase

Jeden z obrazů odehrávající se v opuštěné viktoriánské nemocnici je závislý na výškovém rozdílu 1. patra a přízemí, ze kterého přes kladky vytahují zloduchové Markýze ukřižovaného na podivné křížové konstrukci z rozbitého vybavení nemocnice. Nemocnice se však nachází v Nadlondýně, takže zdě přiznáváme prostor za okny, který by ale neměl odhalovat okolní prostředí. Jako kontrast působí významově vitráž (viz 3. Opuštěná viktoriánská nemocnice) i kontra světlo.

Na stěnách i zábradlí by měly být silné známky stáří a poničení. Dekorace by se tedy natáčela v ateliéru (viz 3.).

16. Snídaně u Serpenty

Obraz hostiny se odehrává na velmi malém prostoru nástupiště metra, ve kterém vlaky však nestaví, pouze rychle projíždějí. Hostina, ačkoli se zdá být honosná, nenabízí žádné lákavé pochutiny. Však vše je servírované na stříbrném servisu se znakem Serpenty - velké písmeno S se sedmi hvězdičkami. Tento znak je vyobrazen i v jiných dekoracích, které patří Serpentině a také na židlích, na kterých sedí hosté při snídani. Světelně je atmosféra změněná přirozeným mícháním barev modré a červené, které ve velké ploše nese právě projíždějící vlaková souprava za zády hostů. Fialovou je také akcentovaný moment střetu Podlondýna se světem tam na povrchu.

17. Kanálnici

Obraz s názvem kanálnici zachycuje vysokou šachtu na čtvercovém půdorysu s ochozy na jednotlivých patrech kanalizace. Pod šachtou je křižovatka proudů splašek, ze které obyvatelé tohoto prostoru získávají vše. Kanálnici, zapáchající postavy, žijící na tom nejspinavějším místě

Podlondýna se obohacují úlovky ze svých prutů a podběráků. Získané věci pak směňují na pohyblivých trzích. V jedné scéně takto vyloví tělo Markýze de Carabase a odnesou jej právě na trh. Dekorace by se stavěla v ateliéru pouze jako jedno patro cihlové stoky, které by pokračovalo greenscreenem. Stejně digitálně by se vytvořily proudy pod šachtou. Světelným zdrojem je pronikající světlo z kanálu na povrchu. Atmosféra je podpořena nazelenalým odstínem oparu šachty pro zviditelnění zápachu.

18. Střecha Starého Baileyho

Jelikož starý Bailey chová ptáky, žije v Nadlondýně. Čas od času se přemístí ze střechy na střechu se svým stanem a fúrou klecí na ptáky. Pro natočení obrazů, jenž se odehrávají na střechách se dají využít reálné lokace obyvatelných střech, které se nachází v blízkosti centra Londýna.

19. Pohyblivý trh na HMS Belfast

V případě obrazu pohyblivého Trhu by při realizaci vzniká stejný problém jako u vernisáže v British muzeu. Reálná lokace by nemusela být dostupná, tak by se paluba válečné lodi postavila na greenscreenu v ateliéru.

20. Sestupná ulice

Tato dekorace je v podstatě několik kilometrů dlouhá jedna strana ulice poskládaná z všemožných fasád do velké spirály. Na jejím začátku je výtah, který ústí do prázdného středu a od kterého pak vede úzká lávka na chodník sestupné ulice. V jejím středu je tedy prázdný nekonečný prostor. Pro velké celky by se sestupná ulice mohla vymodelovat počítačově a pro bližší záběry by se postavila jeden polokruh fasád na nakloněné rovině. Zbylý prostor by se pak digitálně vytvořil na greenscreen okolo celé stavby. Ulice je osvětlena loučemi procházejících postav a lampami na fasádách domů. Iluzi hloubky také podporují úzké vertikální proužky světla pronikající od výtahu do hloubky spirály. Fasády domů by se stavěly jen s blackboxy za okny, některá

okna i dveře by měla zatlučené rozbité okenné tabulky. Stěny by měly být silně zpatinované jak vlkem tak tagy⁸ a graffiti.

21. Labyrint

Labyrint je zapomenuté a nebezpečné místo, které za staletí tvořily nelogicky navazující tunely, chodby, jeskyně, “propadlé” opuštěné ulice a cesty ve kterých je den i noc. V tomto zapomenutém místě Podlondýna žije nejnebezpečnější tvor - Londýnská bestie. Zuřivé divoké prase velikosti býka, se už pokoušelo zabít několik hrdinů za posledních několik století, ale jejich ostatky jsou rozesety po bludišti. V labyrintu se špatně orientuje a každý se mu vyhýbá. K navigaci slouží malá obsidiánová figurka bestie. Na jeho labyrintu je velká kyklopská brána a za ní vstup do Islingtonovy síně. Pro stavbu dekorace v ateliéru by se vybraly krátké úseky tunelů a stok s bazény pro bláto. Opuštěné ulice a suché chodby a cesty by se mohly natočit na lokacích. Světelným zdrojem jsou pouze louče hlavních postav, a občasná vodíková nebo plynová lampa visící na stěnách.

22. Boj s Bestií

Obraz, jenž je dramatickým vrcholem příběhu by se natáčel v ateliéru s několika jednotlivými mechanickými částmi bestie. Vše by záleželo podle záběrování rozkreslené do storyboardu. Pro detaily by bylo nejlepší vyrobit přední spárky, které v prvním útoku podupou lovkyni ležící v blátě. A mechanickou hlavu s kusem trupu pro boj v druhém kole, kdy Richard zabodává kopí do krku bestie, vzdálené pohledy na běžící bestii by daly udělat digitálně. Pro záběr, kdy se Richard pokouší vyprostit zalehlou Hunter zpod těla bestie, by se udělalo realistické prostetické břicho.

23. Dveře do Podlondýna

⁸ tag (anglicky štítek, cedulka) - sprejerský způsob seprezentace ve veřejném prostoru. Nejde v podstatě o pouliční umění ale naopak vandalské ničení cizího majetku. Krátká značka je podpisem autora, nebo jen slovo či zkratka jiného slova.

Obraz odehrávající se v noční londýnské ulici, by se až po záběr se speciálními efekty mohl natočit na lokaci pro zjednodušení nočního svícení. V ateliéru by se pouze postavila část fasády domu, ve kterém by se na greenscreenu digitálně naklíčovaly vznikající dveře do Podlondýna s Markýzem.

3.5. Výtvarné řešení

Děj je zasazen do současného Londýna. Zachycuje dnešní podobu města, koncentrovanou zástavbu a hustou dopravní infrastrukturu. S ohledem na historii Anglie a samotného Londýna se příběh často v lokacích i kostýmech odkazuje viktoriánskou éru. S Viktoriánskou architekturou se také pojí dvě z nejvýznamnějších podzemních staveb metropole a to odpadní systém navržený Josephem Bazalgetem a Circle line - první okruh Londýnské podzemky. Podlondýn tvoří tedy několik stovek kilometrů cihlami vyskládaný kanalizační systém, současné i vymyšlené nebo již uzavřené linky metra a stejně tak i zavřené a neexistující stanice metra.

Na tuto hustou podzemní síť tvořenou i podzemními řekami a moderními tunely se nalepují lokace, které již reálný podklad pod povrchem nemají. Jsou jimi například přenesené stavby jako podzemní stáje, sestupná ulice, celé opatství uprostřed jezera nebo labyrint složený ze zapomenutých ulic. Dále chodeb a tunelů a ve kterém žije obávaná Londýnská bestie.

