

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra scénografie

Scénografie – film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „A UZŘELA OSLICE ANDĚLA“
PODLE ROMÁNU NICKA CAVEA „AND THE ASS SAW THE ANGEL“,
ZOBRAZENÍ SUBJEKTIVNÍCH VIZÍ V DÍLECH SVĚTOVÉ
KINEMATOGRAFIE**

Bc. Kristína Hudečková

Vedoucí práce: prof. Ing. Arch. MgA. Ondřej Nekvasil

Oponent práce: MgA. Henrich Boraros

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

**THE ARTISTIC APPROACH TO THE FEATURE FILM „AND THE ASS
SAW THE ANGEL“ BASED ON THE NOVEL BY NICK CAVE
REPRESENTATION OF SUBJECTIVE VISIONS IN WORLD
CINEMATOGRAPHY**

Bc. Kristína Hudečková

Supervisor: prof. Ing. Arch. MgA. Ondřej Nekvasil

Opponent: MgA. Henrich Boraros

Final exam day: 14.1.2021

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „A UZŘELA OSLICE ANDĚLA“
PODLE ROMÁNU NICKA CAVEA „AND THE ASS SAW THE ANGEL“,
ZOBRAZENÍ SUBJEKTIVNÍCH VIZÍ V DÍLECH SVĚTOVÉ
KINEMATOGRAFIE**

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Abstrakt:

HUDEČKOVÁ, Kristína: Magisterská práce: Výtvarná koncepce filmu „A uzřela oslice anděla“ podle románu Nicka Cavea „And the ass saw the angel“. Zobrazení subjektivních vizí v dílech světové kinematografie. Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Katedra scénografie.

Vedoucí práce: prof. Ing. Arch. MgA. Ondřej Nekvasil, Praha 2021

Diplomová práce zpracovává výtvarnou koncepci celovečerního filmu podle románu Nicka Cavea „And the ass saw the angel“. Práce se skládá ze dvou hlavních částí, teoretické a vlastního návrhu výtvarného konceptu.

Teoretická část se zabývá problematikou zobrazení subjektivních vizí v dílech světové kinematografie. Dále se zabývá rozborem několika filmů na základě subjektivních vizí v nich obsažených. Druhá část se zabývá výtvarným návrhem, kdy je nejprve výtvarná koncepce k filmu „A uzřela oslice anděla“ popsána a následně jsou předloženy konkrétní výtvarná řešení vybraných scén.

Abstract:

HUDEČKOVÁ, Kristína: Master thesis: The artistic approach to the feature film „And The Ass Saw The Angel“ based on the novel by Nick Cave.

Representation of subjective visions in world cinematography. The Academy of performing arts in Prague, Theatre faculty (DAMU), Department of stage design.

Advisor: prof. Ing. Arch. MgA. Ondřej Nekvasil, Prague 2021.

The thesis deals with an art direction concept for a feature film based on the novel „And The Ass Saw The Angel“ by Nick Cave. It consists of two main parts, firstly the theoretical piece, and then my proposal for it's art direction.

The theoretical piece deals with the problematics of depicting subjective visions in the works of world cinema. Then it moves onto an analysis of several films on the basis of the subjective visions present in them. The art direction proposal firstly describes the art concept of „And The Ass Saw The Angel“, and then it presents concrete visual solutions to selected scenes.

Chtěla bych poděkovat prof. Ing. Arch. MgA. Ondřeji Nekvasilovi za odborný dohled, pravidelné konzultace a poskytnutí řady inspiračních materiálů.

Své rodině za podporu a pomoc po celou dobu studia.

Svým přátelům, Markétě a Pavlovi, za povzbuzení v posledních týdnech.

OBSAH

Úvod	9
A. TEORETICKÁ ČÁST	10
1. Zobrazení subjektivních vizí v dílech světové kinematografie	10
1.1 Subjektivita ve filmu	10
1.2 Typy subjektivních vizí filmových postav	11
1.2.1 Mimosmyslové vnímání	11
1.2.2 Duševní choroby a halucinace	12
1.2.3 Intoxikace	13
1.2.4 Představivost, fantazie, vzpomínky	13
1.2.5 Sny, noční můry, předtuchy	14
2. Rozbor vybraných filmů zobrazujících subjektivní vize.....	15
2.1 Osvícení / The Shining (1980)	16
2.1.1 Děj filmu	16
2.1.2 Subjektivní vize a hlavní filmové prostředí	18
2.1.3 Obrazová příloha	21
2.2 Prokletý ostrov / Shutter Island (2010)	24
2.2.1 Děj filmu	24
2.2.2 Subjektivní vize a hlavní filmové prostředí	26
2.2.3 Obrazová příloha	28
2.3 Trainspotting (1996)	31
2.3.1 Děj filmu	31
2.3.2 Subjektivní vize a hlavní filmové prostředí	32
2.3.3 Obrazová příloha	34
2.4 Velká ryba / Big Fish (2003).....	37
2.4.1 Děj filmu	37
2.4.2 Subjektivní vize a hlavní filmové prostředí	39

2.4.3	Obrazová příloha	41
2.5	Věčný svit neposkvrněné mysli /	44
	Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004).....	44
2.5.1	Děj filmu	44
2.5.2	Subjektivní vize a hlavní filmová prostředí	45
2.5.3	Obrazová příloha	47
	Závěr	50
B.	VÝTVARNÁ ČÁST	51
3.	Výtvarná koncepce filmu „A uzřela oslice anděla“	51
3.1	Děj filmu a popis hlavních postav	51
3.2	Výtvarná koncepce filmových prostředí	53
3.3	Možnosti zobrazení duševního stavu hlavního hrdiny.....	59
3.4	Scénosled	61
3.5	Výtvarný návrh	78
3.6	Reference a moodboardy	107
3.7	Závěr.....	118
C.	BIBLIOGRAFIE	119

Úvod

Zadáním mé diplomové práce je zpracování výtvarné koncepce filmu „A uzřela oslice anděla“ podle knihy australského hudebníka Nicka Cavea „And the ass saw the angel“. Jedná se o autografický příběh hlavního hrdiny jménem Euchrid Eucrow. Kniha je napsána v ich formě a odráží tedy Euchridův subjektivní pohled na svět. Samotný výtvarný návrh popíšu v textu a doplním ho o scénosled a reference, z nichž výtvarná koncepce vychází.

V teoretické části práce se zabývám zobrazením subjektivních vizí v dílech světové kinematografie a následným rozbořem několika referenčních filmů. Toto téma koresponduje s výtvarným návrhem, neboť se jedná o studii, jakým způsobem je možné ve filmu zobrazit psychický a fyzický stav hlavních hrdinů.

A. TEORETICKÁ ČÁST

1. Zobrazení subjektivních vizí v dílech světové kinematografie

1.1 Subjektivita ve filmu

Slovo *OBJEKTIVNÍ* je v Akademickém slovníku cizích slov [1] definované mj. pojmy – shodující se se skutečností, týkající se objektu, věcný, předmětný, existující nezávisle na subjektivním mínění, chtění nebo zájmu, faktický, vycházející z objektivní zkušenosti, nestranný, nepředpojatý, nezaujatý, neosobní. Slovo *SUBJEKTIVNÍ* je opakem slova objektivní a definují ho mj. pojmy – týkající se subjektu, vycházející ze subjektu, náležící subjektu, nepřihlížející k objektivní skutečnosti, osobní, zaujatý. Objektivní zpracování filmu tedy můžeme definovat jako věcný, nezaujatý, faktický pohled na daný příběh. Kamera je nestranným pozorovatelem a zprostředkovatelem. Naopak při subjektivním zpracování se kamera snaží zachytit víc než jen realitu. Snaží se ukázat, jaké jsou věci pod povrchem, zachytit pocity, proniknout do mysli postav a zprostředkovat vnímání postav.

SUBJEKTIVIZACÍ v umění rozumíme tvůrčí snahu autenticky vyjádřit umělecky přetvořený individuální prožitek [1]. Základním principem, kterým ve filmu můžeme dosáhnout subjektivizace, je použití subjektivní kamery, hlediska neboli tzv. POV (záběru z pohledu postavy).

„Pojem "hledisko" neboli "POV" (point-of-view) lze chápat minimálně ve dvou smyslech. V tom užším, optickém, hovoříme o "hlediskového záběru" (POV shot), představujícím ve filmu "zviditelněný" či nějak v diegezi (uvnitř filmového světa) "motivovaný" pohled, který nás často staví do pozice některé z postav a dramaturguje její hledisko. V obecnějším smyslu, když opustíme pojetí striktně optické, můžeme pod "hlediskem" chápat celkovější zaměření díla, postoj vypravěče, implicitní přítomnost autora v textu nebo afektivní zapojení a epistemický rozhled diváka.“ [2]

Užití POV je ve filmu poměrně časté. Extrémním příkladem použití POV je akční sci-fi film **Hardcora Henryho** (režie: Ilja Najšuller, 2015, USA/Rusko), který byl celý natočený z pohledu hlavní postavy pomocí GoPro kamer namontovaných na speciálně vyrobenou masku. Když je však vizuální zážitek podpořen i zvukovou stopou, může vzniknout naprosto unikátní subjektivní prožitek. Film **Saving Private Ryan** (režie: Steven Spielberg, 1998, USA) je známý pro svou reálnou estetiku. Během jeho sledování váleční veteráni

vycházeli z kina s posttraumatickým stresem z realistického zobrazení vylodění v Normandii. V tomto případě nemluvíme o realistickém zobrazení jako o historicky přesném a dokumentárním, ale mluvíme o zobrazení reálné podstaty dané události, která zobrazuje lidský prožitek, emoce a subjektivní vnímání.

Subjektivní kamerou se tedy dostáváme na sítnici postavy. Pokud ale zajdeme ještě hlouběji až do mysli dané postavy, mluvíme o subjektivních vizích. *VIZE* je definována pojmy – vidění do budoucnosti, představivost, mylná, matoucí představa, smyslový klam, přelud, vidina [1]. Může být způsobena různými podněty, od jednoduchého snění, přes intoxikaci až k nemocím. V mé práci se zaměřuji na vizuální výtvarné zpracování právě těchto vizí.

1.2 Typy subjektivních vizí filmových postav

Subjektivní vize, respektive vizuální zpracování subjektivních představ a prožitků filmových postav jsem rozdělila do pěti následujících kategorií podle podnětů, kterými jsou tyto vize vyvolané. Z každé kategorie následně podrobněji rozeberu jeden film, který je charakteristický pro danou skupinu.

1.2.1 Mimosmyslové vnímání

„Mimosmyslové vnímání je způsob získávání informací o okolním světě, který má být založen na dosud neznámých smyslech, popřípadě síle neznámé povahy, která přenos informace umožňuje.“ [3]

Vize zapříčiněné mimosmyslovým vnímáním, zvláštní schopnosti postavy, způsobené buďto zvýšenou senzitivitou nebo například kontaktem s magickým předmětem, se objevují především v hororových a fantasy filmech. Není zde podstatné, jestli se film odehrává v reálném světě nebo ve světě smyšleném. Důležité je, že postava díky své zvláštní schopnosti vidí nebo prožívá něco, co ostatní nemohou. Jako například ve filmu **The Sixth Sense** (režie: M. Night Shyamalan, 1999, USA), v němž se osmiletý chlapec jménem Cole Sear musí denně vypořádávat s duchy, kteří ho navštěvují. Příkladem fantasy filmu, ve kterém se vnímání postavy změní působením magického předmětu prstenu způsobujícího neviditelnost, je **The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring** (režie: Peter Jackson, 2001, USA/Nový Zéland).

Pro bližší rozbor jsem zvolila film **The Shining** (režie: Stanley Kubrick, 1980, Velká Británie/USA), ve kterém se s mimosmyslovým vnímáním potýká hned několik postav.

1.2.2 Duševní choroby a halucinace

Existuje celá řada duševních chorob zobrazených ve filmu. Pro téma subjektivních vizí jsou ale významné především ty, jež jsou doprovázené halucinacemi a bludy. Jako je například schizofrenie.

„Schizofrenie je duševní porucha charakteristická selháváním myšlenkových procesů a sníženou schopností vnímat emoce a reagovat na ně. Nejběžněji se projevuje sluchovými halucinacemi, paranoidními či bizarními bludy nebo zmatenou řečí a myšlením, a jde ruku v ruce s rozsáhlou sociální či pracovní dysfunkcí.“ [4]

Schizofrenní stavy byly velmi výstižně zobrazeny ve filmu **A Beautiful Mind** (režie: Ron Howard, 2001, USA). Film byl inspirovaný skutečným příběhem Johna Forbese Nasheho ml., nositele Nobelovy ceny za ekonomii, který bojoval s touto nemocí. Film nám zobrazuje a přibližuje jeho každodenní boj s přeludy, které ho pronásledují. Nicméně pro správné zachycení duševní poruchy není důležité zobrazení vizuálních představ postavy ale také zachycení pocitů, které prožívá. Film **Clean, Shaven** (režie: Lodge H. Kerrigan, 1993, USA) rovněž zkoumá subjektivní realitu člověka, který trpí schizofrenií. Režisér se ale rozhodl pocity paranoie a úzkosti ukázat pomocí zvuku. Kontrast mezi obrazem a zvukem je tak neustálou připomínkou toho, že něco se odehrává pouze v hlavě nemocného.

Spánková deprivace může být rovněž příčinou halucinací a bludů. Ve filmu **Fight Club** (režie: David Fincher, 1999, USA/Německo) hlavní hrdina trpí právě touto deprivací. Subjektivita je zde zobrazena jako realita. Kamera klame diváka stejným způsobem, jakým klamou hlavní postavu vlastní oči.

Zástupcem kategorie duševních chorob v mé práci bude film **Shutter Island** (režie: Martin Scorsese, 2010, USA), jehož děj se odehrává v prostředí psychiatrické léčebny, kde fantazírování a odmítání přijmout realitu hlavního hrdiny vyústí v lobotomii, invazivní zákrok k nápravě nemocné mysli.

1.2.3 Intoxikace

Téma intoxikace je jedním z nevyčerpatelných zdrojů inspirace filmových tvůrců. Ať už se jedná o lehkou dezorientaci způsobenou alkoholem jako například ve filmu **Mean Streets** (režie: Martin Scorsese, 1973, USA), anebo o úplnou změnu stavu vědomí způsobeného drogami jako například ve filmu **Fear and Loathing in Las Vegas** (režie: Terry Gilliam, 1998, USA).

Existuje celá řada filmů, v nichž tvůrci zobrazují subjektivní prožitek postavy po požití drogy nebo alkoholu. Za jeden z nejlepších z hlediska scénografické složky považují kultovní snímek **Trainspotting** (Režie: Danny Boyle, 1996, Velká Británie), který v následující kapitole blíže rozeberu.

1.2.4 Představivost, fantazie, vzpomínky

Dalším podnětem vyvolávajícím subjektivní vize je představivost postavy, kouzelný svět fantazie. Někdy může protagonista fantazírovat tak silně, že doslova změní svět kolem sebe a své vize skutečně prožívá, jako tomu bylo například ve filmu **The Secret Life of Walter Mitty** (režie: Ben Stiller, 2013, USA/Kanada).

Zajímavým a kontroverzním příkladem fantazie je film **The Last Temptation of Christ** (režie: Martin Scorsese, 1988, USA/Kanada). Ježíš je v tomto filmu vykreslen jako duševně rozpolcený člověk, který vzdoruje svému poslání. Sám sebe potřebuje přesvědčit, že skutečně chce být mesiášem, a proto prožije v poslední chvíli života ve své fantazii osud, který by měl jako obyčejný člověk.

Vzpomínky jsou také vždy do jisté míry zbarvené subjektivními pocity. Zobrazení vzpomínek tedy reflektuje, jaký měla z daných událostí postava pocit. To, jak mohou být vzpomínky na jedné straně vzdálené realitě, a přitom neztratí svou výpovědní hodnotu, ukazuje film **Big Fish** (režie: Tim Burton, 2003, USA), který se pro mě stal typickým filmem této skupiny.

1.2.5 Sny, noční můry, předtuchy

Posledním druhem subjektivních vizí jsou sny, noční můry, předtuchy neboli vize, které nezpůsobuje žádná omamná látka nebo nemoc, ale i přesto je nemůžeme ovládat vlastní vůlí jako představivost.

„Sen je zážitek iluzorních hlasů nebo jiných vjemů vytvářených mozkiem během spánku v rámci procesu snění. Sny často ukazují události, které jsou ve skutečnosti nepravděpodobné, a jsou obvykle mimo kontrolu spící osoby. Vycházejí z vnějších i vnitřních podnětů a vzpomínek a představ spícího. Někdy lidé zažívají během snění silné emoce; strašidelné nebo znepokojivé sny se označují jako noční můry a noční děsy.“ [5]

Sny jsou většinou mimo naši kontrolu, a to dokonce i když jsou kontrolované přístroji. Příkladem je film **Eternal Sunshine of the Spotless Mind** (režie: Michel Gondry, 2004, USA), který je podrobněji rozebrán v následující kapitole. Ve filmovém světě je ale možné vše, dokonce můžeme i sen vystavět a kontrolovat jako ve filmu **Inception** (režie: Christopher Nolan, 2010, USA/Velká Británie), kde tým specialistů krade pomocí detailně navržených snových sekvencí cenná tajemství.

Znepokojivé sny, noční můry se objevují například ve filmu **An American Werewolf in London** (režie: John Landis, 1981, Velká Británie/USA), který navíc linii mezi snem a bdělostí lehce rozmazává.

Za zvláštní druh snu můžeme považovat předtuchu anebo sen, který se splní. Předtucha se stala klíčovým momentem například ve filmu **Final Destination** (režie: James Wong, 2000, USA/Kanada), v němž hlavní hrdina zachrání z paluby letadla, které má havarovat, několik lidí, nicméně smrti se jim stejně uniknout nepodařilo.

2. Rozbor vybraných filmů zobrazujících subjektivní vize

V této kapitole se detailněji zaměřím na filmy reprezentující výše popsané kategorie subjektivních vizí. Filmy jsou zvolené především kvůli jejich výtvarnému a scénografickému zpracování, které je také předmětem mého rozboru. Nekladla jsem si za cíl rozbor filmů napříč celou světovou kinematografií. Rozhodujícím faktorem pro výběr filmů nebyl jejich rozpočet ani stát, ve kterém vznikly. Zaměřila jsem se pouze na filmy, které jsou mi známé a blízké.

2.1 Osvícení / The Shining (1980)

1980, 119 minut, Velká Británie / USA

Režie: Stanley Kubrick

Scénář: Stanley Kubrick, Diane Johnson

Kamera: John Alcott

Hudba: Wendy Carlos, Rachel Elkind

Střih: Ray Lovejoy

Producent: Stanley Kubrick

Scénografie: Roy Walker

Kostýmy: Milena Canonero

2.1.1 Děj filmu

Film *Osvícení* je psychologický horor významného režiséra Stanley Kubricka z roku 1980. Předlohou pro tento kultovní snímek byla stejnojmenná kniha Stephena Kinga z roku 1977.

Hlavní postavou filmu je bývalý učitel Jack Torrance (Jack Nicholson), který se rozhodl stát spisovatelem. Chce napsat svou novou knihu, aby měl klid na psaní, přijme práci sezónního správce v odlehlém horském hotelu Overlook. Hotel se během zimních měsíců zavírá, neboť údržba 60 km dlouhé příjezdové cesty, která je každou zimu pokrytá až šesti metry sněhu, by byla příliš náročná.

Ještě před tím, než Jack práci přijme, ho varuje manažer hotelu před tíživou samotou a izolací, kterou bude muset on i jeho rodina (manželka Wendy a syn Danny) snášet. Předchozí správce Charles Grady se totiž s těmito pocity nedokázal vyrovnat a v amoku zabil sekerou svou ženu a dvě dcery. Sám si potom vzal život. Jacka ale tato historika neodradí a práci přijme.

Jackův syn Danny má zvláštní dar. Z odjezdu do hotelu má špatný pocit. Často si povídá s Tonny, s malým chlapcem, který žije v jeho ústech. Tonny mu ukazuje různé věci, které si Danny ne vždy pamatuje. Při jednom rozhovoru, kdy se ho Tonny snaží varovat před odjezdem do hotelu, Danny zkolabuje. Wendy zavolá doktorku a z jejich rozhovoru se dozvídáme, že Jack býval alkoholikem, který kdysi Dannyho zranil.

Po příjezdu do hotelu rodina absolvuje prohlídku s šéfkuchařem Hallorannem. Danny zjišťuje, že kuchař má stejný dar jako on. Kuchař se mu

snaží vysvětlit, že není jediný „osvícený“, ale Danny o svém daru mluvit nechce. Jediné, co ho zajímá, je pokoj číslo 237. Kuchař mu o tomto pokoji nechce nic říct, pouze apeluje na to, aby tam nikdy nevstupoval.

První měsíc v hotelu probíhá idylicky. Jack pracuje na své knize, Wendy vaří a Danny se projíždí po dlouhých hotelových chodbách na tříkolce. S přicházející zimou se situace začne měnit. Jack se začne bezdůvodně chovat podrážděně až agresivně a začne opět pít. Zatímco se Jackův psychický stav zhoršuje, Danny má stále častěji děsivé vize. Wendy zjistí, že telefonní linky přestaly kvůli silnému sněžení fungovat. S okolním světem je tedy může spojit pouze vysílačka.

Jednoho dne Dannyho přemůže zvědavost a vstoupí do pokoje číslo 237. Jack má ve stejnou chvíli noční můru o tom, že ublíží své rodině. Následně Wendy objeví na Dannyho krku stopy po škrčení a obviní z toho svého muže. Naštvaný Jack zamíří do zlatého sálu, kde se setkává s duchem bývalého barmana a stěžuje si mu na své manželství. Přiběhne vyděšená Wendy, která se právě dozvěděla, že se Dannyho v pokoji č. 237 pokusila uškrtit jakási šílená žena. Jack jde tedy pokoj prozkoumat a sám se tam s duchem ženy setká. Wendy ale řekne, že tam nic neviděl a vrátí se zpět do zlatého sálu. Ten je nyní plný lidí z dob největší slávy hotelu. Jack některé z lidí a poznává a setkává se dokonce i s bývalým správcem Gradim, který zavraždil svou rodinu. Ten se Jacka snaží varovat před Dannyho schopností. Danny totiž ve stejnou chvíli telepaticky kontaktoval šéfkuchaře. Pomocí vizí mu sdělil, že něco není v pořádku. Na tento popud se nejprve šéfkuchař snaží s hotelem spojit a když neuspěje, sám se do hotelu vypraví.

