

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Scénografie – Film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÉ POHÁDKY „NEZNÁLKOVY
PŘÍHODY“ PODLE STEJNOJMENNÉ KNIHY NIKOLAJE
NIKOLAJEVIČE NOSOVA**

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POHÁDEK V ČESKÉ I ZAHRANIČNÍ
KINEMATOGRAFII**

BcA. Ivana Plačková

Vedoucí práce: akad. arch. Jindřich Kočí

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

Datum obhajoby: 14. 1. 2021

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of Stage Design

Stage Design – Film and Television

MASTER DEGREE WORK

**VISUAL CONCEPT OF THE FILM FAIRY TALE "THE ADVENTURES
OF DUNNO" BASED ON THE BOOK BY NIKOLAJ NIKOLAJEVIČ
NOSOV**

**FILM ADAPTION OF FAIRY TALES IN CZECH AND FOREIGN
CINEMATOGRAPHY**

BcA. Ivana Plačková

Supervisor: akad. arch. Jindřich Kočí

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

Final exam date: 14. 1. 2021

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2021

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma:

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÉ POHÁDKY „NEZNÁLKOVY
PŘÍHODY“ PODLE STEJNOJMENNÉ KNIHY NIKOLAJE
NIKOLAJEVIČE NOSOVA**

**FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POHÁDEK V ČESKÉ I ZAHRANIČNÍ
KINEMATOGRAFII**

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

UPOZORNĚNÍ

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

Děkuji akad. arch. Jindřichu Kočímu za vedení diplomové práce.

Abstrakt

Diplomová práce zpracovává výtvarný koncept knihy Neznámkovy příhody od ruského autora Nikolaje Nikolajeviče Nosova.

Práce se skládá ze dvou částí. Teoretická část se zabývá historií a definicí pohádkového žánru. Dále rozebírá pět vybraných filmových adaptací pohádkových příběhů, jak v československé, tak i světové kinematografii.

Praktická část popisuje děj knihy a výtvarné řešení hlavních filmových prostředí. Následně je doplněna vlastními výtvarnými návrhy prostředí pohádkového světa.

Abstract

The diploma thesis deals with the artistic concept of the book The Adventures of Dunno by the Russian author Nikolai Nikolayevich Nosov.

The work consists of two parts. The theoretical part deals with the history and definition of the fairy tale genre. It also analyzes five selected film adaptations of fairy tales, both in Czechoslovak and world cinematography.

The practical part describes the plot of the book and the artistic solution of the main film sets. Then, it is complemented by visual designs of the fairytale world.

Obsah

ÚVOD	8
I. TEORETICKÁ ČÁST.....	9
1. FILMOVÉ ZPRACOVÁNÍ POHÁDEK V ČESKÉ I ZAHRANIČNÍ KINEMATOGRAFII	10
1.1. HISTORIE DĚTSKÉ LITERATURY	10
1.1.1. <i>Definice pohádky</i>	10
1.1.2. <i>Historický vývoj</i>	11
1.2. VÝVOJ KINEMATOGRAFIE PRO DĚTI U NÁS.....	16
2. ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ A SERIÁLU	19
2.1. FAUNŮV LABYRINT	19
2.1.1. <i>Děj</i>	19
2.1.2. <i>Výtvarná koncepce</i>	21
2.1.3. <i>Obrazová příloha</i>	25
2.2. MALÁ PRINCEZNA.....	32
2.2.1. <i>Děj</i>	32
2.2.2. <i>Výtvarná koncepce</i>	34
2.2.3. <i>Obrazová příloha</i>	37
2.3. ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ.....	43
2.3.1. <i>Děj</i>	43
2.3.2. <i>Výtvarná koncepce</i>	45
2.3.3. <i>Obrazová příloha</i>	49
2.4. PERINBABA	55
2.4.1. <i>Děj</i>	55
2.4.2. <i>Výtvarná koncepce</i>	57
2.4.3. <i>Obrazová příloha</i>	60
2.5. JEHO TEMNÉ ESENCE	67
2.5.1. <i>Děj</i>	67
2.5.2. <i>Výtvarná koncepce</i>	70
2.5.3. <i>Obrazová příloha</i>	74
II. PRAKTICKÁ ČÁST	82
3. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÉ POHÁDKY „NEZNÁLKOVY PŘÍHODY“, PODLE STEJNOJMENNÉ KNIHY NIKOLAJE NIKOLAJEVIČE NOSOVA	83
3.1. DĚJ.....	83
3.2. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÝCH PROSTŘEDÍ.....	85
3.3. BREAKDOWN	91
3.4. OBRAZOVÁ ČÁST	97
3.4.1. <i>Výtvarný návrh vybraných scén</i>	97
3.4.2. <i>Moodboard</i>	123
ZÁVĚR.....	137
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ.....	138

Úvod

Práce je rozdělena na teoretickou a praktickou část. Teoretická část se věnuje nejdříve vzniku pohádky a vývoji dětské literatury. Dále stručně popisuje vývoj filmů pro děti v české kinematografii. V neposlední řadě se zaměřuje na rozbor čtyř filmů a jednoho seriálu. Do výběru jsou zahrnuty příklady s různým pohledem na zpracování pohádkového žánru.

Praktická část se zabývá výtvarným řešením knihy Neznámkovy příhody od Nikolaje Nikolajeviče Nosova. Nejdůležitějším podnětem pro zpracování této knihy, byla především možnost vytvořit zcela nový pohádkový svět.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1. Filmové zpracování pohádek v české i zahraniční kinematografii

1.1. Historie dětské literatury

1.1.1. Definice pohádky

Zábavný, zpravidla prozaický žánr folklórního původu s fantastickým příběhem. (Mocná, Peterka 2004, s. 472)

Počátky pohádek jsou neodmyslitelnou součástí lidové slovesnosti. Pohádky jako literární texty vznikaly zapisováním vyprávění příběhů, které putovaly celým světem. V pohádkách napříč zemí se vyskytují podobné motivy, ať už jsou to postavy, nadpřirozené bytosti nebo předměty. Zaznamenávají lidskou představivost, životní moudrosti a touhu po dobru.¹

Pohádka vytváří fantazijní svět, který funguje nezávisle na společensko-historické realitě, neřídí se přírodními zákony, má vlastní řád. Většinou se odehrává bez bližšího časového i geografického určení. Obvykle bývá příběh ukončený a vítězí dobro nad zlem. Využívají se ustálené slovní obraty (zazvonil zvonec a pohádka je konec), magická čísla (3 synové, 3 úkoly), kouzelné předměty (kouzelné zrcadlo, létající koberec). Objevují se nadpřirozené bytosti.³

Podle původu rozlišujeme dva základní druhy pohádek, a to lidové neboli anonymní a autorské čili umělé. U lidových pohádek je původní autor neznámý. Jsou to například pohádky bratří Grimmů, kteří se zabývali jejich zapisováním, tříděním a přetvářením v ucelený text. Jsou to literární adaptace původního vyprávění.¹

Základem lidové pohádky je umělecká fantastika nebo podobenství. Typickými znaky jsou neurčitost místa a děje, magický obsah,

nadpřirozené prostředí. Postavy vycházejí z archetypů a zůstávají stejné. Vyprávění pohádky pramení z imaginárních představ a přání člověka.¹ Hlavní hrdina musel často procházet náročnou zkouškou. Dalším typem byly zvířecí pohádky, kde zvířata vystupují jako hlavní představitelé.³ Pohádky byly součástí vypravěčských rituálů a byly vyprávěny dospělými.¹ Původně nebyly určeny dětem, ale dospělým.³

Naproti tomu autorské pohádky jsou pouze inspirovány lidovou pohádkou a jsou přetvořeny v osobité příběhy. Tvůrčí část převažuje nad lidovou předlohou nebo je to zcela uměle vymyšlený příběh s pohádkovými rysy.¹ Více je zde zastoupena realita a soudobé civilizační proměny. Kouzelné motivy prostupují do každodenní skutečnosti. Děj je komplikovanější, vyznačuje se více konkrétním prostředím i časem, přidává kouzelné prvky spolu se všedními.³

1.1.2. Historický vývoj

Pohádky jednotlivých národů jsou zejména obsahově velmi podobné. Badatelé opakování stejných pohádkových motivů po celém světě vysvětlují třemi teoriemi. Podle mytologické teorie jsou pohádky pozůstatky starých indoevropských mýtů. Příběhy symbolicky znázorňují přírodní jevy a cykly podobenstvím a personifikací. Migrační teorie předpokládá že pohádky vznikly na jednom místě - území Indie a odkud se šířily dál. Antropologická teorie popírá vznik pohádek v jednom místě. Tvrdí, že pohádky se stejnou tematikou mohou vznikat nezávisle na sobě. Protože lidé bez ohledu na to, kde a v jaké společnosti žili, první představy o základních otázkách – o dobru, duši, smrti, nemoci atd. měli stejné.³

První pohádky se objevují ještě před antickou kulturou. V starověku však neprobíhala žádná sběratelská činnost. I když Indie byla dlouho považována za místo vzniku pohádek, nejstarší pohádka O dvou

bratřích pochází z Egypta ze 13. st. př. n. l. Více příkladů nacházíme až v antické literatuře a v bibli. Ve středověké literatuře se objevují pohádkové prvky napříč žánry. Základním anonymním dílem, kterým se inspirovali nejoblíbenější díla středověké literatury se stal arabský cyklus Tisíc a jedna noc.³

Od 16. století se začínají zpracovávat folklorní pohádky. K pohádce se až do konce 18. století přistupovalo jako k zábavnému žánru, který měl v měšťanských a šlechtických rodinách také výchovný charakter. Nové vnímání pohádky iniciují až bratři Jacob a Wilhelm Grimmové, kteří usilují o autentickou podobu lidové pohádky. Od předchozích barokních a klasicistních děl jsou jejich pohádky daleko výrazově drsnější, lidovější a směřují k dětskému čtenáři. Také se rozvíjí autorská pohádka, ta se zaměřuje jak na děti, tak dospělé. Až v 19. století se začínají pohádkové náměty stávat samostatným dětským literárním žánrem.³

Počátky našeho písemnictví se datují od 9. století, ale rozvoj literatury určené především pro děti se datuje až v 18. století. Souviselo to především s postavením dítěte ve společnosti. Dětství bylo chápáno jako dočasný stav před dospělostí a dítě bylo neplnohodnotnou bytostí. Důležité bylo co nejrychleji začlenit děti mezi dospělé, ale probíhalo to pouze na symbolické rovině. Děti se byly zapojovány do práce, probíhaly předčasné sňatky atd. Děti se setkávaly s literaturou pouze prostřednictvím kolektivního vyprávění nebo předčítání. Tyto příběhy však byly adresovány současně dospělým. Rozvoj literatury pro děti byl tedy značně opožděn, ale příběhy, které byly určené především dětem se rozšiřovaly ústně, lidovou slovesností, například ve formě ukolébavek a textů k dětským hrám.²

Umělá forma literatury pro děti se vyskytovala jen občas a věnovala se především modlitebním knížkám, kázáním a učebnicím a většinou byla anonymní. Přelomovou knihou byla až v 17. století učebnice Jana Amose Komenského *Orbis pictus* neboli *Svět v obrazech*. Kniha oslovovala děti svými ilustracemi i Komenského vyučovací zásadou *Schola ludus* neboli *Škola hrou*. Další rozvoj byl zavedením povinné docházky, za vlády Marie Terezie a Josefa II. Což vyvolalo tlak na školskou literaturu, sloužící zejména pro učitele a vzdělání dětí. Autoři těchto učebnic a beletrie s výchovnými prvky byly pedagogové a kněží. Důraz na především výchovný charakter knih pro děti převládal až do konce 19. století. Kvůli omezenému přístupu dívek ke vzdělání vznikl i tlak na knihy určené dívkám. Prvními autorkami těchto knih byly Magdalena Dobromila Rettigová a Marie Antonie.²

V druhé polovině 19. století se začala plně rozšiřovat dětská literatura. Byla ovlivňována světovou literaturou, která k nám přicházela spolu s novými formami dobrodružného a historického románu. Až v poslední třetině 19. století se začalo tvořit i v nezávislosti na školní literaturu. Rozšířením četby dětí se stala díla významných českých básníků, jako byl například Jan Neruda a Jan Vrchlický. Zároveň však narůstal počet nekvalitně zpracovaných knih, imitací lidových pohádek, ze kterých mizí původní obsah a je nahrazován mravním ponaučením. Na rozvoji různých druhů dětské literatury se podíleli i nakladatelství s edicemi a časopisy zaměřenými na děti. Začal se měnit i vzhled knih, zpočátku byly zdobeny stejně jako knihy pro dospělé. Využívaly se ocelorytina a barvotisky od anonymních autorů, které se nacházely pouze na začátku knihy. Koncem 19. století se začaly ilustrace tisknout i mezi text a umělci se začali zařazovat jako hlavní ilustrátoři pod určité nakladatelství.²

Na počátku 20. století se do dětské literatury dostává realismus. Hlavním tématem byl často dětský hrdina, který se vypořádává s těžkým osudem. Autoři tímto v meziválečném období vzpomínali na své vlastní dětství. Začaly se objevovat sériové typy příběhů, které popisují několik let ze života hlavního hrdiny. Jako reakce na první světovou válku se psaly příběhy o českých legionářích. Aby se tato tematika lépe přiblížila dětem, měl hlavní hrdina často zvířecí podobu. Tato literatura byla oceňovaná k výchově vlastenectví.²

Po první světové válce vzrostl nárůst dobrodružné literatury, oproti dřívějšímu obohacené o nové technologie a poznávání exotických krajín, hodnoty skautingu. V knihách určené pro dívky se hlavní hrdinka stává emancipovanou ženou, která touží po vzdělání a kariéře, ale pořád je podřízena rodině a manželství. Rozvíjela se i přírodní literatura ve dvou směrech. První byly knihy vznikající čistě z objektivního pozorování přírody, druhé se pouze přírodou inspiroují, například zvířecí pohádky.²

Začátkem 40. let se začínají opět objevovat myšlenky, zdali dětská literatura nemá mít pouze výchovný charakter. Tento spor byl překonán myšlenkou, že pohádky podporují tvůrčí myšlení a rozvoj představivosti. V meziválečném období začala převládat umělá autorská pohádka s civilizačními prvky, která oslovovala v době okupace i dospělé čtenáře.²

Po druhé světové válce je dětská literatura především autorská a žánrově i tematicky rozmanitá. Omezením se staly nedostatek papíru a tiskárenské kapacity. Kvůli tomu vznikl nový časopis *Mateřídouška*, který dával příležitosti novým autorům.²

Velký zvrat ve vývoji nejen dětské literatury se stal v roce 1948. Došlo k cenzuře literatury, přestaly vycházet knihy s náboženskou, skautskou, vojenskou tematikou a dívčí dobrodružné příběhy. Dětská literatura měla především vykonávat ideologickou úlohu. Komunistickou propagandou se staly pionýrské povídky.²

V druhé polovině 50. let dochází k postupnému uvolňování, začíná se obnovovat žánrová rozmanitost. Objevují se dívčí romány, dobrodružná, cestopisná i sci-fi literatura. Zvýšil se nárůst časopisů pro děti jako Sluníčko, ABC nebo Sedmička, kde se začal prosazovat komiks. Zásadním prvkem moderní pohádky se stala hra a hravost.²

V době normalizace se opět začala literatura cenzurovat. Někteří autoři, kteří nemohli publikovat knihy pro dospělé, přecházeli právě k dětské literatuře, kterou cenzura zasáhla nejméně. Znova, i když ne tak přísně jako v 50. letech, se dětské knihy využívají jako nástroj výchovy ideologie.²

Po společensko-politické změně po roce 1989 došlo i k většímu přetvoření literatury. Důležitým faktorem bylo zaujmout dítě vizuální stránkou díla. Začíná se rozvíjet žánr fantasy ve dvou směrech, rytířské příběhy odehrávající se ve fiktivním čase i prostředí a prózy stavějící na prolínání bájného se skutečností. Hledají se nové cesty pro obrazovou knihu a volby výtvarných technik i materiálů.²

Ve 21. století je dětská literatura vnímána jako plnohodnotná součást národní literatury a některá díla dokážou zaujmout jak dětského, tak i dospělého čtenáře.²

1.2. Vývoj kinematografie pro děti u nás

Vymezení dětského filmu jako samostatného žánru se může zdát komplikované, protože dětský film slučuje několik filmových žánrů jako detektivka nebo komedie. Proto dětský filmový žánr určuje především jeho cílová skupina diváků tedy děti.⁴

Ze začátku se v kinematografii podobně jako v literatuře tvůrci odvraceli od dětského diváka. První filmy pro děti a mládež sloužily výhradně k výchově. U nás se dětské filmy produkovaly v předválečném období jen ve velmi malé míře.⁴ Jednalo se především o animované filmy, které se tvořily ve Zlínských filmových ateliérech.⁵

Důležitým rokem pro formování dětského filmu byl rok 1945, kdy došlo k zestátnění československé kinematografie. Výrobu, dovoz i distribuci filmů v Československu řídil výhradně stát. Zestátnění přineslo novou strukturu oboru a kvůli novému společenskému postavení filmu, se začala přehodnocovat podoba dětského filmu.⁴

Dětem v poválečném Československu se věnovala zvýšená pozornost. Kinematografie, rozhlas, literatura a divadlo měli sloužit pro „výchovu uměním“. Výchova uměním měla mít dopad na všechnu mládež, proto měla srozumitelnou uměleckou formu a širokou dostupnost. Dostupnost pro všechny děti se zajišťovala například slevami na dětské snímky nebo putovními kiny. Výchova uměním měla za cíl učit pravdivě poznávat svět a život kolem. Vznikaly filmy speciálně určené do škol s propagační tematikou.⁴

Celkově se ale v kinematografii prosazovala spíše výroba veseloher a dobrodružné snímky, u kterých se předpokládal vyšší zisk. Dětské filmy se ve větším počtu začaly prosazovat až po roce 1950.⁴

Většina dětských filmů dobrodružného charakteru byla z pionýrského prostředí s hlavními chlapeckými hrdiny. Výjimkou se stala poválečná pohádka z roku 1952 od Bořivoje Zemana – Pyšná princezna, která ovlivnila další pohádkovou tvorbu.⁵

V animovaném filmu byla situace jiná, navazovalo se již na předválečnou tvorbu. Animovaná tvorba měla větší politickou podporu. Náměty musely být dopředu schváleny, ale proces nebyl tak přísný jako u hraného filmu.⁵ Do roku 1950 samostatný animovaný dětský film jako žánr v podstatě neexistuje. Nerozdělovala se tvorba na dětské filmy a filmy pro dospělé, pouze se určovaly animované filmy, které mohou sledovat i děti.⁴

Jedny z nejúspěšnějších filmů pro děti v 50. letech byly filmy Karla Zemana. Ve své tvorbě kombinoval hraný a animovaný film a experimentuje s filmovými triky. Jeho filmy ale nevznikaly pouze pro zábavu, měli i edukační formu. Můžeme sem zařadit například snímek Cesta do pravěku z roku 1955. Jeho tvorba byla oceňována i na mezinárodních festivalech.⁶

Dalším autorem, který přispěl k rozvoji dětského filmu byl Ota Hofman. Napsal scénáře například pro filmy Punťa a čtyřlístek nebo Honzíkova cesta.⁶

Od března roku 1968 už nemusela být filmová tvorba kontrolována a cenzura se vztahovala jenom na snímky týkající se problematiky spojené se zájmy Československé vlády. To bohužel skončilo v srpnu téhož roku invazí vojsk Varšavské smlouvy a opět byla zavedena cenzura a kontrola informací v médiích.⁶

Cenzura obsahu tvorby pro děti byla opět o něco volnější než u obsahu tvorby pro dospělé publikum. Právě proto někteří zavrhaní tvůrci přecházeli právě k dětskému filmu a přibývalo tak

v tomto žánru více kvalitních autorů. Například dramaturg Jan Procházka, jehož film Už zase skáču přes kaluže, zfilmován Karlem Kachyňou, se dostal na filmová plátna, ale Procházkově jméno nesmělo být v titulcích. I přes menší kontrolování, musel dětský film pořád splňovat určitá kritéria, například musely vznikat příběhy z prostředí Pionýra.⁶

V 70. letech začala být oblíbená seriálová tvorba pro děti. Vznikl například seriál Pan Tau. Objevily se nové náměty z prostředí dětského domova a rodinné vztahy. V snímcích se také více preferovala realita před kouzelnými prvky.⁷

V 80. letech se filmová dětská tvorba obrací nejen k dítěti, ale k celé rodině. Námětem se stala současná společenská situace, na kterou reaguje celá česká kinematografie.⁷

Po sametové revoluci došlo k postupné privatizaci filmového průmyslu a stání cenzura byla odstraněna. Bohužel to mělo negativní vliv na dětský film. Filmy si na sebe musely vydělat a dětský film z tohoto ohledu nebyl výnosný.⁷

V devadesátých letech byly oblíbené pohádky například Nesmrtelná teta (1993) nebo Princezna ze mlejna (1994). Točilo se jich ale málo kvůli finanční náročnosti na dekorace, kostýmy i lokace.⁷

Po roce 2000 se sice finanční situace ustálila a začalo se točit velké množství filmů i pro děti, pro tvůrce, ale začíná i doba velkého tlaku zahraničních filmů.⁷

2. Rozbor vybraných filmů a seriálu

Pro rozbor jsem vybrala čtyři filmy a jeden seriál od různých tvůrců s odlišným pohledem na pohádkový filmový žánr. Výběrem jsem také chtěla poukázat na to, že se vůbec nemusí jednat o jednoduchý příběh pro ty nejmenší, ale že pohádka má široký záběr a může být určena pro všechny věkové kategorie.

2.1. Faunův labyrint

Španělsko/Mexiko 2006, 118 min

Originální název: El laberinto del fauno

Režie: Guillermo del Toro

Scénář: Guillermo del Toro

Producenti: Álvaro Augustín, Guillermo del Toro, Bertha Navarro, Frida Torresblanco

Kamera: Guillermo Navaro

Střih: Bernat Vilaplana

Production designer: Eugenio Caballero

Set Decoration: Pilar Revuelta

Kostýmy: Lala Huete

Budget: \$19 million⁸

2.1.1. Děj

Film začíná vyprávěním příběhu princezny Moanny z podsvětí, která putuje do světa smrtelníků, kde je odsouzena k životu, a nakonec zemře jako člověk. V roce 1944 však dostala nový život jako mladá smrtelná dívka Ofélie, která cestuje se svou těhotnou nemocnou matkou Carmen, aby žila s matčíným novým manželem, krutým franským vojákem Vidalem. Kapitán Vidal má na starosti dopadnout republikánské povstalce v horách na severu Španělska. Hned při příjezdu Ofélie objevuje za táborem starý labyrint, do kterého ji vláká neurčitý hmyz, o kterém si myslí, že je to víla. V táboře se také setkává s hospodyní Mercedes a lékařem Ferreirem, o kterých se

dozvídáme, že tajně pomáhají povstalcům žijícím v lese. V noci opět za Ofélií přilétne hmyz a přemění se v opravdovou vílu. Víla ji vede znovu do labyrintu. Tentokrát se dostává až do úplného středu, kde se setkává s magickou bytostí – faunem. Faun věří, že Ofélie je reinkarnovaná princezna Moanna a aby se mohla vrátit do svého království, musí splnit tři úkoly. Prvním úkolem získat klíč z břicha obří ropuchy, žijící ve starém stromě. Mezitím se zdravotní stav její matky zhorší. V noci přichází faun k Ofélii a pověřuje ji druhým úkolem, zároveň ji předává kořen mandragory, díky kterému pomůže své matce. Dalším úkolem je získat dýku z místa, kde žije děti pojídající stvůra. Faun jí podává křídlo, kterou si nakreslí dveře do tohoto místa a nechává jí na pomoc svoje víly. Varuje ji před stvůrou, která sedí před stolem plným jídla, které za žádnou cenu nesmí jíst. To Ofélie poruší, ale i přesto vyvázne před netvorem a získá dýku. Při útěku se jí snažily pomoci víly, které snědl místo Ofélie. Mezitím v reálném světě Vidal zjistí, že jeho doktor pomáhá povstalcům a zabije ho. Vidal pak objeví kořen mandragory pod postelí Carmen. Carmen ho hodí do ohně a v ten moment začne rodit a následně umírá. Když faun zjistí, že ho Ofélie neposlecha a jedla ze stolu stvůry, odmítá jí prozradit poslední úkol. Mercedes je odhalena jako další zrádce a bojuje s Vidalem o život a utíká do lesa za dalšími povstalcí. Faun se nakonec rozhodne dát Ofélii poslední úkol, na který musí přivést svého bratra do labyrintu. Když ho přinese, faun jí prozrazuje, že pro splnění třetího úkolu a otevření brány je obětí krve nevinného. To Ofélie odmítne. Vidal ji zatím v labyrintu najde, vezme ji bratra a strelí ji. Její krev teče do srdce labyrintu a tím tak sama naplní poslední úkol, portál se otevře a ona se ocitá se svým království. Mezitím v labyrintu Ofélie umírá v náručí Mercedes.