I přes stavby přenesené z povrchu do podzemí se struktura Podlondýna zdá být pevná, ale díky časoprostorovým zkratkám nedává smysl. Jako například cesta vedoucí přes vrstvy kanálu, ze které se jediným poklopem dostanete na žebřík kolmé stěny mrakodrapu několik desítek metrů nad zemí. Vytváří se tak jakési plynulé spojení kontrastů, který právě vytváří fantasy příběh na reálných podkladech města.

Londýn

Všechny obrazy v exteriérech Londýna se většinou odehrávají v ranních, večerních nebo nočních hodinách. Atmosféru večerního Londýna tvoří pestře osvětlené ulice, díky všudepřítomným reklamním poutačům a velkým výkladním skříním. Vše se společně se světly aut odráží na často mokřím povrchu chodníků a silnic. Obrazy odehrávající se v malých starých uličkách mezi cihlovými domy jsou osvětleny pouze viktoriánskými plynovými lampami. Pro natáčení exteriérů až na trikové části by se využily reálné lokace Londýna.

V případě nalezení dobré lokace pro natáčení interiérových scén. Hlavně v případě Richardova bytu, který je typickým londýnským malým bytem, by se nemusela dekorace bytu stavět v ateliéru. Toto rozhodnutí by padlo v případě, že budou potřeba odstavné stěny. Pokud by tomu tak bylo, musela by se postavit dekorace na vyvýšené platformě kvůli pohledům z okna na prostější zástavbu a ulici pod domem.

Podlondýn

Podlondýn, nebo jiným slovem Rub je svět pod povrchem tvořený “úlomky” Nadlondýna. Jelikož je pod zemí, všechny prostory jsou svíceny převážně světlem ohňových loučí. Jediný labyrint, který ačkoli je pod povrchem je složen mimo jiné i z ulic a cest osvětlených denním světlem, nebo světlem ze sodíkových či plynových lamp. Pouze zde je možné zaznamenat střídání světla a tmy. Atmosféra vychází ze samotné mytologie a faktu, že Londýn byl založen na močálech, takže je zde patrná všudepřítomná vlhko. Někde větší, především v kanálech, chodbách, jeskyních a ve stavbách a prostorech více kultivovaných jsou prostory sice suché ale silně zašlé a špinavé. Světelné zdroje jsou tedy často reflektovány na mokrých cihlových zdech a povrchu cest.

Z důvodu používání ohně, jako zdroje světla se také pracuje s kouřem, a to spíše ve větších prostorách, jakými je například Hala krysomluvcích ve staré továrně. Naopak vlhká prostředí by pracovala s mlhou u země.

Barevnost podlondýna je vymezena zemitými barvami hlíny, kamene, pálených cihel, koroze a prachu. Avšak Podlondýn by určitě neměl působit teplým dojmem, ale spíše naopak, proto jsou použité barvy lehce desaturované. V některých případech, jakými jsou například obrazy s kanálníky nebo most k opatství na jezeře je použita paleta laděná do žlutozeleného nádechu, neboť se jedná o místa s nepříjemným klimatem a zápachem. Stejně tak je použita podobná barevnost na sestupné ulici pro navození nepříjemného pocitu, který prožívá hlavní postava Richard. Oproti tomu se zde objevují jiné atmosféry, které jsem ladila do fialového nádechu a to z několika důvodů. Jedním byl samotný popis místa a scény v knize a

druhým, že jsem chtěla zvýraznit momenty v nichž dochází ke křížení světa Podlondýna a Nadlondýna. Fialové světlo vytvořila modročervená souprava metra, která projížděla kolem nástupiště na němž měly hlavní postavy snídaňovou hostinu. Fialové světlo také zabarvilo oblohu Nadlondýna, když Markýz přišel s amuletem obávané Bestie za přítelem na střeše u katedrály Sv.Pavla. A pak i v posledním obraze, kdy se nevědomky podařilo zničenému Richardovi otevřít dveře do Podlondýna v momentě, kdy už získal zpět svůj život v Londýně.

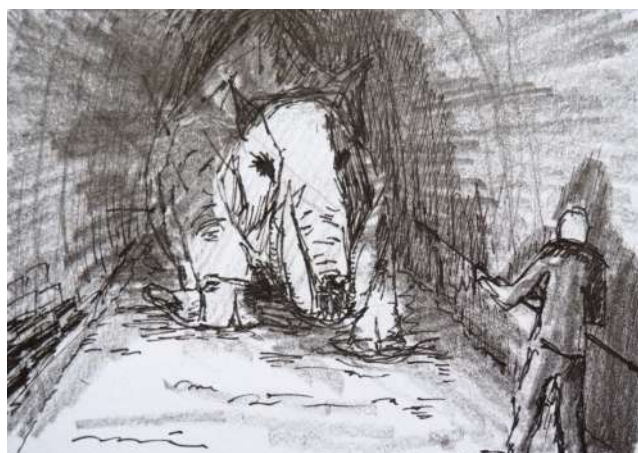
Sny

Snové části filmu se měly od reality odlišovat, aby diváka nemátly. Obrazy snů se tedy oproti realitě měly výrazně odlišovat měkkým difúzním světlem. Pro obrazy Snů Dvířky (bazén a Kew garden) by se dalo použít high key. Tzn. Vysoký jas s malým kontrastem mezi světlem a stínem. V případě snu Hunter, který se odehrává v podzemní jeskyni, by se znatelně zvýšil jas světla přiházejícího ze vstupu jeskyně a postava by se natáčela do kontra hlavnímu světlu za ní. Snové obrazy by se měly také odlišit i zvukově, tím by se tedy dosáhlo i propojení.

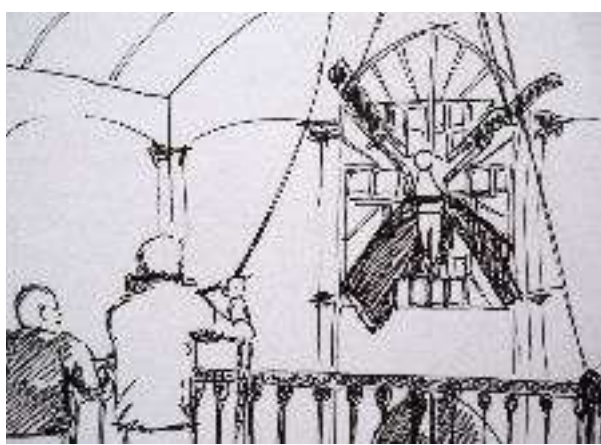
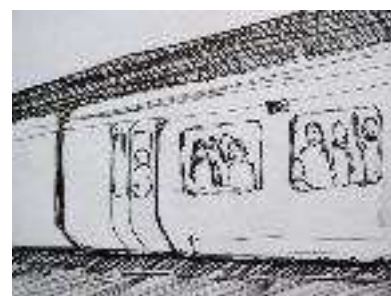
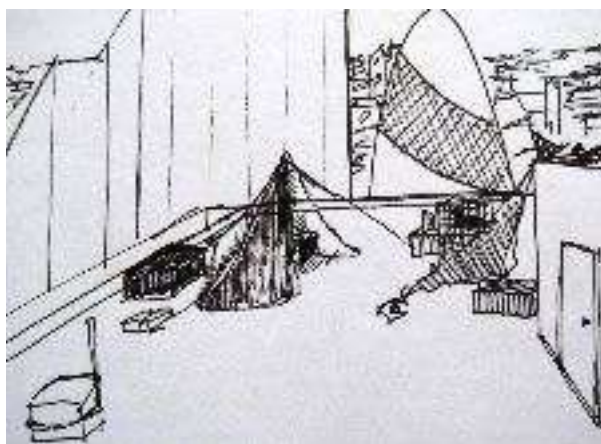
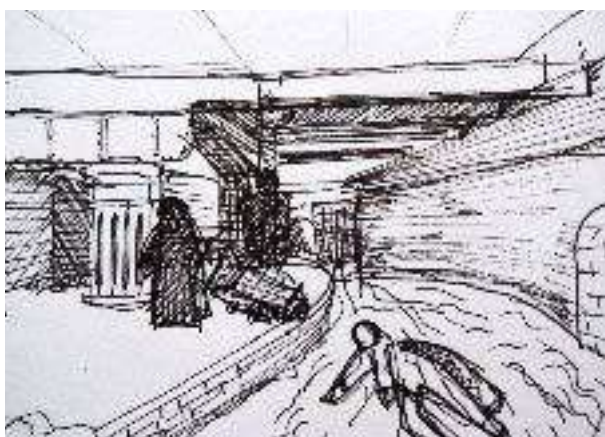
3.5. Obrazová část