Wendy ví, že musí s Dannym hotel opustit. Jack však poškodí vysílačku i rolbu. Jeho stav se zhoršuje a pokusí se Wendy zabít. Ta se brání, omráčí Jacka baseballovou pálkou a zavře ho do skladu potravin. Nad Dannyho tělem převezme kontrolu Tonny a přiměje ho napsat rtěnkou na dveře slovo „REDRUM“ - pozpátku MURDER neboli česky VRAŽDA. Jackovi se podaří dostat ze skladu, ozbrojí se sekerou a jde zabíjet. Danny mu unikne koupelnovým oknem, Wendy se ubrání, kdo ale nepřežije je šéfkuchař Dick Hallorann, který právě dorazil do hotelu. Wendy na pokraji šílenství bloudí hotelem a potkává dávno mrtvé hotelové hosty a Jack pronásleduje Dannyho do bludiště z živého plotu před hotelem. Nakonec se Dannymu podaří otce setřást a společně s matkou odjet rolbou, kterou přijel kuchař. Pomatený Jack v bludišti umrzne.

2.1.2 Subjektivní vize a hlavní filmová prostředí

V pořadí čtrnáctý film režiséra Stanleyho Kubricka je ikonický hned v několika ohledech. Snímek *Osvícení* byl jedním z prvních filmů, ve kterém byl použit steadicam. „*Steadicam (často nesprávně steadycam) je zařízení, které umožňuje kameramanovi nosit kameru s sebou při natáčení a zároveň ji izolovat od otřesů, které s sebou tzv. „natáčení z ruky“ nevyhnutelně přináší.*“ [6] Steadicam podtrhl hororovou náladu například ve scénách, v nichž se Danny projíždí na tříkolce po hotelových chodbách nebo v závěrečné scéně, kdy Danny prchá před svým otcem v labyrintu. „*Tíživou atmosféru hororu dotváří i temná hudba, která ve vypjatých okamžicích negraduje, ale naopak utichá, čímž se celý moment stává ještě děsivějším a pro diváka překvapivějším.*“ [7] Nemůžeme ovšem opomenout ani ikonickou a do posledního detailu propracovanou scénografii, o kterou se postaral britský designér Roy Walker.

Fiktivní hotel Overlook byl postaven v roce 1909 na místě bývalého indiánského pohřebiště, což je nejspíš příčinou jeho silného působení na lidi, kteří v něm žijí. Pro exteriérové záběry celku, byl použit hotel Timberline Lodge ^{obr. 1}, který se nachází v Oregonu. Veškeré interiéry, ale také části exteriérů byly postaveny v ateliérech Elstree Studios ve Velké Británii. Jako předloha výtvarného návrhu interiéru posloužily fotografie reálných hotelů, které Roy Walker nasbíral po celé Americe. Režisér Stanley Kubrick řekl v rozhovoru se spisovatelem Michelelem Cimentem: „*Chtěli jsme, aby hotel vypadal spíše autenticky než jako tradičně strašidelný filmový hotel. Věřil jsem, že labyrintové uspořádání hotelu a obrovské pokoje poskytnou dost děsivou atmosféru.*“ [8]

Ve filmu *Osvícení* můžeme pozorovat subjektivní vize způsobené hned několika podněty. Jsou tu halucinace, které mohou být vyvolané špatným psychickým stavem postav Jacka nebo Wendy, předtuchy a vize minulosti, které prožívá a cítí Danny, telepatické schopnosti, jimiž disponuje šéfkuchař Hallorann a neposlední řadě jistá mystika a duchové, kteří hotel ovládají. Jelikož se jedná o hororový žánr, a proto nemusí být všechny jevy ve filmu racionálně vysvětleny, rozhodla jsem se snímek zařadit do kategorie mimosmyslového vnímání.

Ještě před tím, než rodina odjede do hotelu, se snaží Tonny Dannyho varovat před nebezpečím, které ho čeká. Poprvé se setkáváme s vizemi, které se poté ve filmu objeví ještě několikrát. Danny nejprve uvidí hotelovou chodbu ^{obr. 2}. Záběr je ve středové kompozici, která je typická pro celý film. Obraz je osově souměrný, po obou stranách chodby jsou totožná křesla, topení a obrazy. Na

první pohled tedy pozornost upoutají dvoje výrazně červené dveře od výtahů s indiánskými vzory uprostřed kompozice. Výstražně červenou barvu upozorňující na nebezpečí najdeme následně téměř v každém obraze souvisejícím s hotelem, ať už ve větších plochách v rámci stavby, v drobných detailech v rámci rekvizit nebo v kostýmech. Pokud červená barva na hrozící nebezpečí upozorňuje nenápadně, tak krev, která z výtahových dveří začne vytékat a následně zaplaví celou chodbu, už nebezpečí předvídá přímo. Následuje prostřih do druhé vize^{obr. 3}. Jsou to dvě děvčátka, dvojčata, opět v hotelové chodbě, zavražděné dcery bývalého správce. Jsou oblečeny v nevinně modrých šatech, ale jejich ustrnulý postoj a vážný výraz nahání hrůzu.

I přestože jsou dlouhé hotelové chodby čisté a barevné, působí samy o sobě velmi znepokojivě. Když se v nich malý Danny projíždí na své tříkolce, kamera ho sleduje a vzniká neustálé napětí z očekávání, co se objeví za rohem. Hotel totiž není strašidelný svou oprýskaností, jak to většinou v hororových filmech bývá, naopak je velmi moderní a prostorný. To, co zde nahání hrůzu, je kontrast mezi gigantickými prostory a lidmi, kteří se v nich téměř ztrácí. Příkladem může být chodba s obrovskými geometrickými vzory na koberci a malý Danny, který v nich skoro zaniká^{obr. 4}. Zajímavým detailem, který se objevuje nejen na chodbách, ale i v ostatních hotelových prostorách jsou červené kulaté alarmy a neustále zářící červené (popř. zelené) nápisy „EXIT“. Tyto prvky se opakují tak často, že si jich nelze nevšimnout. Můžeme je chápat jako všudypřítomné varovné signály.

Jednou ze stěžejních dekorací filmu *Osvícení* je labyrint z živého plotu, který se nachází hned vedle hotelu. Ten sám o sobě působí svým uspořádáním jako nekonečné bludiště, ve skutečném labyrintu se ale pocít, že není úniku, mnohonásobně stupňuje. Model labyrintu^{obr. 5} je umístěn v prostorné vstupní hale. Ta je laděna do zemitých tónů a dekorována indiánskými vzory odkazujícími se na minulost místa. Moment, kdy se Jack sklání nad modelem a vidí v něm Wendy s Dannym, lze chápat jako první známku toho, že se jeho psychický stav začíná měnit.

Scéna, ve které Jack vstupuje do zlatého sálu^{obr. 6} plného lidí, je jednoznačně jeho subjektivním prožitkem. O tom, zda se jedná o halucinaci nebo zda se v hotelu skutečně zjevili duchové z minulosti, by se dalo polemizovat. Jack se nad touto skutečností vůbec nepozastaví, posadí se k baru a objedná si drink. To, že bourbon, který mu barman nalévá, je značky Jack Daniels, nemusí

být náhoda. Jack je totiž nejen jméno postavy (Jack Torrance), nýbrž je to i křestní jméno herce, který postavu ztvárňuje (Jack Nicholson). Může to tedy být jeden z bezpočtu drobných detailů a nenápadných narážek, které se ve filmu objevují. Celý sál skutečně září zlatem a podtrhuje tak dobu největší slávy hotelu, do které se Jack dostal. Podle kostýmu lze poznat, že se jedná přibližně o dvacátá léta. Ani zde nechybí červené detaily v podobě křesel nebo například oděvů barmanů.

Ze zlatého pokoje Jack odchází s bývalým správcem Gradem na toalety ^{obr. 7}, které ostře kontrastují se všemi ostatními interiéry hotelu. Všechny povrchy jsou čisté, hladké, lesklé, a především výrazně červené. Čistě bílá je pouze podlaha, strop a sanita. Agresivně červený interiér působí v tuto chvíli již jako odraz Jackovy naprosto pomatené mysli. Během rozhovoru s Gradem se totiž Jack rozhodne zabít svou manželku i syna.

Když šel Jack na popud Wendy prozkoumat zapovězený pokoj číslo 237, narazil na podobně barevně výraznou místnost, zelenou koupelnu ^{obr. 8}, v níž se setkal s nahou ženou. Všichni ostatní lidé, které později potká, působí více než skutečně. V tomto případě ale nemůže pochybovat, že žena je pouze přelud. Před jeho očima se totiž změní ve stařenu, jejíž tělo už je v rozkladu. Tento subjektivní obraz vidí ve stejnou chvíli i Danny pomocí svých zvláštních schopností. Zelená barva, která kontrastuje s červenou, je druhou zásadní barvou, která ve filmu dodává význam nejen velkým celkům, ale i detailům.

Pokoj, v němž se rodina ubytovala, má růžové stěny ^{obr. 9}. Působí jako bezpečné místo. Dokonce i Jack se v tomto pokoji chová mile ke své rodině. To se ovšem změní v okamžiku, když Danny napíše červenou rtěnkou na dveře koupeny slovo „REDRUM“. V tu samou chvíli se do pokoje začne dobývat Jack a nikdo už není v bezpečí.

Scénografii ve filmu *Osvícení* považují za velmi unikátní, neboť vše, co zde vidíme, je propracované do sebemenšího detailu. Každá jednotlivá věc, kompozice či barva byla pečlivě vybrána a má svou logiku, symboliku či skrytý význam.

2.1.3 Obrazová příloha



obr. 1 Hotel Timberline Lodge



obr. 2 Vize – chodba zaplavená krví



obr. 3 Vize – dcery bývalého správce



obr. 4 Chodba



obr. 5 Model labyrintu



obr. 6 Zlatý sál



obr. 7 Toalety



obr. 8 Pokoj č. 237 - koupelna



obr. 9 Redrum

2.2 Prokletý ostrov / Shutter Island (2010)

2010, 138 minut, USA

Režie: Martin Scorsese

Scénář: Laeta Kalogridis

Kamera: Robert Richardson

Producenti: Martin Scorsese, Bradley J. Fischer, Mike Medavoy

Střih: Thelma Schoonmaker

Scénografie: Dante Ferretti

Kostýmy: Sandy Powell

2.2.1 Děj filmu

Psychologický thriller *Prokletý ostrov* byl natočen podle stejnojmenné knihy Dennise Lehanea. Film z prostředí psychiatrické léčebny režíroval jeden z nejoceňovanějších amerických režisérů současnosti Martin Scorsese.

Detektiv Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio) přijíždí trajektem na prokletý ostrov, kde se nachází psychiatrická léčebna pro kriminálníky Ashecliffe. Společně se svým partnerem, Chuckem Aulem (Mark Ruffalo), má za úkol vyšetřit záhadné zmizení pacientky Rachel Solandové. Rachel se do psychiatrické léčebny dostala, protože utopila své tři děti, což je fakt, který odmítá přijmout.

Teddy a Chuck se pustí do vyšetřování. Léčebnou je provází hlavní psychiatr Dr. John Cawley. Detektivové se dozvídají, že Rachel zmizela bez bot ze zamčené cely. Při prohlídce cely objeví lístek s otázkou: „Kdo je 67?“. Poté vyšetřovatelé vyslechnou zaměstnance léčebny a jsou překvapeni, že ošetřující lékař Rachel právě odjel na dovolenou.

Celý film protínají vize Teddyho vzpomínek z války, konkrétně z koncentračního tábora v Dachau, který pomáhal osvobodit. Jeho nevraživost vůči Němcům a hluboké rány, které si z války nese, jsou patrné hned první večer při jednání s psychiatrem, německým emigrantem, dr. Jeremiahem Naehringem. V noci Teddy vidí ve snu Dolores, svou manželku, která zemřela při požáru. Dolores mu řekne, že Rachel Solandová je stále na ostrově, stejně jako Andrew Laeddis, který byl poslán do Ashecliffe, protože založil požár v jejich bytě. Laeddis ale z léčebny záhadně zmizel, a proto se Teddy rozhodl celou instituci prověřit. Teddy si vezme do hlavy, že Andrew Laeddis je číslo 67, tedy 67. pacientem léčebny a začne ho hledat.

Situace se vyhrocuje s tím, jak se zhoršuje počasí. Teddy se svěří Chuckovi se svým podezřením, že se na ostrově provádí experimenty na lidech. Když je Rachel objevena, splete si Teddyho se svým manželem, který zemřel ve válce.

Přichází velká bouře, Teddy dostane migrénu a je přecitlivělý na světlo. Dr. Cawley dá Teddymu lék, po němž má další podivné sny. Bouře vyřadí záložní generátor a otevře všechny dveře v léčebně. Chuck a Teddy proniknou do bloku C, pevnosti, kde jsou drženi nejnebezpečnější pacienti. Setkává se tam s trestancem, který se mu snaží odhalit pravdu, a začne se mu zjevovat Dolores.

Teddy začne být paranoidní a přestane důvěřovat Chuckovi. Snaží se zjistit, co se na ostrově skutečně děje, a proto se vydá se k majáku, kde údajně probíhají experimentální operace mozku, jež navazují na výzkum nacistů. Po cestě objeví v jeskyni skutečnou Rachel Solandovou, která tvrdí, že v Ashecliffu pracovala. Když chtěla odhalit experimenty s psychotropními látkami, které tam provádějí, vedení léčebny ji zdiskreditovalo. Stejně jako se to teď snaží provést Teddymu.

Chuck zmizí, což je pro Teddyho znamení, že ho drží proti jeho vůli v majáku a vydá se ho osvobodit. V majáku mu Dr. Cawley konečně odhalí pravdu. Edward „Teddy“ Daniels je ve skutečnosti Andrew Laeddis, bývalý šerif, který se už dva roky v Ashecliffu léčí. Poté, co zabil svou labilní ženu Dolores, která utopila jejich tři děti, začal popírat svou osobnost. Nedokázal se vyrovnat s tím, co udělal, a proto si vymyslel příběh, v němž není vrah, ale hrdina, který odhalil spiknutí. Jelikož je Laeddis agresivní, nebezpečný a stále odmítá přijmout realitu, požadovala správní rada ústavu lobotomie. Jako poslední šanci připravil Dr. Crawley pro Laeddise experimentální terapii. Tou byla hra, v níž měl dvoudenní svobodu, aby si sám ověřil, že jeho příběh není pravdivý. Andrew si nakonec na celou traumatickou událost vzpomene.

Další ráno ale opět předstírá, že je federální vyšetřovatel Teddy Daniels. Když přijíždí sanitáři, aby ho odvedli na lobotomii, pronese směrem k Chuckovi větu: *„Co může být horší – umřít jako dobrý člověk, nebo žít jako zrůda.“*

2.2.2 Subjektivní vize a hlavní filmová prostředí

Prokletý ostrov byl v pořadí sedmým filmem, na kterém režisér Martin Scorsese spolupracoval s italským výtvarníkem Dantem Ferrettim. K předchozím filmům, které spolu vytvořili patří například **Kundun** (1997), **Gangs of New York** (2002) nebo **The Aviator** (2004), který obdržel mj. Oscara za scénografii.

Film se převážně natáčel ve státě Massachusetts. Prokletým ostrovem byl Peddocks Island s rustikálním skalnatým pobřežím nacházející se v přístavu Boston. Úvodní záběr, kde vidíme celek ostrova ^{obr. 10}, byl upraven pomocí CGI techniky.

Scény z prostředí psychiatrické nemocnice byly situovány do Medfield State Hospital, Massachusetts ^{obr. 11}. Dvoupodlažní nemocnice z červených cihel byla uzavřena v 60. letech a nikdy nebyla renovována. Do exteriéru byl počítačově přidán blok C, pevnost pro nebezpečné pacienty. Požadavkem režiséra byla americká gotika. Budova nemocnice s gotickými prvky podporuje pocit tajemna a odráží strach a úzkost, která je ukrytá uvnitř. Výtvarník Dante Ferretti se k návrhu vyjádřil takto:

„Navrhl jsem několik goticky vyhlížejících vchodů a doplňků do budov, které již stály. Potom jsme kolem budov postavili dlouhou obdélníkovou zeď, abychom nejen vytvořili ohrazený areál, ale také dodali pocit, že jsme ve stísněném, téměř věžeňském prostoru, dokonce abychom naznačili, že jsme na ostrově uvnitř ostrova. V areálu jsme také vytvořili svěží trávník se záhony a skalkami, o které pacienti pečlivě pečují. Rovněž jsme změnili design všech interiérů, včetně pokojů a odpočíváren, nemocničních chodeb, jídelny, kanceláře Dr. Cawleyho a cel pacientů. Řekl bych, že 60 % toho, co vidíte v Medfieldu, jsme postavili od nuly.“ [9]

Maják ^{obr. 12}, ústřední lokace filmu, kde dojde k rozuzlení příběhu, nikdy neexistoval. Na skalnatém výběžku ostrova byla postavena přibližně 20 stop vysoká základna a zbytek byl přidán počítačově. Scény z koncentračního tábora se natáčely v historickém průmyslovém závodě Whittenton Mills Complex ve městě Taunton ^{obr. 13}.

Ústředními motivy filmu jsou oheň a voda. Oheň symbolizuje fikci naopak voda realitu, neboť v Andrewově smyšleném příběhu byl oheň příčinou smrti jeho ženy, ale ve skutečnosti voda zabila jeho děti. Oheň se proto objevuje téměř ve všech snových vizích a halucinacích, které Andrewa sužují ^{obr. 14}. Když se ve snu

vrátí zpět do svého bytu, Dolores mu shoří v náručí. Rozhovor s fiktivním Laeddisem se odehrává u zapáleného krbu. Když mluví s Rachel Solandovou v jeskyni, jediným osvětlením je ohniště apod. Naopak voda se objevuje buď v podobě moře, které obklopuje ostrov, nebo ve formě silného všudypřítomného deště, jenž může symbolizovat pravdu, která je sice všude kolem, ale Andrew si ji odmítá připustit ^{obr. 15}.

Obdivuhodně jsou výtvarně zpracované především Andrewovy snové vize propojující pocity z traumatických událostí, kterými si prošel. Když Andrew mluví se svou manželkou Dolores v jejich bytě, vzduchem se vznáší popel ^{obr. 16}. Ten nejen odkazuje na skutečnou událost, kdy Dolores zapálila byt, nýbrž i na fiktivní událost, při níž požár založil nikdy neexistující správce Andrew Laeddis. Je to současně odkaz na popel, který nepřetržitě létal vzduchem v koncentračních táborech. Stejný motiv poletujících věcí vidíme v kanceláři důstojníka SS, který se při osvobozování tábora pokusil o sebevraždu. I v tomto případě vzduchem létají papíry ^{obr. 17}. Když Andrew vzpomíná na zamrzlá mrtvá těla židovských vězňů, ve skutečnosti vidí svou malou dceru ^{obr. 18}. Propojení těchto vizí umocňuje fakt, že Andrewovy vzpomínky nejsou objektivní, nejsou založeny na faktech ale na emocích, které mu trauma vyvolaly.

Navzdory hrůzám odehrávajícím se v Ashecliffu, válečným hrůzám i tragédiím jednotlivých pacientů, kterým bychom měli po většinu času sledování uvěřit, je scénografie filmu krásná, čistá a výrazně barevná. V kombinaci s vážnou hudbou působí až poeticky. Osobně v tom vidím metaforu Andrewovy mysli, která si vytvořila hrdinský příběh, krásný uspořádaný svět, za který ukryla tragickou a bolestivou skutečnost.

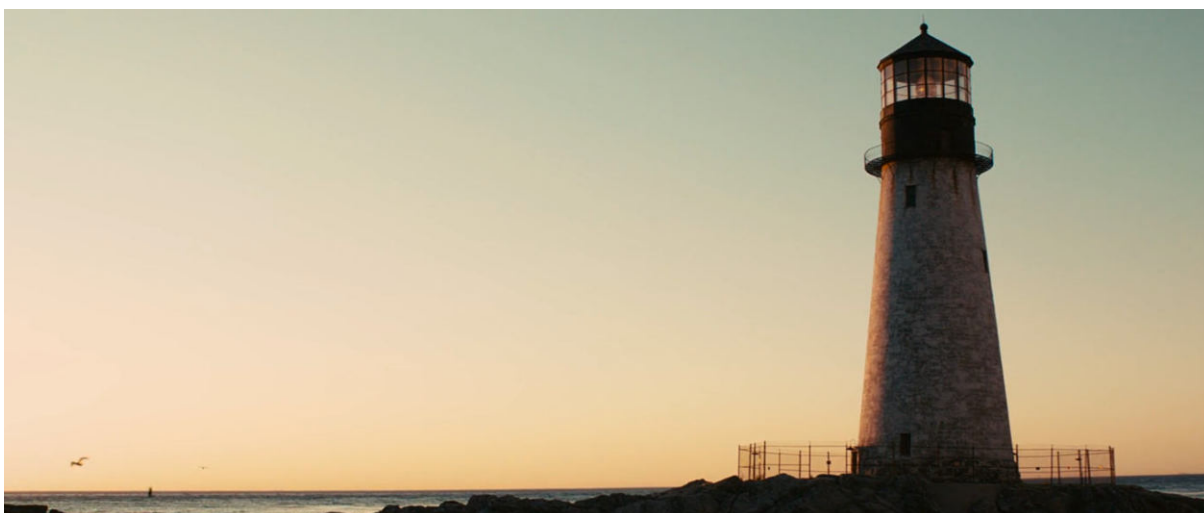
2.2.3 Obrazová příloha



obr. 10 Prokletý ostrov



obr. 11 Psychiatrická léčebna Ashecliffe



obr. 12 Maják



obr. 13 Koncentrační tábor Dachau



obr. 14 Oheň



obr. 15 Voda



obr. 16 Byt Andrewa a Dolores



obr. 17 Kancelář v Dachau



obr. 18 Mrtvá těla v Dachau

2.3 Trainspotting (1996)

1996, 90 minut, Velká Británie

Režie: Danny Boyle

Scénář: John Hodge

Kamera: Brian Tufano

Hudba: Rick Smith, Karl Hyde

Střih: Masahiro Hirakubo

Producent: Andrew Macdonald

Scénografie: Kave Quinn

Kostýmy: Rachael Fleming

2.3.1 Děj filmu

Trainspotting je kultovní film z roku 1996 režiséra Dannyho Boyla. Námět vychází ze stejnojmenného románu Irvina Welshe a pojednává o skupině přátel, narkomanů závislých na heroinu, kteří se snaží vzepřít současné konzumní společnosti.