2.1.2. Výtvarná koncepce

Fantasy hororový příběh je zasazen do roku 1944, pět let po španělské občanské válce. Odehrává se na severu španělských hor, kde se prolíná reálný svět s fantaskním. Zatímco vypravěč vypráví o příběhu princezny Moanny, v první scénách filmu vidíme Podzemní království ^{obr.1}. Je to tiché, klidné a temné místo natočené, kde neexistuje sluneční světlo. Budovy království jsou zasazeny do skalnatého povrchu a můžeme na nich sledovat opakující se symbol spirály, jak na prvcích zdobící architekturu, tak i v spirálovitě točitých cestách. Sledujeme princeznu, která utíká do lidského světa. Z temného světa přecházíme mezi ruiny starých budov osvícené sluncem, kde vidíme lidské kosti. Tím vyprávění o princezně končí a přesouváme se do reálného světa. Podzemní království bylo vytvořeno pomocí velkého modelu.

První prolnutí fantaskního světa do reálného se stane už na cestě na základnu, kdy Ofélie najde kámen s vytesaným okem a zjistí, že patří do velkého bloku kamene s vytesanou tváří. Malý kámen s okem vloží zpět na své místo a z úst tváře vyleze velký hmyz, o kterém si Ofélie myslí, že je to víla ^{obr.2 obr.3}.

Rozdělení magického světa od reálného je podpořeno barvami. Magický svět má většinou teplé červené a zlaté barvy. Využívá se měkké světlo a zaoblené tvary. Reálný svět je oproti tomu v chladných modrých barvách, využívají se rovné linie.

Jedno z hlavních filmových prostředí je vojenská základna. Tvoří ji dvoupatrový starý kamenný mlýn a několik jednoduchých stanů a pytle s pískem určené pro stavbu obraných míst. Celá tato základna je stavěná na lokaci ^{obr.4}.

Po příjezdu následuje Ofélie vílu ke starému labyrintu. Labyrint je nedaleko v lese za základnou. Stěny jsou vytvořeny z velkých kamenných bloků, které jsou zarostlé mechem, popínavými rostlinami a kořeny. Vchod tvoří velký kamenný oblouk, v jehož středu je hlava fauna. Labyrint je také stavěný na lokaci ^{obr.5}.

Z interiéru mlýna v celém filmu můžeme vidět jídelnu, ložnici Carmen, ložnici Ofélie, koupelnu, halu, kuchyň a provizorní kancelář kapitána Vidala.

Všechno vybavení je staré jednoduché, chudobné. Všechny povrchy jsou výrazně zpatinovány. Stěny v pokojích jsou kamenné nebo omítané. Podlahy jsou v přízemí kamenné a v prvním patře dřevěné. Osvětlení je zajištěno petrolejovými lampami, svíčkami nebo ohněm v krbu.

Ložnice Carmen je jednoduchý pokoj s jedním malým oknem a krbem, uprostřed místnosti je velká dřevěná vyřezávaná postel s vysokým čelem, ve které před její smrtí spí i Ofélie^{obr6}. Omítané stěny jsou staré a popraskané. Dále v místnosti můžeme vidět už jen dva noční stoky a komodu. Z ložnice se vchází dvoukřídlovými dveřmi do koupelny, kde se pod třemi kulatými okny nachází mosazná vana. Koupelna je do poloviny stěn obložená bílými čtvercovými kachličkami, které mají silnou patinu a na některých místech jsou vypadané ^{obr7}.

Velká hala prostupuje do prvního patra dřevěným schodištěm s jednoduchým vyřezávaným zábradlím a ochozem, ze kterého se vchází do dalších místností v prvním patře ^{obr8}.

Jídelnu tvoří velký dřevěný stůl pro třináct lidí, za kterým se nachází velký kamenný krb ^{obr9}. Z jídelny se po schodech vchází do malé kuchyně, ve které je uprostřed velký kuchyňský stůl. Místnost je zabydlená různými nádobami a načiním na přípravu jídla.

Kapitánova kancelář je provizorně vytvořená ve velké kamenné místnosti podepřené dřevěnými trámy. V zadní části je soustava ozubených kol, které jsou propojeny s vodním kolem z venku budovy. Toto kolo předávalo energii strojům. Z filmu není patrné k čemu budova sloužila. Mohla sloužit například k drcení rud. Mezi zaprášenými věcmi jsou nově přidané kapitánovi věci ^{obr10}.

Poté, co Ofélii umře matka se přestěhuje do nového pokoje. Je to půdní místnost s málo světlem a starými věcmi. Pokoj spíš vypadá jako sklad s malou postelí uprostřed. Všude je prach a ze stěn opadáva omítka ^{obr11}.

Do fantaskního světa se dostáváme poté, co Ofélii v noci navštíví víla a zavede ji do středu labyrintu, kde se setkává s faunem. Faun je magické stvoření, které vypadá jako by bylo současní labyrintu, je porostlé mechem a jeho tělo je tvořeno jakoby uschlým dřevem a kořeny. Střed labyrintu tvoří spirálovitě zatočené kamenné schodiště vedoucí do podzemního kruhového prostoru. Uprostřed této jeskyně stojí kamenný blok s vytesanými ornamenty a faunem obíhající malou holčičku, která nese v náručí miminko. Socha je osvětlená měsíčním světlem. Kolem sochy je na zemi reliéf ve tvaru kruhového labyrintu. Mezi reliéfem se tak tvoří žlab, ve kterém je voda. Jeskyně je stejně jako celý labyrint porostlá mechem a kořeny ^{obr12}.

Mimo reálný svět se Ofélie dostává také při plnění třech úkolů. V prvním úkolu vlezte do velkého starého umírajícího stromu, v jehož

kořenech žije žába, od které má získat klíč. Strom je postaven na lokaci v lese. ^{obr13, obr14}.

Podzemní tunel pod stromem je tak malý, že Ofélie musí lézt po čtyřech. Stěny tunelu tvoří zabahněné kořeny a jdou plné hmyzu. Tato scéna se odehrává za dne, a i když je v podzemí, přes kořeny prosvítá žluté denní světlo ^{obr15}.

V druhém úkolu se pro získání dýky musí vydat na nebezpečné místo, kde žije stvůra požírající děti. Tam se dostane pomocí křídly, kterou si nakreslí dveře na stěnu svého pokoje. Když otevře dveře, jako první před sebou vidí dlouhou chodbu, která se na konci zatáčí, takže nevidíme, kam vede. Chodba má klenutý strop a je rozdělena sloupořadím. Prostor je laděný do hnědo červených barev, povrchy jsou strukturované a nerovné, opět velmi silná patina. Červená barva na stěnách značí krev sněžených dětí. Podlaha má šachovnicový vzor v bílo červené barvě. Chodbu osvětlují především otvory ve stropě, ale světlo proniká i jakoby zarostlými malými okny ve stěnách ^{obr16}.

Na konci se chodba otevírá do většího kruhového prostoru se sloupy a kupolí, na které jsou malby stvůry, jak požírá děti. Pod kupolí je dlouhý stůl s bohatou hostinou, za kterou sedí nahá stvůra bez očí ^{obr17}. I jídlo a nádobí jsou laděné do červených barev. Prostor osvětluje oheň ve velkém krbu a otvory ve stropě, stejně jako v chodbě. Důkazem že stvůra požírá děti jsou kolem sloupů hromádky dětských botiček. V zadní části místnosti je kamenná stěna, do které jsou vytesány tři spojené hlavy. Hlavy mají místo úst malá dvířka se zámkem. Za jedněmi z nich se ukrývá dýka.

Po obětování vlastní krve, a tedy splnění posledního úkolu se Ofélie ocitá ve velkém sále v říši podzemního království. Tam na ni čeká vedle svého otce i matky několika metrový vysoký trůn. Sál je obklopen arkádou, která nese hlediště. Za trůny se sál otevírá do

dalšího prostoru, kde vidíme další budovy království. Vše působí jako budovy postavené v jedné další větší budově s velkým rozetovým oknem, přes které září světlo do celého prostoru a odráží se od zlatých povrchů ^{obr18}. Stavěla se pouze část podlahy se třemi trůny, zbytek obrazu je CGI (Computer-generated imagery – počítačem generovaný obraz) ^{obr19}.

2.1.3. Obrazová příloha



Obr. 1 Podzemní království



Obr. 2 Socha



Obr. 3 Vila



Obr. 4 Stavba vojenské základy

Obr. 5 Stavba labyrintu



Obr. 6 Ložnice Carmen



Obr. 7 Koupelna



Obr. 8 Hala



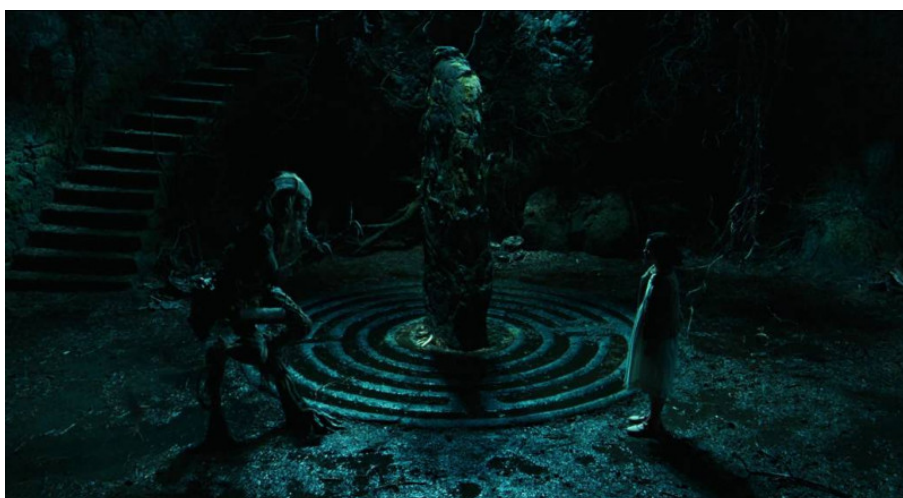
Obr. 9 Jidelna



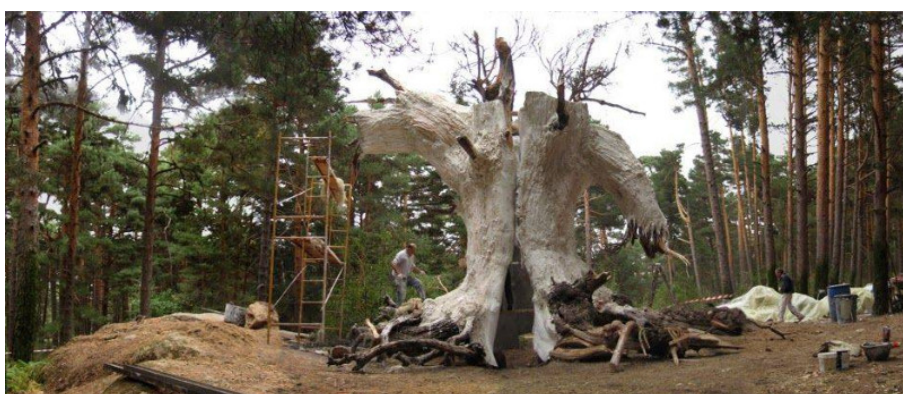
Obr. 10 Kancelář kapitána Vidala



Obr. 11 Pokoj Ofélie



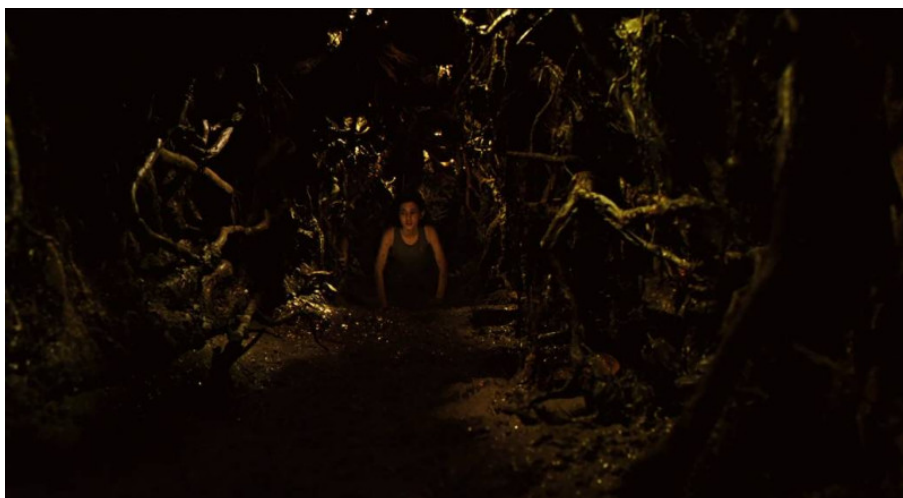
Obr. 12 Jeskyně v labyrintu



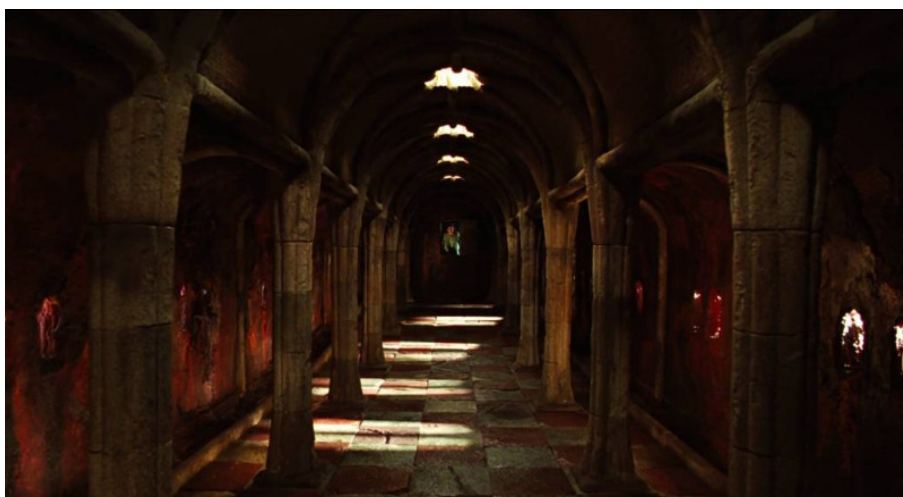
Obr. 13 Stavba stromu



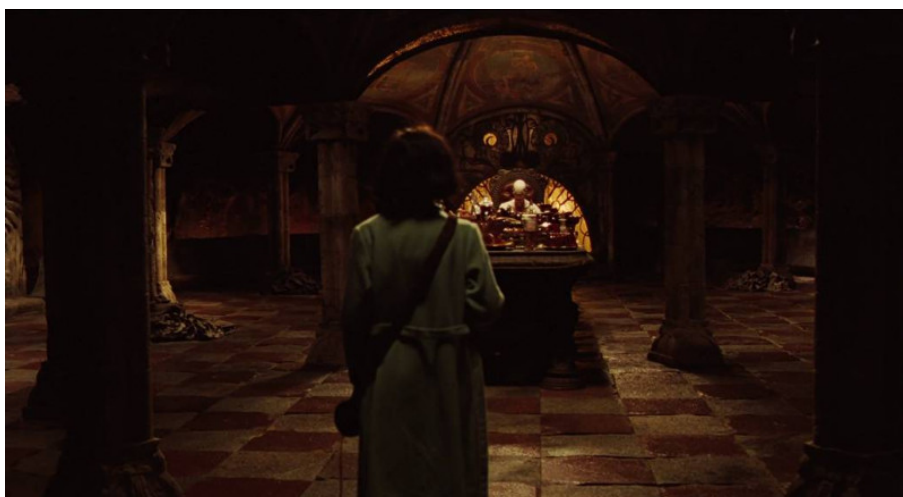
Obr. 14 Umírající strom



Obr. 15 Tunel pod stromem



Obr. 16 Chodba vedoucí ke stvěře



Obr. 17 Hostina



Obr. 18 Podzemní království



Obr. 19 Natáčení Podzemního království

2.2. Malá princezna

USA 1995, 97 min

Originální název: A Little Princess

Režie: Alfonso Cuarón

Scénář: Richard LaGravenese, Elizabeth Chandler

Předloha: Frances Hodgson Burnett

Producent: Mark Johnson

Kamera: Emmanuel Lubezki

Střih: Steven Weisberg

Production designer: Bo Welch

Art Direction: Tom Duffield

Set Decoration: Cheryl Caresik

Kostýmy: Judianna Makovsky

Budget: \$17 million ⁹

2.2.1. Děj

Příběh malé princezny začíná cestou sedmileté Sáry z Indie do Ameriky. V Indii vyrůstala jenom se svým otcem. Její matka zemřela i s její sestrou, když byla malá. Píše se rok 1914 a její otec kapitán Crewe se přihlásí jako dobrovolník do britské armády. Kvůli bezpečí posílá Sáru do dívčí školy do New Yorku. Otec Sáře zajistí nejlepší pokoj, doveze jí tam nejrůznější hračky a nechává ji medailonek s fotkou maminky. Sára ve škole zjišťuje, že jsou zde přísná pravidla, na které dohlíží krutá ředitelka slečna Minchinová. Díky svojí neuvěřitelné představitosti se Sára brzo stává mezi dívkami populární. Po večeři ostatní dívky tajně chodí poslouchat její příběhy o indické princezně.

V den oslavy Sářiných narozenin, přijde do školy advokát jejího otce a sdělí ředitelně smutnou zprávu o úmrtí kapitána Crewea a jeho majetku, který všechen zabavila britská vláda. Ředitelka zuří, protože nedostane zapláceno a Sára tak zůstává bez jakýchkoliv prostředků, peněz ani rodiny. Ředitelka se Sáry naoko slituje a nechává si ji jako služebnou. Sáru přestěhuje k další služebné Becky do podkroví

a zabaví ji všechny věci včetně medailonku, nechává ji pouze knihu a panenku od tatínka. Kvůli přísným pravidlům se teď nemůže bavit s ostatními, kromě Becky se kterou se skamarádí. Jejím kamarádkám ale chybí vyprávění o princezně, a tak za ní opět tajně chodí poslouchat příběhy. Také od ředitelky ukradnou Sářin medailonek a vrátí jí ho.

Mezitím vidíme, že pán z vedlejšího domu Charles Randolph dostal zprávu, že jeho syn, který taky bojuje ve válce a byl ztracen, by mohl být v nemocnici. Když ale přijede identifikovat vojáka s amnézií, zjistí že to není jeho syn. Charlesův moudrý indický pomocník Ram Dass mu poradí, aby vojáka přesto vzal k sobě domů. Mohl by si časem vzpomenout, co se stalo s jeho synem.

Když se dívky znova připlíží na pokračování příběhu o princezně, přichytí je ředitelka. Jako trest Sáře nakáže udělat práci i za Becky, kterou zamkne v pokoji. Obě dvě nechává na den bez jídla. Poté, co ředitelna odejde, Becky tajnou uvolněnou deskou mezi jejich pokoji vejde zpět za Sárou. Aby odvrátily pozornost od hladu, představují si velkou hostinu, krásné šaty a šperky.

Když se na další den ráno vzbudí, zjistí že se jejich sen stal skutečností. Celý pokoj je vyzdobený, čekají na ně krásné šaty a prostřený stůl s jídlem které si představovaly. Všechno tajně přinesl Ram Dass, který je pozoroval z okna vedlejšího domu.

Jakmile si ředitelka uvědomí, že medailonek chybí, jde za Sárou do podkroví. Když vejde a uvidí všechnu tu výzdobu, jídlo i medailonek, nařkne ji z krádeže a zavolá policii. Aby Sára utekla před policií, s Becky položí desku mezi jejím oknem a oknem Rama Dasse a utíká do vedlejšího domu. Než policie stihne přiběhnout do vedlejšího

domu, Sára narazí do vojáka se ztrátou paměti a zjistí, že je to její otec. Ten ji ale zprvu nepoznává, a i když ho ředitelka jasně vidí že je to on, prohlásí že Sára žádného otce nemá. Policie se ji už chystá odvézt, když v ten moment se mu vrátí vzpomínky a zastaví je.

V závěru vidíme přejmenovanou školu pro dívky, která teď patří pánovi Randolphovi. Slečna Minchinová už není ředitelkou a musí pracovat jako kominice. Poslední scéna zachycuje loučení Sáry a Becky se spolužačkami a jejich odjezd zpět do Indie.

2.2.2. Výtvarná koncepce

Film začíná scénami z pohádky o indické princezně, které jsou vizualizací Sářiny představivosti. Pohádková rovina se odehrává v blíže nespecifikovaném čase a místě a není nijak spjata s realitou. Prostředí je stylizované, světlé a pestrobarevné. Na první pohled je jasné, že jde o ateliérovou stavbu. Kousek pohádkové krajiny se skládá z písčitého ostrůvku, vody a vysázených umělých rostlin, stromů a květin. Nad vodou se drží nízká mlha. V pozadí za rostlinami prosvítá zelené pozadí ^{obr20}.

Z této imaginární země se děj přesouvá do reálného indického prostředí. Titulky prozrazují, že se nacházíme v přírodě někde v oblasti Simla v roce 1914. V něčem se toto místo podobá tomu pohádkovému, nacházíme se také u vody a některé květiny jsou stejné. Z jezera vystupuje velká hlava sochy Buddha, po které leze Sára ^{obr21}. Dále následují záběry na indickou krajinu.

Prvním interiérem je Sářin pokoj v Indii. Je to bohatě zdobená místnost, s pěti velkými zlatými vyřezávanými okenicemi s indickými vzory. Dominantním prvkem v místnosti je vysoká postel s nebesy.

Interiér je doplněn o pár hraček, malou skříň, svítící globus a celkově je laděn do teplých zlatých a oranžových barev ^{obr22}.

Z New Yorku jako první vidíme exteriér ulice, kde se nachází škola slečny Minchinové. To, že se už nenacházíme v Indii je zřejmé na první pohled. Kočár se Sárou a kapitánem vjíždí do rušné ulice s čtyřpatrovými budovami. Partery budov jsou doplněny o nápisy prodejen, jeden nápis Manhattan přibližuje polohu ulice ve městě. Na fasádách budov jsou typické kovové únikové schodiště, na ulici jsou dobové lampy a hodiny. Celá scéna s opadanými stromy a mokrou silnicí má podzimní atmosféru.

Konec ulice uzavírá dívčí škola slečny Minchinové. Exteriér budovy připomíná malý zámek s věží. Je to cihlová stavba v zelené barvě. Uprostřed fasády dominuje velké kulaté okno s hodinami ^{obr23}.

Z interiéru školy jde vidět, že se jedná o školu pro bohaté děti. Každý kousek je zaplněn nábytkem, obrazy, zrcadly a kobercem. Zelená barva v exteriéru se promítá i do stěn interiéru celé školy. Všechny místnosti mají velký křišťálový lustr ^{obr24, obr25, obr26}.

Pokoj Sáry je, jak si její otec přál ten největší, s krbem a výhledem do ulice. V pokoji jsou všude rozmístěny Sářiny věci. Oproti zbytku školy, místnost působí jako by byla z části zpátky v Indii, všechny její věci mají oranžové odstíny barev ^{obr27}.

Třída, ve které se vyučují dívky, je vybavena dřevěnými lavicemi, které jsou spojeny v řadě za sebou. Před nimi je velká křídová stěna s žebříkem. Stěny mají opět zelenou barvu a jsou doplněny různými obrazy významných osobností, mapami nebo policemi s knihami ^{obr28}. Zatímco je Sára ve škole, sledujeme otce, který po výbuchu prochází

zákopy plné mrtvých těl ^{obr29}. V zákopech jsou také různě pohozené zbraně, bedny s náboji, lopaty a krumpáče i tank. Nad ním létají nepřátelská letadla.

V den Sářiných narozenin je v salónu uspořádaná oslava. Uprostřed místnosti je velký dort a kolem jsou dárky. Místnost je dozdobená zelenými, černými i bílými balonky a papírovými řetězy ^{obr30}.

Po oslavě se Sára dozvídá, že její otec umřel, přišla o všechny věci a musí se přestěhovat na půdu. Sářin nový pokoj je část podkroví kruhové věže s velkým francouzským oknem, ze kterého jde vidět do domu pana Randolpha, dalšími dvěma menšími okny a malým vitrážovým okýnkem se zeleným sklem. Pokoj na půdě je staré špinavé místo, plné prachu a pavučin. Z děr ve střeše teče voda a na trámech sedí holuby, po zemi běhají myši. Stěny se do vrchu zužují do jednoho bodu a tvoří tak kužel, jsou ze dřevěných prken s nazelenalou barvou. Interiér je zaplněn starým rozbitým nábytkem a prázdnými rámy. Uprostřed je zrezavělá kovová prohnutá postel se špinavou matrací a dekou ^{obr31, obr32}.

Sára pokračuje ve vyprávění příběhu o princezně Sitě a my vidíme další část pohádkové krajiny. Sita byla unesena desetihlavým démonem Revanem do jeho paláce, ale princ Rama ji přijde zachránit. Palác i krajina kolem má zelenou barvu, každý povrch je pokryt obřími ostny. ^{obr33}.