3.5.1. Studijní skici

Studie londýnské bestie



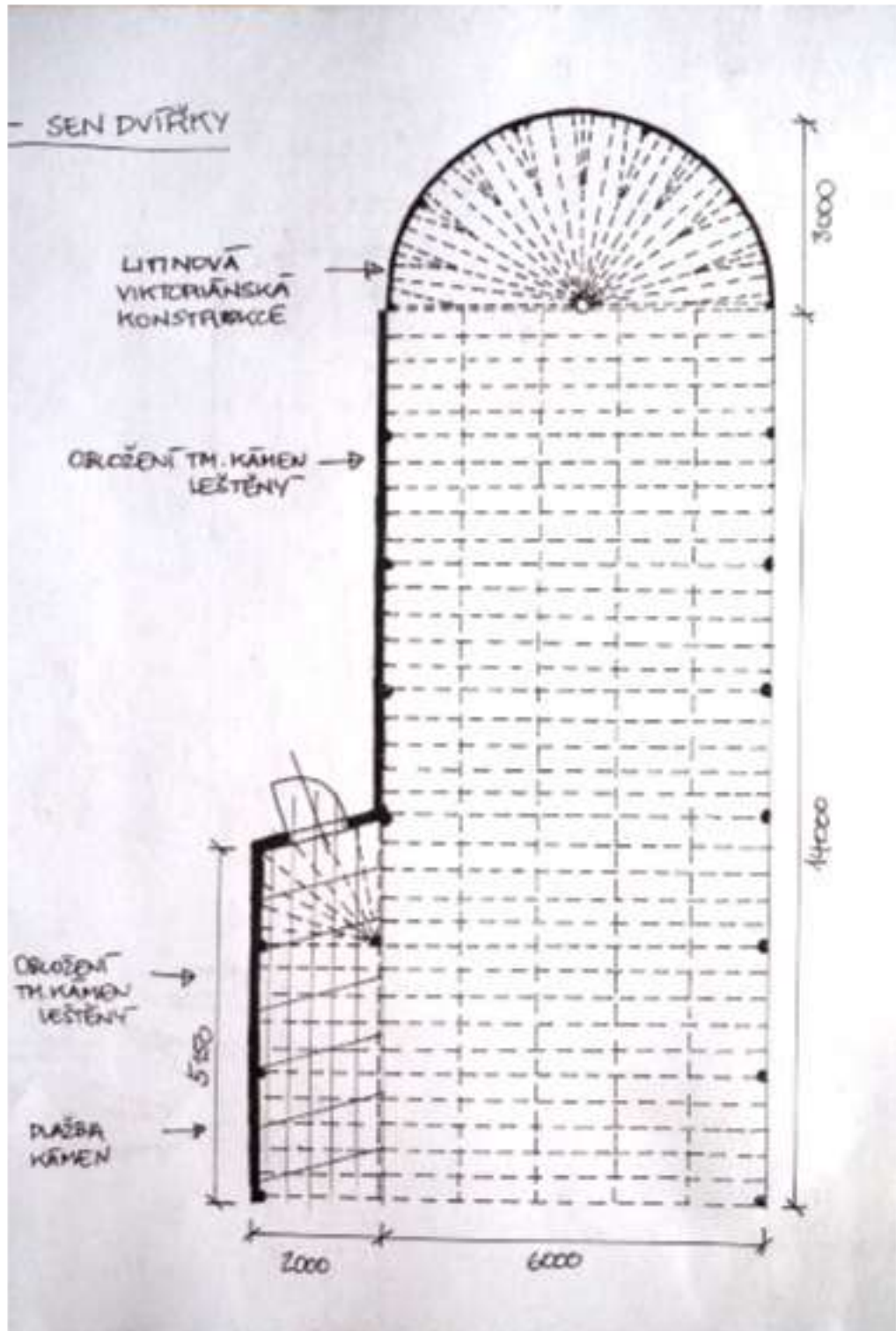
Původní skici vybraných obrazů



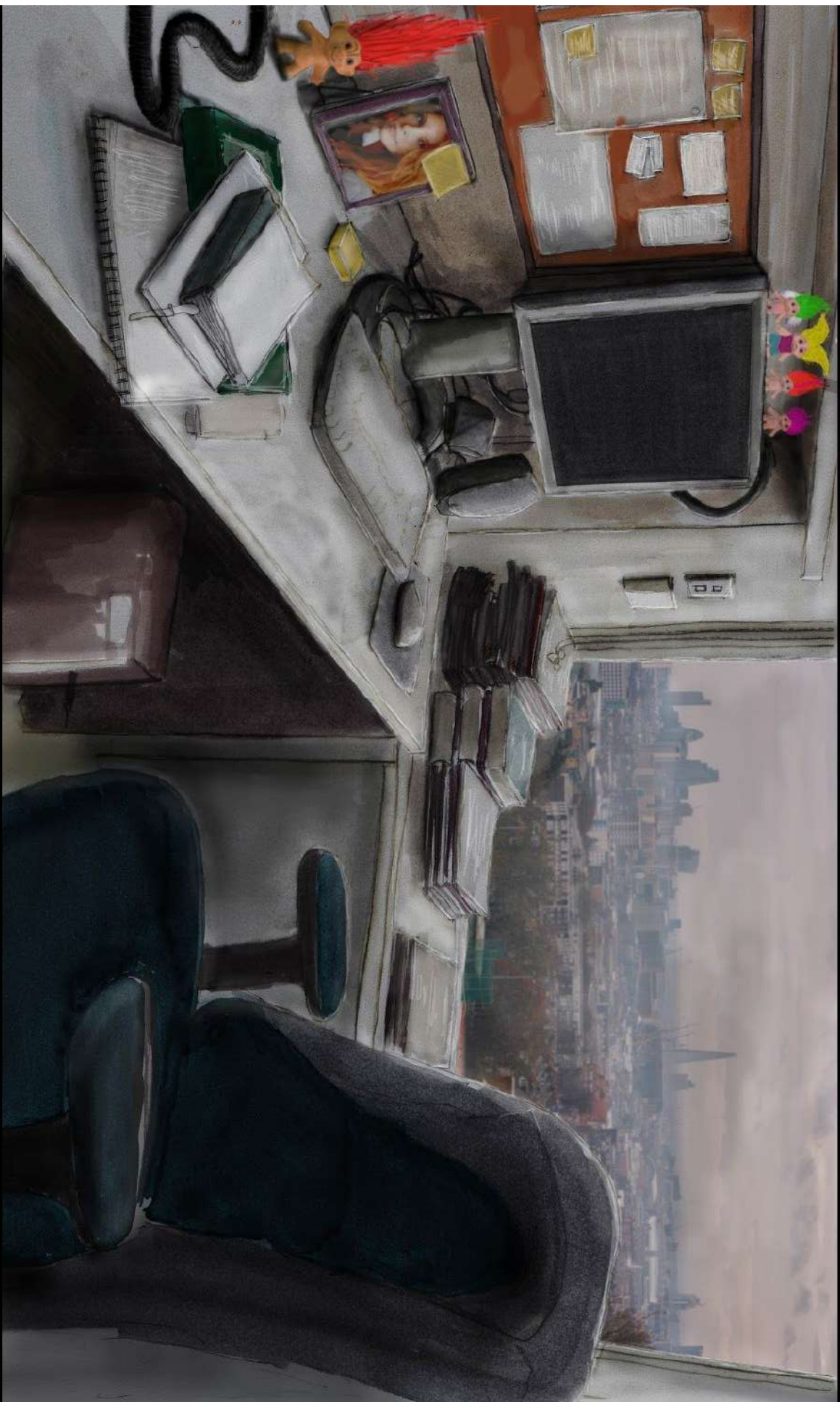
studie obrazu č.99 Snídaně u Serpenty



Studie pro návrh dekorace obrazu č.44 - Viktoriánský bazén



3.5.2. Barevné návrhy