„Dalo by se říct, že Trainspotting je to, co odstartovalo úspěšnou kariéru režiséra Dannyho Boyla. Ten se nebál uchopit poněkud kontroverzní příběh a utvořit z něj na svou dobu šokující a husí kůži nahánějící snímek. Trainspotting je zároveň černou komedií, která v některých scénách obsahuje ten nejčernější humor, kterému se každý, chce-li nebo ne, zasměje. Boyle navíc inovoval snímek surrealistickými hříčkami, dynamickou kamerou a charakterizací hlavních postav.“ [10]

Mark Renton (Ewan McGregor) je ústřední postavou filmu a vypravěčem příběhu. Film se odehrává v Edinburghu na konci 80. let. Mark se rozhodl nevybrat si běžný život a nevěnovat pozornost věcem, na kterých nezáleží, hodnotám, které trápí konzumní společnost. Jeho jedinou starostí je sehnat další dávku. I když si uvědomuje rizika, které k užívání drog patří, nedokáže odolat potěšení, které přináší. Podobný život si vybrali i jeho přátelé – Spud (hodný, veselý, upřímný a trochu roztěkaný mladík s poctivým návykem na vše, co je možné na ulici sehnat), Sick Boy (solistický, okouzující člověk, který vždy působí nad věcí a rozdává životní moudra na všechny strany), Begbie (cholerik, který jako jediný drogám neholduje, za to se ale vyžívá ve vyvolávání sporů a

rvaček) a Tommy (sportovec, který drogy nejprve odmítá, ale nakonec také podlehne závislosti a jako jediný z party zemře).

Život, který si vybrali, ale není šťastný na dlouho. Braní drog se postupně stává prací na plný úvazek, pojem o čase mizí a z opojení je probere až teprve smrt zanedbaného miminka. Krádeže, podvody, shánění receptů a léků dostanou Spuda do vězení a Marka na odvykací kúru. Slabé dávky metadonu ale nedokážou nahradit potěšení z heroinu. Mark se rozhodne dát si ještě jednu poslední dávku a skončí předávkovaný v nemocnici. V tu chvíli se do hry vloží jeho rodiče a rozhodnou se tento problém vyřešit jednou provždy.

Po nepříjemném a nedobrovolném odvykacím deliriu, které si Mark prožil zavřený ve svém dětském pokoji, se rozhodne opustit Edinburgh a zkusit žít normální život. Přestěhuje se do Londýna, najde si nový byt a práci. Ani tato fáze ale netrvá dlouhou. Jeho přátelé se opět objevují v jeho životě, zabydlí se v jeho bytě, rozprodávají jeho věci, a nakonec ho připraví i o práci. Markovi brzy dojde, že pokud chce žít jinak, nestačí jen zbavit se závislosti, ale musí se zbavit i svých přátel. A tak po posledním „velkém kšeftu s herákem“, do kterého ho jeho kamarádi zatáhnou, ukradne společný výdělek a zmizí. A sám sobě slibuje: „*Budu stejnej jako vy*“ [11].

2.3.2 Subjektivní vize a hlavní filmová prostředí

O scénografii se ve filmu *Trainspotting* postarala britská designérka Kave Quinn, která se před tím Dannymu Boylovi osvědčila při spolupráci na jeho prvním úspěšném filmu **Mělký hrob** (1994).

To, čím je film *Trainspotting* zajímavý po scénografické stránce, je především jeho barevnost a místy až divadelní pojetí dekorací. Snímek sice reflektuje skutečný život, ale použité výrazné barvy a bizarní rekvizity mu dodávají zajímavou atmosféru a zvláště optimistický nádech. Kave Quinn v rozhovoru z roku 2018 pro webovou stránku *Hibrow* [12] říká, že inspirací pro barevnost a náladu filmu byl irský malíř Francis Bacon. Výrazná barevná stylizace měla obohatit jinak ponurý a drsný svět hlavních postav. Film se odehrává v Edinburghu, ale většina scén se natáčela v Glasgow.

Příkladem extrémně barevného interiéru je velký byt ^{obr. 19}, ve kterém se všichni v průběhu filmu často scházejí na drogových večírcích. I přestože je byt v dezolátním stavu, každá místnost má jinou barvu a na podlaze jsou koberce.

V domě Markových rodičů ^{obr. 20} zase dominují vzory použité na tapetách a na podlaze. Výrazný je také hotelový pokoj, který je navržen velmi netradičně na kruhovém půdorysu ^{obr. 21}.

Subjektivní vize ve filmu jsou způsobeny intoxikací. Tvůrci se snažili přiblížit divákům, jak vnímá narkoman svět po požití drog. Tyto stavy ale nejsou zobrazeny pomocí abstraktních obrazců, jak to bývá u filmů tohoto žánru obvyklé, ale odkazují se na reálné prostředí, ve kterých se postavy nacházejí a na reálné lidi, které v životě potkali.

Ikonická je především scéna, kdy se Mark potopí do záchodu, aby vytáhl opiové čípky, které si obstaral, aby překonal bolest při odvykání heroinu. Než ale začnou působit, musí si Mark ulevit na „nejhorším záchodu ve Skotsku“ ^{obr. 22}. Návrh toalet v baru opravdu dostal svého názvu. Na patinu této ateliérové stavby byly ve skutečnosti použity různé druhy čokolády. Jakým způsobem se scéna natáčela, vysvětlil kameraman Brian Tufano v roce 2015 pro *FutureLearn*, 'Explore Filmmaking: from Script to Screen' [13]. Kvůli omezenému rozpočtu se snažili najít to nejjednodušší řešení. A tak rozřízli záchod na půl a za něj umístili dřevěnou skluzavku. Celá scéna se tedy natáčela bez použití vizuálních efektů, naživo, v ateliéru. Střihem se následně přeneseme do plaveckého bazénu v Glasgow ^{obr. 23}, kam si Mark doplave pro své čípky, jež jsou zvětšené a zářící jako perly, a v ateliéru se opět vynoří.

Dalším příkladem zobrazení intoxikace je scéna, ve které má Spud pracovní pohovor ^{obr. 24}. Pod vlivem speedu je roztěkaný a zrychleně nesouvisle mluví. Jeho stav reflektuje kamera, která se po celou dobu pohovoru lehce třese a střih, který v rychlém tempu obraz přibližuje, oddaluje a přeskakuje ze Spuda na komisi a zase zpět.

Ovšem nejvýraznější zobrazení subjektivních prožitků vidíme po Markově předávkování. Když si aplikuje „poslední“ dávku a začne se propadat do heroinového opojení, propadne se i s kobercem do podlahy ^{obr. 25}, to velmi výstižně zobrazuje, jak se vzdaluje svému vědomí ^{obr. 26}. Ještě více pokrouťí jeho vnímání drogové delirium, poté co je donucen k abstinenci. Pokoj, ve kterém je zavřený je snímán ve středové perspektivě. Pokoj se prodlužuje a zkracuje, a navíc jeho fyzické utrpení doprovázejí halucinace ^{obr. 27} v podobě výčitek svědomí ze zkažených životů jeho přátel. V pokoji se tak střídavě objevují Spud ve vězeňském obleku, Sick boy a Begbie s promluvami do duše, Tommy zničený heroinem, Diana nebo třeba zesnulé dítě, které se batolí po jeho stropě.

2.3.3 Obrazová příloha



obr. 19 Barevný byt



obr. 20 Dům Markových rodičů



obr. 21 Hotelový pokoj



obr. 22 "Nejhorší záchod ve Skotsku"



obr. 23 Pod vodou



obr. 24 Spud na pracovním pohovoru



obr. 25 Mark se propadá do koberce



obr. 26 Úhel pohledu



obr. 27 Halucinace

2.4 Velká ryba / Big Fish (2003)

2003, 125 minut, USA

Režie: Tim Burton

Scénář: John August

Kamera: Philippe Rousselot

Hudba: Danny Elfman

Střih: Chris Lebenzon

Producenti: Richard D. Zanuck, Dan Jinks, Bruce Cohen

Scénografie: Dennis Gassner, Nancy Haigh (set decorator)

Kostýmy: Colleen Atwood

2.4.1 Děj filmu

Velká ryba je americký film slavného extravagantního režiséra Tima Burtona z roku 2003. Scénář, založený na stejnojmenném románu amerického autora Daniela Wallance, napsal John August.

Film zachycuje neobyčejně optimistický životní příběh Edwarda Blooma, který byl vždy velmi společenským člověkem a vášnivým vypravěčem. Se svým okolím, a především se svým synem Willem, komunikuje skrze vyprávění neuvěřitelných historek ze svého mládí. Ačkoliv jsou Edwardovy příběhy většinou velmi přibarvené, doplněné o mýtická stvoření a někdy dokonce zcela smyšlené jsou plné krásných metafor, symbolismu a životních moudr, které se svému synu snaží předat. Ten však otcovy historky nechce slyšet. Will je novinář a zajímá se pouze o objektivní fakta. Otcovy příběhy vnímá jako dlouhou sérii lží. Rozdílné vnímání světa, otce snílka a syna realisty, nakonec vyústí v hádku a vzájemné odcizení.

Tři roky po osudové hádce se Will dozvídá, že se zdravotní stav jeho otce, který umírá na rakovinu, zhoršuje. Rozhodne se tedy i se svou manželkou Joséphine vrátit zpět do svého rodného domu, aby zničený vztah napravil. V následujících několika dnech se Will znovu zaposlouchá do otcových historek. Snaží se jim porozumět a oddělit fikci od reality.

Příběh Edwarda Blooma začíná jeho narozením, kdy doslova vystřelil vstříc životu. Dětství prožil v malém městečku Ashton. Jednou z jeho historek bylo setkání s čarodějnici, v jejímž skleněném oku uviděl vlastní smrt. Poznání toho,

jak zemře, mu po zbytek života dodávalo odvalu a jistotu v těžkých zkouškách. A je to také jediný příběh, který nikdy nikomu nesvěřil.

Extrémně ambiciózní Edward brzy Ashton přerostl. Rozhodl se tedy společně s obrem Karlem vydat do světa. Na svém putování Edward nejprve prochází městečkem Spectre, které působí až magicky. Následně stráví tři roky prací v cirkuse. Pracuje zadarmo jen proto, aby se dozvěděl jméno dívky, do které se na první pohled zamiloval. Když se mu konečně podaří se svou životní láskou Sandrou zasnoubit, je povolán do války. Aby zkrátil vojenskou povinnost, hlásí se do nejnebezpečnější úkolů. Po návratu do Ameriky, na kterém ho doprovází siamská dvojčata, se stane cestujícím prodejcem. Vydělá dost peněz, aby mohl koupit své ženě krásný dům s bílým plotem a narodí se mu syn. Edward tráví většinu svého času na cestách za prací. Jednou ho na cestě překvapí silná bouřka a on se náhodou znovu ocitne v městečku Spectre, které teď už ale chátrá, protože skoro všichni obyvatelé zbankrotovali. Rozhodne se tedy městečko koupit. Během šesti měsíců se podaří jeho nadaci opravit město do původního stavu. Jedinou výjimkou je dům, který patří Jennifer Hill. Ta se jako malá dívka do Edwarda zamilovala a celý život čekala, až se do města vrátí. Teď už je, ale příliš pozdě a ona odmítá svůj majetek prodat. Edward ji přesvědčí tak, že celý dům vlastnoručně opraví.

S Jennifer se setkává i Will, který náhodně objeví složku s jejím jménem a rozhodne se za ní vypravit. Ke svému překvapení zjišťuje nejen, že ne všechny historky jeho otce jsou smyšlené, nýbrž i to, jak moc si Edward vážil své rodiny a jak bezmezně miloval svou manželku Sandru.

V závěru filmu Edward umírá. Když se naposledy probudí po mozkové mrtvici v nemocnici, požádá Willa, aby mu vyprávěl příběh, který viděl kdysi v oku čarodějnice. Will konečně pochopí, proč bylo fantazírování pro jeho otce tak důležité a jakou moc jeho historky měly. Vymyslí příběh, ve kterém Edward odchází ze života bez bolesti, šťastný, obklopený a oslavovaný lidmi, které má rád. Naváže přitom na otcovu nejmilejší historku, ústřední motiv celého filmu, jak chytil velkou rybu na snubní prsten v den narození svého syna.

2.4.2 Subjektivní vize a hlavní filmová prostředí

Tim Burton je jedním z nejosobitějších filmových tvůrců současnosti a skutečným mistrem ve vytváření fantazijních světů. Jeho filmy, známé díky specifické atmosféře a obrazotvornosti, nám odkrývají jeho neomezenou, jedinečnou a nevyčerpatelnou představivost.

Ve filmu *Velká ryba* se dostává do konfrontace svět představivosti s tím skutečným. Střídání mezi neutrálně barevným světem reality a jemnou živou září představ nám ukazuje rozdílnosti mezi tím, v co hlavní hrdina Edward Bloom věří, a tím, co skutečně je nebo bylo. Na první pohled je tak jasné, že jeho vzpomínky jsou subjektivní a realita je v nich pokroucená.

Edward Bloom vypráví svůj příběh s velkou nadsázkou tak, jako by jeho představivost dokázala změnit svět kolem něj. Jako by se skutečně setkal s rybou v podobě nahé ženy, čarodějnicí, obrem nebo vlkodlakem. Je očividné, že stylizace reálných lidí, které v životě potkal, do podoby mýtických tvorů je vytvořená na základě fyzických či povahových vlastností těchto postav. Dodává ale jeho vyprávění jednoznačně originální subjektivní nádech. Jeho jinak poměrně obyčejný život tak dostává zcela jiný rozměr.

Výtvarná stylizace se neprojevuje pouze na postavách, ale zrovna tak i na prostředí. Téměř až pohádkově strašidelný les ^{obr. 28} může reprezentovat strach z kroku do neznáma. Tam, kde by většina lidí zvolila pohodlnou, zdlouhavou, nudnou, ale zato jistou cestu životem, volí hlavní hrdina odvážně na první pohled děsivou zkratku.

Dostává se tak do městečka Spectre ^{obr. 29}, které je vykresleno jako vřelé snové místo, kde je každý šťastný. Vstup do města vede skrz kruhovou bránu vytvořenou dvěma stromy, která působí skoro až jako brána do jiného světa. Hned za branou visí na provaze několik párů bot. Život ve městě je tak pohodlný, že lidé tu ani boty nepotřebují. Tím, že se vzdají bot, dávají zároveň najevo, že už město neopustí. Můžeme tedy celý koncept města chápat jako nebe, jako místo, kam přicházíme po životě. Tráva je zářivě zelená, obloha blankytně modrá a domy jsou sladěny v pastelových barvách. Edward ví, že je tu příliš brzy, že ještě neprožil všechna dobrodružství, která ho čekají, a proto tentýž večer odchází. Spectre bylo podobně jako většina lokací ve filmu postaveno v státě Alabama. Konkrétně v Jackson Lake Island, Millbrook. Filmové městečko je dodnes na soukromém pozemku postavené a otevřené návštěvníkům.

Wetumpka, je malé město severně od Montgomery, které bylo využito hned pro několik lokací. Najdeme tu budovu soudu ^{obr. 30}, před kterou Edward dostal klíč od města Ashton, most, po kterém z města odcházel, banku ^{obr. 31}, kterou pomohl vyloupit, a také krásný bílý dům ^{obr. 32}, který Edward koupil pro svou ženu. Dům stojí majestátně na kopci, jako by reprezentoval Edwardovo nové společenské postavení, kdy se z chlapce s batohem plným oblečením stal mužem, který dokáže zabezpečit svou rodinu. Dům je soukromým vlastnictvím a není přístupný veřejnosti. Pro účely natáčení byl na zahradě vybudován bazén ^{obr. 33}, kde Edward, který svůj osud propojuje s velkou rybou, často plave.

Velmi působivé je znázornění Edwardovy lásky k Sandře. Když ji zahlédne v cirkuse ^{obr. 34}, tak se doslova zastaví čas. Edward, zcela okouzlen krásou neznámé dívky, pomalu prochází kolem nehybných diváků, artistů a zvířat, připomínající promyšleně komponované sousoší, proleze obručí, odhrne popcorn, který zůstal viset ve vzduchu. Když v tom se čas zvonu rozběhne rychleji, aby dohnal, co zameškal a dívka zmizí v davu. O tři roky později ji vyzná své city v záplavě žlutých narcisů v univerzitním kampusu ^{obr. 35}.

Sandra je vždy zobrazována ve zvláštní záři, která symbolizuje jemnou ženskost, laskavost a štěstí. Stejná záře se objevuje v Edwardově tváři, když je poblíž Sandry nebo když na ni myslí. Když vidíme Edwarda v tomto světle, je na první pohled patrné, že je šťastný a zamilovaný.

Tento hluboký romantický vztah mezi Edwardem a Sandrou se podařilo tvůrcům vyjádřit i ve scénách, které nejsou deformované subjektivním zabarvením vzpomínek, tedy v realitě. A to i přesto, že zde nejsou použity žádné speciální efekty nebo neobvyklé svícení. Dokonce i v obrazech ze současnosti, tedy z doby, kdy Edward v posledních dnech svého života vypráví svůj příběh, si můžeme všimnout lehké výtvarné stylizace v rámci scénografie. Například koupelna ^{obr. 36} v domě Bloomových v zemitých žlutozelených tónech s rostlinnými motivy na závěsech a tlumeným osvětlením působí jako svět pod vodní hladinou, kde Edward, velká ryba, plave se svou mořskou vílou, láskou jeho života, Sandrou.

2.4.3 Obrazová příloha



obr. 28 Strašidelný les



obr. 29 Spectre



obr. 30 Budova soudu



obr. 31 Wetumpka, banka



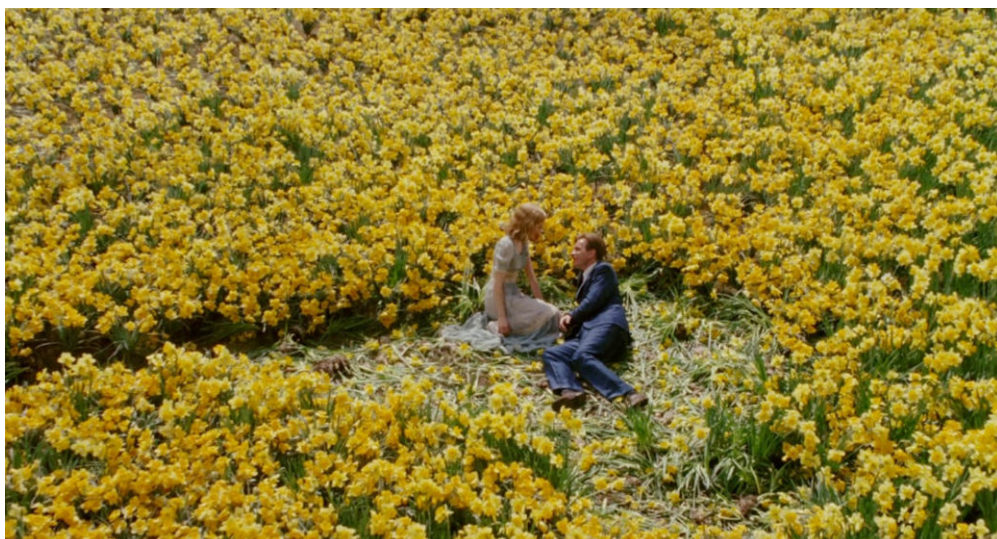
obr. 32 Dům Bloomových



obr. 33 Dům Bloomových, bazén



obr. 34 Cirkus



obr. 35 Univerzitní kampus, narcisy



obr. 36 Dům Bloomových, koupelna

2.5 Věčný svit neposkvrněné mysli / Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004)

2004, 108 minut, USA

Režie: Michel Gondry

Scénář: Charlie Kaufman, Michel Gondry, Pierre Bismuth

Kamera: Ellen Kuras

Hudba: Jon Brion

Střih: Valdís Óskarsdóttir

Producenti: Steve Golin, Anthony Bregman

Scénografie: Dan Leigh

Kostýmy: Melissa Toth

2.5.1 Děj filmu

Věčný svit neposkvrněné mysli je americký romantický film francouzského režiséra Michela Gondryho, který je známý pro svůj nápaditý vizuální styl. V roce 2005 mu společně s Charliem Kaufmanem a Pierrem Bismuthem vynesl tento snímek Oskara za nejlepší původní scénář.

Film je retrospektivou vztahu Joela (Jim Carrey) a Clementine (Kate Winslet). Úvodní část filmu zobrazuje, jak se spolu seznámili. V závěru se ale dozvídáme, že to bylo už jejich druhé seznámení. Po jejich prvním rozchodu se rozhodla impulzivní Clementine navštívit kliniku specializující se na úpravu paměti a nechala si vymazat vzpomínky na svého bývalého přítele. Krátce na to se to Joel dozví a rozhodne se pro stejný krok. A tak se s úvodními titulky přeneseme o několik hodin zpět do chvíle, kdy se Joel připravuje na zákrok.

K tomu, aby mohly být jeho vzpomínky vymazány, musí spát. Joel si vezme prášek na spaní a upadá do snu. Jeho nekonečně dlouhá snová sekvence je poskládána ze vzpomínek na Clementine, chronologicky, od té nejnovější. Joel si tedy znovu prožívá celý jejich vztah pozpátku. Pohybuje se po tzv. mapě vzpomínek, kterou před tím technici z kliniky vytvořili. Každá vzpomínka, kterou prožije, je následně vymazána.

V průběhu zákroku ale změní názor a chce celý proces zastavit. Nejprve se snaží probudit. Technik, který ale na jeho zákrok dohlíží, mu nevěnuje pozornost, protože se nechal rozptýlit svou přítelkyní Mary, recepční z kliniky, která ho přišla

navštívit. Joel se tedy pokusí sejít z mapy a ukrýt Clementine do vzpomínek z dětství. Ale i když se Joel snaží sebevíc, skáče ze vzpomínky do vzpomínky, Clementine je nakonec z jeho paměti úplně vymazána.

Ráno se ze snu probudí lehce zmatený a následují znovu scény, které jsme viděli už v úvodu. Aniž by si na sebe navzájem pamatovali, opět se seznámí a jejich vztah začíná od začátku.

2.5.2 Subjektivní vize a hlavní filmové prostředí

Film *Věčný svit neposkvrněné mysli* má sice velmi jednoduchou dějovou linii, popisuje víceméně obyčejný vztah dvou rozdílných charakterů, ale za to způsob jeho zpracování je velmi neobyčejný. Jedná se o retrospektivní vyprávění Joelových vzpomínek. Ten však těmito vzpomínkami prochází ve snu, což přináší vyprávění a vizuálnímu ztvárnění zcela zásadní rozměr. Vzpomínky jsou tak často pokroucené, rozmazané a zasazené do jiného prostředí. Joel se na ně může dívat jako nestranný pozorovatel, a dokonce má i moc je měnit. Do snu se mu také několikrát připlou zvuky z místnosti, kde spí, a proto se jeho snová dějová linie prolétá s dějovou linií zaměstnanců kliniky, která se odehrává v reálném světě.