Potom, co se Sára s Becky po jejich imaginární hostině probudí, půda je celá vyzdobená. Ze stropu visí baldachýny, jedna látka se překrývá přes další, zakrývají zem i stěny, obalují postel, stůl židle i staré bedny. Různě jsou rozmístěny velké vázy s květinami. Před otevřeným francouzským oknem je prostřený stůl s vysněnou hostinou a čekají na ně nové šaty. Do pokoje proniká ranní světlo

a všechno září oranžovými barvami. Vypadá to, jako by byl tam byl přenesen kousek Indie^{obr34}.

2.2.3. Obrazová příloha



Obr. 20 Pohádková krajina princezny Sity



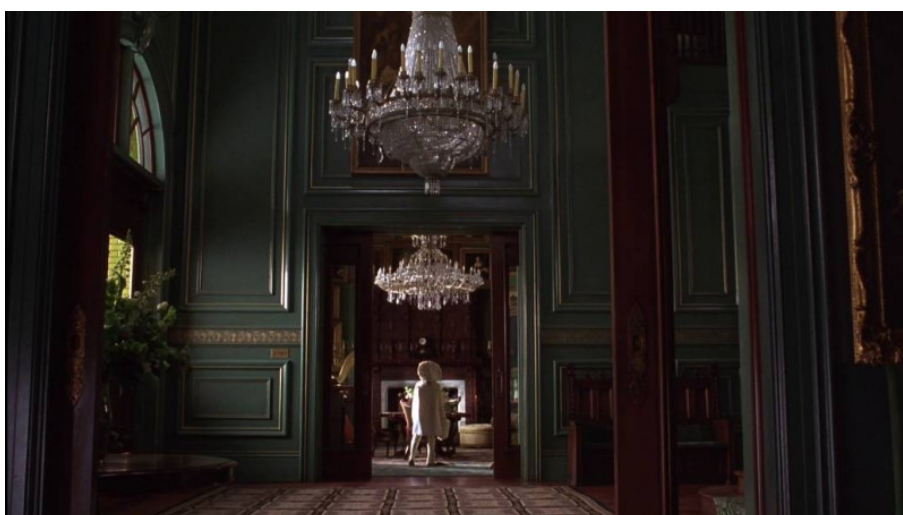
Obr. 21 Indie Simla 1914



Obr. 22 Pokoj Sáry v Indii



Obr. 23 Dívčí škola slečny Minchinové



Obr. 24 Dívčí škola slečny Minchinové



Obr. 25 Dívčí škola slečny Minchinové



Obr. 26 Dívčí škola slečny Minchinové



Obr. 27 Sářin pokoj ve škole



Obr. 28 Třída



Obr. 29 Zákop



Obr. 30 Oslava Sáříných narozenin



Obr. 31 Půda



Obr. 32 Půda



Obr. 33 Pohádková krajina - démonův palác



Obr. 34 Půda s výzdobou

2.3. Alenka v říši divů

USA 2010, 104 min

Originální název: Alice in Wonderland

Režie: Tim Burton

Scénář: Linda Woolverton

Producenti: Richard D. Zanuck, Suzanne Todd, Joe Roth, Jennifer Todd

Kamera: Dariusz Wolski

Střih: Chris Lebenzon

Production designer: Robert Stromberg

Set Decoration: Karen O'Hara

Kostýmy: Colleen Atwood

Budget: \$ 200 million ¹⁰

2.3.1. Děj

Film začíná uprostřed noci probuzením malé Alenky na noční můru. Děj se pak přesouvá o třináct let později do Londýna roku 1871. Alence je skoro 20 let a se svou matkou jedou kočárem na zahradní slavnost. Později se ukáže, že se jedná o její zasnubní večírek. Když ji Hamish přede všemi požádá o ruku, Alenka řekne, že potřebuje více času a následuje oblečeného bílého králíka pryč ze slavnosti. Utíká až k velkému stromu s králíčí norou, do které spadne. Letí, až dokud se nepropadne skrz podlahu na strop otočeného pokoje. Chvíli zůstane na stropě, než se pokoj otočí a ona padá na podlahu. Ocítá se v místnosti s několika dveřmi, na stole najde klíč, který sedí do dveří tak malých, že jimi nemůže projít. Vypije tekutinu v lahvičce a začne se zmenšovat, jenže klíč zůstal na stole, na který teď nedosáhne. Pod stolem najde koláček, po kterém zase vyroste, ale skoro se nevejde do místnosti. Tentokrát, když se napije znovu zmenšovací tekutiny, drží klíč v ruce.

Odemkne dveře a vchází do podivné krajiny, plné podivných zvířat a rostlin. Alenka si myslí, že je ve snu. V kouzelné říši ji přivítá bílý králík TMC Twisp, dvojčata Tydlidum a Tydlidyn, pták Blnoun a malá

plšice Mallymkun. Zavedou ji k moudrému Absolemovi. Absolem je modrý Houseňák, strážce Orákula, neustále kouřící vodní dýmku. Vedou ji k němu, protože věří, že by to mohla být Alenka z proroctví, která obnoví moc Bílé královny. Absolem ale nevěří by to byla ona.

Z Alenčina rozjímání, jestli je tohle opravdu sen, ji vyvede Pentlochňap vedený Ilosovičem Staynem – Srdcovým rytířem, kteří se je snaží pochyťat. Dvojčata jsou unesena do hradu kruté a tyranské Srdcové královny. Královna se také z Orákula dozvídá proroctví o Alence, která má zvítězit v bitvě s královniným tvorem Tlachapoudem. Aby tomu zamezila, vyšle rytíře, aby ji našel.

Alenka se mezitím ocitá sama a potkává kocoura Šklíbu, který se umí vznášet a mizet. Ten ji dovede na čajový dýchánek s Kloboučníkem, Zajícem Březňákem a Mallymkunem. Když uslyší že projíždí Srdcový rytíř hledat Alenku, Kloboučník ji schová do čajové konvice. Ohař Bayard, který je vydírán, aby pomohl hledat Alenku, ji vyčmouchá. Kloboučník naléhá, aby rytíře zavedl na scestí, což udělá.

Alenka s Kloboučníkem se vydají za Bílou královnou, ale Kloboučníka po cestě unesou vojáci Srdcové královny. Alenka se ho s pomocí Bayarda vydává zachránit. Když se dostane do hradu, zase sní zvětšovací koláček a stává se větší než všichni ostatní. Královna nepozná, že je to Alenka a ohromena její velikostí ji vítá na hradě.

Později Alenka zjišťuje, že vorpálový meč, kterým má zabít Tlachapouda, je ukryt na hradě a hlídá ho Pentlochňap. Když se Alenku pokusí svést Srdcový rytíř, královna se žárlivostí rozzuří a nakáže Alence utnout hlavu. Alenka mezitím získá důvěru Pentlochňapa, získá vorpálový meč a utíká do paláce Bílé královny.

U Bíle královny se Alenka dozvídá o své minulosti. Zjistí, že v říši divů už jednou jako malá byla. Její sny jsou vzpomínky na tu dobu. Uvědomí si, že toto opravdu není sen a že jejím osudem je zabít Tlachapouda.

Vojska Srdcové a Bílé královny se potkají na bitevním poli. Tlachapoud je vypuštěn a Alenka nad ním v boji vyhraje. Bílá královna opět získává moc, vyhostí Srdcovou královnu spolu s rytířem.

Alenka se vrací zpět do Anglie, na zahradní večírek. Odmítá nabídku k sňatku a rozhodne se být součástí firmy jejího zemřelého otce. Poslední scéna je na lodi mířící do Číny za obchodem.

2.3.2. Výtvarná koncepce

Skoro celý film je tvořený pomocí CGI. Natáčení částí na green screenu tvořilo až 90 % filmu. Bylo postaveno velmi málo dekorací. Jednou z nich byla místnost se dveřmi, kam se Alenka propadne a vězení hradu Srdcové královny. Postavy mají působit realisticky nežli animovaně. Pro lepší animaci pohybu byla použita metoda Motion Capture.¹¹ Jedním z důvodů byla úprava fyzického vzhledu herců. Například zvětšená hlava Srdcové královny nebo celá postava Alenky, která několikrát za film změní výšku. Rozsáhlé využití CGI však nebylo moc dobře přijímáno kritiky.

Burtonova adaptace Alenky je temnější a drsnější. Přidává akci, dobrodružství, ale i násilí. Pomocí vizuálních efektů, zvuku a prostředí vytváří zcela jedinečný svět odlišný od naší reality. Pomocí barev rozlišuje dobro a zlo. Červená barva symbolizuje krev a nebezpečí pro krutou Srdcovou královnu a oproti tomu bílá barva značí čistotu a nevinnost Bílé královny.

Úvodní scéna elegantní zahradní slavnosti z viktoriánské doby se natáčela na reálné lokaci v zahradách Antony House z 18. století v Torpointu ^{obr35}. Před domem je postavený taneční parket, stoly s jídlem a slunečníky v bíle barvě. V přilehlé francouzské zahradě je malý bílý dřevěný altánek, kde Hamish požádá Alenku o ruku ^{obr36}.

Když Alenka sleduje bílého králíka na zahradní slavnosti, a nakonec spadne do jeho králičí nory, opouští tak skutečný svět a vstupuje do fantaskní říše. To, že se přesouváme do jiného světa je na první pohled jasné. Králičí nora není obyčejná nora, ale dlouhá jeskyně plná nábytku, klavírů a dalších na to místo méně pravděpodobných věcí. Padání Alenky je kombinace živé akce herečky na green screenu a CGI pro vytvoření prostředí nory včetně všech kořenů a nábytku ^{obr37}.

Na scénu, kde se Alenka propadne do místnosti se dveřmi, byla jako jedna z mála postavená dekorace ve dvou velikostech ^{obr38, obr39}. Jedna verze byla v běžné velikosti a druhá verze byla postavena tak, aby Alenka, vypadala jako obryně. Momenty, kdy se Alenka zvětšuje nebo zmenšuje, jsou natočené zvláště na green screenu a celá místnost je CGI. Místnost má kruhový půdorys, jednotlivé dveře se od sebe liší jak velikostí, tak barvou a tvarem. Na stěnách je výrazná patina a tapeta se odlupuje a kroutí. Místnost je osvětlená lustrem se svíčkami. Podlaha má černo bílý šachovnicový vzor.

Jakmile Alenka projde dveřmi, ocitá se v pohádkové zemi. Dveře stojí samovolně uprostřed krajiny, místnost se dveřmi jako by zmizela ^{obr40}. Ode dveří vedou kamenné schody do podivné zahrady. Keře tu rostou do tvarů obřích zvířat, například žirafa nebo veverka. Stromy jsou nepřírozeně pokroucené. Jedna část je plná všemožných gigantických barevných hub, z nichž některé zespuď svítí ^{obr41}. Celé

okolí je převážně laděno do tmavých modrých a zelených barev. Některé květiny mají uprostřed lidský obličej. Na tyto scény se stavěly pouze dveře a schody.

Čajový dýchánek kontrastuje s velmi tmným až strašidelným prostředím, ve kterém se odehrává. Scéna má podvečerní chladnou atmosféru, okolní les se schovává za hustou mlhou. V pozadí za stolem vidíme starý rozpadající se mlýn, ze kterého okny svítí teplé oranžové světlo. Samotný dýchánek má podobu třech stolů s bílými ubrusy. Stoly jsou prostřeny čínským čajovým porcelánem a všemožnými dezerty. Všechno vypadá, jako by už tam bylo nějakou dobu, porcelán je špinavý a jídlo je rozjedené. Kolem stolu jsou nepravidelně rozmístěny odlišné druhy židlí. Celý dýchánek je postaven na dvou perských kobercích ^{obr42}. V této scéně byly reálné stoly s rekvizitami, od koberce dál už je to CGI.

Příroda kolem Srdcového hradu je tmná, vysušená a bez známek života. Hrad obklopuje temná voda s odsekanými hlavami ^{obr43}. Všudypřítomná červená barva symbolizuje zlou povahu Srdcové královny. Hrad je zasazen do skalnatého povrchu a skládá se z různých vysokých věží s červenými střechami. Na každé střeše vlaje vlajka. Mosty a skály propojující jednotlivé věže tvoří tvary srdcí po celém hradě ^{obr44}. Zahrady uprostřed hradu mají francouzský styl, keře jsou stříhány opět do tvarů srdce, ale i hlavy královny ^{obr45}. Motiv srdce se opakuje jak v exteriéru, tak v interiéru.

Nejvýznamnější z interiéru hradu je velká síň s trůnem, odkud panuje Srdcová královna ^{obr46, obr47}. Velká trojlodní síň má obdélníkový půdorys. Jednotlivé lodě jsou rozděleny sloupořadím, hlavní loď je širší a je zakončena apsidou. Korintské sloupy mají zlatou patku i hlavici, dřív je hladký a má červenou barvu. Do kamenných stěn jsou podél celé síně vysoká vitrážová okna s rostlinným ornamentem obsahující různě velká srdce. Na vyvýšeném chóru stojí velký trůn

ve tvaru srdce. Od trůnu vede po šachovnicové podlaze červený koberec, po celé délce síně. Síň je doplněná lustry a svícny, jejichž součástí jsou malá vystresovaná zvířata. Opičky tvoří část nohy svícnu a nad sebou drží svíčky, ptáčci se vnášejí nad síní a drží lustry. Celkově hrad působí zastrašujícím pocitem.

Na rozdíl od hradu Srdcové královny je palác Bílé královny světlý a čistý. Jasně barvy symbolizují dobrou povahu Bílé královny. Exteriér Bílého paláce kontrastuje s vysušenou přírodou u Srdcového hradu. K paláci vede dlouhá rovná cesta s alejí rozkvetlých růžových stromů. Palác je postaven z bílého mramoru. Doplněková barva je modrá, kterou můžeme vidět na střechách věží ^{obr48}. Hlavní síň s trůnem Bílé královny se v proporcích i uspořádání podobá síní v Srdcovém hradu. Barevně odpovídá exteriéru. Stěny jsou z bílého mramoru. Hlavice sloupů jsou ve tvaru šachových figurek. Dříky sloupu jsou modré a ve středu se zužují. Interiér je prozářený sluncem a celé prostředí paláce má pozitivní atmosféru ^{obr49}.

Závěrečná bitva se koná u moře na několikametrovém place vytvořeném z velkých kamenných dlaždic tvořící šachovnici. Kolem šachovnice jsou ruiny stavby ^{obr50}.

Palác, hrad i prostředí závěrečné bitvy jsou kompletně vytvořeny pomocí CGI.

Závěrečná scéna, kde Alenka odplouvá do Číny se natáčela v přístavu v Charlestown ^{obr51}.

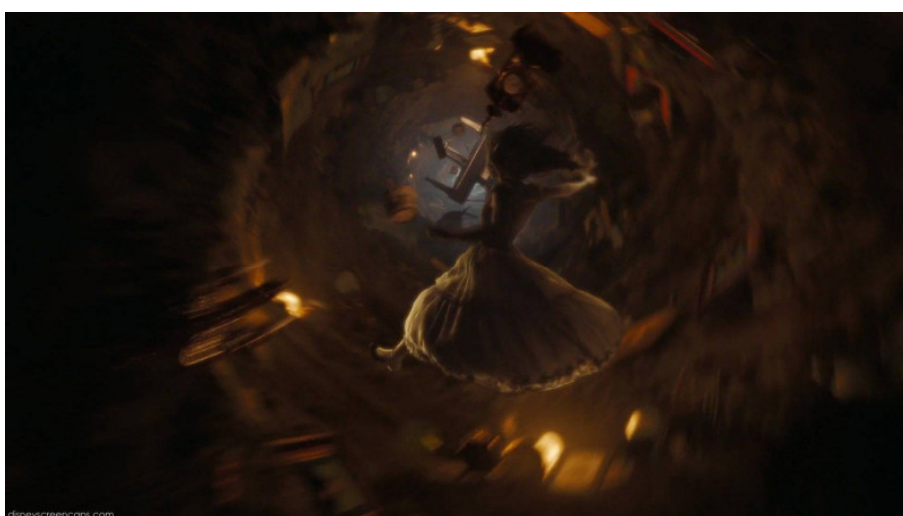
2.3.3. Obrazová příloha



Obr. 35 Zahradní slavnost



Obr. 36 Zahradní slavnost - altánek



Obr. 37 Králičí nora



Obr. 38 Místnost s dveřmi



Obr. 39 Místnost s dveřmi



Obr. 40 Říše divů



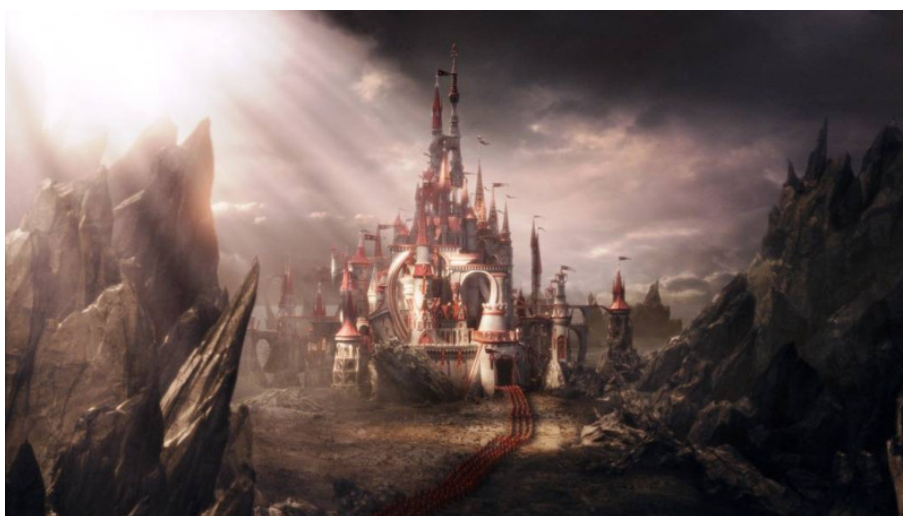
Obr. 41 Říše divů



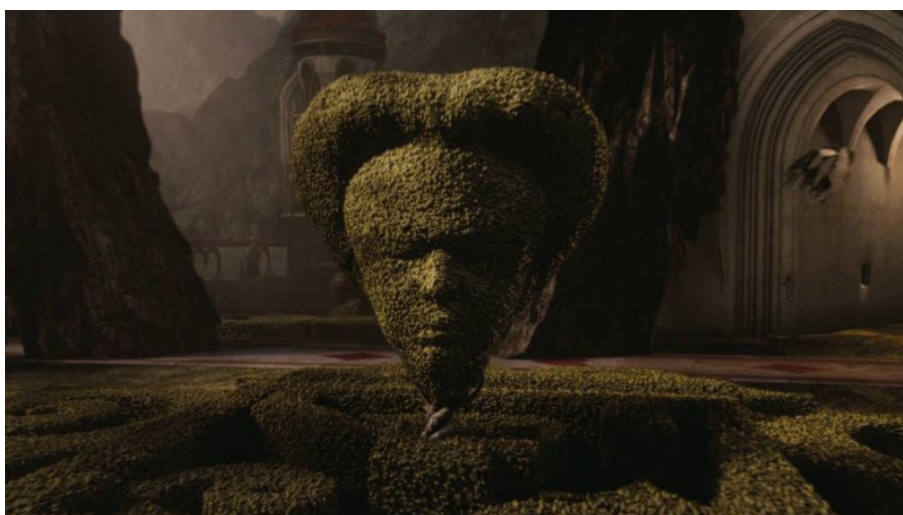
Obr. 42 Čajový dýchánek



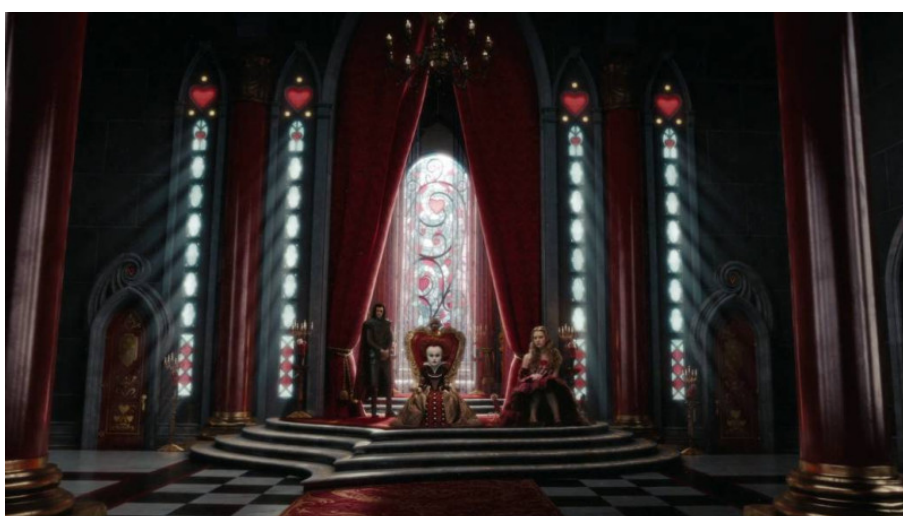
Obr. 43 Hrad Srdcové královny - příkop s hlavami



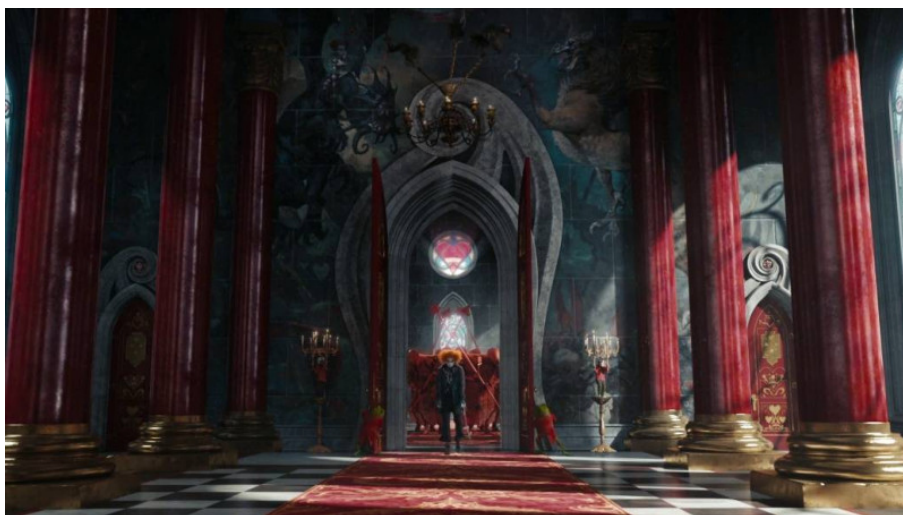
Obr. 44 Hrad Srdcové královny



Obr. 45 Hrad Srdcové královny - zahrada



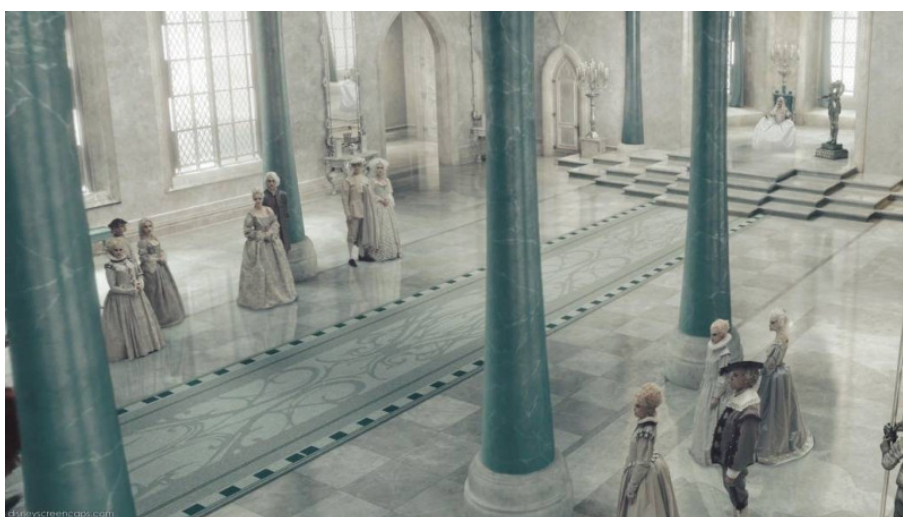
Obr. 46 Hrad Srdcové královny - síň



Obr. 47 Hrad Srdcové královny - síň



Obr. 48 Palác Bílé královny



Obr. 49 Palác Bílé královny - síň



Obr. 50 Závěrečná bitva



Obr. 51 Odplouvání do Číny

2.4. Perinbaba

Československo, Západní Německo, Itálie, Rakousko 1985, 89 min

Režie: Juraj Jakubisko

Předloha: Jacob a Wilhelm Grimm

Scénář: Juraj Jakubisko, Ľubomír Feldek

Producenti: Paul Altmayer

Kamera: Dodo Šimončič

Střih: Patrik Pašš

Architekt: Viliam Gruska

Výprava: Stanislav Možný

Výtvarná spolupráce: Josef Vyleťal

Kostýmy: Zdena Bočánková

2.4.1. Děj

Příběh začíná putováním komediantů v zimní krajině. Jejich vozy a koně zapadají v hlubokém sněhu. Nad nimi v kopci je sleduje Zubatá – postava symbolizující smrt. Když Zubatá švihne svojí kosou, na komedianty se začne řítit sněhová lavina. Všechny jejich věci se začnou kutálet dolů z kopce. Před lavinou uteče jen malý chlapec Jakub. Zubaté se vůbec nebojí a dělá si z ní legraci. Honičku Jakuba se Zubatou pozoruje další kouzelná bytost Perinbaba. Líbí se jí Jakubova odvaha a rozhodne se mu pomoci. Uváží, že by se jí Jakub v pohádkové říši hodil, a tak si ho vezme.