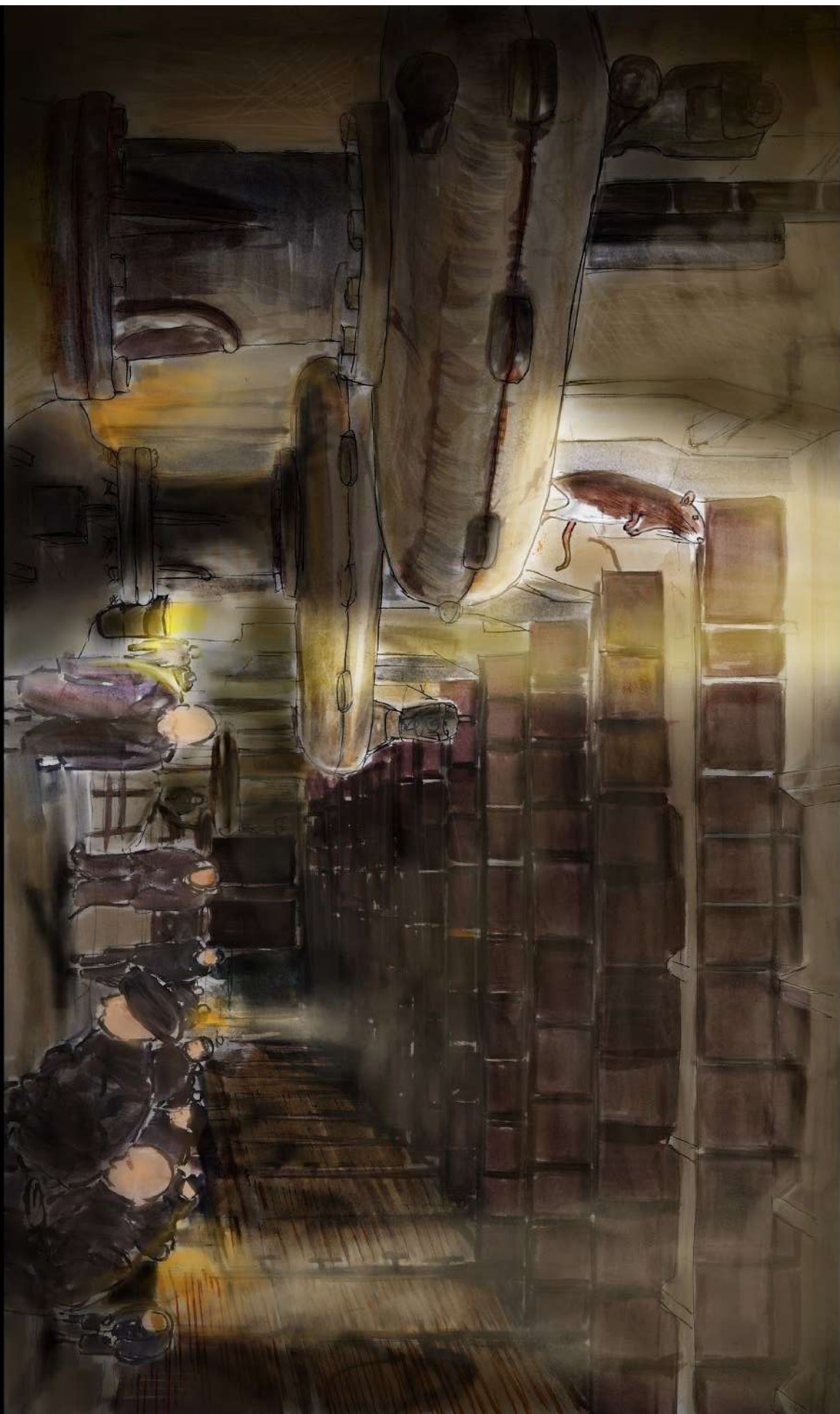


Obráz č. 12 Richardova Kancelář



Obráz č. 31 Střecha starého Baileyho

Obrázek č. 40 Hala Krysomluvčích



Obráz č. 41 Místnost v opuštěné Viktoriánské nemocnici





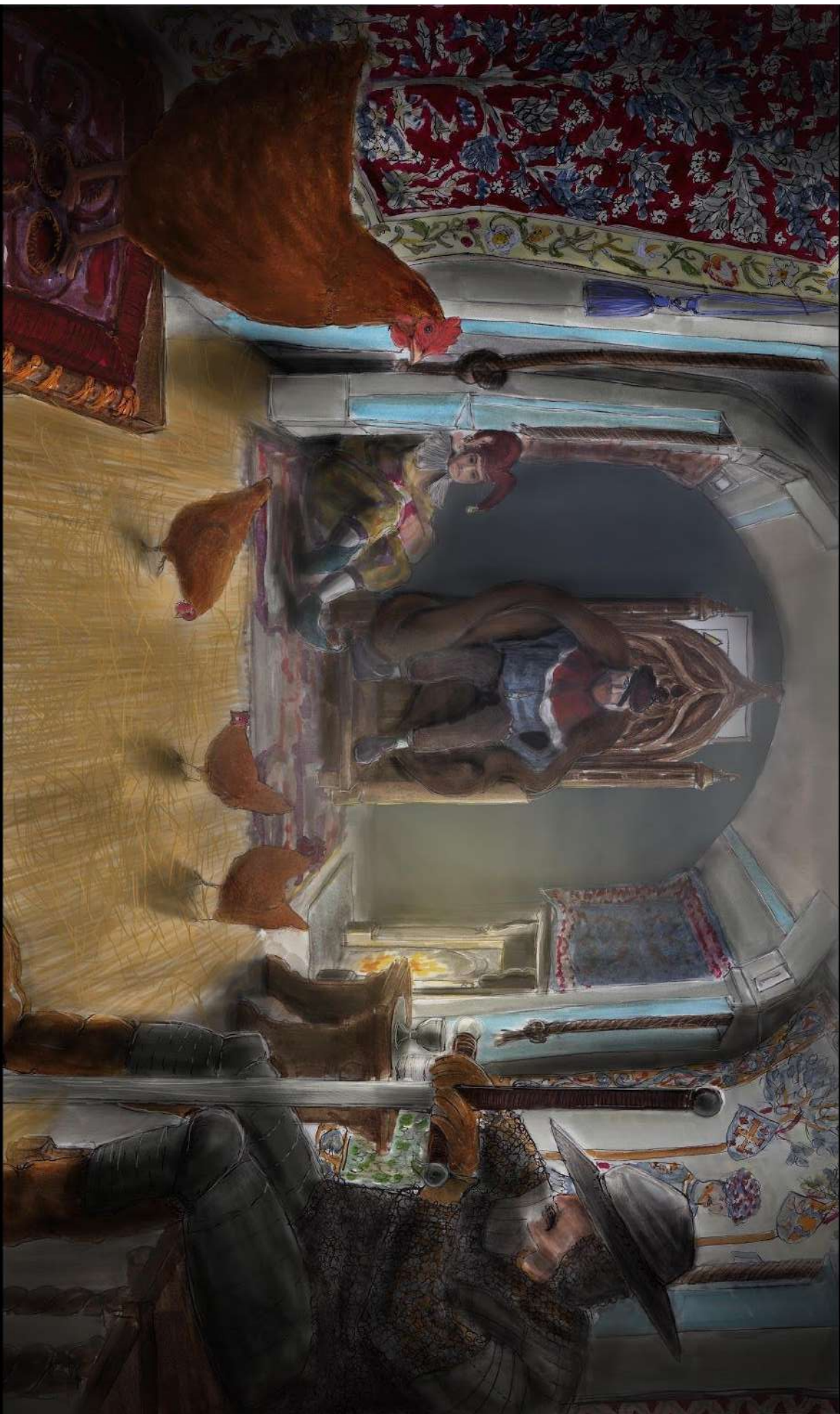
Obráz č. 44 Sen Dvířky-Viktoriánský bazén v domě Portiků