Místy může být složité se v příběhu orientovat, zvláště v první části filmu. V orientaci nám mohou pomoci vlasy hlavní hrdinky Clementine ^{obr. 37}, jejichž barva se čtyřikrát změní. Tyto změny barev lze také chápat jako symboliku jejich vztahu. Když se poprvé potkají na oslavě na pláži, Clementine má vlasy zelené. Zelená barva může symbolizovat jaro jejich vztahu, začátek něčeho nového. Dobu, kdy má vlasy červené, můžeme chápat jako léto jejich vztahu, období vášně a lásky. Když má Clementine červené vlasy, je sama sebou a Joel k ní vzhlíží s obdivem. Je to také období, kdy si Joel uvědomí, že nechce o své vzpomínky přijít. Oranžová barva symbolizuje podzim. Můžeme ji také vidět jako vybledlou červenou. Období líbánek a vášně pomalu končí. Na povrch vyplývají problémy, do hry přicházejí hádky. Jedna z nich vyústí v rozchod. A nakonec je tu modrá barva, barva zimy, která výstižně zobrazuje citové ochlazení, ke kterému došlo po jejich rozchodu a které vygradovalo vymazáním vzpomínek.

Podobná barevná symbolika se objevuje i v prostředí jednotlivých scén. Například dům na pláži, místo, kde strávili první společný čas ve skutečnosti a poslední společný čas v Joelových vzpomínkách, je stylizovaný do modra. Když se vzpomínky bortí, z domu se stávají modré ruiny, což odpovídá názvu barvy,

kteřou pouřila Clementine na vlasy. Při jejich závěrečném rozhovoru na rozloučenou je pouřito modřé svícení ^{obr. 38} a dům zaplavuje modřý oceán. Naopak v Joelově závěrečném řetězci vzpomínek je pouřito červené svícení ^{obr.39} a červené detaily reprezentující jeho lásku ke Clementine.

Většina vzpomínkových deziluzí se natáčela reálně s minimálním pouřitím postprodukce. Pomocí jednoduchých triků se tak tvůrcům podařilo docílit velmi efektních záběrů. Například posunutí vzpomínek do mlhy a neostrosti ^{obr. 40} bylo docíleno snímáním přes mléčné sklo, nebo pomocí tmy v úvodu snu, v jedné z prvních vzpomínek, kdy Joel odchází z knihkupectví, prostor mizí zhasínáním světel a Joel přichází naprosto přirozeně zpět do bytu svých přátel dveřmi, za kterými následně vidíme jen tmu ^{obr. 41} .

Po osudné hádce, která vyústila v rozchod, Clementine odchází z bytu a Joel se ji snaží zastavit. Ale pokaždé, když se k ní přiblíží, Clementine zmizí a objeví se někde jinde ^{obr. 42} . Scéna je natočena na jeden záběr. Kate Winslet ve skutečnosti pouřívala falešné dveře, kterými z dekorace nepozorovaně mizela a přesouvala se. Když se Joel snaží dohnat Clementine na ulici, přebíhá z jedné strany bloku budov na druhou. Na každém konci se ale vrací na začátek ke stejnému obchodu, ke svému rozbitému auto a Clementine je vždy na druhé straně ^{obr. 43} . Této iluze bylo docíleno spojením dvou převrácených záběru. Navíc s tím, jak vzpomínky mizí, mizí i nápisy na vývěsních štítech a výlohy se vyprazdňují.

Když se Joel pokouší ukrýt Clementine ve vzpomínkách ze svého dětství, v domě své matky, sám se transformuje do velikosti čtyřletého chlapce, ale v podobě dospělého muže. I tato scéna byla natočena reálně v trikové dekoraci za pouřití falešné perspektivy ^{obr. 44} . Herci tak mohli být na jednom místě, v jedné dekoraci, ve stejném čase, a přesto na kameře vyvolávat dojem rozdílných výšek. Podobně tak pro následující scénu, kdy Joela koupe jeho matka, byl postaven dřez obřích rozměrů, který pojme dospělé lidi ^{obr. 45} .

Snovou sekvencí ve filmu *Věčný svit neposkvrněné mysli* považuji za jedno z nejlepších a nejrealističtějších zpracování subjektivních prožitků během spánku ve filmu. Ve své práci poukazují pouze na zlomek propracovaných iluzivních vizí, když se ale na tyto vize podíváme jako na celek, uvidíme sen v takové podobě, v jaké velmi často bývá, totiž vystavěný na základě emocí, nikoli reálií a doprovázený ranní amnézií.

2.5.3 Obrazová příloha



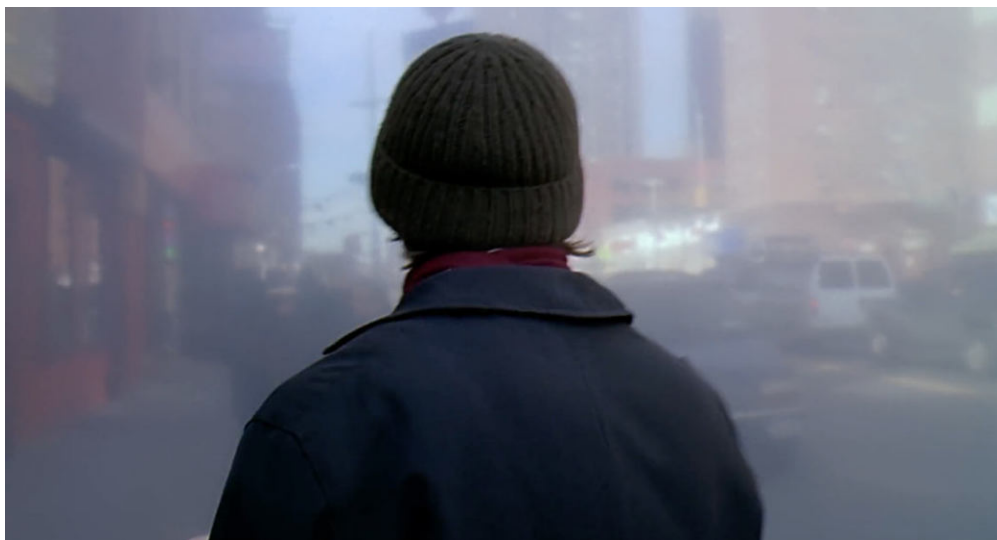
obr. 37 Vlasy Clementine



obr. 38 Modré svícení



obr.39 Červené svícení



obr. 40 Mléčné sklo



obr. 41 Byt Joelových přátel



obr. 42 Rozchodová scéna



obr. 43 Vzpomínky mizí z ulice



obr. 44 Falešná perspektiva



obr. 45 Falešný dřez

Závěr

Subjektivní vize mohou být vyvolané různými podněty. Ať už se jedná o sny, halucinace nebo představy, vždy vycházejí z mysli postavy. Zobrazení subjektivních vizí ve filmu nám tedy může dopomoci k hlubšímu pochopení prožitků dané postavy, rozhodnutí, která učiní nebo učinila, pocitům, které z dané situace má. Divák se s postavou může lépe ztotožnit a nebýt jen nestranným pozorovatelem.

Z analýzy vybraných filmů vyplývá, že existuje několik přístupů k výtvarnému zpracování subjektivních vizí. Je možné se stříhem přenést do odlišného prostředí, než v jakém se film odehrává, vize se mohou zhmotňovat ve stejném prostředí, kde se postava nachází, nebo se dokonce může fyzicky měnit celá dekorace.

Užití subjektivního pohledu a vizí by nicméně vždy mělo mít v daném filmu své opodstatnění.

B. VÝTVARNÁ ČÁST

3. Výtvarná koncepce filmu „A uzřela oslice anděla“

Ve výtvarné části mé diplomové práce se zabývám návrhem filmových dekorací podle knihy australského hudebníka Nicka Cavea „*A uzřela oslice anděla*“ (v originálním názvu „*And the Ass Saw the Angel*“), která byla poprvé vydána v roce 1989.

3.1 Děj filmu a popis hlavních postav

Euchrid Eucrow, hlavní hrdina a vypravěč příběhu, popisuje svůj život v momentě, kdy umírá poměrně zdlouhavou smrtí. Pomalu kousek po kousku se noří do močálu. Ve zpovědi, zahájené jeho bizarním porodem, líčí útrapy, křivdy a činy, které ho dovedly k až předčasné smrti.

Euchrid prožil svůj život v údolí Ukulore. Přesná poloha údolí není definována, nicméně víme, že se nachází někde na jihu Spojených států amerických. Časově se pohybujeme v rozmezí 40.-60. let minulého století.

Údolí Ukulore obývají tři skupiny lidí. Město zde vybuodovala náboženská sekta ukulitů, která sem následovala svého proroka Jonáše. Ukulité jsou elitou údolí a prosperují z polí cukrové třtiny, která vlastní. Další skupinou jsou dělníci, kteří na polích pracují a žijí v přívěsech. Poslední skupinou lidí je chátra, spodina údolí, vyvrženci z dehtových chatrčí.

Euchrid patří k největším outsiderům města. Svůj život prožil v dřevěné chatrči na smetišti. Narodil se jako druhé z dvojčat matce alkoholičce a otci, který má zálibu ve výrobě pastí, do nichž chytá zvířata a následně se baví pohledem na jejich utrpení při marném boji o život. Hned na prahu života se Euchrid setkává se smrtí. Jeho bratr, dvojče, krátce po porodu zemře. Celý život pak Euchrida provází samota, nepochopení a bolest. Navíc je němý.

Ukulité Euchrida nikdy nepřijmou a pokaždé když ho jen zahlédnou ve svém „požehnaném“ městě, hned ho bijí a vyhánějí. Jediným spojencem a jediným člověkem, ke kterému si vytvoří nějaký vztah, je prostitutka Cosey Mo, která je považována minimálně za stejného vyvrhele jako je on, i když za ní samozřejmě většina ukulitů tajně dochází. Cosey Mo žije v přívěsu na Hooprově kopci. Jednoho dne ji pod tlakem dogmatického kazatele Poeho ukulité zmlátí a vyženou z města. Přežije a tajně porodí dceru, kterou přinese do města a odloží

ji na schody pod sochu anděla v Pamětním parku, kde ji najde místní lékař. Jako zázrakem skončí s příchodem děťátka, které pojmenují Beth, tříletý děšť, který ukulity sužoval. Myslí si tedy, že Beth seslal Bůh, chovají se k ní jako ke svaté a uctívají ji.

Mezitím je v chatrči život s neustále opilou a agresivní matkou nesnesitelný jak pro Euchrida, tak i pro jeho otce, který se jednoho dne neudrží a zabije ji. Její smrt paradoxně Euchrida a jeho otce sblíží. Otec však bohužel záhy zemře při tragické nehodě.

Euchrid tedy zůstane ve špinavé chatrči sám. Přestaví ji na své vlastní království, které nazve Psíhlavsko. Ve svém království shromažďuje poddané, psy, které nachytal do pastí a cvičí je pro jejich posláním. V nitru si je Euchrid jistý, že je jakýmsi božím nástrojem a plní příkazy, které mu Bůh dává.

Beth vyroste v krásné děvčátko. Ukulité ji hýčkají a nestále ji krmí vizemi, že jednoho dne přijde Ježíš a ona se stane součástí Jeho velkého plánu. Euchrid Beth neustále pozoruje kvůli podobnosti s její matkou a jeho platonickou láskou Cosey Mo. Beth tak dojde k tomu, že Euchrid je tím Ježíšem, který si pro ni má přijít. Navzdory tomu, že se Ukulité snaží všemožně jejich kontaktu zabránit, začne Beth Euchrida sama vyhledávat.

Jednoho dne Bůh Euchridovi našeptá, že je jeho úkolem Beth zničit. Proto se v den vypalování cukrové třtiny vydá do města a pod sochou anděla Beth bodne svým srpem. Poté uteče, ale obyvatelé městečka ho pronásledují. Dostanou se až do jeho Psíhlavska a jsou tak zhnuseni tím, co vidí (zmrzačená zvířata, smrt, zápach ...), že místo vypálí. Euchrid mezitím uteče do bažiny. Lehne si do středu propadajícího se bahna a čeká na svou smrt. Ukulité ho v poslední chvíli najdou. Zbytek hlavy, který ještě nezapadl, polijí benzínem a zapálí.

V epilogu se nakonec dozvídáme, že Euchrid Beth nezabil, pouze těžce zranil. I přesto ale děvčátko nakonec zemře, a to při porodu Euchridova syna. A ukulité tak mají další svaté dítě, které mohou slepě uctívat.

3.2 Výtvarná koncepce filmových prostředí

Jako výchozí bod pro návrh jednotlivých prostředí jsem připravila pocitovou mapu údolí Ukulore, do které jsem zanesla jednotlivé lokace. Mapa je důležitá především pro určení toho, co vidíme na horizontu, v okolí každé lokace a pro orientaci slunečního světla. Může rovněž sloužit jako podklad pro CGI model, který by byl použit k nahlédům a vykreslení celku fiktivního údolí.

K hlavním lokacím v údolí Ukulore patří *SMETIŠTĚ*, kde žije Euchrid se svými rodiči, *MĚSTO* s domy ukulitů, *BAŽINA*, zlověstný kruh vegetace s močálem, *TÁBOR DĚLNÍKŮ*, respektive shluk dřevěných přívěsů, *HOOPERŮV KOPEC*, kde se nachází přívěs Cosey Mo, *KOSTEL NA NEBESKÉ PLÁNI*, postavený pro všechny, kteří nejsou uklitského vyznání a samozřejmě *POLE* cukrové třtiny s cukrovou rafinerií.

Perspektivy, výtvarné návrhy jednotlivých lokací a dekorací, jsou v příloze seřazeny chronologicky od prologu k epilogu, podle konkrétních scén, které zobrazují.

Barevná stylizace

Kniha „*A uzřela oslice anděla*“ je rozdělena do tří částí, do tří samostatných knih. Předpokládám, že i ve filmovém zpracování by bylo toto rozdělení zachováno. Každou jednotlivou knihu jsem lehce barevně stylizovala. Barevná symbolika odkazuje na atmosféru, která v každé části převládá.

První kniha: DÉŠŤ popisuje období po tři roky trvajících nepřetržitého deště. V údolí panuje zoufalství a apatie. Vše je mokré, půda je bahnitá, úroda nulová. Tuto část filmu jsem stylizovala do temných tónů a modré barvy. Stylizace by se měla projevit nejen na obloze a všudypřítomném dešti, ale i v dekoracích a rekvizitách. Například dřevěné lavice v kostele jsou navrženy s modrým nátěrem apod. Nesmělý Euchrid se v dešti a tmavých zákoutích snadno ukryje a může tak sledovat dění v údolí, aniž by budil pozornost.

Druhá kniha: BETH začíná šest let po skončení deště. Tato doba by se dala popsat jako šťastná. A to alespoň pro ukulity, kterým se po nalezení děťátka vrátil život do starých kolejí. Déšť ustal, úroda je silná a údolí opět prosperuje. Pro tuto část filmu bude charakteristická žluto-zelená barva, která postprodukčně oživí vegetaci – stromy, trávu, pole. Kontrast mezi špinavým smetištěm a živým zářivým údolím zároveň podtrhuje Euchridovu pozici outsidera.

Třetí kniha: PSÍHLAVSKO nese název podle přestavěného smetiště, Euchridova království. Euchrida začne postupně ovládat šílenství. Přesvědčení, že je božím poslem, ho nakonec dovede až k vraždě Beth. Barevná stylizace do rudé a červeno-oranžové barvy v této části filmu reflektuje jeho mysl. Zároveň je to barva často se opakujících motivů ohně a krve, které v této třetí knize dominují. Červené tóny by mohlo mít mj. i bahno, do kterého se Euchrid propadá. S odkazem k množství biblických motivů, jež se v knize objevují, by barevná stylizace bahna mohla evokovat bránu ke smrti, bránu do pekel.

Smetiště

Smetiště je opuštěné odlehlé místo, kde žije Euchrid se svou matkou, otcem a mezkem. Ukulité se tomuto místo obloukem vyhýbají. Jedná se skládku starých rozbitých věcí, dřevěného a železného odpadu.

Uprostřed stojí *BOUDA*, malý domek sbitý z dřevěných prken s plechovou střechou. Když Euchrid sedí na zápraží, rozprostírá se před ním pohled na třtinové pole, v jehož pozadí vidí siluetu cukrové rafinerie. V boudě jsou tři místnosti. Hlavní vstupní místnost se základním nábytkem je zaplněná množstvím kovových pastí, které si Euchridův otec sám vyrábí a následně do nich chytá zvířata. Nebohá zmrzačená zvířata lapená do železných čelistí potom hází do plechové cisterny na vrcholu starého vodojemu nedaleko chatrče. Právě tato cisterna se mu stane osudnou, když se jednoho dne překlopí a usmrtí ho. Ložnice rodičů je pro Euchrida zapovězeným místem. Matka mu tam pod pohrůžkou smrti zakázala vstupovat. Strach otevřít dveře má ještě dlouho po smrti rodičů. Nicméně nebojí se pokoj pozorovat skulinou ve stěně, kterou pak vždy pečlivě ucpe zmačkaným mokrým papírem. V pokoji Euchrida není kromě staré kovové postele žádný nábytek. Za to v papírových krabicích si schovává množství pokladů, ostříhané nehty, sloupané strupy, mrtvý hmyz, střepey, třísky apod. Na okně je závěs z pytle od brambor, na posteli špinavé deky, na zemi potrhané bible, na zdech stránky přilepené krví. Na dvoře je starý červený Chevrolet, ve kterém se Euchrid narodil, improvizované destilační přístroje, v nichž si jeho matka pálí vlastní alkohol a starý uschlý šibeniční strom.

Po smrti rodičů přestaví Euchrid smetiště na *PSÍHLAVSKO*. Kolem boudy postaví kruhovou zeď z materiálu, který na smetišti nasbírál. Zeď, která v jeho mysli připomíná Kristovu trnovou korunu, ho má chránit před okolním světem. Na střeše boudy si Euchrid postaví věž, z níž dalekohledem pozoruje dění v údolí.

Na stříšce věže je vlajka Psíhlavska kus kdysi chlupaté šedivé kůže. Uvnitř boudy Euchrid vybourá všechny stěny. Prostor zaplní bednami s pletivem sloužící jako klece pro zmrzačené psy, které po vzoru svého otce nachytal do pastí. Klece jsou tak malé, že je pro psy, jeho poddané, nemožné se v nich postavit. Místo vody jim nalévá Bílého Ježíše, alkohol, který pro změnu po vzoru své matky začal sám pálit.

Celou tuto dekoraci by bylo nutné od základu postavit včetně interiéru boudy, který je kvůli rozbitým oknům a chatrným zdem v neustálém kontaktu s exteriérem. Pro stavbu dekorace by bylo vhodné zvolit opuštěné místo v přírodě a minimalizovat tak potřebu doplňování okolí v postprodukcí.

Město

Ukulité si vybuodovali malé městečko na úpatí dvou kopců. Ve městě žije přibližně 500 obyvatel. Při návrhu města jsem vycházela z dobových fotografií. Venkovská americká města byla v polovině minulého století tvořena převážně jednoduchými dřevěnými domy s klasicistními prvky na průčelí. Jelikož by bylo v současné době problematické najít vesnici nedotčenou moderní dobou, bylo by vhodné pro účely natáčení část tohoto města postavit. Kvůli návaznosti by bylo rovněž vhodné do exteriérových staveb prostavět i interiéry. Navrhla jsem tedy půdorys města s dvaceti domy, na kterém by mohly být pohodlně natočeny nejen všechny důležité scény v příběhu, ale který také obsahuje řadu zákoutí vhodných k doplňkovým záběrům vystihujícím charakter života ve městě. Okolí postaveného města by se doplnilo v postprodukcí.

Středobodem města je *PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ*, klíčová lokace pro děj. Na náměstí najdeme dětské hřiště – houpačku, klouzačku a kolotoč, památník proroka s jeho ostatky a *PAMĚTNÍ PARK*, malý udržovaný kousek zeleně čtvercového půdorysu oplocený živým plotem. V pamětním parku na podstavci je mramorová socha anděla. Budovy vymezující prostor náměstí jsou kolem něj nepravidelně uspořádány stejně tak jako ve zbytku města. Jedinou pravidelnou linií budov jsou objekty podél hlavní třídy, nezpevněné cesty protínající město a následně i celé údolí. Klíčovými budovami na náměstí jsou na jedné straně velký dřevěný *KOSTEL* a na protější straně *RADNICE*, která je zde nejen kvůli schůzím občanů, ale současně její sál slouží jako místo pro konání oslav. U těchto dvou budov bych doporučovala postavit interiér v ateliéru, a to především kvůli svícení, které by mohlo být u takto velikých staveb na lokaci problematické.

S prostavěním interiérů počítám u tří následujících menších objektů. Prvním z nich je *BENZINKA*, kde kromě benzínu seženete i řadu dalších věcí. Nachází se na hlavní třídě na kraji města. Při pohledu od benzinky směrem k městu vidíme celou délku hlavní třídy. V návrhu jsem se omezila jen na nezbytně nutný počet budov, takže by tento pohled musel být postprodukčně doplněn. Na konci hlavní třídy by tedy mělo být umístěno green screenové plátno. Interiér benzínové pumpy není v ději podstatný, ale vzhledem k frekventovanosti této lokace by bylo vhodné, aby byl funkční.

Dalším podstatným domem je *DŮM DOKTORA MORROVA*, jeden z domů vymezující prostor Pamětního náměstí. Z oken tohoto domu je vidět na Pamětní park, který je důležitý pro scénu, kde právě doktor Morrov objeví dítě odložené na schodech podstavce sochy anděla. Tento dům je charakteristický svou terasou, místem setkávání ukulitských žen. V interiéru by měla být prostavěna ordinace a čekárna, do které se Euchrid dívá oknem.

DŮM SARDUSE SWIFTA je posledním domem s prostavěným interiérem. Sardus Swift je místní kněz, do jehož péče byla svěřena Beth, svaté dítě. Před tím, než si Sardus Beth osvojil, trpěl několik let hlubokou depresí ze ztráty své ženy. Ta se v období velkého deště dozvěděla, že je neplodná a pokusila se o sebevraždu. Pokus sice nevyšel, nicméně jejím domovem se stala psychiatrická léčebna v sousedním městě. Interiér tohoto domu se třikrát změní. Nejprve zde hraje jako klasický stroze zařízený domov bezdětného páru. Po nešťastné události se z domu stane tmavá odpudivá kobka plná zmačkaných novin, neotevřené pošty a zkaženého jídla, ve které se Sardus uzavřel. S příchodem Beth dům opět ožije. Navíc je přeplněný odulými panenkami, háčkovanými dečkami a sladkostmi, kterými ho ukulitské ženy zásobují. Euchrid chodí Beth často pozorovat. Okna jejího pokoje vedou na dřevěnou verandu před domem. Na její okno kreslí krví srp, svou značku. Beth to však vnímá jako „J“, podpis Ježíše.