Děj se přesouvá o pár let později do pohádkové jeskyně, kde žije Perinbaba. Perinbaba skákáním po pohádkové peřině tvoří sníh na zemi, hraním na kouzelné ledové varhany vyrábí vítr a pomocí skleněné koule se dívá na svět a zasahuje do života lidí, kde dobré odměňuje a zlé trestá. Perinbaba Jakobovi vysvětluje, že v její věčné pohádkové říši se nestárne a že navždy zůstane malý Jakubko.

Jakub přes zázračnou kouli pozoruje vyrůstat malou Alžbětku, rychtářovu dceru, která se mu líbí. Snaží se dostat na zem, aby ji mohl poznat, žít mezi lidmi a stát se opět člověkem. Jednou se mu

podarí vyšplhat do zakázané věže, která už patří do lidského světa a tím najednou o pár let zestárne. Z věže uvidí svět na vlastní oči a touží v něm zůstat ještě víc. To si nepřeje Perinbaba ani Zubatá, a tak se rozhodnou cestu na věž zničit. Zubatá ale omylem svojí kouzelnou kosou zboří celou věž.

Jakub tak nemá jak utéct a zůstává u Perinbaby. Mezitím už Alžbětka dospěla, její maminka umřela a její otec znovu žení. Její nová macecha s dcerou Dorou se k ní chovají nespravedlivě a nechávají jí pracovat samotnou. Jakub to vše pozoruje a rozhodne se znovu utéct. Využije toho, že Perinbaba spí a ukradne z její peřiny velké povlečení. Pak si vyrobí vítr, vyleze otvorem ve stropě a ocitne se na vrcholku zasněžených hor. Do povlečení nafoukne vítr a vyrobí si tak balón, kterým letí za Alžbětkou. Než dopadne do světa lidí, opět zestárne.

Hned jak přistane, vydává se do domu Alžbětky, kde ho rychtář přijme jako sluhu. Jednoho dne ho vyšlou na lov ryb, kde se mu moc nedaří, ale když zahraje na Alžbětky píšťalku, ryby samy začnou vyskakovat z vody. Po cestě zpět do vesnice na ně zaútočí vlci, které poslala Zubatá. Jakub Zubatou donutí, aby je zabila a jejich kůži pak na Vánoce daruje rychtářovi a jeho rodině.

Maceše se nelíbí vztah mezi Alžbětkou a Jakubem, a tak ji zavírá do komory. Jakub se k ní vkrade, společně nafouknou kouzelný balón a vzlétnou do vzduchu. Do vesnice zrovna přijeli komedianti a když je vidí jejich principál, také vzlétne a vede je na místo, kde budou šťastní.

Potom macecha vyžene Jakuba z domu a ten odchází na louku, kterou jim ukázal principál a začne stavět mlýn. Když macecha vidí, jak je Jakub bohatý, protože při hloubení studny najde zlato,

rozhodne se provdat za něj Dorku. Upečou otrávené koláčky a pošlou mu je po Alžbětce. Když je oba dva snědí, usnou a Dorka s macechou hodí Alžbětku i s povlečením od Perinbaby do studny. Perinbaba ji ale zachrání a nechává si ji ve věčném království. Jakuba obviní z vraždy Alžbětky a zavřou ho do žaláře. V den poprav y se za něho podle starého zvyku může provdat některá žena, a tím ho osvobodí. Dorka se přihlásí, Jakub souhlasí a chystá se svatba.

Jakub z obřadu uteče a jde zjistit, co se opravdu stalo Alžbětce. Narazí na Zubatou, která ho oklame a řekne, že je mrtvá. Jakub se pak vrací zpět do vesnice na svoji popravu. Perinbaba pošle na zem zpět Alžbětku, která ho zachrání. Mezitím macecha s Dorou vykradou obecní peníze, ukradnou kouzelný balon a snaží se utéct. Po cestě ale narazí do mlýnu, co postavil Jakub a všechny peníze se rozsympu na zem. Pak se začnou hádat a postrkovat, až spadnou do jezera přímo do spárů Zubaté.

Film končí velkou svatbou Alžbětky a Jakuba, kde jim Perinbaba pošle svatební sníh z květin.

2.4.2. Výtvarná koncepce

Film začíná kočovnými italskými komedianty, kteří se střetnou se Zubatou ^{obr52}. Koně táhnou hlubokých sněhem maringotku a dva vozy. Maringotka má podobu malého modrého domečku se třemi okny na obou stranách. Okna nemají žádné sklo, jen záclony. Stěny i střecha jsou pomalované akrobaty, ptáčky a dalšími zvířaty a rostlinnými motivy. Na zdobeném podstavci vepředu na střeše sedí figurína anděla, kolem ní jsou také na střeše připevněny bubny a umělá labuť. Za maringotkou jsou přivázané proutěné koše na sáňkách s dětmi. Kočovné vozy mají podobu truhlíkového vozu s plnými postranicemi. Vozy doplňuje kruhová proutěná konstrukce pokrytá látkou. Látko je také pomalovaná zvířaty, akrobaty

a nápisem Bandaliro. Výtvarnou stránku scén s komedianty pomáhal ztvárnit akademický malíř Josef Vyleťal.

Další scéna s komedianty na náměstí ve vesnici se natáčela ve skanzenu v Martině. Mezi domy jsou rozmístěny vozy a maringotka. Přes náměstí je pro akrobaty natažené lano přichycené o dřevěnou konstrukci ^{obr53}.

Ve scéně, kdy se Jakub snaží zjistit, co se stalo s Alžbětkou, najde Zubatou u komediantů, co se usídlili v zasněžené stodole. Interiér je zaplněn různými barevnými pomůckami komediantů a mezi trámy balancují akrobati. Uprostřed je postel s umírajícím principálem. Dřevěná šindelová střecha sahá až skoro po zem a je v ní spousta děr přes které dovnitř svítí slunce ^{obr54}. Stodola, která dříve sloužila jako stáj pro ovce v nepříznivém počasí se natáčela na Slovensku v Malatině.

Perinbaba věčné království má podobu jeskyně s horách. Jeskyně je plná poletujícího peří a holubů. Jeskyni porůstá hroznové víno. Hlavním prvkem je velká nafouknutá peřina, na které Perinbaba skáče, a ještě víc víří peří ^{obr55}. Peřina má růžovou barvu a jsou na ní namalovány dva hnědí kohouti a zlatá pířka. Po jeskyni jsou na zemi rozmístěné svítící kameny. Dalším kouzelným prvkem je skleněná koule, kterou se dívají na zem ^{obr56}. Kolem koule jsou modré kameny a nad ní se na kolotoči z větviček točí různé magické atributy ^{obr57}. Království se natáčelo v Dobšinské ledové jeskyni.

Věž, kde Jakub vidí svět je tvořená dřevěnými otočnými naklápěcími okenicemi, střechou se zlatým kohoutkem a dvěma do stran trčícími větvemi ^{obr58}. Uvnitř je také plná peří a prachu. Perinbaba tam má

astroláb a dalekohledy ^{obr59}. Věž je zasazená do Lomnického sedla ve Vysokých Tatrách.

Balón vytvořený z peřiny od Perinbaby je doplněný lanovými žebříky, na kterých sedí Alžbětka s Jakubem a principálem ^{obr60, obr61}.

Vesnice, kde žije Alžbětka se točila ve skanzenu v Rožnově pod Radhoštěm ^{obr62}. Z valašského muzea byl využit areál dřevěného městečka. Dřevěné městečko je nejstarší částí, domy pocházejí od poloviny 19. až po první čtvrtinu 20. století.

Pro exteriér domu rychtáře bylo využito Fojtství z Velkých Karlovic z roku 1793 ^{obr63, obr64}. Je to jednopatrové fojtství s rozložením budov kolem dvora. Fojtství patřilo zpravidla nejbohatší rodině ve vesnici. Interiéry se natáčely v roubeném jednopatrovém Billově měšťanském domě z roku 1750 ^{obr65, obr66}. Do vesnice byla kvůli filmu přistavěna studna a šibenice ^{obr67}. Stodola, pohřeb i vězení se natáčeli ve skanzenu v Martině. Hřbitov ve skanzenu byl také přidáný filmaři ^{obr68}. Pro soudní síň se využil dřevěný artikulární kostel v Kežmarku, který patří do památek UNESCO. Kostel je stavěný ve slohu lidového baroka a pochází z roku 1687.¹²

Dřevěný mlýn, který buduje Jakub, je ve filmu ukázaný v několika fázích stavby ^{obr69, obr70}. V závěrečné scéně už je dostavěný a Perinbaba jim pomůže roztočit větrný mlýn. Svatba Jakuba a Alžbětky se odehrává před mlýnem, kde jsou připraveny dlouhé dřevěné stoly na hostinu. Opět přijeli komedianti a kolem mlýna jsou rozmístěné májky s bílými stužkami. Při tanci se spustí ohňostroj a jako pozdrav je Perinbaba zasype bílými okvětními lístky ^{obr71, obr72}.

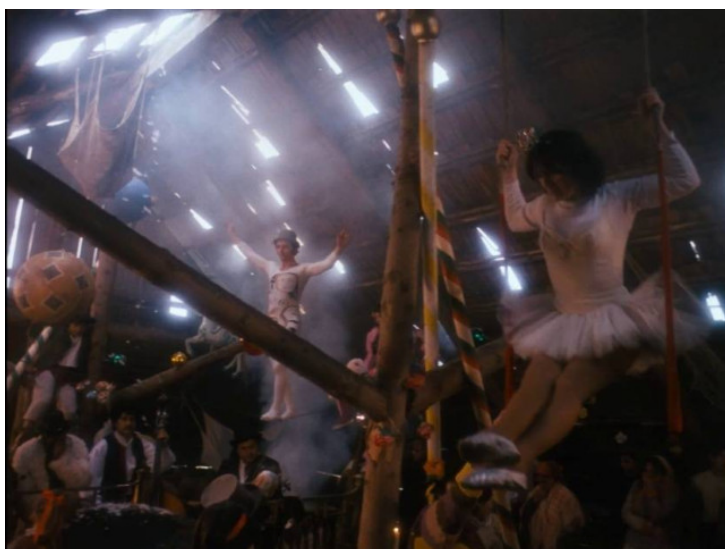
2.4.3. Obrazová příloha



Obr. 52 Komedianti na cestě



Obr. 53 Komedianti na náměstí



Obr. 54 Komedianti ve stodole



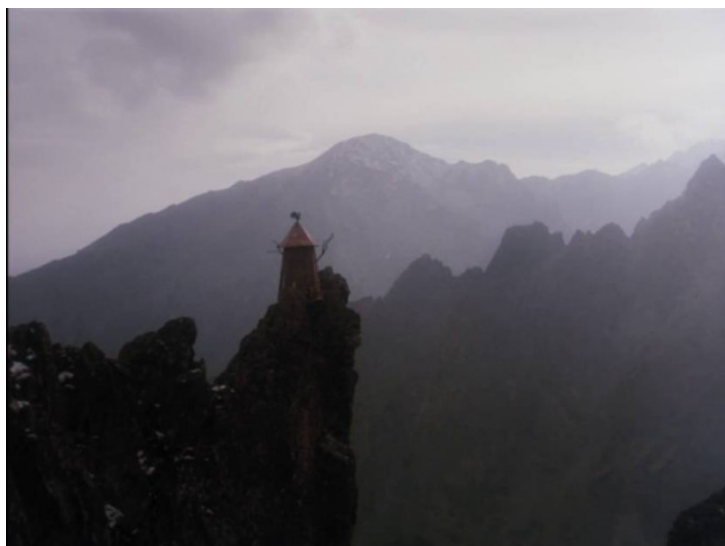
Obr. 55 Kouzelná peřina Perinbaby



Obr. 56 Magická koule



Obr. 57 Kolotoč



Obr. 58 Věž nad jeskyní



Obr. 59 Interiér věže



Obr. 60 Balón



Obr. 61 Balón



Obr. 62 Vesnice



Obr. 63 Dvůr domu rychtáře



Obr. 64 Dvůr domu rychtáře



Obr. 65 Interiér domu rychtáře



Obr. 66 Interiér domu rychtáře



Obr. 67 Šibenice



Obr. 68 Pohřeb



Obr. 69 Stavba mlýnu



Obr. 70 Stavba mlýnu



Obr. 71 Svatba



Obr. 72 Svatba

2.5. Jeho temné esence

Velká Británie/USA 2019, minutáž: 57-60 min

Originální název: His Dark Materials

Režie: Tom Hooper, Otto Bathurst, Jamie Childs, Euros Lyn, Dawn Shadforth, William McGregor, Leanne Welham

Předloha: Phillip Pullman

Scénář: Jack Thorne, Francesca Gardiner, Sarah Quintrell

Producenti:

Kamera: Justin Brown, David Higgs, David Luther, Suzie Lavelle, Ole Bratt Birkeland, Joel Devlin

Střih: Niven Howie, Stephen Haren, Dan Roberts, Nick Arthurs, Chris Gill, David Fisher, Jo Smyth, Sara Jones

Production designer: Joel Collins

Set Decoration: Kate Beckly

Kostýmy: Caroline McCall ¹³

2.5.1. Děj

Seriál Jeho temné esence je adaptací stejnojmenné trilogie spisovatele Philipa Pullmana. Příběh se odehrává v alternativní verzi našeho vesmíru, která leží vedle toho našeho. V tomto světě mají všichni lidé svého zvířecího společníka. Společníky nazývají démony a jsou zpodobnění jejich duší, bez které nemohou žít. Spojení mezi člověkem a démonem je posvátné.

1. epizoda – Lyra`s Jordan

Úvodní epizoda nám představuje hlavní hrdinku Lyru, která vyrůstá jako sirotek na škole v Oxfordu. Do toho se vrací její strýc Asriel, polární badatel, který na severu studuje Prach a paralelní světy. Na škole představí svůj nový objev. Setká se však s nepochopením i nepřáteli, kteří ho chtějí zabít. Objev totiž může znamenat změnu všeho, v co doteď věřili. Asriel se vrací na sever, a i když si Lyra velmi přeje, aby ji vzal s sebou, nechává ji na škole. Mezitím se začínají ve městě ztrácet děti a mezi nimi i její nejlepší kamarád Roger. Je nám představeno i mocné Magisterium, které tento svět ovládá

Poté do Oxfordu přijíždí objevovatelka Marisa Coulterová, která Lyře nabídne, že s ní může cestovat do Londýna a pomůže jí hledat Rogera. Na cestu dostává vzácný alethiometer, který ukazuje pravdu. Do Londýna plují i Romuni, kterým unesli kluka jménem Billy Costa.

2. epizoda – The Idea of North

Lyra se nastěhuje k paní Coulterové, z které se brzo stává záporná osoba a uvězní Lyru ve svém bytě. Lyra se také dozví, že lord Asriel je její otec a Paní Clouterová spolupracuje na nějakém tajném projektu na severu s Magisteriem. Romuni se marně snaží najít ztracené děti. Objevuje se záhadná postava průchodem navštěvující další svět. Zjišťujeme, že Marisa se podílí na unášení dětí. Na konci epizody se Lyře podaří utéct z bytu, ale záhy ji chytanou Vrahouni – organizace, co unáší děti.

3. epizoda – The Spies

Ještě než Lyru stihnou Vrahouni zavést k ostatním dětem, zachrání ji Romuni. Vezmou do přístavu plného romunských lodí. Spolu se snaží zjistit, kde jsou unesené děti.

Paní Coulterová dělá vše pro to, aby Lyru našla. Pošle i vojáky Magisteria, aby prohledali romunské lodě, ti ji však dobře schovají. Lyra se dozvídá, že paní Coulterová je její matka. Romuni plují na sever, kde se domnívají, že najdou ztracené děti. Na severu chtějí poprosit divoženky o podporu.

4. epizoda – Armour

Díl začíná představením Leeho Scoresbyho, nové postavy v příběhu. Lee je vzduchoplavec, který na severu pátrá po medvědovi Iorkovi Byrnisonovi. Lee i Romuni s Lyrou se setkávají v přístavním městě Trollesund. Spojí svoje síly s Byrnisonem a divoženkami a pokračují

v hledání dětí. Mezitím také Marisa cestuje na sever, kde přemluví medvěda Iofura Raknisona, aby pro ni pracoval.

5. epizoda – The Lost Boy

V dalším alternativním světě cestovatel Boreal sleduje Willa a jeho matku Elaine. Snaží se zjistit více informací o Willově otci, který před třinácti lety zmizel. Boreal je přesvědčený, že cestoval skrz světy stejně jako on. Lyra vedená alethiometrem se s Iorkem sama vydává hledat Billyho Costu. Billyho najde v opuštěné vesnici bez jeho démona. Doveze ho zpět k Romunům, ale brzy na to umírá. V noci na to z improvizovaného tábora unáší Lyru a vezou ji do Bolvangaru – základnu Vrahounů.

6. epizoda – The Deamon-Cages

Na základně Lyra potkává Rogera. Na základně na dětech zkouší separaci démona a člověka. Lyra s Rogerem se snaží zjistit cestu ven. Na základnu přijíždí Marisa zkontrolovat vývoj výzkumu. Na ukázkou separace přivádí Lyru a zavírají ji do oddělovacího přístroje. Těsně před procesem to Marisa zjistí a vše zastaví. Lyra s ostatními dětmi utíká a zničí separovací stroj. Do toho jim na pomoc přicházejí Romuni, Iorek, Lee i divoženky. Po osvobození se Lyra, Roger, Iorek a Lee vydávají dál na sever, za lordem Asrielem. Po cestě je přepadnou útesoví běsi a Lyra vypadne z balónu.

7. epizoda – The Fight to the Death

Lyra přežije pád, ale je zajata králem Iofurem Raknisonem v paláci Svalbard. Iofura obelstí, že je jeho démonem, vytvořeným v laboratoři. Přesvědčí ho, aby bojoval s Iorkem, který je na cestě a vyhrál ji jako cenu. Iorek však vyhraje a získává zpět své právoplatné místo jako medvědí král. Lyra je opět osvobozená a pokračuje s Rogerem v cestě na sever. Mezitím Marisa a vojáci

Magisteria plují do Svalbardu zabít lorda Asriela. Lyra a Roger přijíždí do laboratoře.

8. epizoda – Betrayal

Asriel vysvětluje Lyře, že v laboratoři studuje Prach a paralelní světy a Magisterium se bojí Prachu, protože věří, že je to zdroj lidského hříchu. Asriel tajně vezme Rogera, kterého chce odhrnutím od jeho démona využít k vytvoření mostu mezi světy. Když to Lyra zjistí, přivolá medvědy a snaží se Rogera zachránit. Mezitím přijíždí na laboratoře i Marisa s vojáky. Rogera se nepovede zachránit a jeho smrt způsobí explozi a vytvoření průchodu do jiného světa, kterým odchází nejdříve lord Asriel a potom i Lyra.

2.5.2. Výtvarná koncepce

Seriálový svět se odehrává v alternativní realitě plné vzducholodí, divoženek a mluvících medvědů. I když místa mají stejné názvy jako v našem světě, jsou vždy v něčem jiné ^{obr72}.

V první epizodě vidíme scény z Oxfordské univerzity. Škola má rozsáhlý komplex budov i podzemí, pocházející z různých dob od středověku až po polovinu 18 století. Univerzita je rozdělena na dvacet tři kolejí a Lyřiným domovem byla ta největší a nejprestižnější Jordánská kolej. Kolej je plný uznávaných vědců a pedagogů ^{obr72}.

Lyřin pokoj je malá místnost se třemi okny, dřevěnou podlahou, krbem a umyvadlem se zrcadlem. Skromný pokoj zaplňuje základní nábytek jako kovová postel, komoda a křeslo. Skrz její pokoj se dozvídáme, že chce objevovat svět. Na modrých stěnách, tam, kde už opadáva omítka má vyškrábanou mapu světa s popisky, obrázky zvířat a pohlednicemi od Asriela ^{obr72}.

Ve světě Romunů se všichni považují za rodinu. Jádrem Romunů má být čest, komunita a rovnost. Lidé v této komunitě žijí v obytných říčních lodích. Lodě jsou staré, zrezavělé a ošuntělé ^{obr72}. Některé části vypadají jako opravované, ale už nebyly přetřené na původní barvu. V interiéru se na stěnách výrazně odlupuje barva. Všechny věci uvnitř lodi jsou viditelné v neuzavíratelných policích a skříňkách, ty jsou většinou kovové, proutěné nebo dřevěné. Vybavení v lodích působí necelistvým dojmem, jako by bylo poskládané postupně podle toho, co našli ^{obr72}.

Londýnský byt Lyřiny matky kontrastuje s ostatními interiéry svým luxusem a čistotou. Byt má svůj osobní výtah a velkou terasu, je prosvětlený sluncem a využívá se hlavně bílá a modrá barva a zlaté doplňky. Na zdech jsou ozdobné lišty a tapety, zem je pokrytá mramorem, dřevěnými parketami i kobercem ^{obr72, obr72}.

V seriálu se objevují různé druhy vzducholodí. Exteriér lodí je tvořen stříbrným plechem ^{obr72}. Interiér lodí, které se využívají jako veřejná doprava, je jeden centrální prostor s koženými sedačkami a uličkou uprostřed. Podobně jako v metru jsou rozmístěny tyče a madla na držení při jízdě ve stoje. Okna jsou nakloněna směrem ven tak, aby se cestující mohl pohodlně dívat na krajinu pod sebou ^{obr72}. Privátnější vzducholodě mají elegantnější interiér doplněný o stoly s lampičkami a závěsy na oknech a koberec ^{obr72}. Části vzducholodí s interiérem se stavěly, zbytek lodě je CGI.

Leeho balón nese koš tvořený z kovové konstrukce, která je z dolní poloviny oplechovaná a z horní opláštěná látkou. Zvenku jsou na konstrukci připnuté pytle s pískem. Uvnitř jsou dokola sedačky a všechny Leeho věci jsou připnuté ke koši.

Na jedné straně má řídicí panel s páčkami, tachometrem a kompasem
obr72 .

Sídlo vládnoucího Magisteria je monumentální stavba, která zdůrazňuje významnost a sílu této instituce. Interiéry jsou velmi strohé, využívají se rovné linie a dvě základní barvy – šedoběžový kámen a černá. Stěny zdobí jen znak Magisteria ^{obr72}. V interiérech nejsou kromě velkého sálu, žádná viditelná okna. Uprostřed sídla je na půdorysu dvanáctiúhelníku velký sál pro několik tisíc lidí. Sál osvětluje stropní okno ve tvaru znaku Magisteria ^{obr72}. V leteckých záběrech je budova zasazena místo Buckinghamského paláce ^{obr72}.

Rybářské město na severu Trollesund, kde se Lyra potkává s Iorkem Byrnisonem se celé stavělo ve Walesu. Trollesund je přístavní město s jeřáby a domy postavenými přímo u moře. Omšelé domy jsou v přízemí stavěné z kamene, první patro je ze dřeva a střecha z plechu. Ze zbytků odlupující se barvy na dřevě vidíme, že první patra byla dřív natřená na pestré modré a zelené barvy s nápisy rybářských firem. Budovy mají silnou patinu a celkově je město laděno do šedomodrých studených barev s rezavou červenou ^{obr72},
obr72 .

Bolvangar je základna Vrahounů, kde unášejí děti, na kterých zkouší proces separace od démona. Bolvangar má podobu komplexu napůl podzemních betonových bunkrů. Mezi budovami jsou do země vyhloubené cesty bez střech ^{obr72}. Interiéry jsou strohé a vybavení praktické, povrchy jsou betonové nebo kovové. Dvnitř budov neproniká žádné přirozené světlo. Celé prostředí je tmavé, studené a navozuje strašidelnou atmosféru ^{obr72, obr72}.

Severní palác ledních medvědů Svalbard je vytesaný do kamenného pohoří. Dlouhé schodiště k paláci je potřísněno krví a po jeho bocích jsou velrybí kosti, na podstavcích jsou umístěny dvě monumentální sochy medvědů ^{obr72}. Královská síň se nachází v jeskyni uprostřed pohoří. Jeskyně je doplněná sloupy se zlatými detaily a vytesanými výjevy z jejich bitev. Před každým sloupem je jako louč přichycená velrybí kost. Kamenná zem je mokrá od vody a krve tekoucí ze zbytku jídla. Na konci síně je velký trůn z velrybích kostí se zlacenými ornamenty ^{obr72}.