Obrázek č. 48 Hala v domě u Portiků

Obraz č. 66 I slingtonova sín





Obrázek č. 73 Hraběcí dvůr ve vačónu (Earl's court)

Obráz č. 75 Knihovna ztrátů a nálezů





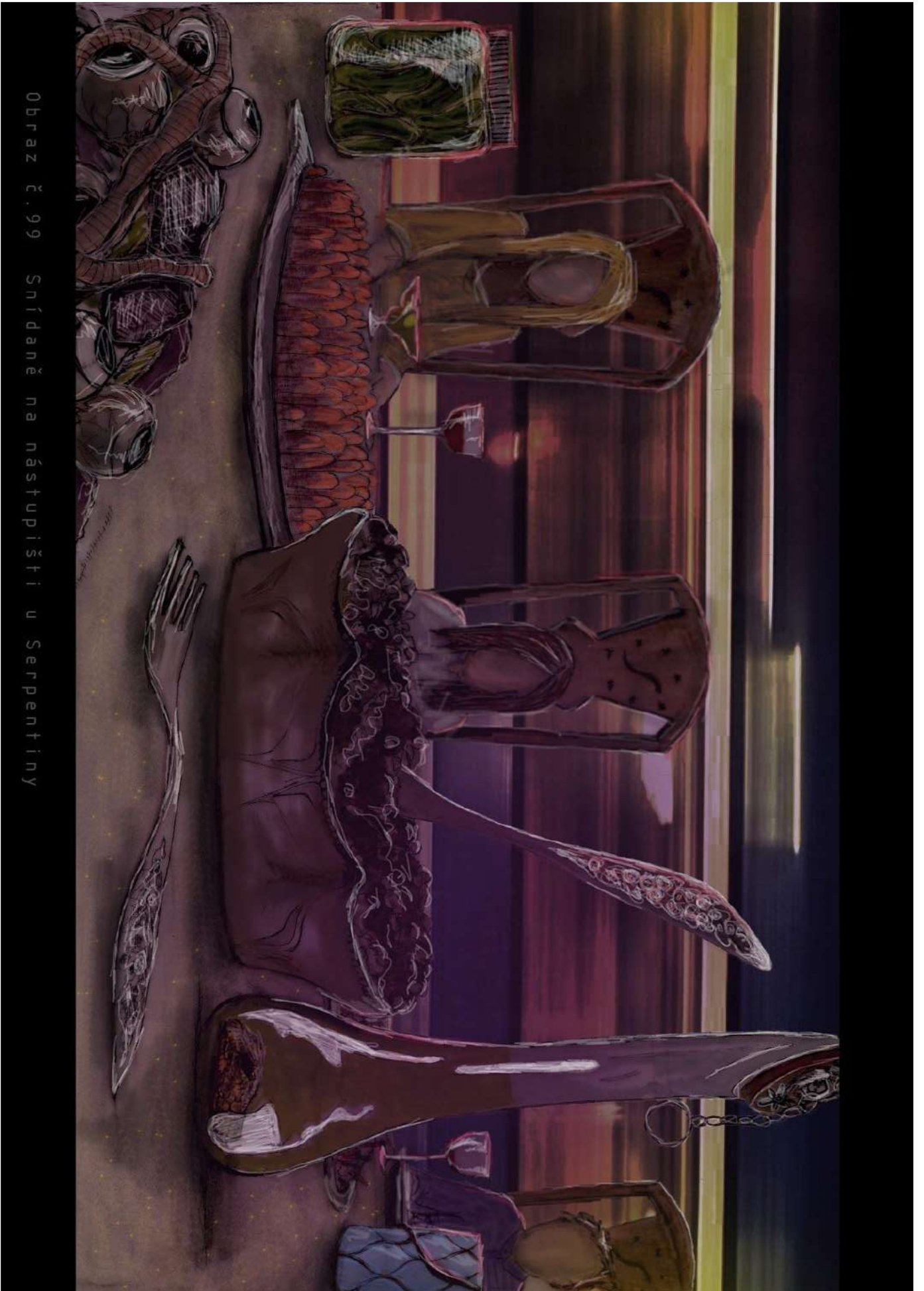
Obráz č. 76 Střecha - Amulet londýnské bestie v Markýzově ruce