Žena Sarduse Swifta se pokusila o sebevraždu oběšením ve studně. *STUDNA PŘÁNÍ*, jak ji ukulité nazývají, stojí na zahradě Wiggamova koloniálu. V období velkého deště byla ale plná vody, a proto nebohá nahá žena zůstala bezmocně plavat na hladině. Interiér Wiggamova koloniálu není podstatný. Důležitá je v tomto případě zahrada s kamennou studnou. Branka do zahrady by měla být umístěna přímo naproti domu Sarduse Swifta.

Ostatní domy, které by byly součástí stavby exteriérové dekorace, jsou buďto čistě rodinné domy se zahrádkami nebo je v nich přidána i další funkce. Obchod nebo služby by měly obsahovat především domy podél hlavní třídy. Kolik stran by u jednotlivých domů bylo nutné postavit, by bylo předmětem diskuse během příprav natáčení.

Cukrová třtina

Cukrová třtina je neodmyslitelnou součástí filmu. Nejen, že je zdrojem prosperity města, zdrojem obživy dělníků, je důležitá i po vizuální stránce k vykreslení charakteru místa, ve kterém se děj odehrává. Jedná se o velmi specifickou rostlinu, která dosahuje výšky až šest metrů. Když Euchrid prchá před ukulity, snadno se v třtinovém poli ztratí. Kontrast mezi výškou rostliny a výškou člověka navíc umocňuje pocit úzkosti, který příběh sám o sobě vyvolává.

Cukrová třtina se pěstuje v tropický a subtropických oblastech, ve Střední a Jižní Americe, v Asii, Austrálii a Africe. Největším producentem cukrové třtiny je v současnosti Brazílie. V ideálním případě by se film měl natáčet v zemi, kde se cukrová třtina pěstuje a využít tak přírodních scenérií, které daná země nabízí. Pokud by natáčení probíhalo v jiné zemi, je důležité exteriérové stavby a třtinová pole vizuálně propojit. Cukrovou třtinu není možné ničím nahradit, proto by bylo nezbytné část záběrů natočit v reálných polích. Důležité je, aby tyto záběry nebyly pouze pro dokreslení, ale aby se v nich objevili i herci, zejména Euchrid.

Třtina se zpracovává v *CUKROVÉ RAFINERII*. I když v knize není popsána žádná scéna, která by se v rafinerii odehrávala, je tato továrna nedílnou součástí údolí. Objevuje se zde zejména jako silueta s několika kouřícími komíny na horizontu. Z rafinerie vede trať, po které jezdí lokálka. V pozadí města vidíme most, po kterém tato lokálka jezdí. Tento prvek na pozadí přidá celému prostředí na realističnosti a bude neustálou připomínkou toho, že rafinerie v údolí je.

Bažina

Tam, kde končí třtinové pole, začíná být půda vlhká a bažinatá. Z močálu se vynořuje kruh vegetace. Vysoké rozvětvené stromy se šlahouny se proplétají do bludiště, v jehož středu je kruh červeného zapařeného bahna. Z vrstev shnilého listí na zemi se zvedá mlha, která visí pod stropem z popínavých rostlin.

Ukulité se tomuto místu vyhýbají. Bažinu považují za odporné ďábelské místo, které se v vzedme a zatopí celé území v případě, že se něčím znelíbí svému bohu. Euchrid považuje bažinu za své útočiště, protože je to jediné místo, kde se cítí bezpečně. Do propadajícího se bahna pohřbí se svým otce mrtvolu své matky a o několik let později na tom samém místě čeká sám na smrt.

Bažina by měla působit mysticky, měla by vzbuzovat strach, stromy by měly být velmi neobvyklé. Její konkrétní vzhled by se odvíjel od státu, ve kterém by se film natáčel. Pokud by nebylo v daném státě možné najít vhodnou přírodní lokaci, musela by být bažina postavena, případně dostavěna na již existující les. Vzhledem k množství a důležitosti scén, které se zde odehrávají, se jedná o jednu z klíčových lokací.

Ostatní lokace

V údolí Ukulore se nachází ještě několik dalších lokací, které jsou podstatné pro příběh a jejich návrhu jsem se tedy rovněž věnovala.

TÁBOR DĚLNÍKŮ je shlukem přívěsů, ve kterých žijí sekáči třtiny. Obydlenost této oblasti se mění v závislosti na obdobích pěstování. Přívěsy jsou jednoduché dřevěné kvádry, nepravidelně uspořádané, pobité dřevěnými prkny. Poloha tábora není v knize specifikována, nicméně myslím, že by bylo vhodné a logické, aby byl tábor v blízkosti cukrové rafinerie.

Nedaleko tábora dělníků se nachází *HOOPERŮV KOPEC*. Na kopci je starý zchátralý hřbitov a jeden opuštěný růžový přívěs. Žije v něm Cosey Mo, prostitutka, matka svaté Beth a Euchridova tajná láska. Poté, co ukulité, ve snaze očistit údolí od hříchu Cosey Mo zmrzačí a vyženou, zapálí její přívěs a pošlou ho dolů z kopce. Po skončení deště zrenovují starý hřbitov.

KOSTEL NA NEBESKÉ PLÁNI nechali ukulité postavit pod tlakem dělníků, kteří nejsou ukulitského vyznání. Ve snaze ušetřit peníze zadali práci velmi levné a nespolehlivé firmě, a proto stavba nebyla nikdy zcela dokončena. Během

období deště neměli dělníci v údolí práci a kostel zchátral. Po skončení deště se stal útočištěm vyhořelému dogmatickému kazateli Poemu a několika dalším vandrákům, kteří zde zničili vše, co tu zbylo. Euchrid krátce nosí vandrákům do kostela kořalku, ale nakonec ho vypálí. Jelikož je to druhý kostel, který se v údolí nachází, jeho charakter musí být odlišný, aby záběry nebyly pro diváka matoucí. Kostel je tedy výrazně menší, nasvícen ze stran několika vysokými okny. S touto lokací se setkáváme pouze v druhé knize, takže interiér by měl být stylizován do žluto-zelené barvy. V exteriéru kostela vidíme holou dřevěnou konstrukci, která vypovídá o tom, že kostel nebyl nikdy dokončen.

Poslední lokací, které jsem se věnovala je *HALLISOVA LÁVKA*. Jedná se o jednoduchý dřevěný most na hlavní cestě. V příběhu se zde odehrává pouze jedna podstatná scéna, kdy se Euchrid pod lávku schová a Beth následovaná ukulity ho přichází hledat. V tomto případě by bylo ideální lávku postavit v blízkosti reálných třtinových polí a podpořit tak propojení mezi filmovými dekoracemi a přírodou. Z lávky by se měl rovněž otevírat pohled na kopce, na jejichž úpatí stojí město.

3.3 Možnosti zobrazení duševního stavu hlavního hrdiny

Euchrid se musí celý život vyrovnávat s bolestí a osamělostí. Nejen že ho nikdo v údolí nepřijímá, lidé se ho doslova štítí. Pokaždé když ho jen zahlédnou, hned ho vyhánějí a bezdůvodně bijí. Nesčetněkrát si na něm někdo pěstmi vyléval zlost nebo dokazoval svou nadřazenost. Dokonce i jeho matka si nejde pro ránu daleko. Euchrid je němý a nemůže se bránit. Jeho život je plný křivd. Není proto nijak zvláštní, že jeho psychický stav den ode dne zhoršuje. Aby si zdůvodnil utrpení, kterým si prochází, postaví sám sebe do role mučedníka, božího posla, který je předurčen k velkému úkolu. To, že se jeho nemocná mysl odkazuje na Boha, ve kterého ani nevěřil, pro mě představuje Euchridovu vnitřní touhu patřit mezi ostatní, být součástí nábožensky fanatické izolované sekty ovládající údolí, ve kterém žije. Úkol, ke kterému je předurčen, vražda Beth sice rozhodně není čin, který by ukulité uvítali, nicméně Euchrid ho považuje za správný. Je jediný, kdo ví, že Beth je ve skutečnosti dcerou prostitutky a považuje ji za lhářku. Svým činem chce město očistit od hříchu, který všichni slepě uctívají.

Kniha je Euchridovou autobiografickou zповědí. Celý příběh je tedy zabarven jeho subjektivním pohledem. To, jak hlavní hrdina vnímá svět, je

možné vizuálně ztvárnit pomocí subjektivní kamery. Aby se Euchrid vyhnul konfliktům, musí se neustále skrývat. Dění ve městě pozoruje, ale nebývá jeho součástí. Aby kamera zastoupila Euchridův POV, měla by využívat extrémních úhlů, podhledů a nadhledů, případně objektů v popředí. Euchrid se často dívá přes okno, skulinou ve stěně, bývá schovaný pod podlahou zápraží nebo třeba za keřem. Výtvarný návrh zahrnuje řadu perspektiv z extrémního podhledu či nadhledu, které znázorňují právě Euchridův úhel pohledu.

K pochopení Euchridova charakteru a přiblížení se jeho mysli mohou pomoci subjektivní vize, které by se ve filmu měly objevit. Euchridovi se opakovaně zjevuje anděl. Jelikož je to jediná halucinace, o které je v textu řeč, nemyslím si, že by tato vidina měla být zobrazena doslovně. Siluetu anděla může Euchrid vyčíst například z paprsku slunečního světla, které proniká skrz stromy do bažiny nebo skrz střechu do boudy.

Scénář filmu by vycházel z knihy, která je plná krásných metafor a je až neskutečně poetickým líčením poněkud temného a zvráceného světa. Doslovné ztvárnění některých metafor, může ve filmu přiblížit Euchridovo vnímání a současně být nenápadným odkazem na původní literární dílo. Nicméně subjektivní vize by neměly být očividné, spíše by měly příběh lehce doplňovat. Například mramorový anděl na Pamětním náměstí, by mohl měnit výraz ve tváři podle Euchridovy nálady. Poté, co Euchrid zabije Beth, by mohl anděl krváčet z očí. Když Euchrid popisuje otcovy pasti, říká: „Nastražený pasti křičely do světa jak nemluvnata.“ Záběry na nastražené pasti by tedy mohly být doprovázeny dětským pláčem apod.

Subjektivní vize v tedy v tomto případě byly sérií drobných detailů, nenápadných symbolů a podnětů k zamyšlení. Nicméně by byly přidanou hodnotou a důležitým aspektem, který by v tomto filmu rozhodně neměl chybět.

3.4 Scénosled

SCÉNA	INTEXT	DENNOC	LOKACE	SET	STRANY	POSTAVY	PŘÍBĚH	POPIS SETU	REKVIZITY	VOZIDLA	POZNÁMKY
1	EXT	DEN (promodráta rozbouřena obloha)	ÚDOLÍ UKULORE		3	EUCHRID, KRKAVCI, OBYVATELE	Euchrid leží v močálu a pozoruje tři krkavce, kteří krouží nad ním. Euchrid má důvtup těla ponořenců. / přelet nad celým údolím z pohledu krkavců.	ÚDOLÍ / z pohledu krkavců- dva kopce a mezi nimi hrázdla, stromy obléžkané hustým porostem popínavých rostlin, zauzované lány, od severu k jihu vede hlavní silnice, stovky akcí třtiny (douna), na východě asi mili od města je cukrová ralmierie, město - rezavé plechové střechy, hrístě, soud a pamětní náměstí (uprosřed náměstí morový sarkofág a mramorový anděl), shluk přívěsů, kde končí pole třtiny - drátěný plot, chatrče sblité z prken a dehtového papíru (tuláci a spodina), osamělá chatrč na smelší (hoří), za chatrčí je vřhka a bažnatá půda, z močálu se vynořuje kruh vegetace (vysoké stromy, pýr, ostřice, blatouchy, šlahouny), uprosřed kulatá myřina - uprosřed kruh černého zapáreného batna			
1.1	EXT	DEN	BOUDA	1	1	MAMKA, TAŤKA	Oplá matka rodi za pomoci otce dvojčata v autě.	chatrč- plechová střecha, dehtem potřené stěny, ocelové pasti	pasti, lahev	červený chevrolet	
1.2	INT	DEN	BOUDA	1	3/4	DVOJČATA, TAŤKA	V chatrči na stole jsou dvě bedýnky od ovoce a v nich právě narozená dvojčata. Otec napíše na bedýnky čísla. Jedno z miminek umře.		bedýnky s čísly 1 a 2		
1.3	INT	DEN	BOUDA	1	1/4	DVOJČATA, MAMKA	Z pohledu Euchrida - Euchrid leží v bedýnce a slyší matku, jak řve z auta.				
1.4	INT	DEN	BOUDA	1	1	DVOJČATA, TAŤKA	Otec přiváže Euchrida k bedýnce. Snaží se vytukat na bedýnku zprávu pro brášku				
1.5	INT	NOC	BOUDA	1	1	DVOJČATA, MAMKA	Euchrid leží. Matka vejde a rozvíří žárovku. Euchrid pozoruje jak kolem žárovky létá hmyz a padá mu do postýlky.	sif proti hmyzu na dveřích, holá žárovka u stropu nad postýlkou - kolem bzuzící hmyz			
1.6	INT	DEN	BOUDA	1	2	DVOJČATA	Euchrid má hlad. Snaží se jíst, ale nevidí ani hlášku. Sni trochu novin z bedýnky a usne. Zdá se mu sen o tom jak je s bráškou v nebi.	SEN / bráška hrál v nebi na teplým valovým obláčku na harfu. Postaví se, má černá žilnatá křídla z nichž odkapává sliz. Harfa se změnil v korunu, dá si jí na hlavu. Nebe zrudne			
1.7	INT	DEN	BOUDA	1	1/2	EUCHRID, TAŤKA	Probudí se. Otec ho nakrmí chlebem namočeným v mléku. Bratr už tam není. Otec ho jde pohlíbit.	kovová past pomazaná černou vazelinou, rýc, krabice od bot převázaná provázkem s číslem 1			
2.1	EXT	DEN	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ (1932)	3	2	SARDUS SWIFT, UKULITE	Novinový článek / pozvánka k oslavě 70. výročí smrti proroka Jonáše. / Na náměstí je shromáždění ukulitů (cca 1/5 obyvatel údolí - z 2000) a čeká na odhalení památníku, který den předem přivezi obdivatel. Sardus Swift památník odhalí.	památník zahalený do těžké plátně plachty s měděnými kroužky, kolem pomníku shromáždění			
2.2	EXT	DEN	ÚDOLÍ 1862	19	2	JONÁŠ, JOSEF	Příběh o tom, jak v roce 1862 přišel prorok Jonáš Ukulore a jeho bratr a obchodník, Josef Ukulore a založili kolonii. Josef zasedl cukrovou třtinu a tím zbohatl. Jonáš byl zastřelen.				

3	-	-	BOUDA (dětsví)	1	2	EUCHRID, MAMKA, TATKA	Euchrid v bažině vzpomíná na dětsví - nikdy nebrečel, byl v zorné dítě, ale opuštěné, matka byla alkoholička, před rodiči se schovával do sudu od okurek.					
4	INT	-	RADNICE (1940)	8	2	SARDUS SWIFT, LIDÉ	Schůze na radnici (cukrová komise x ukulišti vůdci). Dělníci chtěli nechat postavit unitářský svatostánek, (měl se stavět na Nebeské pláni, v roce 1937 byl položen základní kámen, ale nebyl dokončen)					
5	EXT	DEN	BOUDA	1	3/4	EUCHRID	Euchrid (7) sedí na zápraží a kouká na třínové pole, která prolíná hlavní silnice po které se v oblaku nuděho prachu valí nákladák.	hlavní cesta v třínových polích (cca 100 yardů od zápraží), odbočka na východ - "nebeská cesta", odbočka na západ - skoro nepoužívaná				
6.1	EXT	DEN	POHORÍ ČERNÉHO MORTONA	20	1 + 1/2	ŽABÁK MORTON, SERIF	EUCHRIDOVY PŘEDCI / Při pátrání po zmizelých pocesných byl objeven Žabák Morton (zaoctajší obrábětr otec) jak pojíždá lidí a byl zastřelen.	Oblast plná zarostlých údolí a hor, dna lemují velká hola skaliska, vyschlá řečiště, keře, stromy, šípky, na východním okraji je rozbitá prašná cesta				
6.2	-	-	EZRŮV DŮM (1925)	21	2 + 1/2	EZROVA RODINA, SERIF	EUCHRIDŮV OTEC / Ezra byl z 15 dětí, nejstarší bratři Luther a Er se vzájemně udolují den před tím než šerif vybil celou rodinu. Tehož dne Ezra utekl s biblí, mezkem, puškou náboji a domácí pálenkou.		bible, mezek, lahev, puška a náboje		úryvek biblickým jazykem: jak si Ezra ustříl ucho	
6.3	INT	DEN	BOUDA (1925)	1	1	MAMKA, TATKA	EUCHRIDOVA MATKA / Ezra se probíral s usířeným uchem v chatrči. Matka ho nalévala bílým Ježíšem - myslí si, že je to její manžel.					
6.4	-	-	SVATBA (1913)	22	2	MAMKA, EZRA	SVATBA / pod hrozbou nabitě pušky. Po dvou týdnech si manžel Ecker ustříl brokovnicí hlavu ale Jane (17) lo nikdo neřekl. 12 let na něj čekala a při tom se nalévala.	pálenku vyráběla a stáčela za smešlím pod starým, dávno nepoužívaným vodojemem		3 desítláční přístroje - Bílý Ježíš, Jablčňný kluk, Guláš		
7	EXT	DEN	BOUDA / VODOJEM	1	2 + 1/2	TATKA	Tatka sbíral na smešlích železo a vyráběl z něj pasti na zvířata, které neměl zvlíre zabít, ale jen zmrazit. Oběti tahal domů Mezek v jutových pytlích. Zmračená zvířata sypal do plechový císelny na vrchu starého vodojemu. Potom se posadil na stoličku a koukal na ně.	PASTI / z osinatého drátu a připínáčky na ještěrky, pasti z kovového vědra poblého hřebíkama na boulavý kočky, velký čelísti na péro, jednoduchý pasti - sláhouny z drátů a skleněných sířepů, kusy plechu s výřiznou hvezdčí požených přes jámu, udiáčka s námadou a několika spouššama, který shazovali síle nebo otvírali podací dvířka so kyblu s kyselinou, třmítejma větvejma nebo hladovejma krysama				
8	EXT	VEČER (západ slunce)	HOOPERŮV KOPEC / PRÍVĚS COSEY MO	5	1 + 1/2	COSEY MO, EUCHRID	Cosey Mo (26) stojí ve dveřích přívěsu. Euchrid jí pozoruje.			neceseř s barevnými chomáčky vaty a 4 drobnými skleněnými lahvičkami v pruské modři		
9	EXT	VEČER	BAŽINA	2	1	EUCHRID	Euchrid v bažině vypocítává za jak dlouho asi zemře.					

10	EXT	VEČER	SEVERNÍ ROKLE	13	1	VANDRÁCI, EUCHRID	Euchrid pozoruje vandráky, jak se opíjejí u ohně. Všimne si ho jejich pes, přiběhne a začne šlékat. Na volání vandráků nereaguje, ale když mu Euchrid bezes slova řekne aby odešel, posechne. Vandráci si ho pak upečou na ohni.				
11	EXT	DEN	BAŽINA	2	2 + 1/4	EUCHRID, ANDĚL	Ukulisté považovali bažinu za něco odporného a ďábelského. Euchrida začala přitahovat, když mu bylo asi 10 let. Každý den proniká o něco hlouběji. Jednou narazí na anděla. Nejprve jen jako zásepané slůvko, zasumění křídél nad hlavou, později uslyší svoje jméno, mávající postava, začali se objevovat křídla a sřístný peří, až nakonec se nad ním vznášela zalilá kobaltovým světlem.	BAŽINA / místo, kde se z hnízdy na dně zvedá mlha a visí pod stropem z popínavých rostlin a větví jako umělá oblona, kde vysoký tenký stromy jako by se přede mnou ve zbrožný úde skláněly, kde krouží a sražej se miliony sluní, od kmene o keř, a to všechno poťají, kradnými pohybama, který prozrazuje jenom pára z nozder. - vrstvy shnilého listí a mákkého vlhkého dřeva, paruciny, žaby velký jako pást,			

PRVNÍ KNIHA - DĚŠŤ

SCÉNA	INT/EXT	DEN/NOC	LOKACE	SET	STRANY	POSTAVY	PŘÍBĚH	POPIS SETU	REKVIZITY	VOZIDLA	POZNAMKY
1	EXT	DEN	BOUDA (1941)	1	5 + 1/2	EUCHRID, MAMKA, TÁTKA, MEZEK	Žně roku 1941. Euchrid sedí na zápraží a pozoruje mravence. Přicházelo zvláštní zlo. Mezka něco vyděsilo, vyváděl. Pítko šero a rozilo se po údolí jako tmavá ledová láva. Tcho. Mamka s Tátkou stojí na zápraží a vyděšené žrtají. Zahřímlo a začal dešť.	na starém uschlém stromu na dvoře jsou 2 krtavci, začemalá pánev visí na drátě ze střechy, ÚDOLÍ / načervenalý vzduch, stře a role, hlady a mudy, hřebený, úbočí hory a doly, topolové háje, cedry, borovice, květiny, zvrásněné hřebeny skalek, propětens šlahouny psího vina, temné dutiny, prunry, příkopy, převisy, prolákliny a propasti, mokřina, močál, temný mlaskající bahno			
2.1	INT	DEN	KOSTEL	4	1	SARDUS SWIFT, UKULISTE	Ve svatošárku sedí schliplé shromáždění. Byl 5. den deště - ženy pořádaly orgie v seběmskačství. Dvěte sakristie se otevřeli a vstoupil Sardus Swift.	borovicové lavice, plechová střecha, mahagonová kazatelna, i uvnitř kapala voda			ŽENY / košile z černé pytloviny pod čisté bílými bavlněnými šaty, těžké černé boty připomínaly dřeváky, stažené drdoly s řitovými jehlicemi, přes drcí olupěný kus rucní vlnky, vydrnuté uši, netly ostříhané do masa, v rukách lilie, MUŽI / kalhoty a saka z hrubé látky, silně naškrobené bělostné košile, slámené klobouky, straši muži klobouky menší z černé plsti
2.2	EXT	NOC	ULICE / ÚDOLÍ		1	UKULITSKÉ ŽENY	ORGIE V SEBEMSKAČSTVÍ / yáleli se s kvílením v bahně, bosé, v potíraných a promáčených pytlonových košilích, s hřátlem zakrytými černými závoji, si nely vlasy, bušily do prsou kameny, plazily se po ulicích na zkrvavených kolenou a ocísťovali svá těla trnitými větvemi, desinfekčními prostředky a dávády.				
3	-	-	-	-	1/4	-	-				Tabulka produkce cukru v údolí Ukulore 1940-1943
4	INT	DEN	BOUDA	1	4	EUCHRID, MAMKA	Stránka z Tátkova sešitu - naplň soupis inventáře a deníku 1937 - 1940. Euchrid ho našel v plechovym Kufru s dalšími věcmi. Mamka zakázala Euchridovi chodit do pokoje rodičů, Euchrid jí nesnášel - dělal jí naschvály. Např. jí naplňoval do flásky a pak jí pozoroval dírou ve zdi a radoval se.	Kufr v pokoji rodičů, příkrývý pytel od brambor, pozorovatelny - díry ve zdi, zapapané špunty	sešit - stránka s inventářem, kabal, kompas zabalený v novmách, dalekohled, čínská tuš		