Laboratoř lorda Asriela na severu je budova zasazená do hor ^{obr72}. Vevnitř vidíme, jak skála, ke které je budova připevněna, prostupuje do interiéru. Je vybavená převážně všemožnými přístroji, měřiči a fotoaparáty pro studování Prachu a paralelních vesmírů. Hlavní materiál je kov a rozmístění má primárně praktický účel. Dovnitř okny prostupuje modré světlo z polární záře, což kontrastuje s oranžovým umělým světlem vevnitř ^{obr72}. Průchod mezi světy je umístěn na vrcholku hory a má podobu mihotajícího se světla trojúhelníkového tvaru mířícího do nebes ^{obr72}.

2.5.3. Obrazová příloha



Obr. 73 Paralelní svět



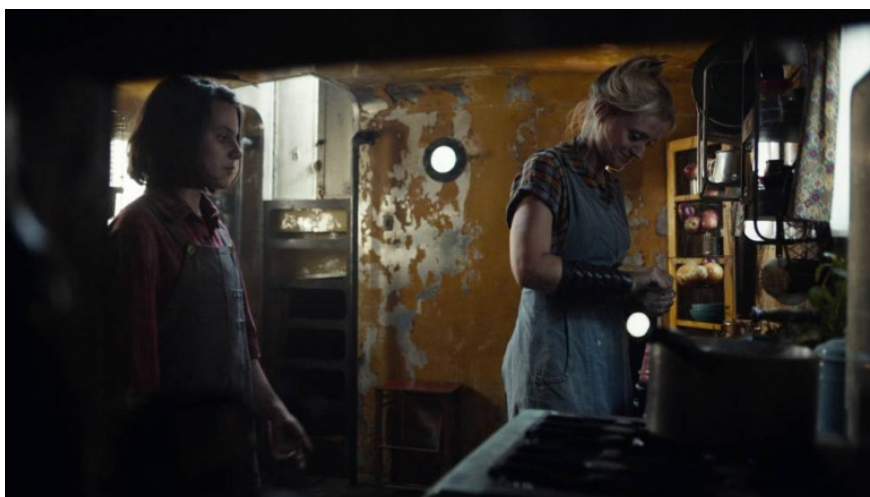
Obr. 74 Jordánská kolej



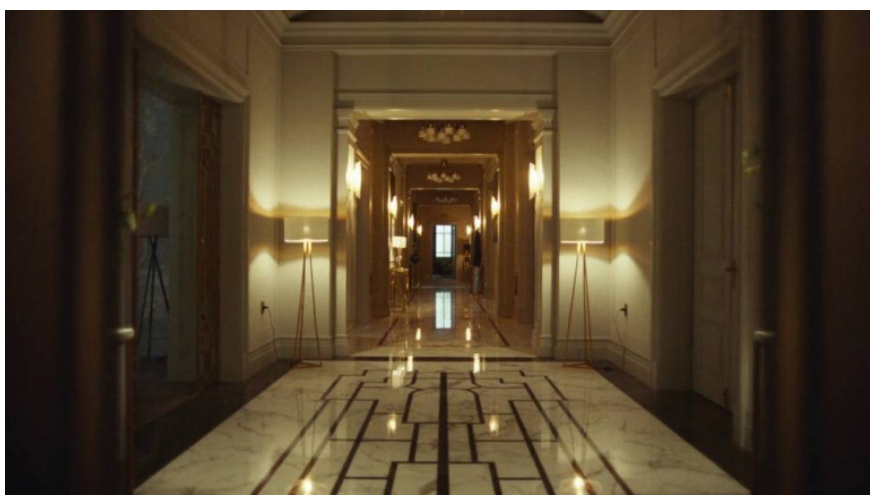
Obr. 75 Lyřin pokoj na koleji



Obr. 76 Lodě Romunů



Obr. 77 Lod' Romunů - interiér



Obr. 78 Byt Lyřiny matky - chodba



Obr. 79 Byt Lyřiny matky - obývací pokoj



Obr. 80 Vzducholod' - exteriér



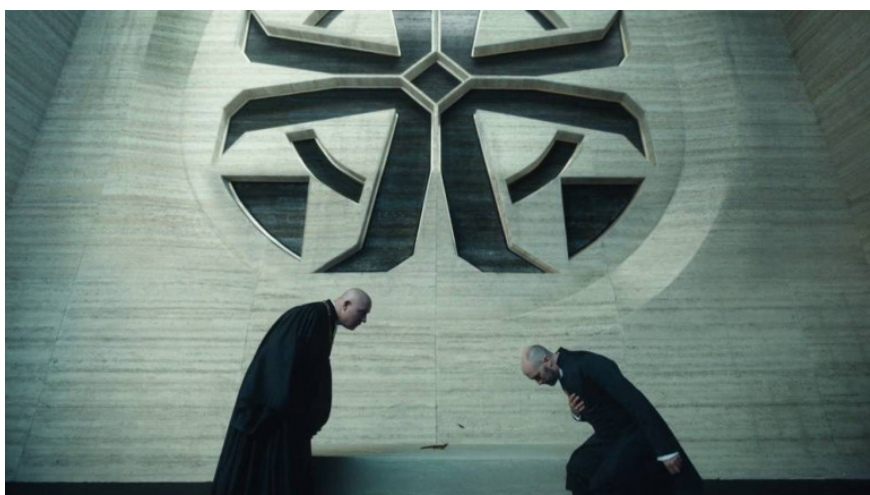
Obr. 81 Vzducholod' - interiér



Obr. 82 Vzducholod' - interiér



Obr. 83 Balón Leeho Scoresbyho



Obr. 84 Magisterium - interiér



Obr. 85 Magisterium - sîn



Obr. 86 Magisterium - exteriér



Obr. 87 Trollesund



Obr. 88 Trollesund



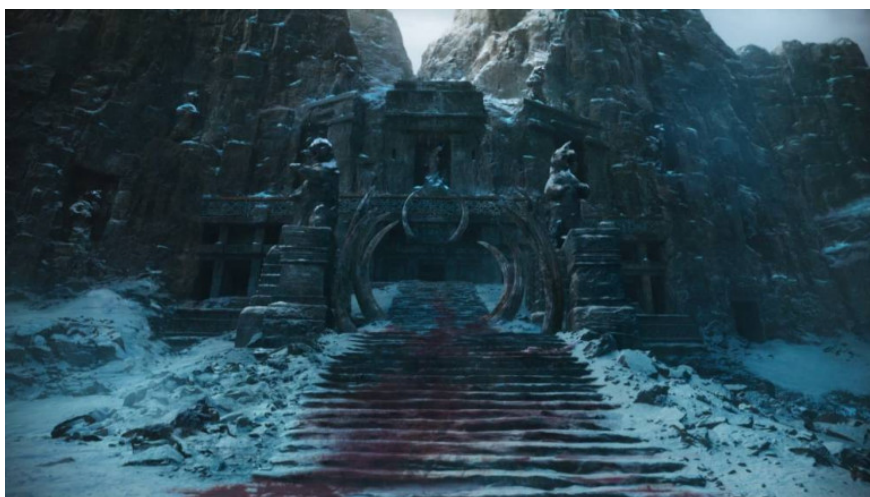
Obr. 89 Bolvangar - exteriér



Obr. 90 Bolvangar - interiér



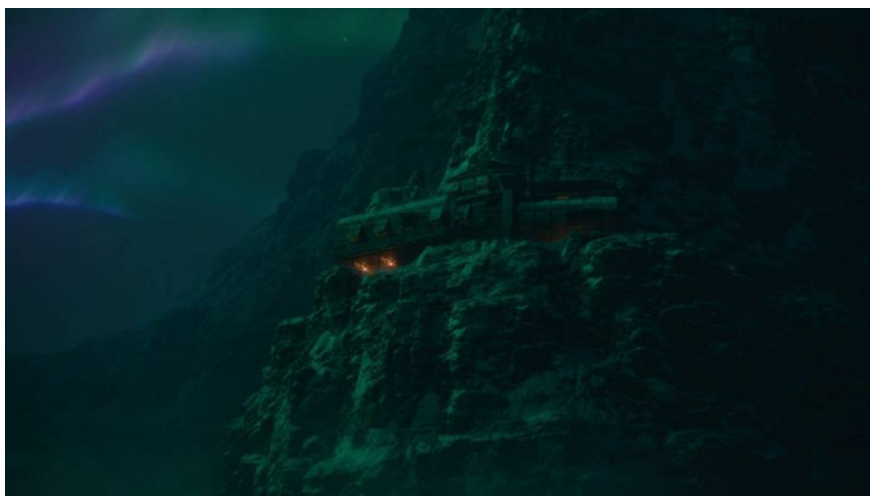
Obr. 91 Bolvangar - interiér



Obr. 92 Svalbard - exteriér



Obr. 93 Svalbard - interiér



Obr. 94 Laboratoř lorda Asriela - exteriér



Obr. 95 Laboratoř lorda Asriela - interiér



Obr. 96 Průchod mezi světy

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3. Výtvarná koncepce filmové pohádky „Neznámkovy příhody“, podle stejnojmenné knihy Nikolaje Nikolajeviče Nosova

3.1. Děj

Příběh vypráví o pohádkovém městě Kvítečkově, kde žili človíčkové. Říkalo se jim malenky a malíčky, protože nebyli větší než malinkatá okurka. Městečkem tekla řeka, po jejíchž březích rostly okurky. Človíčkové se často jmenovali podle toho, jací byli. Například Pilulkin všechny léčil, Všeználek četl spoustu knih a Strunka byl hudebník. Hlavním hrdinou je malíček Neználek, který dočista nic neznal. Neználek vždy nosil modrý klobouk a barevné oblečení. Celé dny se jen potloukal po městečku, s každým se vybavoval a vyváděl všelijaké nezbednosti.

Nejvíce si ho všichni zapamatovali po jedné příhodě. Toulal se sám za městem, když v tom ho zezadu do hlavy uhodil chroust. Než se stihnul otočit, chroust už byl dávno pryč, a tak Neználek usoudil, že to se odlouplo kus slunce a spadlo na zem. Po cestě zpátky do města začal příhodu všem vyprávět a zveličovat. Človíčky se začali bát, že na jejich městečko opravdu letí kus slunce. Pobíhali kolem a sháněli svoje věci, dokud je nezastavil Všeználek, který všem připomněl, jaký je Neználek popleta.

Vždy, když se chtěl Neználek něco naučit, nikdy to nedělal pořádně. Byl líný a chtěl umět všechno rychle a bez práce. Nejdříve přišel za Strunkou, protože chtěl být taky hudebníkem. Vybral si trubku a začal bez přemýšlení troubit po celém městečku. Človíčky vyběhli z domečků a hnali ho pryč. Neználek si myslel, že jen nerozumí hudbě.

Pak se rozhodl, že bude malířem. Od Tubičky dostal štětce a barvy a začal malovat malíčky. Ze všech si dělal srandu, jednomu

domaloval knírek, druhému zas psí ocásek. Pak obrazy vyvěsil tak, aby je každý viděl. Všem se líbily obrazy druhých, jen ne ty jejich. A tak je Neználek postupně jak malícci přicházeli sundával.

Když se Neználek chtěl stát básníkem, šel navštívit Květíka. Květík ho naučil, co je to rým, a tak Neználek začal skládat nesmyslné verše o svých kamarádech. Ti se zase začali zlobit.

Jednou se na celý měsíc Šroubek a Vroubek zavřeli do dílny. Potom se ukázalo, že stavěli auto poháněné sodovkou a sirupem. Malícci se začali učit řídit a Neználek se chtěl samozřejmě také přidat. Všichni už ale věděli, jaký je to popleta a nedovolili mu to. Neználek proto počkal, až nikdo u auta nebude a ukradl ho. Začal se prohánět po celém městečku, až naboural a auto rozbil. Poraněného Neználka odnesli domů, kde ho ošetřil Pilulkin.

Všeználek človíčkům rád často četl všelijaké příběhy a dobrodružství. Človícci pak také zatoužili vydat se na cesty. Všeználek vymyslel, že poletí balónem, a tak se všichni dali do jeho stavby. Když ho dostavěli, malícci si přinesli svoje věci a vydali se na cestu. V jednu chvíli vystoupal balón až nad mraky a vzduch v něm zchladnul. Pak začali prudce klesat a Všeználek nařídil vyskočit padákem. Někteří se zamotali do provazů, druzí se zachytili o koš. Nakonec se celý balón i s malíčky zřítily na zem.

Když se Neználek probudil, ocitl se na novém místě. Ležel v cizí posteli v domečku neznámé malenky. Později zjišťuje, že ztroskotali nedaleko městečka Zelení a skoro všichni malícci jsou v místní nemocnici. Neználek se seznamuje s novým městem, vykládá malenkám o jejich dobrodružství s balónem a jako obvykle vše překrucuje. Dozvídá se, že ve městě nežijí žádní malícci, ti se prý odstěhovali ke koupališti, kde se můžou koupat a v zimě bruslit.

Vůbec už se nenavštěvují, protože se malenky naštváli kvůli všem lumpárnám, co jim prováděli. Městečku u koupaliště říkají Dračín.

Malíčci z Kvítečkova se postupně začali uzdravovat a pomáhat v Zelení, s čím bylo potřeba. Když Šroubek a Vroubek chtěli opravit auto, zjišťují, že malenky nemají žádné nářadí, a tak se vydají na cestu do Dračina. Po cestě potkávají Keksíka s rozbitým autem. Pomůžou mu ho opravit a on je na oplátku vezme do města a pomůže sehnat nářadí. Keksík jim nabídne i odvoz zpátky do Zelení, kde taky zůstane pomáhat. Protože se dlouho nevrací, vyšlou za ním malíčci z Dračina Nejtko a Cvočka, ti se ale také nevrací. Po Dračíně se roznesly zvěsti, že v Zelení je stohlavý drak a všechny snědl. Mezi tím se v Zelení na oslavu uzdravených malíčků chystá ples.

Po nějaké době přijela do Dračina tři auta s Keksíkem, Cvočkem i Nejtkem. Auta byla plná ovoce od malenek, jako poděkování za pomoc. Když nastal den plesu, na náměstí v Zelení bylo vše vyzdobené a už se čekalo jen na hosty z Dračina. Když přijeli, venku se setmělo, rozsvítili se lampiony a ples mohl začít.

Na druhý den se malíčci vydali zpět do Kvítečkova, kde už na ně všichni netrpělivě čekali.

3.2. Výtvarná koncepce filmových prostředí

Při zpracování pohádkového světa, bylo na začátku důležité určení měřítka. V knize není blíže specifikovaná velikost človičků. Určila jsem si, že človičci by v našem světě měli cca 14 cm. Poté jsem se zaměřila na návrhy domečků, ve kterých človičkové budou bydlet. Domečky jsou vyrobeny z materiálů, které by reálně v přírodě našli. Základní konstrukce je z větvíček a stěny jsou ze směsi hlíny, listů a kořínků. To dodává každému domečku trochu jiný tvar, velikost

i uspořádání otvorů oken a dveří. Základní tvar domečku však zůstává stejný. Při realizaci by domečky byly čtyři a půl metru vysoké a necelé čtyři metry široké.

Vystupující kořínky a větvičky ze stěn domečků v interiéru jsou využity jako police i postýlky, stoly i lavice. Každý interiér se uspořádáním liší. Neználek má postel vysoko v domečku a musí na ní lézt po řebříčku. Tubička má přes půl domečku stůl na malování. Všeználek má domeček plný polic s knihami. U Strunky je to samý hudební nástroj a lavice na sezení. Interiéry jsou osvětleny svíčkami a lampiony, vytvořenými z okvětních plátků a větvíček.

Při řešení vzhledu městeček, jsem se zaměřila na diváka. Chtěla jsem, aby děti na první pohled od sebe rozeznaly jednotlivá města. Proto jsem jako jeden z rozlišujících znaků do Kvítečkova umístila velký pařez, v Zelení je zem zelená a Dračín je město postavené na vodě. Naopak pro ucelenost je spojujícím prvkem design domečků a všudypřítomná voda. V Kvítečkově je to Okurková voda, v Zelení řeka Melounka a v Dračíně Dračí jezero.

Kvítečkov

Jak už jsem výše napsala, hlavním znakem Kvítečkova je velký pařez. Pařez z jedné strany doplňuje náměstí s domem Všeználek. V pařezu jsou také dva otvory. Jeden ze strany od městečka slouží jako garáž a dílna pro Šroubka a Vroubka a druhý slouží jako spižírna pro ovoce. Když si človíčky začnou vyrábět balón, využijí na to plochu na pařezu. Na pařez si vytvoří cestu s lampiony.

Na druhé polovině městečka teče Okurková řeka, která se ve středu větví. Přes řeku vede pět mostů vytvořených z podélně přepůlené větvíčky.

Městečko obklopují primárně čtyři druhy rostlin: Jitrocel, Melasphaerula, Cyanella Capensis a Pšeníčko rozkladité. Mezi rostlinami jsou i kameny z nichž některé dosahují až velikosti domečků. Zem je hlíněná.

Při vymýšlení urbanismu městečka jsem myslela hlavně na dostatek prostoru pro odlet balónem. Potom na umístění garáže Šroubka a Vroubka, kteří něco tajně vyrábí a nemělo by na ně tedy jít okamžitě vidět. Důležitá byla také scéna, kde Neználek jede autem po Kvítečkově. Větvící se řeka s pěti mosty tak nabízí více možností, jak autem město projet.

Celé město je osvětleno lampiony, které jsou pověšené na laněch spojující špičky domů.

Balón

Balón, kterým se malíčci vydávají do světa má podobu lodě s oválnými okny. Loď je postavena stejným způsobem a ze stejného materiálu jako domečky. Z venku lodě jsou na větve připevněny pytle s pískem. Do lodě se leze kruhovými dírami ve střeše. Z každého otvoru vede dolů do lodě lanový žebřík. Uvnitř lodě je jeden společný prostor. Přes šířku lodě jsou ve dvou patrech nataženy sítě na spaní. Mezi okny jsou malé poličky se svíčkami. Pod každým oknem ze stěny vystupuje deska tak, aby si na ni mohli malíčci stoupnout a dívat se ven z okna. Při nehodě se balón rozpůlí a spadne za Zelení.

Zelení

Hlavním rozlišujícím znakem v Zelení je zelená hlína, na které městečko stojí. Terén oproti Kvítečkovu tvoří malé kopečky. V městečku jsou nekvetoucí rostliny s velkými listy. Pro Zelení jsem

vybrala tři druhy nekvetoucích rostlin s velkými listy. Mezi ně patří: Calathea Orbifolia, Peperomia Obtusifolia, Monstera Subpinnata. Osvětlení městečka je dosaženo lampiony svěšenými z listů.

Městečko rozděluje řeka Melounka s jedním mostem. Kolem řeky rostou žluté melouny.

Domečky jsou podobné jako v Kvítečkově, některé jsou ale navíc ozdobeny zelenými větvičkami s listy nebo mají zaplétané větve ve stěnách. Kromě malých domečku mají v Zelení dva velké domy, které jsou postaveny spojením třech různě velkých domečků. Tyto dva domy představují nemocnici, kde se malíčci z Kvítečkova léčí a společný domeček, kde spolu malenky jedí a tráví čas.

Nemocnice má uvnitř jeden velký prostor zaplněný zelenými listy, které jsou zavěšené na kolících v zemi a stěnách. Listy slouží jako postýlky pro nemocné. Osvětlení prostoru nemocnice je tvořeno lampionovými lustry a svíčkami na policích u každé postele.

Interiér společného domečku tvoří tři propojené části. První částí se vchází. Druhá největší část slouží k různým účelům. Malenky se tu scházejí například na společný oběd. Místnost je vybavená lavicemi i dalším patrem na sezení, na které se leze pomocí žebříku. Třetí část tvoří prostor určený převážně ke skladování jídla a nádobí. Interiér je opět osvětlen lampionovými lustry.

Na ples, uspořádaný na konci příběhu pro uzdravené malíčky se postaví velký altán. Ten je tvořen dvanácti dlouhými zelenými listy, rozmístěných do kruhu a na konci svázaných do jednoho bodu. Mezery mezi těmito listy představují vchody do altánku. Od středu každého listu do mezery mezi listy vedou girlandy z větviček s bílými

listy. Tyto girlandy vedou po celém obvodu altánku v několika řadách až do vrchu. V mezerách jsou natažená lana držící girlandy i lampiony. Celý altán je situován na náměstí uprostřed městečka.

Dračín

Dračín je město postavené u břehu Dračího jezera. Domečky stojí na kruhových platformách v různých výškách. Dřevěné platformy jsou propojené lávkami. Mezi domečky jsou opět natažena lana, tentokrát s více menšími lampiony. Město je obklopeno dvěma druhy rostlin – Orobinec nejmenší a Šípatka.

Pro město na vodě propojené nestabilními lávkami jsem se rozhodla kvůli jeho obyvatelům. V Dračíně totiž žijí pouze malíci a tímto jsem chtěla zdůraznit jejich dobrodružnou povahu.

Realizace

Realizaci měst si představuji jako ateliérovou stavbu s kombinací postprodukčně přidaných plánů natočených zvlášť. Ateliérová stavba by u Kvítekova zahrnovala terén, polovinu pařezu a domečky, v Zelení by to byl terén a domečky a v Dračíně část jezera s břehem a platformy s domečky. Natáčelo by se s blue screenem na pozadí.

Realizaci rostlin ve všech městech bych rozdělila do třech kategorií:

1. První kategorie jsou rostliny, se kterými není žádná přímá interakce a jsou až za domečky v pozadí. Ty by se natočily zvlášť. Vysadily by se reálné rostliny v ateliéru a natočily by se na blue screenu. Obloha se natočí taky samostatně. Tyto tři plány: reálná ateliérová stavba, rostliny a nebe se slepí dohromady v postprodukci.

2. Druhá kategorie rostlin jsou ty, které jsou uvnitř měst mezi domečky. Tyto rostliny by byly vyrobeny cca do 50 cm od země. Jde hlavně o kontakt se zemí. Zbytek rostliny se opět natočí samostatně na blue screenu a také se potom doplní v postprodukcí. Pro výrobu bych zvolila 3D tisk a následně odlitky.
3. Třetí kategorie jsou rostliny, se kterými je přímá interakce. Například někdo rukou odsune list, aby mohl projít. V tomto případě by musela být celá rostlina digitální. Na natáčení by na místě byla pouze zjednodušená modrá maketa.

Tuto variantu tvorby prostředí jsem si vybrala hlavně kvůli větší realističnosti a pravděpodobnější realizaci. Vyrábění umělých rostlin nedosahuje takových kvalit, rostliny postrádají světelnou propustnost a jsou finančně velmi náročné. Zároveň jsem se chtěla co nejvíce vyhnout 3D rostlinám, které by v tomto množství byly dražší a zároveň by nebudily tak reálný dojem. V postprodukcí bych také nemohla tolik ovlivňovat jejich vzhled. Což je pro mě důležitý aspekt, vzhledem k tomu, že tvoří většinu tohoto pohádkového světa.

Pro realizaci balónu, bych zvolila variantu realistického modelu. Na scénu, kde malíčci balón vyrábějí, by se část lodě postavila v ateliéru. Odlet a cesta by se řešila natočením modelu na blue screenu. Interiér by byl postavený zvlášť.

..