Obráz č. 86 Vernisáž ve velkém sále British musea

Obráz č. 95 Sen Hunter - lov v podzemní džungli Bangkokku



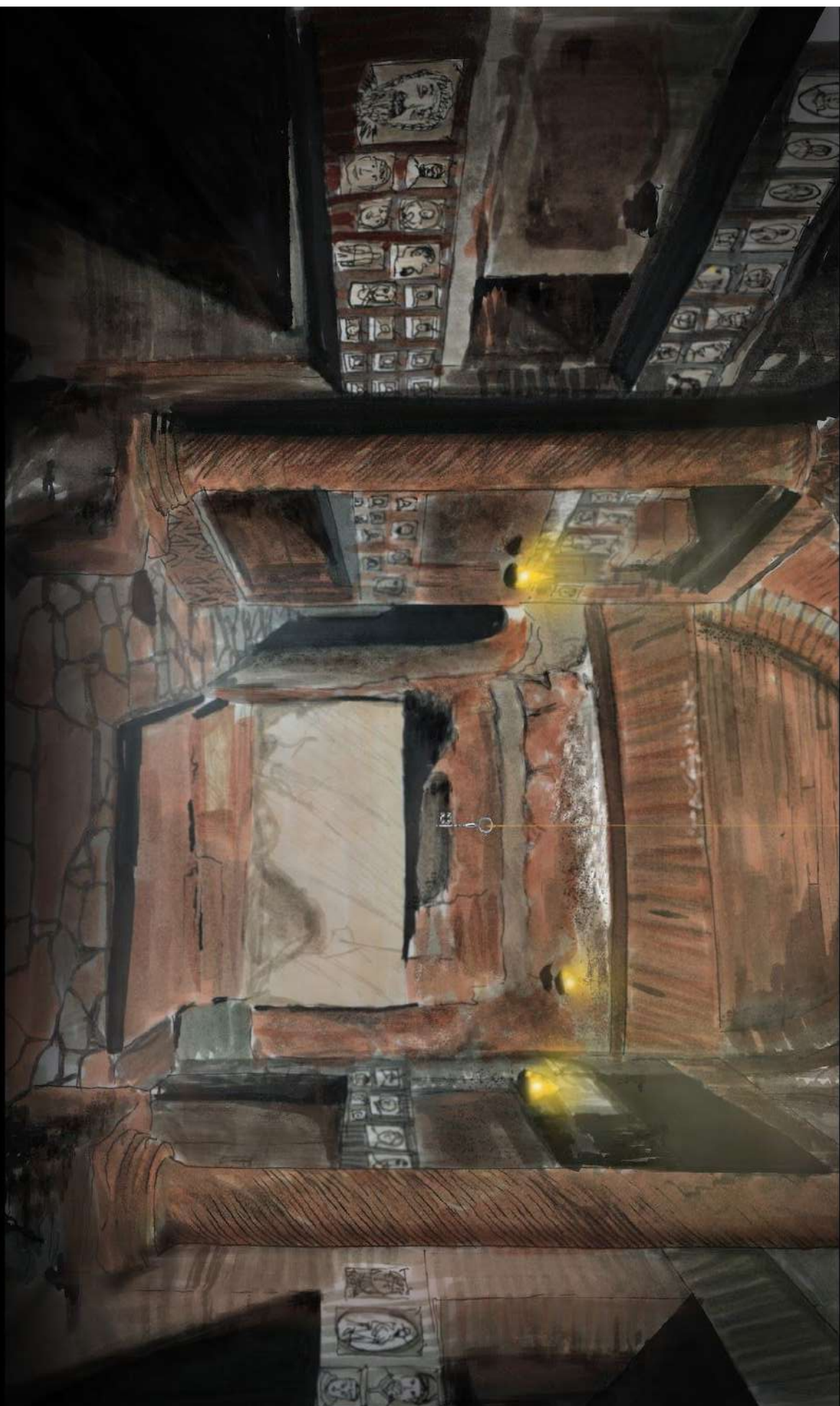


Obraz č. 99 Snídaně na nástupišti u Serpentina

Obráz č. 102 Most k opatství



Obraz č. 113 Krypta opatství





Obráz č. 125 Pohyblivý trh na Křižníku HMS Belfast

Obráz č. 135 Sestupná ulice



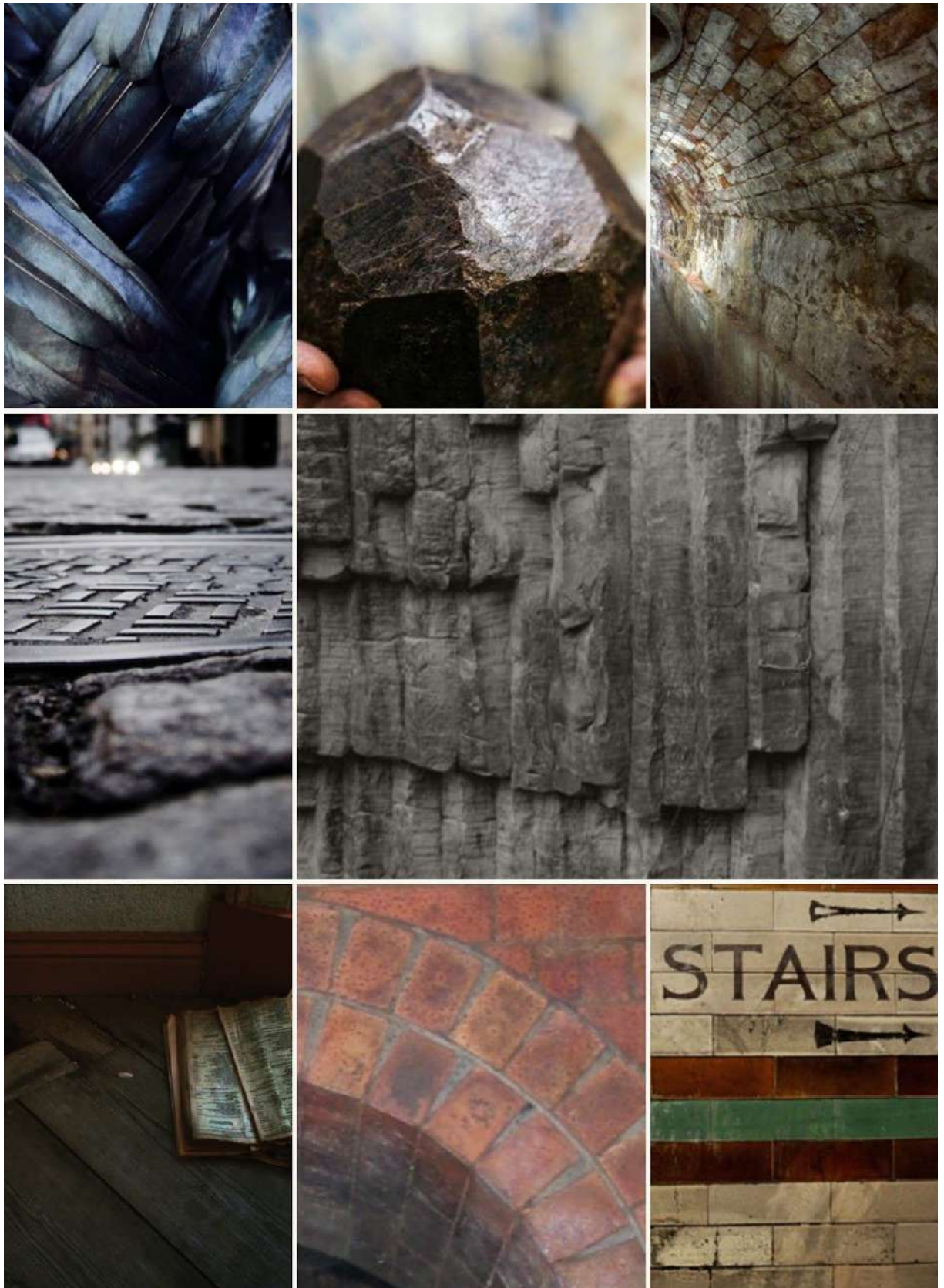
Obráz č. 143 Boj s londýnskou bestií v labyrintu