5	EXT	NOC	BOUDA	1	1/2	EUCHRID	Euchrid sedává na zápraží a dívá se jak se na Hooperův kopec táhne a vrací procesí autů - jezdí za Cosey Mo.	zářící čáry zanechávají v nočním vzduchu světlušky, malý růžový přívěs na kopci.		
6.1	-	-	ULICE / ÚDOLÍ		1/2	UKULITÉ	Skončil rok 1941, ale v roce 1942 stále pokračoval déšť. Ve městě sílí hrůza, bezmoc a apatie. Muži tráví dny v posteli, ženy vyseďávají u oken. NESTŘIDMOSŤ, SEBEMRSKACŤSTVÍ, OBZERŤSTVÍ, LENOSŤ, ... ŠILENSTVÍ	dny jsou ponuré a noci temné jako inkoust, na vyhládných ulicích stále svítí lampy, město se hroustí, věci jsou zničené vodou		
6.2	EXT	NOC / RÁNO	DŮM SARDUSE SWIFTA, STUDNA (u pekárny)	6	4 + 1/2	REBECCA SWIFTOVÁ, SARDUS SWIFT, DOKTOR MORROW, PEKAR WIGGAM, BOUCHAC	Rebecca Swiftová zjistí, že je neplodná. V noci se vykrade z domu (v noční košili), vezme si provaz a natáh se chce oblést ve studné přítni. Najde ji pekar Wiggam. Jeho syn "Bouchac" to běží říct Sardusovi. Dav stojí u studně a pozorují jak ji pekar a doktor vytažují. Studna byla plná vody, celou noc tam plavala. Sardus jí pošle do blázince.	vychladí krb, zadní dveře, dvůr, kůlna, zahrada, ulice, dvorek Wiggamova koloniálu, stará studna (plechová střiška - WIGGAMOVA STUDNA PRÁNI)	petrolejka, klubko provazu, igelitový pytlík s dopisem na rozbačenou, pljaviče	ZAHRADA / kdysi nádherná / zlaté slunečnice, obrovské řepy, dýně, fazole
6.3	-		ULICE / ÚDOLÍ		1	UKULITÉ	Sardus se uzavře do sebe, vynechává bohoslužby. Ukulité potřebují nového vůdce. Upadá morálka. Muži chodí více do hospod, heren a bordelů, mají dlůhy z karet. V noci chodí vymahači - řev a scény.			
7.1	EXT	NOC	BAŽINA	2	1/2	EUCHRID	Euchrid je v bažině. Dýchá se mu stále hůř. Popisuje, co vidí na obzoru.			
7.2	EXT	DEN	BOUDA	1	4	EUCHRID, MAMKA, TÁTKA, MEZEK	Druhý rok deště. Euchrid se schovává v autě. Mezek začne vyvádět, kouše ho pes, až nakonec odpadne. Tátka vystřelí, odežene psa a jde mezkovi kopat hrob nedaleko cistermy. Euchrid mezka pohladí a on záračně vyskočí na nohy, Euchrid se vrátí do auta. Z domu se vypotáci Mamka a spadne do připraveného hrobu. Tátka se mezkem jí na řetězu vytáhnou.	sudý s jablky	ckádní krovky v krabici s nápisem "Čikády, křisi, křisení", flinta, rýč	chevrolet
8	EXT / INT	NOC	HOOPERŮV KOPEC / PŘÍVES COSEY MO	5	3 + 1/4	EUCHRID, COSEY MO, JOCK SNOW, DELNÍK	Euchrid pozoruje Cosey Mo s klientem v jejím karavanu. Přistihne ho dělník z plantáže a vytvoří mu nožem. Nutí ho počkat na dělníka (Jock Snow) v přívěsu a pak ho zmlátí. Cosey Mo ho probudí a stará se o něj.			
9.1	INT	NOC	BOUDA	1	2	EUCHRID, MAMKA	Mamka poučuje Euchrida (když to dělá, má Euchrid přivázané ruce k předním nohám židle, dává mu olásky na které má odpovídat zvednutím ruky, když neodpoví praší ho). Říká mu, že má černou špatnou krev.		kameninová fľaška, plastová plácačka	
9.2	EXT	DEN	BOUDA / ŠIBENIČNÍ STROM	1	1	EUCHRID	Euchrid se potřeže nůžkami, aby si ověřil, že má červenou krev. Zahraje je do země pod šibeniční strom. Večer si strhne strom.	bláto, podemlelá půda	nůžky, kapesník	
10.1	EXT	DEN	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	4	ABIE POE	Abie Poe přijede do města na komi a střílí do vzduchu. Hledá hříšníky, kterým by mohl kázat (z zločince se stal kazatelem).	Zbraně "Poejiv trůn" sedlo které si nechal patentovat - dva rámy ve tvaru A, spojené sedlem z kůže posunutými kožkami, se zvýšeným opěradlem a plátěnými postranními chloupky a bezpečnostní popruh	kuř	

10.2	INT	DEN	KOSTEL	4	3	ABIE POE, WILMA ELDRIDGEOVÁ, SHROMÁŽDĚNÍ	Abie Poe káže v kostele. Lidi se ho snaží zprochýbnit, ale oni stále tvrdí, že se do něho vtělil duch proroka Eliáše. Euchrid poslouchá pod kostelem. Usne ne.	SEN / zdá se mu, že je lovec, je natý až na toulece a špy, za sebou nechává haldy mrtvých zvířat, do cesty vstupují Cosey Mo a Euchrid se roztrhne, její šaty spadnou. Euchrid vystřelí šíp do třítny a zasáhne psa, potom střelí orla, zvířata se promění v Jocka, země, objeví se amocri, vysílají šipy a zabijí Cosey Mo, Euchrid je posílá i lehne si vedle mrtvé Cosey	petrolejka	kůň	blesk rozsekne strom
10.3	EXT	DEN	ÚDOLÍ / HLAVNÍ CESTA		2	ABIE POE, SHROMÁŽDĚNÍ	Třetí den Poe přesvědčí shromáždění, aby ho následovali z kostela bez bot, rukavic a klobouků. Jdou dolů po nebeské cestě, na sever po Hlavní, směrem k mokřinám.	bouřka, na obloze olva temně nachové mraky, blesky, pahorek, rozlétké smetliše, ošlehaná bouďa sbíhá z prken			
10.4	INT	DEN	BOUDA	1	2 + 1/2	EUCHRID, ABIE POE, SHROMÁŽDĚNÍ	Euchrid stále zkoumá svou krev - do rukou se drápe kusem plechu, o obvazuje si rány proužky prostěradla. Později ukládá proužky do krabice. Když se objeví štrup, strhne ho a dá do plechovky od tabáku a tu do krabice. Odsune uvolněné prtko, močí ven a vidí jak blesk zasáhne šibeniční strom a usetk mu levou pačku. Udělá se mu špatně ze sebe a z jeho pokoje, vyjde ven, chce se nechat očistit. Uvidí Poeho jak se k němu blíží na koni. Euchrid uslyší boha. Přidá se k davu a dojdou k vodě.	POKOUJ / bordel, umazaný deký, pocakané závěs z pylle od brambor, mokry koule z rovin, navlíknutý jehly, španavý a potíhaný bible, stránky rozházené po polojci a přilepené na zdi krvi, zakvášená podlaha, střepy, napínačky, třísky	krabice s nápisem "proužky", plechovka od tabáku vystlaná vatou, krabice od bot s osřihnanými vlasama a nehtama - "Usřizky"		
10.5	EXT	DEN	MOKŘINY	14	5+1/2	EUCHRID (13), ABIE POE, BOUCHAČ, WILMA, SHROMÁŽDĚNÍ	Poe si sundá oblečení a vlez do vody. Dav ho následuje. Euchrid se schová za kolečkovým křeslem Wilmy. Dav se na něj tlačí. Odjistí Wilme trzdu, křeslo se rozjede a ona spadne po hlavě do vody. Dav jí vytáhne, trochu vysřizil a vyleze z vody. Euchrid se schová v rákosí, ale dav ho objeví. Poe ho vytáhne a snaží se z něho vymýtí němeho ducha. Euchrid sebou začne mlatit, u pusy pěna. Dav se pomalu rozjede.	tmavé vzedmuté vody co obklopují bažinu, rákosí	kolečkové křeslo		
11	EXT	DEN	BOUDA	1	1+1/4	EUCHRID	Euchrid si uvědomí, že má děšť rád. Sedi na zápraží a pozoruje zničené údolí. Děšť mu slouží jako maskování, takže může chodit do města.				
12	EXT	DEN	STUDNA	9	1/2	BOUCHAČ WIGGAM	Bouchač najde ve studně dopis, který napsala Rebecca Swiflová. Připichne ho na vyvěšni tabuli před budovu soudu. Každý si ho přečte				
13	-	-	-	-	-	-	Tabulka se stoupajícím úmrtím a s nárůstem poročů od 1940 do 1943.				
14	INT	DEN	KOSTEL	4	3	ABIE POE, PHILLO HOLFE, WILMA, SHROMÁŽDĚNÍ	Poe přesvědčí dav, že se musí zbavit tříšniku. Wilma označí Cosey Mo.				
15.1	EXT	DEN (poledne)	HOOPERŮV KOPEC / PRIVES COSEY MO	5	3 + 1/2	COSEY MO, ABIE POE, WILMA, PHILLO A CARL HOLFE, FRANKLIN ELDRIDGE, DOKTOR MORROW, DAV	Cosey Mo si nahá ve své přívěsu pichne drogu. Podívá se z okna a vidí přijíždět auto. Namaluje se, oblékne se a postaví se do dveří přívěsu. Dav, v čele s kazatelem Poem a Wilmou ji nadává. Cosey Mo ukazuje prstem na muže, kteří za ni chodí a tím je provokuje k násilí. Začne ji bit celý dav, dokud se nepřestane hybat. Wilma jí potom osřihá viasy. Doktor konstatuje, že bude žít. Dav se rozejde. Phillo a Carl Holle jí posadí do dodávky a odvezou. Poe zapráhne herku, která rozlietá přívěs dolů z kopce.		auta, dodávky		

15.2	EXT	DEN	BOUDA	1	1/4	EUCHRID, DAV	Euchrid vidí jak přiváše jede z kopce, dav za ním sestupuje a zapálí ho.	na křoví visí Coesyno červené prádlo	v DUCHU Euchrid vidí / "sem vidíš celý kopec pokrytý nahma, svíjejícíma se stužkami kurev, který sňalý a válely se v batné jako duchové ve víru souložů."	
15.3	EXT	DEN	POD KOPCEM / HOOPERŮV KOPEC / BOUDA	5	2	EUCHRID	Euchrid se prohřabuje popelem pod kopcem. Najde vezme věci Coesy Mo a uloží je do krabice. V budoucím si potřebě rány na hlavě, které má po tom, co mu matka ošifovala vlasy, jednou z vodiček. Později jde hledat zbytky po Coesy na Hooperův kopec. Nenažde nic, ale když sleduje brázdy po vozku, najde její vlasy. Pociť s ní spojení a její sud.	Euchrid má pod postelí 22 krabic se svými věcmi	zžemalý neceser - uvnitř modré flakónky s vohavkami, valové lampónky, injekční sifikačka, 3 pihly, točka Coesy Mo, 2 hnědé lahvičky, krabička se 3 různými balonkami, medallonek s točnou děvčátkem, krabice "Coesy Mo, 1943", bílá noční košile; blond vlasy	
16	EXT	VEČER	ÚDOLÍ		1	PHILO A CARL HOLFE, POE	Bratři Holfové se vrací v červené dotávce do města a zjistí, že dešť nepřestal. Poe se stal ztělesněním viny a do města už nikdy nevstoupil. Uběhl další rok. Kostel chátral, navštěvoval ho jen Poe.		červená dotávka	
17	EXT	NOC	BENZÍKA / PARK / PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	4+1/4	EUCHRID, COSEY MO (smrt), DOKTOR MORROW	Město je prázdné. Fouká vítr. Euchrid sedí u benzínové pumpy. Kolem projde sřebená hubená postava zabalená v dece a kápy. Euchrid jí sleduje - nevidí žádnou známku člověka, stvoření vypadá jako démon. Sleduje jí kolem parku - na chvíli má výpadek - je na pamětním náměstí. Postava položí na památník miminko zabalené v pronořové sáček a nahlas křiče k nebesům. Rozsvítí se okno doktorovy ordinace. Doktor vyjde ven. Stvoření odchází postranní branou, strhne kápy a Euchrid pozná zmrzáčený obličej. Doktor zamíří do parku, k památníku, vezme uziček a vrátí se do ordinace.	plechová reklama Tesaci na benzince; Pamětní park - brána z tepaného železa (karmínové ruže, zrezivělý andělíčci); nahore pulzuje a praská žlutá žárovka; náměstí - fontána, kůžel žlutého světla záleží památník, mauzoleum - rozbitá skleněná vitrina, kde byla uložena pronořková koruna, žezlo a šat	Stránka z knížky - obrázek vyhublé, bílé holčičky v postýlce, kolem pugety květin, u postele poslava v kápy - smrt, obálka "Obrázky, významní výsifřičky, znamení osudu"	... postava jako ze třetí knihy Možšovy, Euchrid si představuje jak pod tou promáčenou pylovinou odpadávej pruby masa
18	EXT	DEN	BAŽINA	2	1	EUCHRID, ANDEĚL	Euchrid v bažině se oddá temnotě svého úkrytu. Přivola svého anděla a přes celou bažinu se rozlije ultramarínové světlo. Anděl se vznáší nad ním a políbí ho. Euchrid se překlul na bok a usne.		Slyší jak popínavé rostliny zraňují mocný cedr, tichou píseň tarantule, susněti listů v dušem pátezu, kosti a zobáky mrtvých ptáků, pleskot chyceného křídla, pukající vejce, hořící hnízda, snášejší se chomáč chlupů, vytržené piko, pory větru, kapání vody, cvrkot, zuckly svého spoutaného těla, praskání pátere a žeb, napínání nervové pleteně, sykot vnitřnosti, sténání kuže...	
19	EXT	DEN	ÚDOLÍ / TOPOLOVÝ HÁJ	17	1+1/4	EUCHRID, TAŤKA, IĚBO COSEY MO	Olec osedlá mezka a po bílé stězce míří na hlavní. Euchrid ho sleduje. V příkopu u cesty objev pomáčenou a mrtvou Coesy Mo. Olec jí odliane do topolového háje a pohřbí.	topolový háj	kámen, kus dřeva s vrymým nápisem "CO MO odpocívej v pokoji 1943"	
20	EXT	DEN	DŮM DOKTORA MORROWA	7	4	EUCHRID, DOKTOR MORROW, LUKULITSKÉ ŽENY	Všichni v údolí se dozví o doktorově nález. Ženy odloží noční košile a čekají na doktorově verandě (cca 15 z nich). Ochablost jejich tváře v sobě odrážela ochablost duše. Doktor vyjde na verandu s miminkem v náruči. Doktor říká, tak jde blíz. Nena Holfová chová dítě a omylem ho podá Euchridovi. Ženy zachnou vyvádět a mlátit ho deštníky. Euchrid uitká, kouže a zakopává. Všimne si že má u nohou stín. Podívá se na oblohu - přestalo přšet, svítí slunce.			

21	EXT	DEN	ÚDOLÍ/PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	1/4	UKULITÉ	Obyvatelé klečí na kolenu, s pláčem a kvílením velebí boha. Zvedají dítě k nebi, předávají si je z ruky do ruky				
----	-----	-----	-----------------------	---	-----	---------	---	--	--	--	--

DRUHÁ KNIHA - BETH (o 6 let později)

SCÉNA	INT/EXT	DEN/NOC	LOKACE	SET	STRANY	POSTAVY	PŘÍBĚH	POPIS SETU	REKvizITY	VOZIDLA	POZNÁMKY
1	-	-	-	-	-	-	Uběhlo šest let.	cedry se tisknou k dřívům na východě a na západě, andělé osvětlený zespona 4 svítilnami			
2.1	EXT	NOC	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	1	BETH, SARDUS SWIFT	Beth sedí na poslední schodu památníku. Sardus Swift vyjde z doktorova domu a vezme ji domů.				
2.2	INT	DEN	DŮM SARDUSE SWIFTA	6	3	SARDUS SWIFT, DOKTOR MORROW, BETH (mimiko)	V období po dešti - Doktor jde s dítětem navštívit Sarduse. Až na počtvrté se dostane dovnitř. Zničený a nemýlý Sardus sedí ve svém spínarvém a ztrouchnivěném domě. Doktor Sarduse navštívuje každý den. Koncem čtvrtého týdne se Sardus zeptá na dítě. Když si Sardus dítě pochová, požádá doktora, aby k němu celý týden nechtodil. Během týdne dá Sardus za pomoci celého města dum do kupy a osvojí si dítě.	hromada neolevněné pošty na zemi, odpadůvých interiér, křeslo plné značkových novin, zmuchlané papíry, spínavé šaty, zkažené jídlo, vybledlá potírhana roleta			
2.3	EXT	DEN	TRŤINA	1	1	EUCHRID, 3 DĚLNÍCI (14)	Nářek Euchrida něměho č. 1 - Euchrid v bazně nářká nad svým životem. Vzpomíná, že když mu bylo asi 14, první úroda po dešti, tři kluci asi v jeho věku, kteří dělali na poli, ho s mačetou donutili svědknou donaha. Ukopali ho málem k smrti, znásilnili a pomohli. Ruce mu svázali a do pusy mu dali ponožku.	mačeta			
2.4	INT	DEN	BOUDA	1	1/2	EUCHRID, TATKA, MAMKA	Euchrid se probudí dobří, ovázaný iněnými obvazama, ve své posteli. Na hřebku visí jeho oblečení. Otec mu vypráví, jak jeho matka poprvé opustila smetiště, aby si to vyřídila s nášlínky. Donutila je s puškou svědknout se a skočit do tni.	. kšandy, kalhoty, flanelová košile, nářelník, puška			
3.1	EXT	DEN	BOUDA	1	2 + 1/2	EUCHRID, TATKA, HLOUČEK DĚTI	Euchrid je posláný k destlačnmu přístroji, aby natočil plitru koralky. Otec sedí nahore a pozoruje svou zvířecí márnici. Jednou otec přinesse domů zmrazeného psa a zavře ho do starého vaku zakrylého pletem. Euchrid psa pozoroval, uklidnil a ošetřil. Krmlil ho kysami a žábami a dával mu vodu. Když se uzdravil, pustil ho na svobodu. Za pár dní vidí hlouček dětí s nolemi jak pokřikují. Přiblíží se k nim a zjistí, že psa utloukli.	starý vrak překrýv dvěma vrsthami draléhého pletiva, plecnové sudy za boudou			
3.2	-	-	-	-	-	EUCHRID	Nářek Euchrida něměho č. 2				

4	EXT	DEN	HOOPERŮV KOPEC / HRBITOV	15	1/2	-	Po skončení desáté zorganizovali ukulité skupinu, která měla za úkol, dát do pořádku hřbitov na Hooperově kopci. Obnovení hřbitov, ale moc lidí nenavštěvovalo ani neudržovalo.	lidské pozůstatky, nasáklé rakve a truhly z dřevěného borového dřeva, trosky, kříže, urny, náhrobní kameny	
5.1	EXT	DEN	JESKYNĚ	2	1 + 1/4	EUCHRID	Euchrid v bažně popisuje svou jeskyni	JESKYNĚ / stěny porostlé plazivkami a mechem, v houšti, poražený strom uprostřed vyhloubený sloužící jako kavelec vyložený lepenkou a mechem, dvě stěny z prken přibitých ke kmeni se psím vlnem, které vyvělelo nížky strop	POKLADY / zakvácené obvazy místo vlaječ, krabice hřebíků a přípiňáček, bedna s elektrickým kabelem, kladívko, svíčky, igelitové pytlíky se sítkami a voskovicema, bible, provázek, zvířecí kosti, peří, pláči lebký, škorápký a hrnízda, obrázky z časáček, modry lakovky s vohavkama, ŽIVOTNÍ TROFEJE / vlasy kurvy, noční košile, podobizna Coosey, obrázek děvčátka s příkazý na rubu, obraz Beth
5.2	EXT	DEN	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	1 + 1/4	BETH, SARDUS SWIFT, UKULITÉ	Ukulité Beth zbožňovali a rozmazlovali. Každý rok ukulité oslavovali na náměstí její příchoď. Sardus přednášel děkovnou modlitbu a ukulité padali na kolena.	památník zahalený girlandami temně modrých květů	
5.3	INT	VEČER	DŮM SARDUSE SWIFTA	6	1/2	BETH, SARDUS SWIFT, MOLLY BARLOWOVÁ	Beth, Sardus a Molly Barlovová dojí večerí. Beth jde do svého pokoje. Usnĕv jí zmizí z tváře. Z kapsy vyřáhne dřevĕný kolíček, který svírá v ruce.	POKOJ BETH / 50 oduřých panenek s tučnými voskovými hlavami ve dvou řadách	
5.4	EXT	DEN	HOOPERŮV KOPEC / HRBITOV	15	1	EUCHRID, 2 MLADIČI, DINKA (15)	Nářek Euchrida něměho č.3 - Euchrid na hřbitově pozoruje dva mladý jak souloží s dĕvkou (15). Když odcházejí, všimnou si Euchrida a zmiřtí ho.		
5.4	EXT	DEN	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	1/2	EUCHRID, 7 UKULITŮ	Nářek Euchrida něměho č.3 - Euchrid sedí na schodĕch mramorového pomníku. Vidí 7 ukulitů přecházejících přes námĕstí, jeden má vidle. Po chvíli si uvĕdomí, že mřtí k němu. Pronásřetují ho přes celé město, ale uteče jim.	vidle	
6.1	INT	DEN	KOSTEL	4	1	GASTON GEORGES	Gaston Georges - mřtí malřf - namaloval obraz Beth.	obraz "umučĕného proroka" na jižní zdi kostela, obraz Beth naproti na severní stranĕ, osm oválných portřtů zachmuřĕlých mužů na radnici	OBRAZ / prorok vystupuj do nebes na oblačku z anĕličku, pravá noha ukřtá pod lemem šatu, levá vykřĕčená ve zřlatavĕ měsíční zřtĕ, dlouhý hřv, řasřatavá skvrna na prsou, osmřvĕ lesklĕ žezlo s korunou, vohalĕ modře oči, papřsek svĕtla vystupující ze řtĕřbny mezi mřaky
6.2	-	-	-	-	1 + 1/2	EUCHRID	Nářek Euchrida něměho č.4 - Euchrida všichmi ve městĕ mřtĕli vyhřanĕli, ale nejvřšřm řtřpeni pro něj byla matka.		
7.1	INT	NOC	KOSTEL	4	1 + 1/2	EUCHRID, GASTON GEORGES	Euchrid stojí v kostele a řascinavĕ pozoruje obraz Beth. V kostele se objevĕ postava (Gaston) a plá se, řo ho na obraze přilahaje zpřky. Nechce mu ubřřit, ale Euchrid má strach a uteče.	OBRAZ BETH / dřevĕná židle s vysokým opĕřadlem, temně pozřtĕ	