3.3. Breakdown

BREAKDOWN - IVANA PLAČKOVÁ							
NIKOLAJ NOSOV							
NEZNÁLKOVY PŘÍHODY							
SCENE	INT/EXT	DAY/NIGHT	LOCATION	SET	PAGES	STORY	PROPS
KAPITOLA PRVNÍ - ČLOVIČKOVÉ Z KVÍTEČKOVA							
1	EXT	DAY	KVÍTEČKOV	1	1	popis človičků, města	
2	EXT	DAY	KVÍTEČKOV - ZVONEČKOVÁ ULICE	2	1	Popis malíčků. Všechné - všechno zná, má hodně knih, nosí černé oblečení a brýle, Pilulkin - léčí človičky, nosí bílý plášť a bílou čepici se štrápcem. Šroubek a Vroubek - mechanici, Cukerín Cukerínovič Širupčik, lovec Kulka se psem Bučkou, malíř Tubička, hudebník Strunka, Čiperka, Bručkoun, Mičkoun, Buchtlík, Čivinek, dva bratři Jalkík a Taktík, Neználek	
3	EXT	DAY	POLE	3	1/3	Neználek se zatoulal do pole, nikdo jiný tam nebyl, v tom letěl chroust, vrazil do Neználka a klepl ho do hlavy. Neználek spadl, ale než se vzpamatoval, chroust byl pryč. Začal si myslet, že se odloupl kousek slunce a uhodil ho.	
4	EXT	DAY	CESTA Z POLE DOMŮ	4	1/2	Po cestě domů potkal hvězdáře Okulárka. Popisuje mu co se stalo. Okulárek mu říká, že je to nesmysl. Neználek odchází domů. Po cestě všem vykládá, co se stalo.	
5	INT	DAY	DŮM 1	5	1/4	Neználek vykládá příhodu, malíčkové vyběhají ven.	
6	EXT	DAY	KVÍTEČKOV - ZVONEČKOVÁ ULICE	2	1/4	Malíčkům se slunce opravdu zdá trochu vykoussnuté a běží zpátky do domu.	
7	INT	DAY	DŮM 1	5	1/4	Všichni začali shánět svoje věci.	barvy a štětce, housle, balalajka, mosazná trumpeta, cestovní lékárníčka, galoše a deštník
8	EXT	DAY	KVÍTEČKOV - ZVONEČKOVÁ ULICE	2	1/4	Sotva vyběhli ven, Všechné všem říká, že to není pravda. Neználek tvrdí opak a že se mají jít zeptat Okulárka.	
9	EXT	DAY	KVÍTEČKOV	1	1/4	Všichni běželi k Okulárkovi a ukázalo se, že to opravdu není pravda.	
KAPITOLA DRUHÁ - KTERAK BYL NEZNÁLEK HUDEBNÍKEM							
10	INT	DAY	U STRUNKY	6	1+1/2	Neználek se chce naučit na nějaký nástroj, jde za Strunkou a ten mu nejdříve dá vyzkoušet balalajku. Neználekovi se to nelíbí, chce něco hlasitějšího. Strunka mu podá housle, to se Neználekovi pořad nezdá a tak je vymění na trumpetu. Neználek si myslí, že už na ni umí hrát a Strunka odchází, protože se mu ho nedaří přesvědčit.	balalajka, housle, trumpeta
11	INT	NIGHT	DŮM 1	5	1/2	Když večer malíci přišli domů, Neználek popadl trumpetu a začal hrát. Malíci křičeli, co je to za rámus a hned a s tím přestane. Neználek nechce a tak ho vyženou na ulici.	trumpeta
12	EXT	NIGHT	KVÍTEČKOV - ZVONEČKOVÁ ULICE	5	1/4	Neználek šel hrát ven na ulici k sousednímu domu, ti ho prosili ať jde hrát někam jinam. Tak šel k dalšímu domu, pak dalšímu a pak se rozhodl, že jim bude hrát naschvál. Sousedé se rozzlobili, vyběhli z domu a hnali se za ním. Neználek utekl jen tak tak.	trumpeta
KAPITOLA TŘETÍ - NEZNÁLEK MALÍŘEM							
13	INT	DAY	U TUBIČKY	7	1/3	Neználek se rozhodl že bude malířem. Přišel za Tubičkou a řekl, ať mu dá nějaké barvy a štětce.	barvy a štětce
14	INT	DAY	U NEZNÁLKA	8	1	K Neználekovi přišel jeho kamarád Čárek, posadil se na židli a Neználek ho začal hned malovat. Když mu ale obraz ukázal, Čárek se našval, že takhle vůbec nevypadá. Čárek chtěl obraz zničit a tak se začali prát. Za rámušem přiběhli Všechné, Pilulkin a další malíci. Přiklonili se na stranu Čárka. Neználek tvrdí, že by to ani nemohl poznat, protože tam není nápis a hned ho tam dopíše. Pak pověsil obraz na zeď. Čárek řekl, že v noci přijde a obraz roztrhá.	barvy a štětce, obraz
15	INT	NIGHT	U NEZNÁLKA	8	1/4	Neználek ten večer nešel spát a začal malovat jednoho malíčka po druhém. Všechny je namaloval směšné a škaredé.	barvy a štětce, obrazy
16	INT	DAY	DŮM 1	5	1/2	Ráno obrazy pověsil po stěnách, pod ně napsal nápisy a byla výstava. První přišel Pilulkin, moc se mu obrazy líbily a dokonce si nasadil cvikr. Ale vlastní podobizna se mu nelíbila a chtěl ji sundat. Neználek nechtěl a tak mu Pilulkin řekl, že je asi nemocný a dá mu ricinový olej. To Neználek nechtěl a tak obraz roztrhal.	obrazy, cvikr
17	INT	DAY	DŮM 1	5	1/4	Další ve vzbudil Kulka, taky se mu obrazy líbily, až dokud neviděl svoji podobiznu a taky ji chtěl sundat, jinak ho prý nevezme na lov. A tak Neználek jeho podobiznu taky sundal. Tak to šlo se všemi ostatními.	obrazy
18	INT	DAY	DŮM 1	5	1/4	Další ve vzbudil Kulka, taky se mu obrazy líbily, až dokud neviděl svoji podobiznu a taky ji chtěl sundat, jinak ho prý nevezme na lov. A tak Neználek jeho podobiznu taky sundal. Tak to šlo se všemi ostatními.	obrazy
19	INT	DAY	U NEZNÁLKA	8	1/8	Tubička vzal Neználekovi barvy i štětce.	barvy, štětce
20	INT	DAY	DŮM 1	5	1/3	Zbýval jen podobizna Čárka a tak ji Neználek sundal a šel se udobřit. Čárek obraz roztrhal a udobřil se.	obraz
KAPITOLA ČTVRTÁ - JAK NEZNÁLEK SKLÁDAL VERŠE							
21	INT	DAY	PAMPELIŠKOVÁ ULICE - U KVĚTIKA	9	1+1/2	Květník byl básník a Neználek ho navštívil a chtěl, aby ho naučil skládat básně. Květník ho vyzkouší, jestli má vůbec nadání. Neználek mu říká ať vymyslí nějaký rým. Květník se zastaví uprostřed pokoje, zkržlí ruce na prsou, nakloní hlavu a začne přemýšlet. Pak zvedne hlavu a koukal do stropu, potom se zase vzal za bradu a dival se na podlahu. Nakonec začal chodit po pokoji a tíše si brumbal.	
22	INT	DAY	U NEZNÁLKA	8	1+3/4	Neználek přišel domů a začal skládat verše. Celý den chodil po pokoji. Až složil nějaké verše, šel za malíčky, aby jim je řekl. Jenže kamarádům se to nelíbilo, protože verše nebyly pravdivé a rozzlobili se na něho. Neználek se rozhodl, že už verše psát nebude.	

KAPITOLA PÁTÁ - JAK NEZNÁLEK JEZDIL V SODOVKOVÉM AUTĚ							
23	INT	DAY	DÍLNA ŠROUBKA A VROUBKA	10	1	Celý měsíc byli Šroubek a Vroubek zavřeni ve své dílně a něco tam vyráběli. Nakonec se ukázalo že postavili automobil. Pohon měl na sodovku se sinupem.	automobil
24	EXT	DAY	KVÍTEČKOV	1	1/3	Neználek se chtěl taky naučit řídit a tak poprosil Čípera, který všechny vozil. Ale Čípera nechtěl.	automobil
25	EXT	DAY	DŮM 1	5	1/2	Když Čípera nebyl doma, vlezl Neználek do automobilu, který stál na dvoře a začal tahat za páky a šlapat na pedály. Nejdříve nic a pak auto zafreklo a rozjelo se. Človíčkové to viděli z okna a vyběhli ven. Všichni křičeli, co to dělá. V tom Neználek naboural do psí budy uprostřed dvora. Bouda se rozspala na třísky. Duška stačil vyskočit. Neználek se polekal a zatáhl za jakousi páku a místo toho aby zastavil, tak jel ještě rychleji. Do cesty se mu dostal dřevěný altánek a taky se rozletěl na kousky. Prkna zasypala Neználka od hlavy až k patě. Popadl volant, točil jím a jezdil po dvoře.	automobil
26	EXT	DAY	KVÍTEČKOV	1	1/2	Abý nezničil celý dvůr, otevřeli malíci vrata a Neználek vyjel do ulice. Všichni vyběhli ze dvorků. Neználek nevěděl jak auto zastavit. Nakonec se vyboural. Všechnálek, Jaktík, Šroubek a Pilukin popadli Neználka a nesli ho domů.	automobil
27	INT	DAY	U NEZNÁLKA	8	1+1/2	Položil ho do postele a doktor Pipulkin ho začal prohlížet. Prý má jen pár řísek a že mu je musí vytáhnout a že to nebude bolet. Ale bolelo a pak ho natřel jódem a Neználek chtěl utéct. A když mu doktor chtěl dát teploměr, nevěřil, že to doopravdy nebude bolet a utekl otevřeným oknem k Cárkovi.	řísky, jód, teploměr
KAPITOLA ŠESTÁ - KTERAK SI VŠEZNÁLEK VYMYSLIL BALÓN							
28	INT	DAY	U VŠEZNÁLKA	11	1/2	Všechnálek rád malíčkům četl o cestovatelích, až malíci také zatoužili vydat se na cesty. Všechnálek řekl, že si vyrobí balón a poletí jim na cesty. Všem se nápad moc líbil a tak Všechnálek nakázal všem sbírat gumovou šťávu.	
29	EXT	DAY	DŮM 1	5	1	Všechnálek udělal velký sud a všichni začali nosit gumovou šťávu. Když byl sud plný, Všechnálek to rozmíchal a přikázal Vroubkovi, aby přinesl hustilku. K ní připojil dlouhou gumovou hadici, konec zalil gumovou šťávou. Vroubek začal pumpovat pomalu vzduch a z gumové šťávy se udělala bublina. Všechnálek natíral bublinu kolem dokola gumou. Za chvíli se bublina změnila ve velký balón. Nafukování trvalo dva dny a nakonec byl balón velký jako dům. Všechnálek řekl, že teď bude balón schnout a oni, že se pustí do další práce.	sud, gumová šťáva, hustilka, gumová hadice
30	EXT	DAY	DŮM 1	5	1	Balón přivázali k liskovému keři. Všechnálek jedné skupině poručil sbírat zámotky bource morušového, a smotávat je a soukat z nich hedvábné nitě a z nítí pak měli uplést obrovskou síť. Druhé skupině přikázal vyrobit velký koš z tenké březové kůry. Obyvatelé z celého Kvítečkova se na ně přišli podívat. Nevěřili, že balón někdy poletí.	nitě, zámotky bource morušového, koš z březové kůry, síť
31	EXT	DAY	DŮM 1	5	1/2	Všechnálek přikázal, aby natáhl hedvábnou síť přes balón, pak ho vyzvedli nahoru a k síti přivázali koš.	koš, balón, síť
32	EXT	DAY	DŮM 1	5	1/4	Druhého dne si všichni museli vyrobit padák. Vyrobili si je z pampeliškového chmýří.	padák, chmýří
KAPITOLA SEDMÁ - PŘÍPRAVA NA CESTU							
33	INT	DAY	DŮM 1	5	1/2	Všechnálek všechny brzo vzbudil a začali se chystat.	
34	EXT	DAY	DŮM 1	5	1/2	Tubička už si předem do balónu schoval štětku a barvy. Strunka si vzal flétnu. Pipulkin cestovní lékárničku, kterou dal do koše pod lavici. Celé město se sešlo na odlet podívat.	barvy a štětky, lékárnička, balón
35	EXT	DAY	DŮM 1	5	1+2/3	Některým Všechnálek přikázal, aby do koše dali pytle s pískem. A některým, aby rozdělali na dvorku oheň. Šroubek a Vroubek přinesli velký měděný kotel a postavili ho nad plameny. Byl to přístroj co vyrobili, měl užehou poklici a ze strany byla přimontovaná pumpa na vzduch. Vzduch se ohřival a už horký unikal otvorem v poklici.	pytle s pískem, měděný kotel s pumpou
36	EXT	DAY	DŮM 1	5	1+1/2	Nejdříve malíci vypustili všechny studené vzduch z balónu. Pak Všechnálek spojil balón s kotlem hadicí a balón se zase pomalu začal zvěšovat.	kotel, hadice, balón
KAPITOLA OSMÁ - ODLET							
37	EXT	DAY	DŮM 1	5	2	Uklidili kotel, Všechnálek zavázal balón a začali nasedat do koše. Byl tam Čípera, Buchtík, ten měl plné kapsy dobrot, pro jistotu si obul galoše a vzal deštník. Sirupčik pomáhal každému nastupovat a samotnému se mu nechtělo, nakonec ho přemluvil. Balón klesl na zem, Všechnálek vzal jeden pytel s pískem a vyhodil ho ven. Balón se začal vznášet. Všechnálek přefízl provaz, kterým byl koš přivázán a vyletěl vzhůru. Všichni tleskali a volali na shledanou.	galoše, deštník, dobroty, nůž, provaz, balón, provázek, pytel s pískem
38	EXT	DAY	NA STŘEŠE DOMU 1	12	1	Balón se vzdaloval. Okulárek vylezl na střechu s dalekohledem, stál tam i Květík a začal o tom všem přednášet básně. Všem se to moc líbilo, vzali Květík na ramena a oslavovali ho jako by on vymyslel balón.	dalekohled
KAPITOLA DEVÁTÁ - NAD OBLAKY							
39	EXT	DAY	V BALÓNU	13	1+1/3	Malíci se dívají dolů na Kvítečkov, všichni jim mávají. Všechnálek vyňahl kompas a určoval směr letu.	kompas
40	EXT	DAY	V BALÓNU	13	1	Balón letí nad polem a Okurkovou řekou. Malíci se dívají na stín balónu. Pak vletěl balón do mraků a pak ještě výš nad mraky. Vzduch v balónu začal chladnout a tak začali klesat. Jaktík popadl pytel s pískem a vyhodil ho ven. Taktik zase sypal písek do koše. Jaktík vzal nůž a vyzímul do podlahy dřív, aby se mohl písek vysypat.	nůž, pytel s pískem
KAPITOLA DESÁTÁ - NEHODA							

41	EXT	DAY	V BALÓNU	13	1/2	Balón už vystoupal moc vysoko a človíčkům začala být zima. Zčervenal jim nos a tváře. Dupali a tleskali, aby se aspoň trochu zahřáli. Cívinkovi bylo nejhůř, protože si zapomněl čepici a pod nosem mu vyrostli rampouch.		
42	EXT	DAY	V BALÓNU	13	1/3	Bručounovi se nelíbilo, jak Cívinek drkotá zuby a tak si přeseď jinam. Jenže Tubičkovi taky drkotaly zuby a tak si pořád někam přeseďoval. Balón byl v té zimě pokrytý jinovalkou a jiskřil jako by byl ze stříbra.		
42	EXT	DAY	V BALÓNU	13	1+1/4	Vzduch se v balónu zase ochladil a začal klesat. Začal padat k zemi a zásoby pšišu už nebyly. Všeználek všem nařídil, aby vyskočili s padákem. Všeználek skočil první. Čipera za ním, ale rozevřel padák moc brzo a ten se zachytil za okraj koše. Čipera se zapleť do provazů a zůstal viset hlavou dolů. Malíčkové vyáhli Čiperu zpátky do koše. Balón zase začal stoupat. Rozhodli se nevyskočit a Neználek se jmenoval náčelníkem. Bručounovi se to nelíbilo a hádali se až do večera.		
43	EXT	DAY	V BALÓNU	13	2	Balón zase začal klesat. Neználek navrhl, že musí zase někdo vyskočit. Začali se hádat koho, až koš udeřil o zem a převrátil se. Všichni se vykutáleli z koše. Jenom Neználek se držel za okraj koše a Bulka, který se mu zakousl do kalhot. Pak balón prasknul.		
KAPITOLA JEDENÁCTÁ - NA NOVÉM MÍSTĚ								
44	INT	DAY	U MODROOČKY	14	1	Neználek se ocílil na neznámém místě. Ležel v posteli, po uši v perinách. V koutech stála malá křesílka, na stěnách visely koberečky a obrazy květin. U okna byl kulatý stůl na jedné nožce. Na stolek byly barevné nitě k vyšívaní a polštářek poselý jehličkami a špendlíky. Byl tam psací stůl s psacími potřebami, knihovna a na zadní straně dveří velké zrcadlo.	zrcadlo, postel, koberečky, obrazy květin, kulatý stůl na jedné nožce, nitě na vyšívaní, polštářek na jehly a špendlíky	
45	INT	DAY	U MODROOČKY	14	1+1/2	U zrcadla stály dvě malenky. Jedna si zkoušela kloubek. Povídaly si o Neználkovi a on dělal, že spí. Sněžinka odešla a Modročka se naklonila nad Neználka a on otevřel oči. Modročka řekla, že jde pro Medunku doktoru a že má zůstat ležet.	kloubek	
46	INT	DAY	U MODROOČKY	14	2	Jak Modročka odešla, Neználek chtěl účít, ale nenašel svoje oblečení. Jak uslyšel hlasy za dveřmi, hned skočil zpátky do postele. Do pokoje vešla Modročka a Medunka v bílém plášti a čepečkem a s malým hnědým kufříkem. Přistavila si k jeho posteli židli a postavila na ni svůj kufřík. Medunka ho začala prohlížet a nakázala mu ležet a medovou náplast na modřinu a odešla.	hnědý kufřík, dřevěná trubička na posloučání	
KAPITOLA DVANÁCTÁ - NOVÍ ZNÁMÍ								
47	INT	DAY	U MODROOČKY	14	1	Neználek se chtěl podívat z čeho je udělaná panenka, v tom uslyšel něčí šepot, všiml si, že se někdo dívá klíčovou dírkou. Neználek vyskočil z postele a šel se podívat. Otevřel dveře a bouchl malenky do čela, ty se rozbrečely a utíkaly po schodech nahoru. Neználek se bál, aby zase něco nevyvedl a tak si šel lehnout.	panenka	
48	INT	DAY	U MODROOČKY	14	1	Další kudrnatá malenka začala nakukovat do jeho pokoje, ale vždycky hned utekla. Neználek vzal pravítko a přikrčil se za dveřmi. Když se otevřely dveře a tentokrát vešla Modročka, dostala pravítkem po hlavě.	pravítko	
49	INT	DAY	U MODROOČKY	14	1+1/2	Modročka se bála, že bude mít modřinu, tak Neználek vzal náplast, co mu přinesla, rozřízl ji a přilepil na čelo. Neználek chtěl svoje oblečení a Modročka mu přikázala, aby se nejdřív umyl.	náplast, nůžky	
50	INT	DAY	KUCHYŇ	15	1	Modročka Neználka zavedla do kuchyně, kde bylo umyvadlo, na hřebíku tam visel ručník, na polici bylo mýdlo a zubní pasta. Modročka mu ještě dala kartáček na zuby. Až se umyl, podala mu Modročka oblečení a řekla, ať přijde zase nahoru na čaj a jídlo.	kartáček, pasta, ručník, oblečení, mýdlo	
KAPITOLA TRINÁCTÁ - ROZHOVOR ZA STOLEM								
51	INT	DAY	JÍDELNA	16	6	Neználek vešel do místnosti, kde byl uprostřed velký stůl s pohostěním. Modročka ho seznámila s dalšími malenkami, které se začaly ptát na cestu balónem. Neználek začal vykládat, ale všechno přerušoval a lhal. V tom vběhla do pokoje Sněžinka a řekla, že včera večer za městem spadl další balón s malíčky a Medunka je léčí.	balkon, vázy, zavařeniny, pečivo, misky, talíře, vdolečky, precíčky, makové koláčky, rohlíčky, čaj, marmelády, koblihy	
KAPITOLA ČTRNÁCTÁ - PROCHÁZKA MĚSTEM								
52	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1+1/3	Sněžinka a Modročka provázely Neználka svým městem. Všude na zatrávách pracovaly malenky. Některé stříhaly nůžkami travu, některé zametaly cesty a jiné klepaly prach z kobereců. Viděl i jak malenky sklízí mrkev a řepu, okopaly je dokola a pak táhly provazem. Vydávají mu, jak všichni malíci žijí na koupališti ve městě Dračina a tady žijí jen malenky.	koberec, provaz, rýč	
53	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1	Neználek by se chtěl do Dračina podívat, ale malenky mu vysvětlily, že je to daleko a že se s nimi pohádaly a proč.		
54	EXT	DAY	ZELENÍ	17	3	Šli kolem jabloně, u ní byl velký dřevěný žebřík až do poloviny vysokého kmene. Nahoru k vrcholu vedl provazový žebřík, přivázaný k spodní větvi stromu. Na ní seděli dvě malenky a řezali pilkou stopku jablka. Najednou si Neználek všimnul, že na ulici leží dva obrovské balóny. Malenky se mu smály a vysvětlily, že je to meloun a že z něho dělají šťávu a sirup. Pak došli k řece, kde bylo stoustu melounů a proto jí říkaly řeka Melounka. Přes řeku vedl úzký můstek podobný koberečku. Přesli na druhou stranu a tam stála nemocnice. Důlm byl bílý se zelenou střechou.	žebřík dřevěný, provazový, melouny	
KAPITOLA PATNÁCTÁ - V NEMOCNICI								
55	EXT	DAY	NEMOCNICE	18	1/4	Sněžinka zatáhla za rukojeť zvonku a ve dveřích se objevila ošetřovatelka v bílém plášti.		