Obráz č. 171 Richard otvírá dveře do Podlondýna



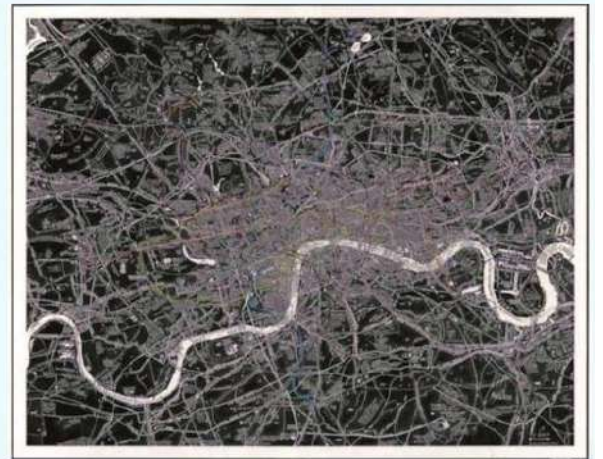
3.5.3. Moodboardy



Podlondýn - materiály a textury

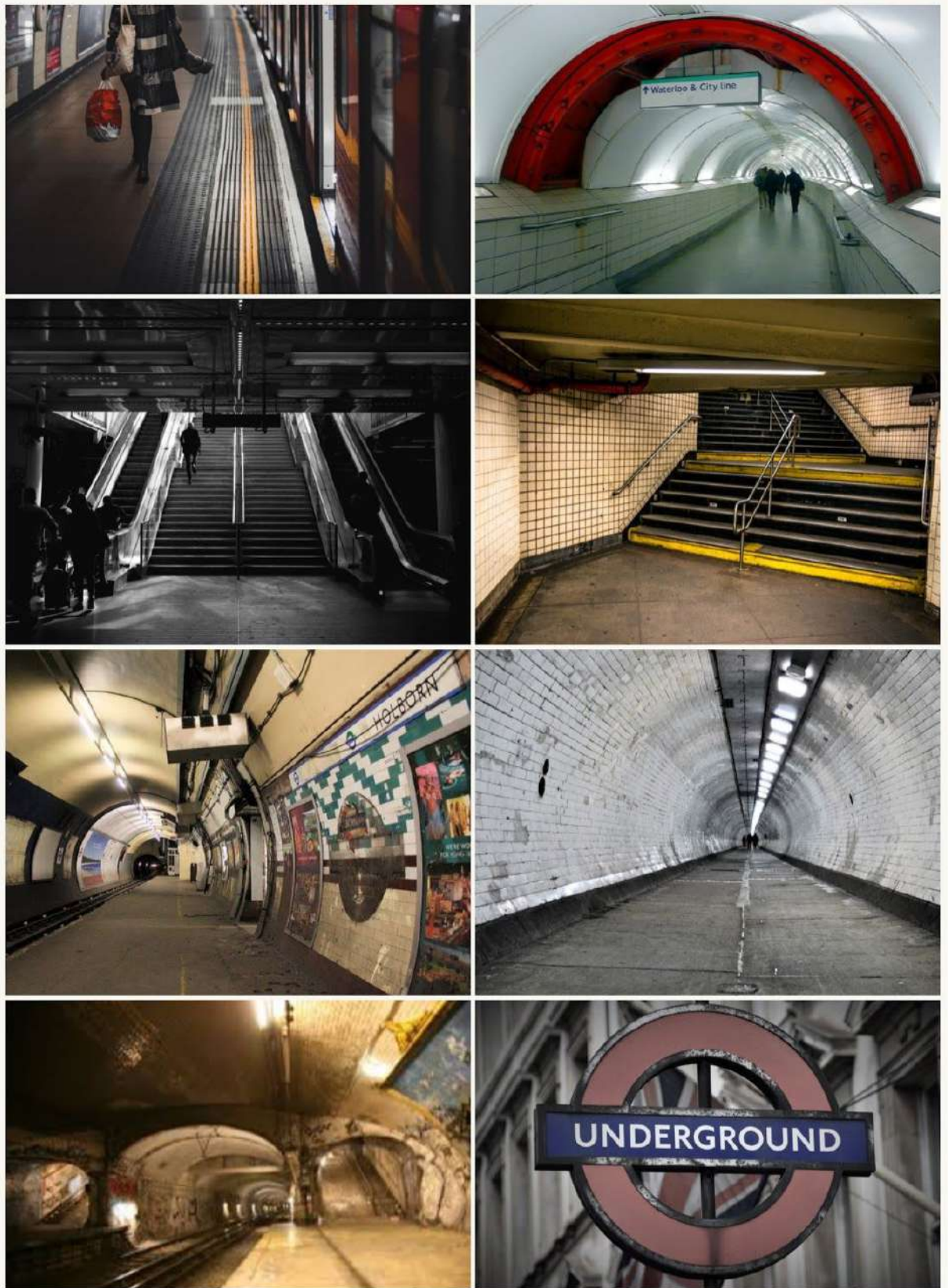


Nadlondýn - atmosféry

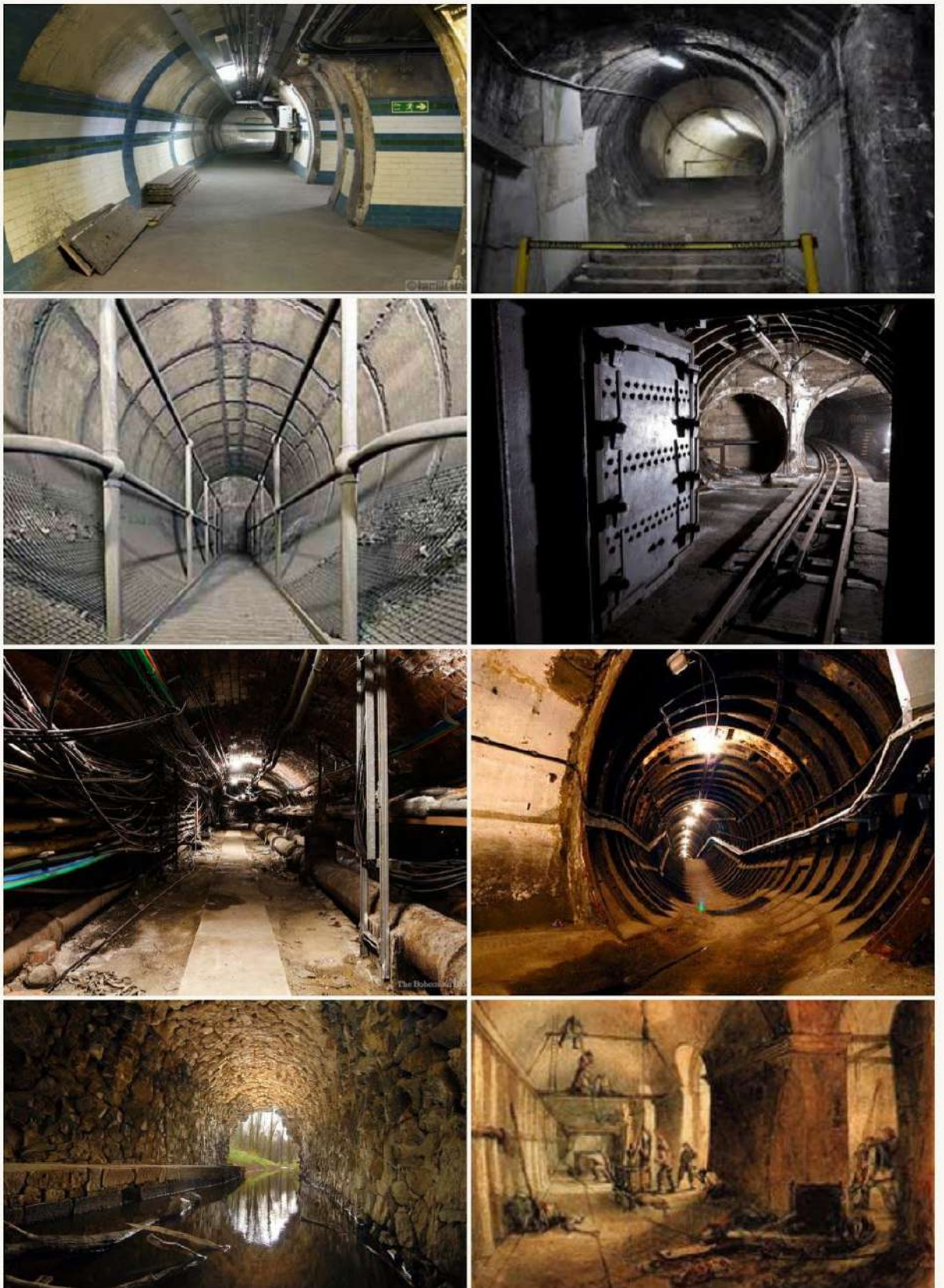


Podlondýn - atmosféry

3.5.4. Reference



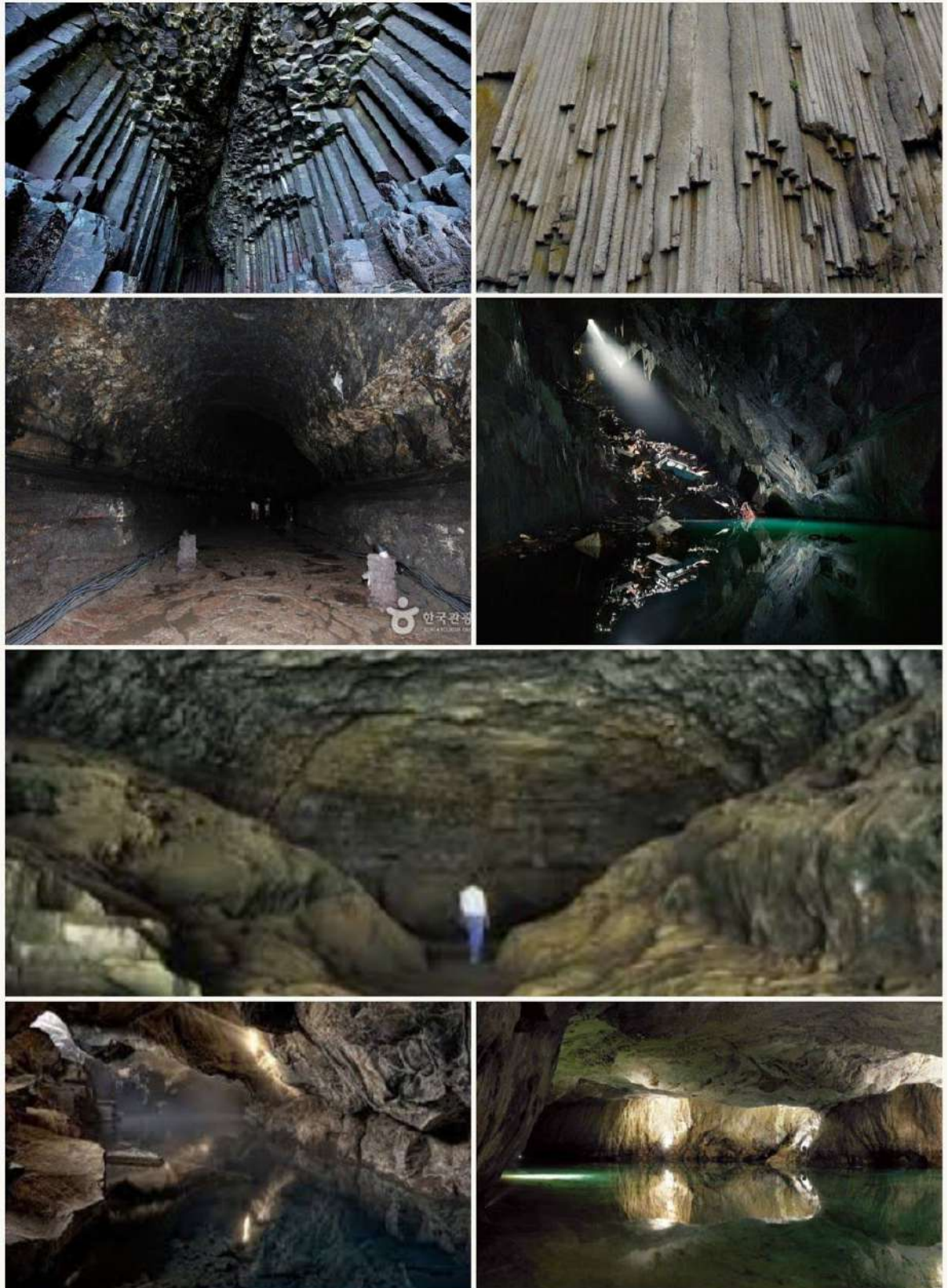
Londýnské metro



Tunely



Kanály



Jeskyňe



Architektura

3.6. Závěr

Práce měla za cíl přiblížit a ukázat způsoby přístupu scénografie na vybraných městských fantasy snímcích.

Na škále vybraných filmu je vidět různorodost přístupů vzhledem k zemi vzniku, a technologickým možnostem v době natočení filmu. Jasně vyplývá, že nezávisle na době či zemi, tvůrci využili všech dostupných prostředků pro vytvoření nutných magických iluzí. Zároveň také hledali nové cesty, jak se vymezit vůči stereotypu běžných fantasy snímků.

Porovnání kinematografie české a zahraniční nebylo dost dobře možné vzhledem k faktu, že česká kinematografie moderním fantasy snímkům doposud nevěnovala dostatečnou pozornost. Ačkoli v historii se tvořili filmy velmi tvůrčí a osobité, které si s fantasií byly velmi blízké. Světově známým tvůrcem je například Jan Švankmajer, který však svou tvorbou spadá do surrealismu. Tím se také v práci naráželo na další důležitý fakt, a tím je vymezení se vůči dalším žánrům a podžánrům.

V diplomové práci je zřetelné, že najít čistě žánrový film je složité, právě z důvodu míchání žánrů. Rozbory filmů tedy napomohly se blíže podívat na téma moderního urban fantasy, a popsat jeho vlastní charakteristiky aplikované ve scénografii.

3.7. Seznam použitých pramenů a literatury

LITERATURA

- BORDWELL, David. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: AMU, 2007. ISBN 978-80-7331-091-2.
- GAIMAN, Neil. *Nikdykde*. Vydání třetí, doplněné autorem. Přeložil Ladislava VOJTKOVÁ, přeložil Richard PODANÝ. Frenštát p.R.: Polaris, 2017. ISBN 978-80-7332-372-1.