7.2	EXT	DEN	DŮM SARDUSE SWIFTA	6	1/2	EUCHRID, BETH	Euchrid leží na zádech pod živým plotem a pozoruje měsíc. Otci se na bok a pozoruje Beth.					
7.3	INT	DEN	BOUDA	1	1/2	EUCHRID, TÁTKA, MEZEK	Otec staví dům z karet. Před tím měli mezka sukovic a teď má naprosto klidnou ruku. Mezek se bezradně motá v ohradě.	karty				
7.4	EXT	NOC	JESKYNĚ	2	1/2	EUCHRID	Euchrid ukradne z kostela obraz Beth a pověsí si ho do jeskyně.	obraz Beth				
8	-	DEN	ŠKOLA	12	1	BETH, DĚTI	Beth se ostatních dětí bála. Děti ve škole na ni byly zlé, přestávky trávil v broskvovém sadu za školou. Ředitel školy doporučil Sardusovi, aby jí zařídil soukromé učitele. Sardus se sešel s několika předními učiteli, aby probrali Bethinu budoucnost. Jako soukromého učitele vybrali Henryho Mendlesona. Beth ho nesnášela.	broskvový sad za školou				
9	EXT/INT	DEN	KOSTEL NA NEBESKÉ PLÁNI	4	7 + 1/4	TÁTKA, EUCHRID, VÁGUS, MOUŠE	Matka po opici vyhodi Euchrida a Otce z boudy. Otec posbírá svoje nářadí a jde s mezkem chytat. Euchrid jde za ním a pak se jde projít po Hlavni. Ustíjí zvláštní stěnáni. Jde za zvukem a najde zmrazeného váguse, který šlápl do jedné z pastí. Euchrid mu pomůže z pastí. Potom ho odtáhne k polozbořenému kostelu na Nebeské pláni. Běží domů, naplň zavařovačku korálkou, u šteničino stromu vykope nůžky a běží zpátky ke kostelu. Po vágusovi zůstala jen bota. Euchrid vsoupi do zchátralého kostela. Vidi vágusovu nohu vyčuhovat z chodbičky mezi lavicemi. Jde k němu, ošelfi mu ránu. Vágus pije korálku a Euchrid ho pozoruje a začne brečet. Objeví se další vágus a sebere korálku. Vágus 1 chce po Euchridovi další korálku. Euchrid jí přinese a potom to dělá každý den.	broskvový sad za školou KOSTEL / předsín - knihovna plná zpěvníku a malých biblí zaprášené v pavučinách, koberec pokrytý odpadkami. Krysi a psi vyřaly hlavní lod - flašky, plechovky, na pilích, kde bylo znázorněno umučení byly vysekane kusy mozaiky až na omítku, stěny popsané nápisama, závesy strhnuté a rozložene přes lavice, špinavé deky, okna zakrytá lepenkou a zatlučené prknama, na římsách flašky od vina se svíčkami, Krysím, masafky, Kristus na ebenovém kříži				
10.1	EXT	NOC	BOUDA	1	1/4	EUCHRID, TÁTKA, MEZEK	6.10.1952 - Mezek se svali na zem a pojde. Euchrid ho pohrbí pod vodojemem. Otec staví domek z karet.	karty				
10.2	EXT	RÁNO	BOUDA	1	1	EUCHRID	Na pozdím otec utloukí mezka. Euchrid ho odtáhne, začne kopat hrob a při tom objeví kostu bratra. Kostu uloží do staré zásuvky a odnese do jeskyně.	ryč, dětská kostra, stará zásuvka od přiborníku s posuvným víkem				
10.3	EXT	NOC	KOSTEL NA NEBESKÉ PLÁNI	4	1	EUCHRID, UKULITÉ	Euchrid vypálí kostel na Nebeské pláni. (veden bratrem??) Pozoruje, jak ukulité oheň hasí z pahorku boudy.					
11	INT	NOC	BOUDA	1	1 + 1/2	EUCHRID, TÁTKA, MAMKA	Euchrid vytláčne zátku z pozorovatelný pokoje rodičů ve svém pokoji a do místnosti pronikne pruh světla. Divá se skrz díru. Otec sedí u stolu a opravuje obrovskou past. Matka sedí v křesle a chrápe. Euchrid usne a když se probudí zase nakoukne.	obrovská past				

12.1	EXT	NOC	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	2 + 3/4	EUCHRID, BETH, UKULITE	Večer před "vypalováním". Ukulité slaví začátek sklízňe Euchrid je ve městě, sedí na pomalovaném kameni vedle staré pumpy u žlabu. Uvědomí si, že Beth, která stojí u herky, ho pozoruje. Je nervozní a spadne z kamene. Beth koni něco pošeptá, ten se pláší a utíče po Hlavni. Opilí muži nasednou do dodávek a zvlíbe pronásledují. Euchrid se přidá a brzo ho stihd. Kuň zamíří do bažiny. Euchrid dokulhá k boudě a vidí jak muži vycházejí z bažiny.	čtyřlenná kapela vyhrává na voze lazeným herkou		dodávky, HERKA / zubozená, na hlavě rudý řez s černým střapečkem a gumíčkou	
12.2	EXT	DEN	BAŽINA	2	1/4	EUCHRID	Druhý den jde Euchrid do bažiny a postupně nachází svoje věci rozházené a zničené.				
12.3	EXT	NOC	BAŽINA / JESKYNĚ	2	2 + 3/4	DĚLNÍCI	1953 - večer před vypalováním - oslava. Kapela hraje, dělníci tančují. Herka se pláší a převrhne víz s kapelou. Pronásledována dodávkami zaběhne přímo doprostřed močálu. Pronásledovatelé s baterkami, provazy, mačetai a lahviemi zamíří za ni. Kuň se propadá do močálu. Snaží se ho vytáhnout, ale stejně se potopí. Muži zamíří k autům a přitom si všimnou jeskyně. Myslí si, že patří vaguštům a začnou ji ničit. Sem tam něco podpálí.	ohňostroj, ve vzduchu dým a modravé jiskry, herka (smutek) se schovává v pytlí s kmenim, za ním zebřířák, JESKYNE / z prken a plátů vnitřního plechu svázaných provazky elektrickými kabely, sláounou psiho vlna, stěry ověšené krvavými obvazy, kladivo, obrovské nůžky, pilka, pár šroubováků, nože, hřebíky, injekční stříkačky, pod stropem 7-8 pláčích křidei, hromada krabic v rohu, 15 pláčích lebek	20 dodávek, kuň		
12.4	EXT	DEN	TRTINA		1/4	BOUCHAČ WIGGAM	Týden před "vypalováním" přišel Bouchač Wiggam o obě ruce, když si hrál s vozíky na třtinu. Kamarádi uteky a Bouchač běžel po Hlavni až před koloniál, kde se zhroutil.	ruce ležící na kolejích			
12.5	EXT	DEN	JESKYNĚ	2	1/2	EUCHRID	Euchrid leží v levanulové provoněné zničené jeskyni, na tváři závoj s pavučin. Andělovi perutě shromáždí všední věci na jednu velkou hromadu a zapalí. Euchrid se na pokraji sil vymotá z bažiny. U okraje bažiny zakopne a najde srp.	hromada vlasů a kůže, papíru a popela, perí, zubu a nehtu, krve a hadří a rozbitého skla	srp	ANĚL / smutný a rozzlíbený obličej, rozpuštěné vlasy, vlhka a dmoucí se hadra, namalované ry a nehty a těžká vlhka, pravidelný dech a lenivá slova	
13	EXT	DEN	ÚDOLÍ		4 + 1/4	EUCHRID, BETH, SARDUS, DĚTI, SEKÁČI	Euchrid sám sebe vnímá jako nástroj Velkého Božého plánu. Euchrid se sedí na svahu za boudou a pozoruje údolí. Pozoruje sekáče a má vztek. Na hlavni silnici je skupina dětí, které poslouchají výklad o cukrovnictví a mezi nimi i Beth a Sardus. K Euchridovi promluví Pán (tvář má krásnější než dokáže snést).	černé pole s vysokou ohořelou třtinou zbarvenou listy, skupinky sekáčů s mačetai, polední slunce palí, na hlavni silnici, skupinka asi 30 dětí poslouchá výklad, plechové boudy na Hooperové kopci na ukládání cukru - tuby s melasou u stěn			
14	INT	RÁNO	DŮM SARDUSE SWIFTA	6	1	BETH, SARDUS	Beth sedí na kraji své postele v bavlněných kalhotkách a kohničkových ponožkách. Před ní stojí Sardus a ovívá si kloboukem tvář. Beth říká, že večer slyšela za oknem Boha a viděla jeho stín.				

15.1	EXT	DEN	SKÁLY / SEVERNÍ ROKLE	13	1/2	EUCHRID	Když Euchrid chodil na hřbitov, obcházel pole a zkoumal kopce. Zabíjí hady a jejich mšiny věší na stromy.	NAHORE VE SKALÁCH / doupata divokých psů, vysoké stromy, hadi na vyhřátých kamenech			
15.2	INT	NOC	BOUDA	1	1 + 1/2	EUCHRID, TAŤKA, MAMKA	Září 1963 - Euchrid se dívá pozorovatelnou ze svého pokoje do pokoje rodičů. Otec sedí u stolu, starí domek z kareť. Matka stojí zády k otci na druhé straně pokoje, s fľaškou, zírá na svou v rāmu na stěně. Frňuká nad svým životem a nadává otci. Domek z kareť spadne. Otec se rozběhne a několikrát praští matkou o zed. Lahav j zajede do krku a roztřine tvář. Otec vezme 2 cihly a lahav v krku rozbije. Euchrid jde za ním. Otec ho pošle pro prostěradlo, Euchrid ho přinese a vrátí se zpět do svého pokoje.	svatební fotka v rámu na zdi, karty, fľaška, cihly			
16.1	INT	NOC	BOUDA	1	4 + 1/2	EUCHRID, TAŤKA	Po smrti matky se otec pohyboval po domě s beztlžnou lehkostí. Mezi Euchridem a otcem se vytvořilo pouto. Otec každý večer vyprávěl historky a zpovídal se. 14 dní po vraždě otec vymaluje stěnu a pověsí tam past. Otec si jde lehnut v obřý náhade, ale probudí se ztrcený. Hodiny sedí na zápraží a zírá na bažiny.	SEN / Euchrid je duch a pomalu se pohybuje temnými klikatým uličkami nerestí, měsíc mramorový krví, vidí kurvy při rami šichtě, ochmekové s lahvičkami se plazí po uličkách, spratkové podpalovali spící vandráky, kriminálníci v autech mávali bankovkami, ulice se kroutily a klikatily, u otevřeného okna uvidí spící děvčátko, začne jí škrtnit, potom jí bodá do krku zablácenými nížkami			
16.2	EXT	NOC	BOUDA	1	3 + 1/2	EUCHRID, TAŤKA	Večer před otcovou proměnou - společně bali matičny věci. Naskládají je do sudu z Nebeské pláne (místo kosiela je tam teď smetiště) a zapali. Otec odejde a Euchrid pozoruje oheň. Otec se vrátí s biblí a společně si sednou na kapotu vozu. Otec začne číst žalm 58. Euchrid začne sřzet. Otec ho pohladí, potom seskočí a uhraší oheň.	hadry, krabice od Klobouku (smaragdové zelená se zlatýma proužkami) převázaná plesnivou atlastkou, kartička s pozlaceným rohamem, obrovský sud, bible	chevrolet		
17.1	INT	DEN	BOUDA	1	2	EUCHRID	Euchrid se probudí se zanelem spojivkem. Propilží se kolem otcova pokoje a umyje si obličej. Na stole je domek z kareť, do boudy vletí masařka s domek spadne.	na stole je domek z kareť- 20 pater, 4 stopy + 3 stopy stůl, takže ke stropu zbyvalo 12 palců			
17.2	EXT	DEN	BOUDA/SMETIŠTĚ	1	1 + 1/2	EUCHRID	Euchrid běží přes místnost, převrhne stůl a běží na smetiště. Najde tam převrácenou ošternu, spoušť zvířecích ostatků a mrvného otce, kterého požirají krkavci. Euchrid běží pro pušku a střihl po krkavcích. Položí otci přes obličej kapesník, lehne si k chevroletu a položí i sobě na obličej kapesník.	zrezivělá nádrž na vodu (márnice) ležela převrácená na boku, cisterna byla zdeformovaná, víko se uvoňnila a naskytil se pohled na hromadný hrob - vypělené ožykané kosti, páteře, udy a lecky, kožky, perí, šimle pozulstáky, lebky			
17.3	INT	DEN	BOUDA	1	1	-	V chatřiči na zemi leží asi 1000 kareť. Všechny leží lícem dolů, až na jedinou - u dveří, kousek dál od ostatních leží jedna lícem vzhůru - "Otmánich", pikový spodek.	udusaná podlaha pokrytá kartami (20 druhů - modré a červené se složitými obrázky, akvareli čínské džunky, smyslná blondýna, tmavé červené, starý říční pamík, různé výrobky váza s různými, košík se zrzavými kořálky, reklama na alkohol, kubánské doutníky, prezident Lincoln, žluté a červené kosocňverce, lovecký pes, model fordů T, holčička s šilňavýma očima)			

17.4	EXT	DEN	BOUDA	1	1	EUCHRID	<p>Euchrid zakopai pozůstatky na dvorku, kde stávala vodárenská věž. Celý den kopají jámu a potom se zkrvaveným rukama usnu na hromadě hlíny. Druhý den naházejí mšiny do přepracované cisterny, přiváží provaz, nadzvedí ji, až masa začala vyfukat do jámy. Hodí tam i otcovu mrtvolu a potom jámu zaházejí. Plouží se po dvoře a nakonec si lehnou na hromadu hlíny a poslouchají tukot srdce ze země. Slyšeli škrábání pařátů, loupaní páteře, klovrácký zobák a skřípot zubů. Země se chvěla jásotem mrtvých.</p>			
17.5	INT/EXT	DEVNOC	BOUDA / ŠIBENIČNÍ STROM	1	1 + 1/2	EUCHRID	<p>Euchrid (10) dostal od věguse Atra virago (stěkáající pavouk). Vyrobil pro něj kuklaň a dá ho pod postel. Večer škrtá sříkami a pozoruje ho. Fascinují ho jeho černé oči. Pavouk ani jednou neštkne a tak ho chytí den vynes ven a u šibeničního stromu ho vypustí.</p>	<p>PAVOK / velký jako talíř, černý jako noc, na zadní parti jemně černé chloupky, lesklé černé oči</p> <p>KUKAŇ / kryt od kola a potlučený cečník, které do sebe pasovali - splácá koule s pevným dnem a děrovaným stropem</p>		

TŘETÍ KNIHA - PSÍHLAVSKO

SCÉNA	INT/EXT	DEVNOC	LOKACE	SET	STRANY	POSTAVY	PŘÍBĚH	POPIS SETU	REKVIZITY	VOZIDLA	POZNAMKY	
1 (197)	EXT	DEN	BAŽINA	2	2	EUCHRID	<p>Euchrid (28) v bažině, přemýšlí, popisuje jak ho močál drtí a zpovídá se. Mluví přímo ke denířtům.</p>					
2 (199)	EXT	-	BOUDA	1	1 + 1/4	EUCHRID	<p>Euchrid prolézel na hrobu svého otce dny. Bůh k němu promlouvá a nabádá ho, aby postavil zed do kruhu, uvnitř bude jeho království, které zaplní věčným a nazve ho psíhlavsko.</p>					
3 (200)	EXT	-	BOUDA - PSÍHLAVSKO	1	2	EUCHRID	<p>Euchrid staví zed. Stavba mu zabere půl roku (končí v zemi). Když ji dostaví, každý den jí pozoruje z věže na síseše boudy, a opravuje slabá místa.</p>	<p>ZED / připomínala zubatého hada, který chroustá vlastní ocas. Kristovu korunu - plech a kupačky, prkna, klad, bedny od čaje a od ovoce. Kůly, mříže, velké pláty vnitřního plechu, ocelové desky, plisky od barev, zatloučené okenní rámy, dveře chevroletu, drátěné pleťvo, osinatý drát, sloupky a pilíře, lešenácké tyče, provazy, kabely, rozblbě i celé lahve, věž na síseše boudy</p>				
4 (202)	INT	DEN	BOUDA	1	5 + 1/4	EUCHRID	<p>Euchrid se odhodlává vsídlit do pokoje rodičů, jen pootevře dveře a vyzívá na zápraží. Ještě ten samý den vyleče všechny vnitřní stěny boudy, až zustane jen kostra. Nábýtek a prkna použije na stavbu zdi. Nechá si je otčův kur, vypač zámek a otevře ho. Najde kapitánský kabát, který pak nosí spolu se srpem. Objeví dalekohled a dostane nápad na stavbu věže. Z věže pak pozoruje okolí a pasí.</p>	<p>VĚŽ / nakloněný žebřík s 12 příčlemi, těžký vodotěsný padací dveře, věž pro jednoho námoře na boudě, kruhová předprisen s kovovým címburím do výšky stěhen, sířechá z vnitřního plechu jako čínský klubouk podpíraná 3 železnými tyčemi, oficiální vějka Psíhlavska, dalekohled na trojnožce</p> <p>KUFER / parti kapitánovy, stovky vybledlých nálepek, kabát (modrý, zlaté knoflíky, zlaté narameníky, trásně), krabicka ze zeleného sametu se 4 medailami, klubouk, mapy, zápisky, dokumenty, kapitánovy deníky, 2 fotky - kapitan a loď (na přídi dřevěné děvičko s křídly), pouzdro s dalekohledem.</p>				

5 (207)	EXT	DEN	BOUDA - PSIHILAVSKO	1	4	EUCHRID, VANDRÁK	Euchrid usne na věži a zdá se mu sen. Probudí se a všimne si, že u palmy je tulák. Zachytí se o plech a rozbil destilční přístroj. Euchrid jde opravit díru, kterou nechal ve zdi. Přeslane, sedne si na zápraží a rozbrečí se. Vytrhá plazivku a vymačka z ní šťávu do láhve. Jed potom vylije do nádob s kořalkou. Za dva dny najde za zdi otráveného vandráka, který se nabodl na klacek, když se složil. Odtáhně ho dovnitř a opraví díru ve zdi.	plazivka obrůstala rezavou okapovou rouru a zadržela na zápraží (na tenkých pokroutených stoncích se pohupovali tučný rozdělený listy jako sbírka černých píštěných jazyků)	SEN / ve spánku ho obkličil banda okřídlených panáčků hlav se zblýma vlasama a fřešňovými očima a bledě modrými křídly pod bradou, chňapou po něm a ožďbují ho, čím víc je mlátí, tím víc po něm jobu
6 (211)	EXT	-	BAŽINA	2	1	EUCHRID	Euchrid v bažině mluví o tom, jak byly ty poslední dva roky těžké a o "mrtvočase".		
7 (212)	INT	NOC	BOUDA - PSIHILAVSKO	1	1 + 1/2	EUCHRID	Euchrid ležel na hromadě ložního prádla, vypadal jako mrtvý - ukřídlovaný na své lejlící hromadě. Kolem zmračená zvířata v klecích oplá smáší vody a kořalky. Jeden se pes se probudí a rámssem zbudí ostatní. Euchrid vstane až když celá chatič resonuje náhem zviřat. Projde se po místnosti a zviřata se sklídní.	lužko - haldá pytlů a ložního prádla, odpadky, krámy, zvířecí výkaly bledě mňohavé světlé másice a lampy, kolem stěn stály nejrůznější krabice - bedny od čaje s přední částí zakrytou pletivem nebo tenkými ocelovými tyčemi, sudy a vědra, plechové barely, lepenkové krabice všech velikostí, palety na mléko a drátěné basy - byly to klece, kobky, kukadně, boudy, voliéry, inkubátory a pozorovací komory (uvnitř zviřata)	EUCHRID / měl na sobě tričko posele temnými skvrnami potu s hnědými kařkami krve, džínové kalhoty byly ztuhlé špinou a tělesnými tekutinami, paže se šířpanci, mastné vlasy, zpocený obličej, vlhké vyvalené oči
8 (214)	INT/EXT	DEN	DŮM VE MĚSTĚ	11	3 + 3/4	EUCHRID, BETH, UKULTIŠKÉ ŽENY	Euchrid - král Psihlavka - stará se o království, občas kradě zásoby po okolí, z demu, ze skládů na Hooperově kopci a v rafině, schovává se a pozoruje, jak žijí ostatní a hlavně Beth. Ukultě Beth připravují k božskému posláni. Ženy porájejí schůzku na které jednou Beth přivou. Euchrid je pozoruje. Ženy pozvali sestru, aby zjistila, jestli je Beth stále panna.	jár, Beth seděla v černém koženém křesle, venku růžové pelargonie	
9 (217)	INT/EXT	NOC	DŮM SARDUSE SWIFTA	6	3 + 1/2	EUCHRID, BETH, SARDUS SWIFT	Euchrid z věže vidí na dům Beth. Všimne si, že okolo plínoci se vžty v jejím pokoji rozsvítí lampa. Noc co noc se přibližuje blíž jejimu oknu a pozoruje ji. Jednou se na zdi nad Bethinu hlavou objeví bílé světelné kolečko (odraz od smu). Beth začne přefíkávat modlitbu a Euchrid panikařit. Z nosu mu teče krev a kape na verandu. Když Beth skončí probudí se Sardus, rozčileně vyjde na verandu a postupně se probudí celé město. Euchrid uteče.	veranda, živý plot, Beth sedí na posteli v bílé noční košili, zády k oknu a modlí se	
10 (221)	INT	DEN	BOUDA - PSIHILAVSKO	1	1/4	EUCHRID	Euchrid vykope uprostřed boudy jámu na hady. Občas hodi: dovnitř hřodavce a pozoruje jak se na něj vrhnou.	jáma uvnitř boudy, po stranách zubaté kusy zakrouceného plechu, uvnitř hadi	
11 (221)	EXT	DEN	BOUDA - PSIHILAVSKO / PARK	1	3	EUCHRID, BETH	Euchrid na věži pozoruje park, kde se Beth houpe na houpačce. Beth slezte, otočí se dává se na Euchrida. Začne mu léc krev z nosu a usne.	HRŠTĚ NA PAMĚTNÍM NÁMĚSTÍ / 2 houpačky a pískoviště, živý plot, (postaveno rok před smrtí Euchridova otce)	
12 (224)	INT / EXT	DEN	BOUDA - PSIHILAVSKO	1	2	EUCHRID	Když Euchrid zabední boudu je uvnitř je uvnitř tma až na proužky světla pronikající skulinami. Zviřatům dává na uklidnění kořalku s prašky na spaní a vodu	okna zatlučená prknama a olepená rozbityma laskama, POPIS PSIHILAVSKA - str.226	