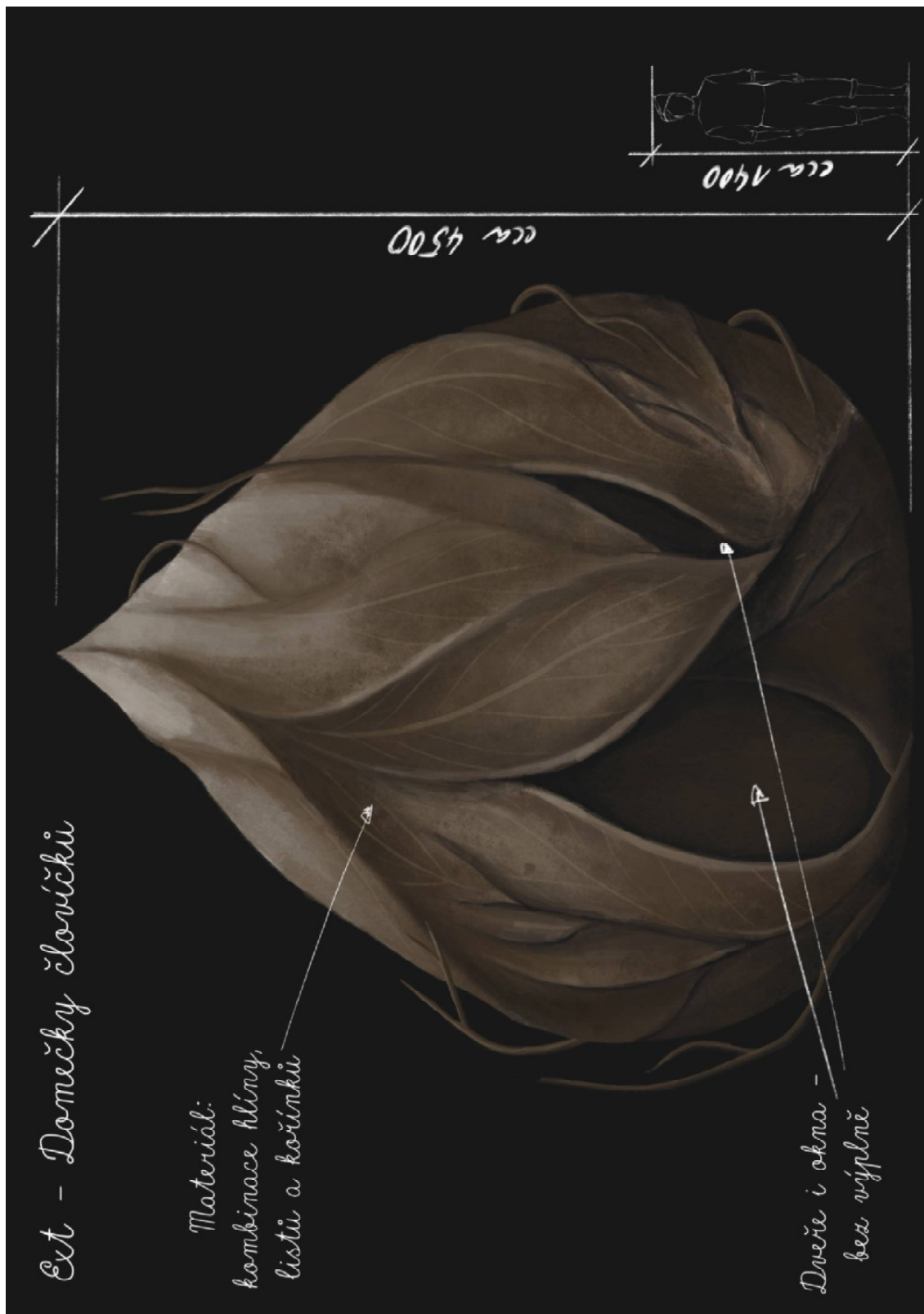
56	INT	DAY	NEMOCNICE	18	1	Vešli do nemocnice a za stolem seděla Medunka před ní stohy papírů, že ani nešla vidět a nechtěla je za nimi pustit. Pak odesla s Modroočkou kčít její čelo. Neználek uvídl bílý plášť a čepeček, oblekl si to, na nos dal brýle a vzal Medunce ze stolu dřevěné naslouchátko a odešel.	plášť, čepeček, naslouchátko
57	INT	DAY	NEMOCNIČNÍ POKOJ	19	3+1/2	V pokoji leželi Neználekovi kamarádi, dělal jakože je doktor, než ho Brůdčou poznal. Pak všichni chtěli, ať je Neználek vysvobodí, že jim nic není, kromě Kulky, ten má vyvrtnou nohu. V tom přišla Medunka a Modroočka. Nakonec se domluvili, že začnou pouštět malíčky po dvou za každý den a pak uspořádají ples. Jako první propustili Strunku a Tubičku.	
KAPITOLA ŠESTNÁCTÁ - KONCERT							
58	EXT	DAY	NEMOCNICE	18	1/4	Zpráva o Neználekovi a jeho kamarádech se roznesla po celém městě a malenky přišly do nemocnice s různými dobrotami. Za chvíli zaplnily celou ulici, ale do nemocnice je nechtěly pustit. Medunka vyšla ven a řekla že na tom nejsou tak hrozné a že mají jít domů. Malenkám se nechtělo, protože se doslechly, že má vyjít ven Neználek s Tubičkou a Strunkou. Medunka jim zase řekla aby šli domů, ale malenky šly ke svým kamarádkám v Nemocniční ulici a když pak malíčky vyšli ven, dívaly se na ně z oken ven.	
59	EXT	DAY	NEMOCNIČNÍ ULICE	20	3/4	Medunka jim zase řekla, aby šli domů, ale malenky šly ke svým kamarádkám v Nemocniční ulici a když pak malíčky vyšli ven, dívaly se na ně z oken ven.	
60	INT	DAY	U FIZULKY	21	1/4	Strunka s Tubičkou se ubytovali u Fizulky na Jablečném náměstí, pokoj měl velké okno přes celou stěnu.	
61	EXT	NIGHT	JABLEČNÉ NÁMĚSTÍ	22	3/4	Na náměstí se začaly procházet malenky a pokukovaly do okna, kde bydleli malíčky. Chtěly slyšet jak Strunka hraje. Pak začal hrát a z dalších domů se začaly ozvat harfy. Náměstí bylo plné malenek poslouchajících koncert.	flétna
62	INT	NIGHT	U FIZULKY	21	1/4	Neználek vešel do pokoje vrátil barvy a štětce, a taky se zaposlouchal, ale když si ho nikdo nevšímal, tak zase zmizel.	barvy a štětce
KAPITOLA SEDMNÁCTÁ - VÝPRAVA DO DRAČINA							
63	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1+1/4	Šroubka a Vroubka pustili z nemocnice, šli po městě a hledali garáž, aby mohli začít opravovat auto. Jedna malenka jim pomohla. Přišli ke kůlně, vytačili auto ven, ale zjistili že malenky nemají žádné nářadí.	
64	EXT	DAY	CESTA DO DRAČINA	23	1	Vymysleli, že půjdou do Dračina, kde žijí malíčky a tam si nářadí půjčí. Byla to ani ne hodina a cestou si zpívali.	
65	EXT	DAY	DRAČÍN	24	1	Na cestě před Dračinem potkali auto a malíčka, co leží pod ním a snaží se ho opravit. Pomohli mu a nakonec je do Dračina dovezl a nějaké nářadí jim půjčil, ale neměl pájku a tak se domluvili, že půjdou k mechanikovi.	
KAPITOLA OSMNÁCTÁ - V DRAČINĚ							
66	EXT	DAY	U NEJTKA	25	1	Přijeli k vratům a fidič Keksík zmáčknul tlačítko ukryté v plotě. Otevřela se vrata a všichni vešli dovnitř do dvora a kráčeli k domu. Vystoupali po nízkých kamenných schodech a Keksík zmáčknul další tlačítko na stěně a dveře do domu se otevřely.	
67	INT	DAY	U NEJTKA	25	1+1/2	Ocílili se v místnosti, která byla prázdná, jen u stěny visela houpačí síť. V síti ležel Nejtek v modré kombinéze. Nabídl jim, ať si sednou. Zmáčknul tlačítko na stěně a z protější zdi se vyklápěly tři sklápací sedátka a potom i stůl. Nejtek stiskl ještě jedno tlačítko a síť začala klesat. Nejtek machal všelijaké další tlačítka a vyklápěly se další stoly, poličky, otvírala se dvířka skříně a spížireň. Nakonec zmáčknul jedno tlačítko a propadl se někam pod zem. Za chvíli se ozvalo ze dvora, že mají jít ven.	síť
68	EXT	DAY	U NEJTKA	25	1+1/3	Na dvoře měl Nejtek garáž s širokými železnými vraty. Zmáčkl tlačítko a vrata vylela vzhůru. Uvnitř byl osmikolový pamí automobil s arasidovým chlazením. Nejtek vlezl dovnitř a ukázal jim, jak se na tom jezdí. Pak pokračoval ve výkladu, co všechno to auto dokáže. Pak hledal v dílně pájku, ale pak si vzpomněl, že ji nechal u Mudry a že si tam pro ni musí dojet.	automobil
KAPITOLA DEVATENÁCTÁ - NÁVŠTEVA U SPISOVATELE							
69	INT	DAY	U MUDRY V PRACOVNĚ	26	2	Mudra stál u okna, ruky zkřížené na prsou. Keksík ho pozdravil a vysvětlil, proč tu jsou, ale Mudra se ani nepohnul. Pak se probral ze zamyšlení a uvítal je. Povidali si o Nejtkovi a o tom, že vyrobil samozvukopis - mluvicí přístroj. Zavedl je ke stolu k přístroji a začali ho zkoušet. Řekli do něj vlastní jména a přístroj je zopakoval.	samozvukopis
70	INT	DAY	U MUDRY V PRACOVNĚ	26	3	Začali se ho vypyávat, k čemu vůbec takový stroj potřebuje a Mudra jim řekl, že vždy někde přístroj nechá a pak poslouchá příběhy a sepíše je. Pak jim ještě ukazoval svůj skládací přenosný stůl s křeslem. Pak vzal pájku a Keksík jim nabídl, že je odveze a že se před cestou u něho nají.	pájka, samozvukopis
KAPITOLA DVACÁTÁ - TUBIČKA PRAČUJE							
71	INT	DAY	U MODROOČKY	14	3/4	Mezi tím v Zeleni Tubička začal malovat malenky, první byla Sněžinka a její obraz visel v přízemí. Další na řadě byla Modroočka. Neználek se jen tak potloukal a radil Tubičkovi samé nesmysly, jen aby dokázal, že se v malířství vyzná. Když uslyšel rámus, šel se dolů podívat, co se děje.	
72	INT	DAY	CHODBA	27	1	V chodbě se začaly scházet malenky a všechny chtěly k malíři. Neználek je okřikl, aby se srovnaly do řady. Jedna malenka řekla, že ona nahoru jít může, protože je básníka. Neználek se začal vychloubat, že je taky básník a k tomu hudebník. Nakonec šli s básníčkou Sedmikvítkou za Tubičkou.	

73	INT	DAY	U MODROOČKY	14	2+1/2	Tubička už dokončoval Modrooččinu podobiznu. Sedmikvítko seděla na pohovce vedle Strunky a bavili se o hudbě. Neználek si založil ruce za záda a chodil po pokoji. Sedmikvítko řekla, že složil o Neználkovi básně a a jednu také přednesla, aby věděli jaké básně píše. Pak přednesla pár dalších a mezi tím Tubička dokončil obraz. Všichni se seběhli a obdivovali ho. Sedmikvítko se také chtěla nechat namalovat, ale chtěla toho tolik změní než tak, jak je ve skutečnosti, že se nakonec ani nepodobala.		
KAPITOLA DVACÁTÁ PRVNÍ - NÁVRAT ŠROUBKA A VROUBKA								
74	INT	DAY	CHODBA	27	1	Sedmikvítko vzala svoji podobiznu a šla jí všem ukázat. V tom na chodbu přiběhly dvě malenky. Vykládaly jak šly pro další maličky do nemocnice, vedly Jaktika a Čiperu po ulici ale pak jim utekli a vylezli na strom. Sněžinka navrhla, že se na ně půjdou podívat.		
75	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1+1/2	Jaktik a Čipera seděli na stromě a snažili se utroulit jablko. Moc jim to nešlo, tak jim malenky donesly pilku. Jablko spadlo a malenky začaly sklízet. Strkaly jablko před sebou do nejbližšího dvorku. Pod každým domem byl sklípek, kde se jablko skutálelo po prkenném můstku až dolů. Pak běžely pro další jablko.	pilka	
76	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1+1/4	Na konci ulice se objevilo auto se Šroubkem Vroubkem a Keksikem. Jeli rovnou k rozbitému autu. Všichni tři se pustili do opravy auta.		
KAPITOLA DVACÁTÁ DRUHÁ - ZÁZRKY NA ČTYŘECH KOLECH								
77	INT	DAY	NEMOCNICE	18	1+1/2	Modroočka šla do nemocnice pro další maličky a uprosila Medunku, aby jich pustila víc, protože jim pomáhají. Propustili Taktika, Cvíčka, Mlčouna, Buchtíka, Širučku.		
78	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1+2/3	Šroubek, Vroubek a Keksik šli brzo ráno opravovat auto. Už se jim to podařilo, udělali zkušební jízdu. Uviděli, jak všichni sklízí jablka a hrušky a Neználek všem kolem jen poroučí. Přijel k nim blíž a navrhl, že by se ovoce mohlo spustit dolů lanem rovnou do auta a pak by se odvezlo.	lano, pilka	
KAPITOLA DVACÁTÁ TŘETÍ - ÚTEK								
79	EXT	DAY	ZELENÍ	17	2	S auty šla práce daleko rychleji. Postavili dva stánky na vdolečky, placičky, preclíky a bombóny a na sodovku se sirupem. V tom z nemocnice na strom utekl Pilulkin jen v trenýrkách. Jakmile ho Medunka nechala, slezl dolů a nechal si od malenek přinést nějaké oblečení.		
80	INT	DAY	NEMOCNICE	18	1/2	Když se Medunka vrátila do nemocnice, zjistila že to byl plán a že taky Bručoun zmizel a vzal jejich oblečení.		
81	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1	Bručoun našel Pilulkinu a dal mu oblečení. Pak se také pustili do práce.	pilka, oblečení	
KAPITOLA DVACÁTÁ ČTVRTÁ - TUBIČKŮV ZLEPŠOVACÍ NÁVRH								
82	EXT	DAY	DRAČÍN	24	1+1/2	Když se Keksik dlouho nevracel. Poslali z Dračina do Zelení Nejška s jeho osmikolovým autem. Začaly se šířit fámy, že v Zeleni je baba Jaga, obr nebo dokonce drak. Nikdo se tam nechtěl jít podívat až na Cvočka. Ten se taky nevrátil.		
83	INT	DAY	U FIZULKY	21	1	Tubička pořád maloval podobizny malenek, chtěly pořád něco jinak, až si Tubička vyrobil šablony a malenky si předmaloval. Maloval jich tolik, že mu začal pomáhat Jaktik.	šablony	
KAPITOLA DVACÁTÁ PÁTÁ - KULKA SE LÉČÍ								
84	INT	DAY	NEMOCNIČNÍ POKOJ	19	1+1/4	Kulka byl stále v nemocnici, všichni kolem něho skákali a on si jen poroučel nesmysly, nosit dobroty, číst pohádky, hlásit, co dělají ostatní maličky, hledat psa Bulku. Pak mu povolili na chvilku vstát, opíral se o berli, přidržoval se stěny a pomalu se soursal po pokoji.	berle	
85	EXT	DAY	DVŮR U NEMOCNICE	28	1/4	Mohl i na hodinu na dvůr. Procházel se se sestřičkou kolem nemocnice. Ale zpátky se mu nikdy nechtělo.	berle	
86	EXT	DAY	NEMOCNICE	18	1	Přišel den, kdy ho měli propustit. Před nemocnicí se všichni shromáždili, přivítali ho a dávali mu květiny.	květiny	
87	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1+1/2	Začaly přípravy na ples. Někteří čistili zarostlý parket, jiní dělali kolem lavičky, stavěli altánek pro orchestr, stánky na sodovku a zmrzlinu. K práci jim už hrála hudba, protože Strunka už začal navčivovat s harfistkami.	sekery	
KAPITOLA DVACÁTÁ ŠESTÁ - CVOČKŮV NÁVRAT								
88	EXT	DAY	DRAČÍN	24	2+1/2	Všeználek přišel hledat své kamarády do Dračina. V Dračině mu řekl, že jsou v Zeleni a tak se tam chtěl vydat. Maličky mu ukazovaly cestu, když najednou se v dále na cestě objevil mrak prachu. Všichni maličky se schovali, kromě Všeznáka. Pak ale rozpoznali, že jsou to auta, která vezou ovoce. V prvním bylo jablko, v dalším hruška a ve třetím 5 švestek. Všichni je začali vítat. Keksik se nabídnul, že Všeznáka do Zeleni odveze.		
89	EXT	DAY	DRAČÍN	24	1/2	Cvoček se polepšil a dokonce si začal prát oblečení na ples, na břehu řeky. Všichni maličky se divili.		
KAPITOLA DVACÁTÁ SEDMÁ - NEČEKANÉ SETKÁNÍ								
90	EXT	DAY	ZELENÍ	17	4	Přípravy na ples byly v plné proudu. Altán už stál a Tubička na něj maloval nejrůznější vzory. Malenky zdobily parket květy, lampióny a praporečky. Neználek všude jen pochodoval a poroučel a překážel. V dále se objevilo auto. Keksik přivezl Všeznáka. Pak se ukázalo, že si Neználek všechno jenom vymyslel. Všichni se mu smáli a on odběhl a schoval se v houštině pampelišek. Pak začaly malenky Všeznákově ukazovat svoje město.		
KAPITOLA DVACÁTÁ OSMÁ - SMÍŘENÍ								

91	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1	Nastal den plesu. Všechno bylo hezky připravené. Každý strom byl ozdobený jako vánoční stromček. Nad parkem byly střápy s lampióny a praporky. Altánek byl ozdobený květy a už tam seděl desetičlenný orchestr malenek, které hrály na různé velké harfy. Všichni se sešli kolem parketu a čekali na hosty z Dračina. I Neználek vyšel z pampelišek, ale zase se mu všichni začali smát a tak šel pryč.	lampióny, praporky, harfy, květiny
92	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1	Neználek došel na kraj města a tam si všiml, že je na plotě napsáno: Neználek je hlupák! Opřel si hlavu o plot a začal brečet. Přišla za ním Modročka a snažila se ho utěšit, pak ho zavedla k ostatním.	
93	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1	Maličci se mu furt posmívali, ale malenky se ho zastaly.	
KAPITOLA DVACÁTÁ DEVÁTÁ - NA PLESE							
94	EXT	DAY	ZELENÍ	17	3	Všichni se pustili do tance. Pilulkin tančil s Medunkou a hádal se přitom o léčení. Neználek tancoval s Modročkou, ale pak se přiznal, že to neumí a tak si šli raději sednout. Dohodli se, že si budou dopisovat.	
95	EXT	NIGHT	ZELENÍ	17	3+2/3	Setmělo se a rozsvítily se lampióny. Pod orchestrem se rozáhla modrá opona a na jevišti vyšla básnička Sedmikvítko. Všichni se usadili a poslouchali. Sedmikvítko začala přednášet báseň o přátelství v doprovodu hudby. Pak vystoupil taneční soubor. Pak zpívali maličci z Dračina. Nakonec zazpívali maličci z Kvítekova písničku o cvrčkovi. Strunka do toho hrál na flétnu. Byla to smutná píseň a na konci se maličci rozbřečeli. Pak se dohodli, že už se jim stýská po domově a tak se další den vydají domů. Modročka slíbila Neználkovi, že mu na cestu ušije batoh.	
96	EXT	DAY	ZELENÍ	17	1	Druhého dne se vydali na cestu, rozhodli se, že půjdou pěšky. Malenky jim ušily batohy a daly jim na cestu vdojky a také semínka různého ovoce a zeleniny a květin.	batohy, vdojky, semínka
KAPITOLA TRICÁTÁ - CESTA DOMŮ							
97	EXT	DAY	CESTA DOMŮ	29	1/3	Maličci dlouho putovali, přes pole a lesy. Na kopci Kvítekova se zastavili a dívali se na svůj domov. Všude rostly květiny: bílé chryzantémy, rudé jiriny a pestrobarevné astry, macešky, rezedy, heřmánky. Oranžové řelichy se vinuly po plotech a po stěnách domů i na střechách.	
98	EXT	DAY	KVÍTEČKOV	1	1/4	Všichni je začali vítat.	
99	EXT	DAY	KVÍTEČKOV - ZVONEČKOVÁ ULICE	2	1+2/3	Všichni se seběhli ven a zaplnili celou ulici. V tom příběhu Bulka se skákal kolem Kulky. Příběh i Květík a složil jim báseň. Pak se všichni vydali do svého domu, kromě Neználka, který smutně hledal Cárka. Najednou se tam objevil a šťastně se přivítal.	
100	EXT	DAY	KVÍTEČKOV	1		Všichni začali vyprávět, jaké dobrodružství zažili. Začali se všichni kamarádit s malenkami, postavili stejný vodovod jako v Zeleni, postavili most přes okurkovou řeku. Neználek se doučoval psát, aby mohl psát Modročce.	
KONEC							

3.4. Obrazová část

3.4.1. Výtvarný návrh vybraných scén



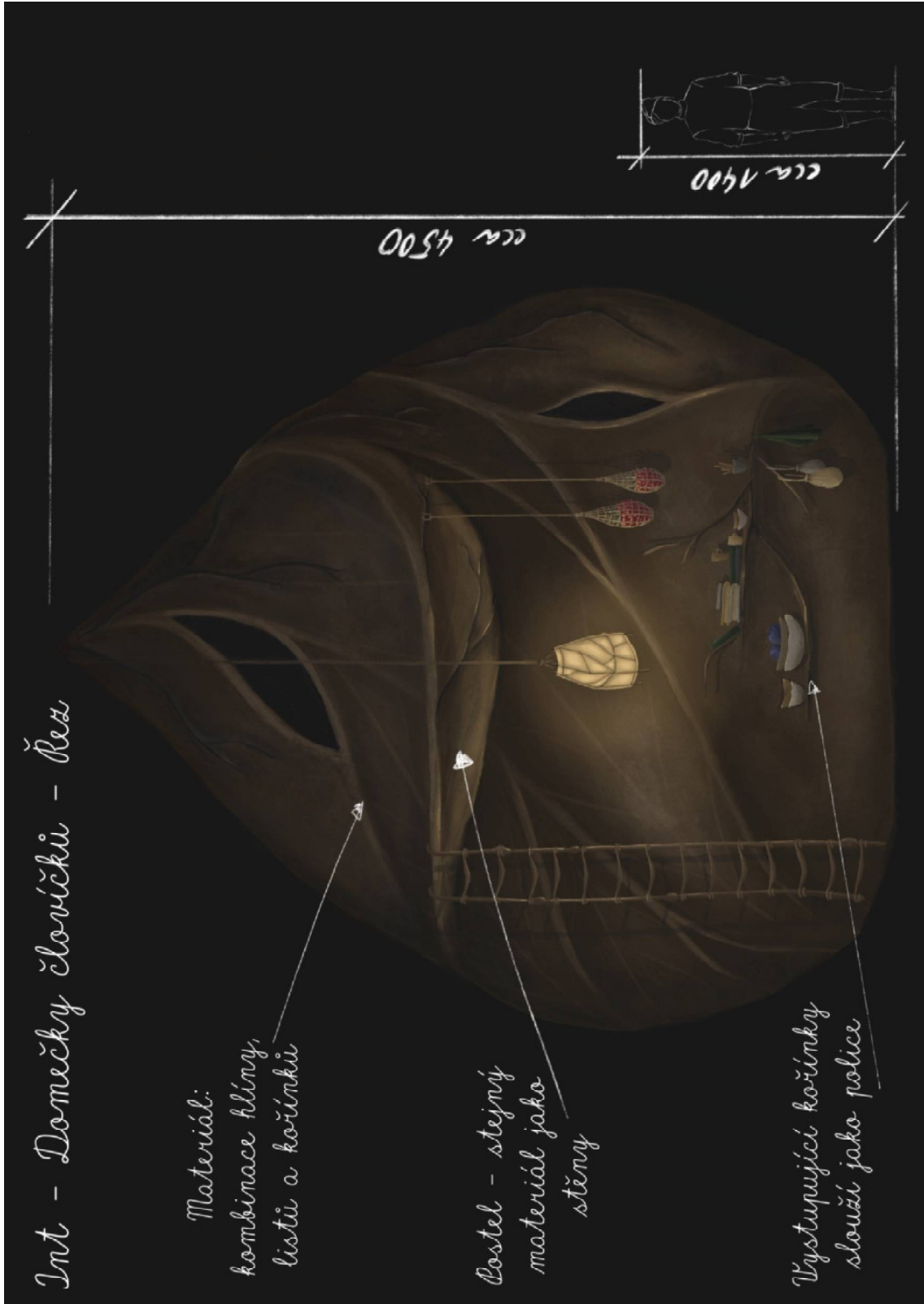
Int - Domečky človíčku - Řez

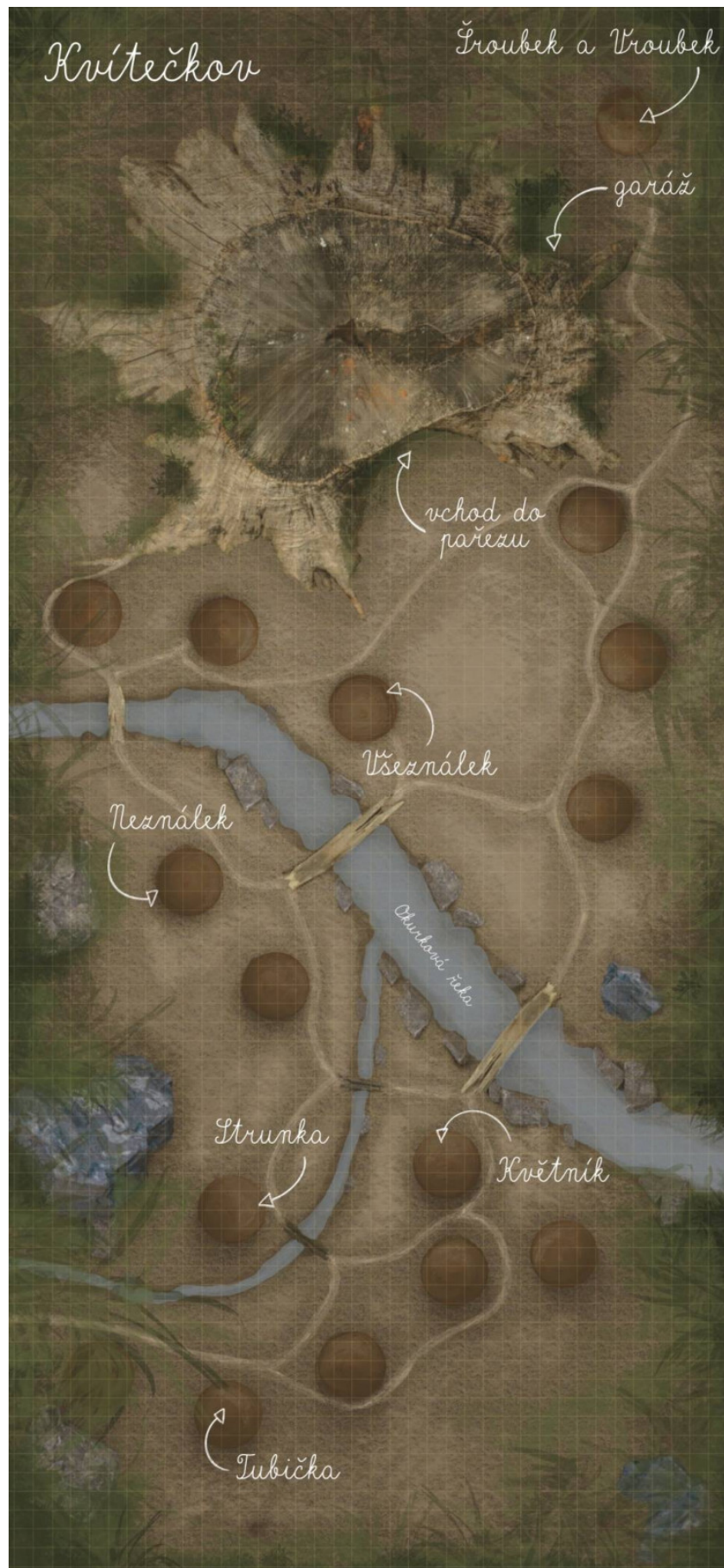
Material:

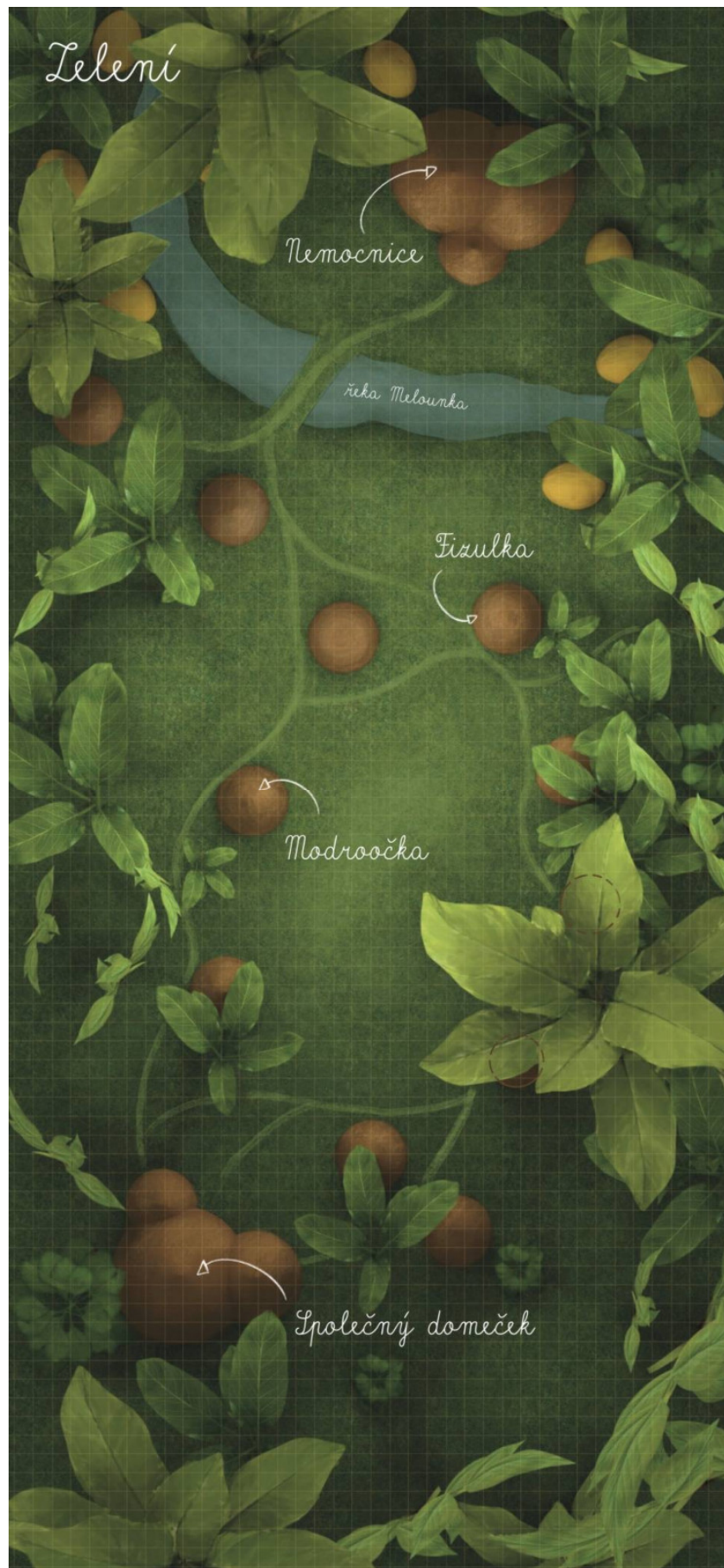
kombinace klíny,
listů a kořínků

Postel - stejný
materiál jako
stěny

Vystupující kořínky
slouží jako police











Neznámkový pěsteb

Neználek za Květkovnem



Travnáková píšťalky

Švábek - mámičká



Travnáková píšťalky

Travnáková - automobily



Kvítkov - u Franky a Vranky

Nezemělové přibody



Nezemálový pítábody

Nezítékoy - doméčák Nezemálka



Nezemálovky pítbady

Kvítečkov - domcích Tubičky



Nezemálovky píšťalody

Kvítečkov - domeček strumky



Tezomálkovy pítobody

Tezomálkov - doméčák Tezomálka



Neznámkovy pítbady

Neznámkov - doméčik Neznámka



Nezemálovky přibody

Kvítečkov - stavba kalósu



Nezemlékóvny pítóady

Lót kálónem



Nezemlékóví pályabody

Interiőr - łód



Nezemátkovy pítábody

Želoni - zničomá lod



Tezmiňkovy příběhy

Želví - domeček Madrasčiky



Тлумітковы пітэды

Тэлені - мемасніца



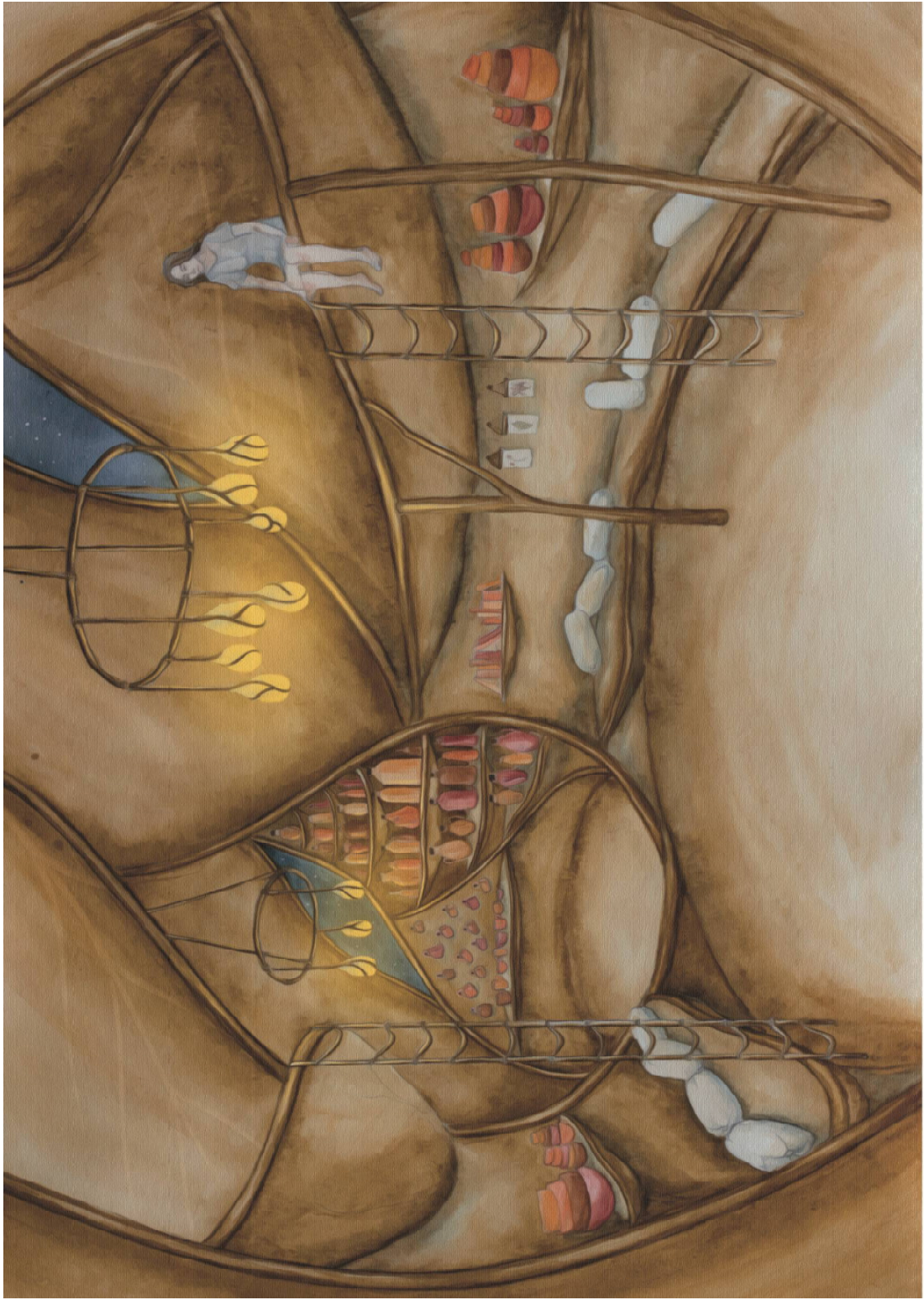
Nezemálovky pítobody

Telemi



Тростниковы пшавды

Тілімі - мемасніца, ірка. Малаўмба



Nezemálovky přibody

Želví - společný domeček



Nezemálovky přibody

Cesta ze Zelení do Dračína



Nezemlékóvny pítóady

Dračín



Nezemálovky přibody

Želoni - plus

3.4.2. Moodboard

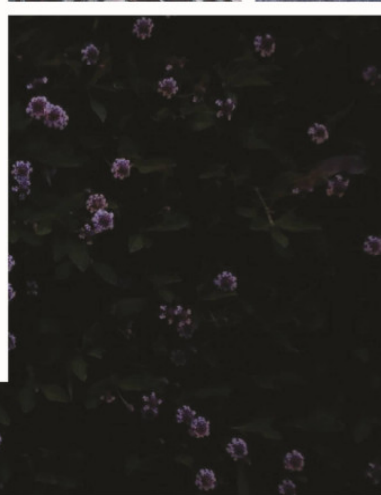
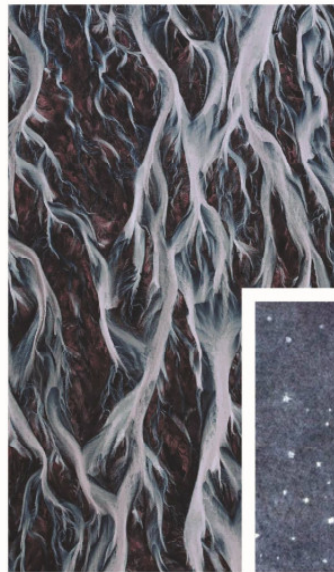
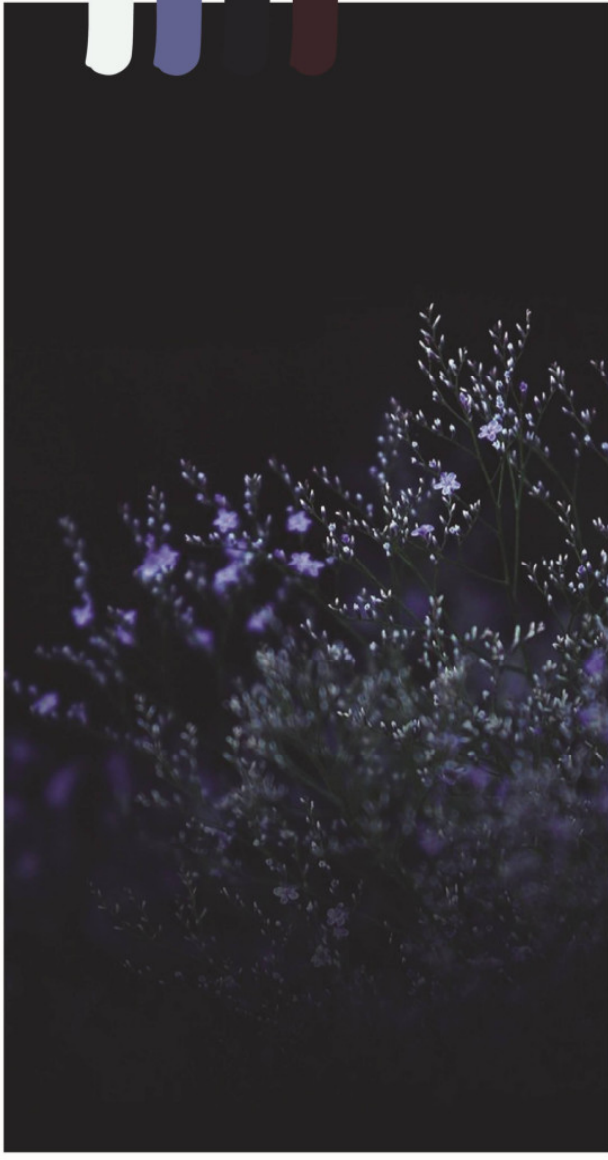


Kvítečkov

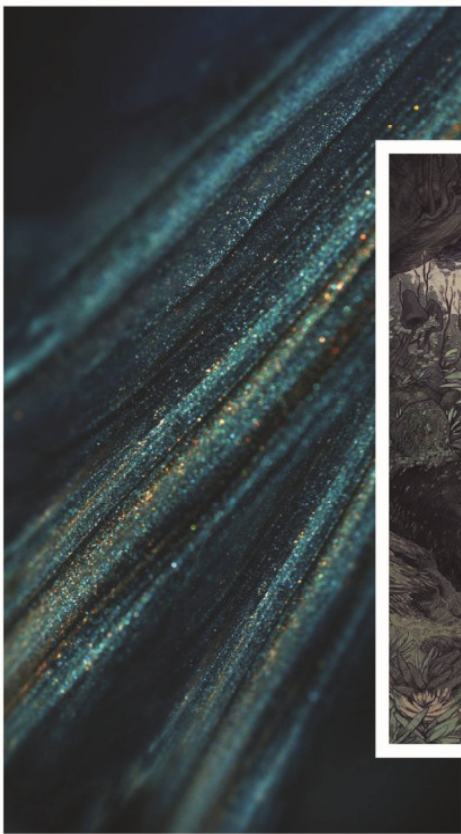




Kvítečkov

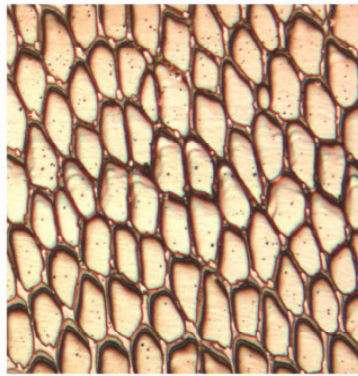


Kvítečkou



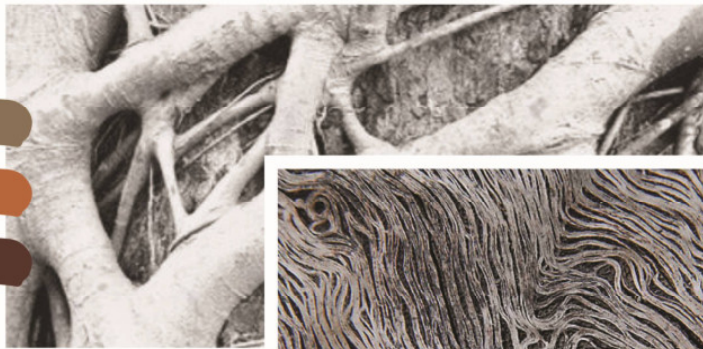




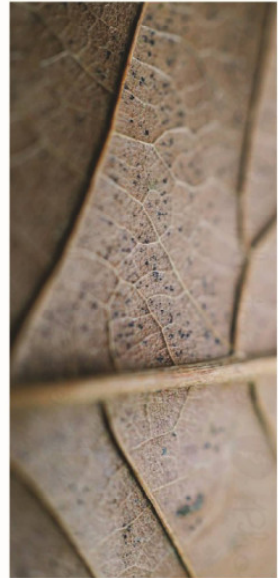
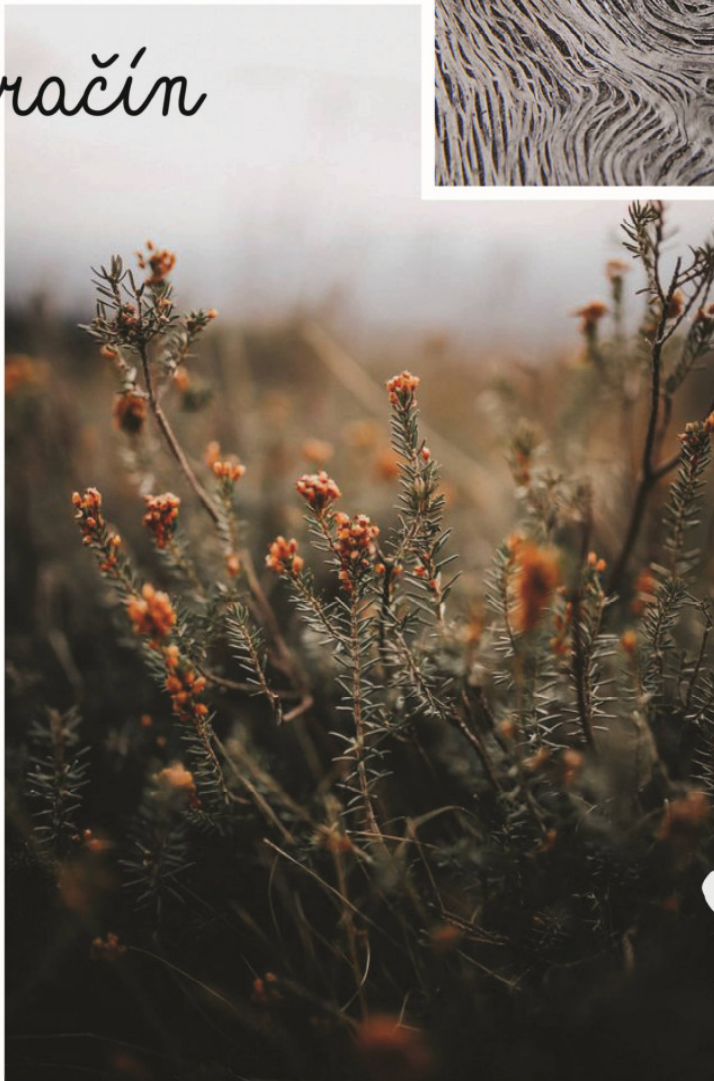


Драцін





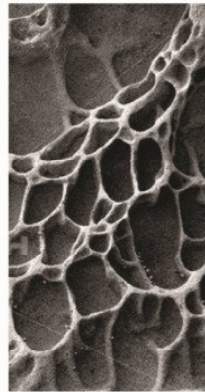
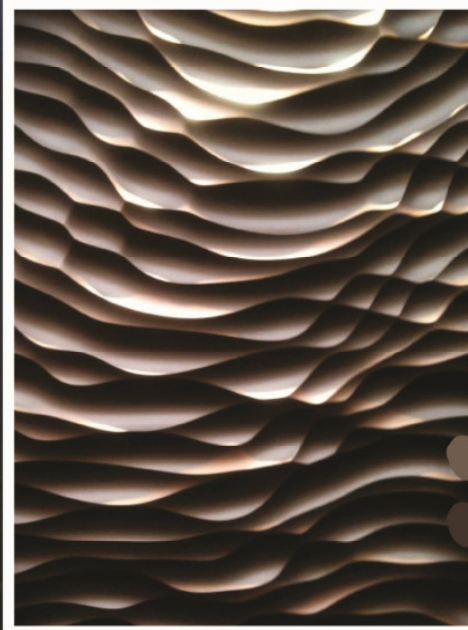
Dračín

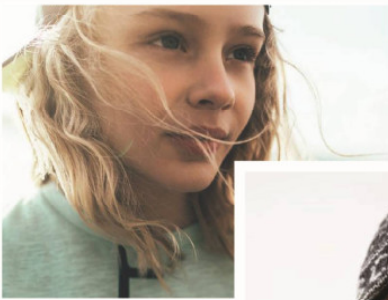


Dracín



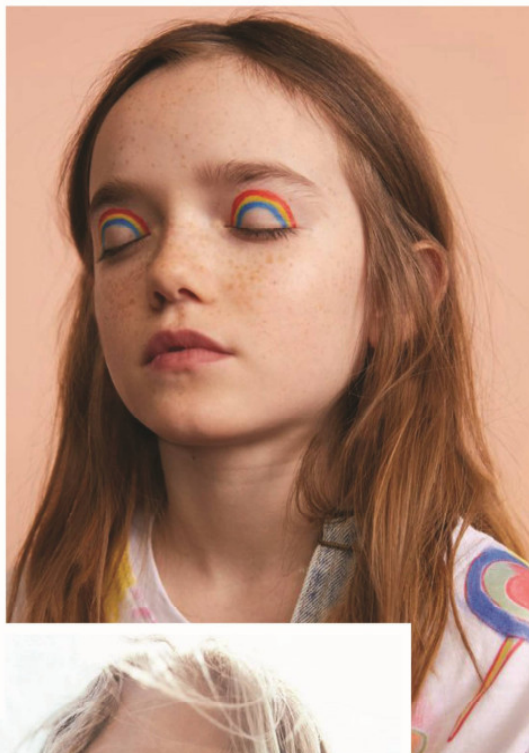
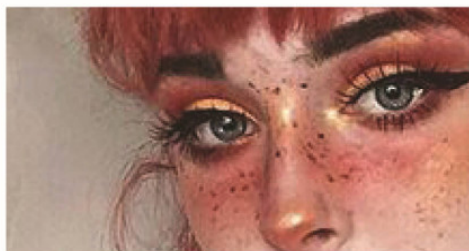
Dračín





Malenky a Malícci

Malenky a Malíčci





Malenky a Malícci

Závěr

Práce měla za cíl přiblížit problematiku pohádkového žánru, který nemá pevně stanovené hranice. V pohádce se často mísí několik žánrů dohromady. V rozborech zachycuji různorodost přístupů na filmech a seriálu natočených v časovém rozpětí od roku 1985 až po rok 2019. Od snímku natočeného na surovinu až po kompletní CGI obraz. V neposlední řadě jsem do rozboru vybrala seriál, z důvodu dnešního pohledu, kdy seriál zastává čím dál větší část kinematografie a snímky dosahují stejných kvalit jako film.

I když kniha Neznámkovy příhody je i v roce 1969 výtvarně ilustrovaná, ve výtvarné části své práce, jsem se snažila od těchto kreseb oddálit. Výtvarník Jaromír Zápal se soustředí na zobrazování různých vynálezů, které podle mého názoru dnešní děti už jen tak nezaujmou. Proto jsem svou práci naopak soustředila pouze na přírodní svět, který by mohl děti více upoutat a odrhnout od běžného života plného jiných a daleko vyvinutějších technologií.

Seznam použitých pramenů

1. ČEŇKOVÁ, Jana. *Vývoj literatury pro děti a mládež a její žánrové struktury: adaptace mýtů, pohádek a pověstí, autorská pohádka, poezie, próza a komiks pro děti a mládež*. Praha: Portál, 2006. ISBN 80-7367-095-x.
2. ŠUBRTOVÁ, Milena a Miroslav CHOCHOLATÝ. *Slovník autorů literatury pro děti a mládež*. Praha: Libri, 2012. ISBN 978-80-7277-506-4.
3. MOCNÁ, Dagmar a Josef PETERKA. *Encyklopedie literárních žánrů*. Praha: Paseka, 2004. ISBN 80-7185-669-x.
4. SKUPA, Lukáš. *Film pro děti mezi vědou, uměním a průmyslem Počátky dětského žánru v české kinematografii 1945–1955* [online]. Brno, 2009 [cit. 2020-12-17]. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/128191/ff_m/MGR.pdf. Diplomová práce. Masarykova univerzita.
5. POLÁŠKOVÁ, Zuzana. *1955 - Rok rozvoje dětského filmu* [online]. Olomouc, 2010 [cit. 2020-12-17]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/frxf26/98419-712431137.pdf>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci.
6. ROHLÍČEK, Lukáš. *Československý dětský film v reálném socialismu* [online]. Hradec Králové, 2018 [cit. 2020-12-17]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/we8h5p/STAG86464.pdf?lang=en;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3Deticke%20ot%EF%BF%BD%25%26start%3D75>. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové.
7. DAMAŠKOVIČOVÁ, Lenka. *Český dětský film po roce 1989* [online]. Zlín, 2016 [cit. 2020-12-17]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/rur816/>. Diplomová práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně.
8. *Faunův labyrint (2006) - IMDb*. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 17.12.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0457430/?ref_=ttpl_pl_tt

9. Malá princezna (1995) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 17.12.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0113670/?ref_=ttpl_pl_tt
10. Alenka v říši divů (2010) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 17.12.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1014759/?ref_=ttfc_fc_tt
11. Tim Burton and Johnny Depp interview for Alice In Wonderland . The Telegraph - Telegraph Online, Daily Telegraph, Sunday Telegraph - Telegraph [online]. Copyright © Telegraph Media Group Limited 2020 [cit. 17.12.2020]. Dostupné z: <https://www.telegraph.co.uk/culture/film/starsandstories/7205720/Tim-Burton-and-Johnny-Depp-interview-for-Alice-In-Wonderland.html>
12. Perinbaba | Filmová místa.cz. Filmy, seriály, místa natáčení & filmové lokace | Filmová místa.cz [online]. Dostupné z: <https://www.filmovamista.cz/944-Perinbaba>
13. His Dark Materials (TV Series 2019–) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 17.12.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt5607976/?ref_=ttfc_fc_tt
14. NOSOV, Nikolaj Nikolajevič. *Neznámkovy příběhy*. 5. vyd., v LN 3. Praha: Lidové nakladatelství, 1969.