- POWER, Dermot. *The Art of the Film: Fantastic Beasts and Where to Find Them*. Harper Collins, 2016. ISBN 9780008204617

INTERNETOVÉ ZDROJE

- ARCHITECTURAL DIGEST [online]. Dostupné také z: <http://www.architecturaldigest.com/gallery/the-magical-set-designs-of-fantastic-beasts-and-where-to-find-them#3>
- ART OF VFX [online]. [cit. 2018-05-24]. Dostupné z: <http://www.artofvfx.com/bright-jason-billington-vfx-supervisor-iloura/>
- ARTSTATION [online]. [cit. 2018-05-24]. Dostupné z: <https://www.artstation.com/artwork/qGaKN>
- ČSFD.CZ Česko - Slovenská filmová databáze [online]. Praha: POMO Media Group s.r.o., 2001. <https://www.csfd.cz/>
- DIGITAL MEDIA WORLD [online]. [cit. 2018-05-24]. Dostupné z: <http://www.digitalmediaworld.tv/in-depth/1880-iloura-illuminates-a-dark-urban-fantasy-for-netflix-s-bright>
- IMDb - Movies, TV and Celebrities [online]. Seattle, WA: IMDb.com, Inc.. 1990-2017 www.imdb.com/
- INDIEWIRE [online]. [cit. 2018-05-24]. Dostupné z: <http://www.indiewire.com/2017/12/bright-review-netflix-will-smith-max-landis-david-ayer-worst-movie-2017-1201909960/>

- NEFF [online]. [cit. 2018-05-24]. Dostupné z:
http://neff.cz/knizky/09_arkadie_studie_appl.html
- ROTTEN TOMATOES [online]. [cit. 2018-05-24]. Dostupné z:
<https://www.rottentomatoes.com/m/bright/reviews/>
- WIKIPEDIA [online]. [cit. 2018-05-24]. Dostupné z:
<https://www.wikipedia.cz/>

AKADEMICKÉ A JINÉ PRÁCE

- ZBIECZUKOVÁ, Irena. *Pojetí hrdiny ve fantasy literatuře*. Praha, 2011. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze.
- 20TH CENTURY FOX. *Night Watch (Nochnoi Dozor): Production Notes*. Russia, 2005

FILMY

- Bright [film], Režie David Ayer, USA 2017
- Fantastic Beast and where to find them [film], Režie David Yates, USA 2016
- Jak utopit doktora Mráčka, aneb konec vodníků v Čechách [film], Režie Václav Vorlíček, Československo 1976
- Nochnoy dozor [film], Režie Timur Bekmambetov, Rusko, 2006