13 (226)	EXT	NOC	DŮM SARDUSE SWIFTA	6	2 + 1/4	EUCHRID, BETH	Beth si myslí, že Euchrid je Ježíš. Nechává mu za oknem vzkazy a on pokouší nakreslit kříž z nosu na sklo "J".				
14 (229)	INT	NOC	BOUDA - PŠHLAVSKO	1	2	EUCHRID	Euchrid lptí nespavostí proto se opije a vezme si prášky. Rozsvítí žárovku pomocí autobaterie a počká se po bouři. Úspěšně ho když si položí krajku na prsa a proužek Běhliních vlasů si proláhne mezi prsty.		vzkaz s pramínkem vlasů, vzkaz s krajkou		
15 (231)	EXT	DEN	TÁBOR DÉLNÍKŮ	16	4 + 1/4	EUCHRID, 6 DÉLNÍKŮ	Euchrid je rozhozený a neopatrně se dopolácí do dělnického láboru. Když si ho dělnici všimnou, začnou se mu posmívat. Hodi mu fľašku kořalky, on uctírne a fľaška se rozbije. To je rozčílí. Euchrid začne utíkat a oni za ním.	1959, stůl na kozách uprostřed dvora, kolem 6 dělníků	lahev		
16 (235)	INT	DEN	KOSTEL NA NEBESKÉ PLÁNI	4	9 + 1/4	EUCHRID, MOUŠL, POE, HRABĚNKA, DÉLNÍCI, ŠERIF A STRÁŽNÍCI	Hraběnka byla Moušlova kamarádka, která se pořád směla. Jendou přišlo asi 20 dělníků a umlátili ji. Nebránila se, jen se směla a to je provokovalo. Moušl to vypráví Euchridovi a mrzak se naěva a odřikává citáty z třetí knihy Mojžíšovi. Moušl dá Euchridovi papír s napsím a řekne mu že mrzak je Poe. Euchrid odejde pro kořalku a když se vrátí Moušl je od krve. Umlátil Poea, myslel si, že nechal dělníkům vzkaz, aby přišli do kostela. Euchrid otrávil Moušla a přitom mu ukáže, že to byl on. Žárovka nechtěla na mauzoleu zprávu a do kostela přijíždí šerif a strážníci. Euchrid uteče, ale pak se vrátí a poslouchá zpěv andělů. Za 2 dny ukulitě kostel vypájí.		Bible, červená tužka, kořalka		když bylo Euchridovi asi 16 let
15.1 (245)	EXT	DEN	CENTRUM MĚSTA - HLAVNÍ TRIDA		2 + 1/4	EUCHRID, LIDÉ	Euchrid běží, zakopne a spadne. Na pyllech se zmírní naskládaných na valník sedí mládík, posmívá. Euchrid v boleslech a od krve se snaží utéct a znovu padá. Dojde mu, že je ve dne na hlavní třídě, je paranoiční a bojí se, že mu všichni chtějí ublížit. Utíká.				
17 (247)	INT	NOC	BOUDA - PŠHLAVSKO	1	1	EUCHRID	Večer před utíkáním - Euchrid se probudí a drží Bethinu noční košili a na těle má spoustu modřin a krve. Netuší, co se stalo.		noční košilka		
15.2 (248)	EXT	DEN	CENTRUM MĚSTA - HLAVNÍ TRIDA		1 + 3/4	EUCHRID, BETH	Jak Euchrid běží, srazí se s Beth. Drží za paže, ona k němu přistoupí blíž a omlouvá se za to co se vščera stalo - Euchrid neví o co jde. Všimne si ho žena z domu vedle domu Beth a začne vyvádět. Euchrid běží až dorazí k mostu - Hallisova lávka.	HALLISOVA LÁVKA / šipkové houští kolem			
18 (250)	EXT	-	BAŽINA	2	1	EUCHRID	Euchrid v bažině uvažuje o Bohu, o světě a o smrti.				
19 (250)	EXT	NOC	HALLISOVA LÁVKA	18	2	EUCHRID	Euchrid se schovává u snižovaných trámů lávky. Tuší blížící se katastrofu. Spadne do tmy. Když si vyhatává tmy, brečí.				

20 (251)	-	-	SEN / KOPEC, BOUDA, PRAZDNO	23	2 + 1/2	EUCHRID, DĚVKA, TÁTKA, LIDI	Euchridovi se zdá, že je lesař. Postaví velký kříž a láhne ho na kopec. Otci se a všimne si, že za ním jde tromada lidí. Nahoře je děvka, co kope jámu - zakopává všechny tříchy světa. Řekne Euchridovi, že ho musí připravit, svlekně ho, přitluče na kříž, a ten postaví do té díry. Když otevře oči, stojí kolem něj lidé obléčení jako Kristus, stáhnou ho dolů a perou se o jeho místo na kříži. Euchrid je otežene a začne kříž odřezávat a pak další tři okolo. Zjeví se mu otec usazený na vodogermu. A potom se objeví v boudě. Po rozhovoru s otcem se Euchrid na chvíli probudí a když usne, vzruší se v prázdnu, narazí na vypostranou zeď, je v cele.	slunce páli, teplý vítr fouká	lidé obléčení do dřevěných hábitů s tmavými korunami		
21 (254)	EXT	NOC	HALLISOVALÁVKA	18	4 + 1/4	EUCHRID, 6 MUŽŮ	Euchrida ze sna probudí přijíždějící dodávky. Schovaný u trámu pod mostem poslouchá. Přijelo 6 mužů s baterkami hledají Euchrida, ale mamě. Když odjedou zjišťuje jako moc je pomáčený.		dodávky		
22 (258)	INT	NOC	DŮM SARDUSE SWIFTA / POKOJ BETH	6	1	EUCHRID, BETH, HILDA	Euchridovi se vrací vzpomínky na to jak stojí v pokoji Beth a jak ho potom přistihne žena s válečkem. Když ušláká okrem, miláti ho po zádech				
23 (259)	EXT	NOC	HALLISOVALÁVKA		3 + 1/2	EUCHRID, BETH, SARDUS SWIFT, WILMA, HILDA	Beth přijde na most hledat Euchrida. Prosi ho, aby se ukázal. Sardus, Wilma a Hilda pro ni přijedou.			dodávky	
24 (262)	EXT	NOC	BOUDA / PSILAVSKO	1	1 + 1/2	LIDÉ	Euchrid v bažině "slyší" jak se odávky přibližují k psyhlavsku. Vyržením brány otevrou všechny klece a vrtnou se na ně psi.				
25 (263)	EXT	DEN	BOUDA / PSILAVSKO	1	6 + 1/2	EUCHRID	Když začíná svítat, Euchrid vyleze ze své skrýše. Z těla si odtrhne silmáky a schovává si je do kapesníku. Vráti se do Psihlavsku tajnými dvířky. Sedí na chevroletu, pilje Ježáse a smeje se tomu, že ho nedostal. Potom si všimne že na zdi boudy je ukřizovaný pes. Naštvě se, zuřivě pobíhá po dvoře a mátlí kladivem. Vzpomíná na svou zničenou jeskyni v bažině. Jde do boudy a vrátil se na zápraží s puškou. Přemýšlí nad tím jako umře, vystraší se, odozí pušku a jde dovnitř.	trní, ostny, tajné dvířka - naviják, který zvedal kus vnitřního plechu zasazeného do okenního rámu	silnáci, bezhlavý pes, kladivo, puška zabalená do novin		
26 (270)	INT	DEN	BOUDA / PSILAVSKO	1	2	EUCHRID, ANDEĚL	Euchrid v boudě se probere v okamžiku, kdy pušku, která je upěněná v pasti a opatřená provázek, strčenou do pusy. Provázek je uvázaný ke klíče dveří. Čeká až někdo přijde a zabije ho, ale místo toho se mu zjeví jeho anděl. Anděl a bůh k němu promluví a ukáží mu smysl jeho života - Beth zemře.	siřbomochra žár	puška, past na prasata, provázek		
27 (271)	EXT	DEN	BOUDA / PSILAVSKO	1	1 + 1/2	EUCHRID	Euchrid brousí srp. Potom připravuje past - spojuje provazy dvířka kleci s bránou - a připravuje svou smečku na útok.		srp, bnuska		

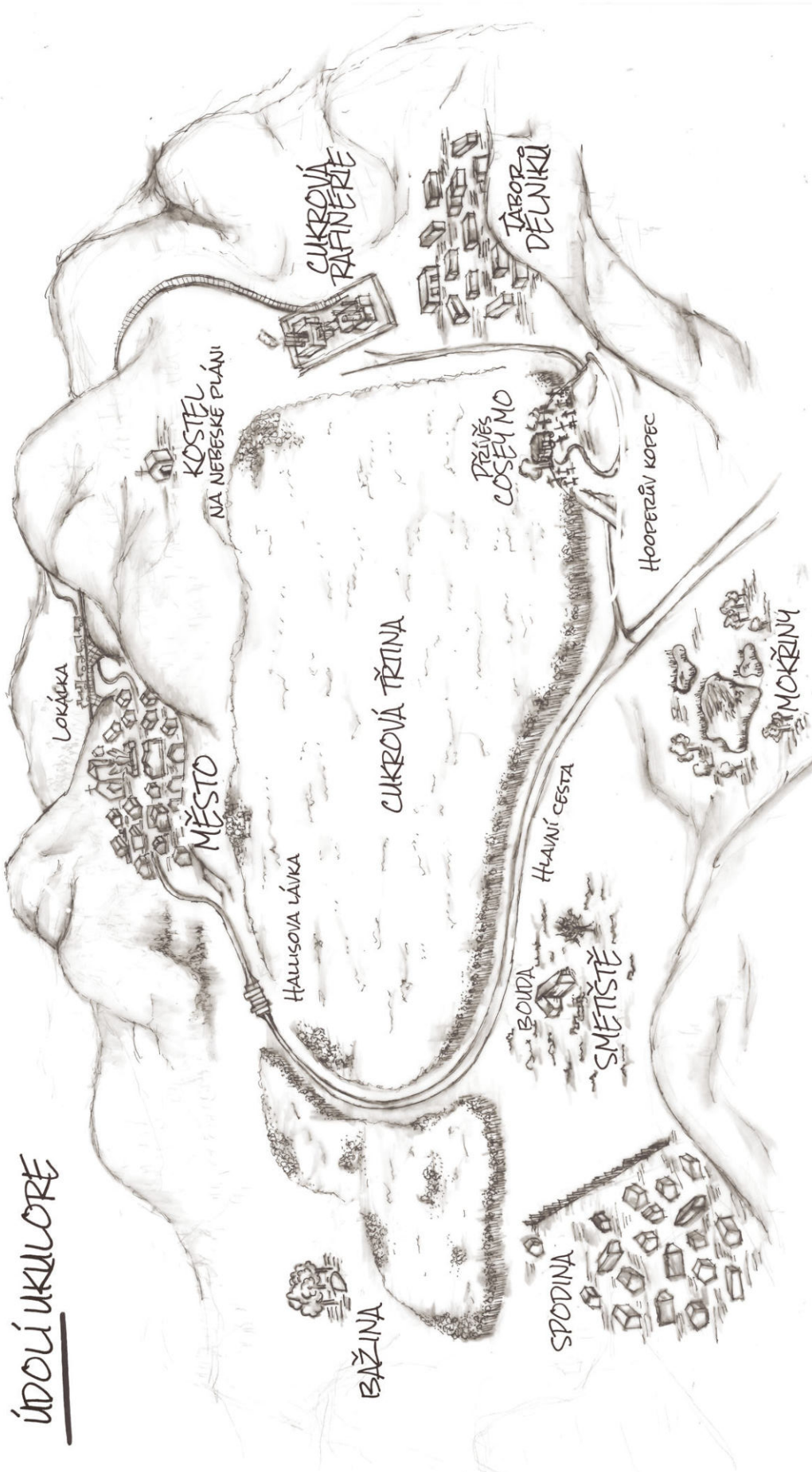
28 (273)	EXT	DEN	BAŽINA	2	3	EUCHRID, DUCH COSEY MO	V hlavnímu zni nabádání, aby si připravil dlouhé lano, kopne do bedny a zjistí, že už to dávno udělal. Vyrazí s ním do bažiny, přiváže konec ke stromu, proslápará si cestičku bažinou, rozmotává provaz, houští seka srpem. Zjeví se mu duch Cosy Mo a "otráví ho".	cestička v bažině prorážena herkou, která se lenkrát splašila, duch Cosy Mo mezi dvěma kampaškovými stromami zachycenými provazem smrtí, nymz, síl odhalených kořenů, zelený baldachyn, girlandy plazivek a šňahounů	lano z provazů, bavlněk, služek, lemenů, starých kšand, prosláradel, obvazů, ocasu draka,
29 (276)	EXT	NOC	BOUDA / PSILAVSKO	1	1 + 1/4	EUCHRID	Poslední noc strávil Euchrid ve věži a pozoroval město. Když před tím pokládal do bažiny pastí, zjevil se mu duch otce.		
30 (277)	DEN / RÁNO	EXT	BOUDA / PSILAVSKO	1	1 + 1/4	EUCHRID	Den oslav - dopoledne - poslední den - začalo vypalování. Euchrid si připadá slabý, nemocný a nečistý. Zvířata přeskápují v klecích. Když sleze z věže k nim, uklidní se a posměšně se na něj dívají.	burácející oheň na polích, černozeleň kouř na obloze, údolí je jezero plné tmavé olejnaté krve, čtyři křikavci na věži šibeničního stromu	
31 (278)	DEN / POLEDNE	EXT	ÚDOLÍ		2 + 1/2	EUCHRID, DĚTI, LIDÉ	Chvilku před polednem vyjde z Pshlavsku, rány na rukách zavazane obvazy. Všichni jsou tak zaujatí ohněm, že si ani nevšimnou Euchrida, jak kulhá po hlavní. Přijí se městem. Ve městě je kouř, všude vidí příznaky, mouchy. Schová se u živého plotu, který je kolem pamětního náměstí (skrz plot vidí pomník a hrstiště). Nikdo tam není, na chvíli usne.	skupinky dětí pozorují oheň z hlavní silnice, značka oznamující vjezd do města, benzínová pumpa, živý plot - stíny které vína vypadají jako otevřené rakve, špatná viditelnost ve městě kvůli kouři, litinový koňský žlab, schody radnice	
32 (281)	DEN	EXT	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	2 + 1/2	EUCHRID, BETH	Beth, v bílých bavlněných šatech a s věnečkem z fialek, vstoupí do pamětního parku branou z tepaného kovu. Sedi na schůdkách památníku pod velkým mramorovým andělem a čeká až přijde. Na druhé straně parku pod živým plotem u radnice leží Euchrid. Zuje si boty a strčí je pod živý plot. Přeběhne přes náměstí k pomníku, vyjde po schodech na druhé straně památní, postaví se za Beth a napřáhne ruku se srpem. Beth zvedne hlavu a vidí Euchrida ve slejtném postojí jako anděl nad ním. Euchrid na chvíli zaváhá a potom do ní vnorí svůj srp.	Euchrid ve slejtném postojí jako mramorový anděl - jeden z nich okřídlený, bílý jako sníh, plný boží milosti, druhý z masa a kostí, bezkřídlý, zubožený a pokrytý blátem - rány, bosé nohy, dlouhé vlasy a chvějící se prsa, nový měsíc v konjunkci vztyčených srpů	
33 (283)	DEN	EXT	BOUDA / PSILAVSKO	1	2 + 1/2	EUCHRID, BETH, SARDUS, LIDÉ	Euchrid bosý odchází. V pshlavsku je ticho. Vyjeze na věž a pozoruje. Pole přesáda doutnat. Městani pořád ještě hodují v radnici. Tělo Beth leží se srpem na památníku. Park se zaplní lidmi. Sardus zvedne její tělo a vytáhne z ní srp a ukáže směrem k Euchridovi. Euchrid sleze z věže rozboucí se s královstvím - proleze otvorem ve zdi a zamíří do bažiny. Mezi tím už se k němu po hlavní řítí tucet traktorů a dodávek.	kamenný anděl kontrastuje s mrtvou Beth	traktory a obdávky
34 (285)	DEN	EXT	BAŽINA	2	1/4	EUCHRID	Na okraji bažiny sundá kabát, pověsí ho a odváže provaz od stromu a postupuje do bažiny. Všechno ztlumí.		

35 (286)	DEN	EXT	BOUDA / PSILAVSKO	1	1 + 1/4	SARDUS SWIFT, MUŽI	U Psilavska vyskočí Sardus z dodávky v rukou Bethini šaty a srp. Vyzve Euchrida, aby vyšel ven a ostalni mezitim vpravou stranu. Zuřivě vběhnou dovnitř, až teprve pohled do boudy je úplně ochromí. Křik utichne, otevřou kanystry, pojiří budou benzínem a zapálí. Dva muži najdou Euchridovu stopu.	všude zvrřeci a lidská špína, hnuloba, pach smrti, zahmlívající mlisiny plné červů, hromady špinavého ložního prádla,	zemědělské nástroje, šaty Beth, srp,		
36 (287)	DEN	EXT	BAŽINA	2	3/4	EUCHRID	Euchrid dojde na mýtinu nad bahništěm a vychutnává si poslední úštky života, když mu pot zatéká do ran na těle. Objede batno do kola a potom si lehne přímo doprostřed kruhu (leží na boku s kolenama přitáženými k bradě	mýlina - hola pevná země, 4 stopy, která obklopuje bahniště			
37 (287)	DEN	EXT	PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ	3	1/4	UKULTSKÉ ŽENY	Na Pamětním náměstí leží na zemi černé oděné ženy, jiné se svíjí na kolerou a zlořečí nebesům, další omámené stojí a zpívají smuteční písně, jiné zmateně pobíhají a buší do prsou kamením.	sklo prorokova pomniku je rozbito a jeho roztrhané bílé roucho se vájí na zemi			
38 (288)	DEN	EXT	BAŽINA	2	2 + 1/2	EUCHRID, MUŽI	Replající dáv si klesli cestu mokřinou. Euchridovi má už nahoře akorát hlavu a slyší je přicházet. Na nebi vidí duše - herku, mezka, své psi - všichni už ho hrde očekávají. Nad mýtinou se shromáždí mraky a z nich vyskočí blesk. Lidé mají strach, aby se dešť nevrátili. Vyřádnou kanystry a zapálí Euchrida - nebo alespoň to, co z něj zbylo...				

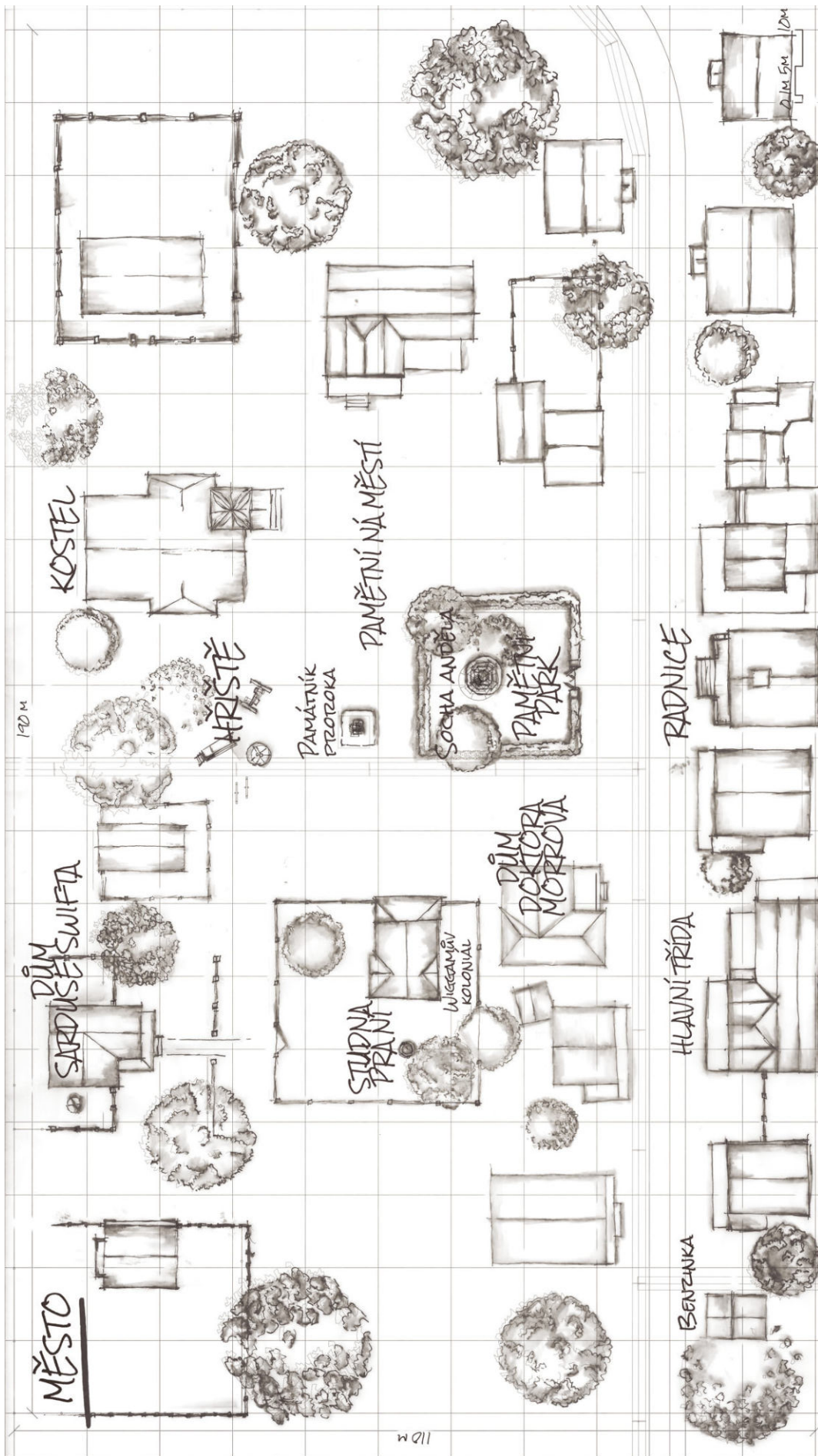
EPILOG

SCÉNA	INT/EXT	DEN/NOC	LOKACE	SET	STRANY	POSTAVY	PŘÍBĚH	POPIS SETU	REKVIZITY	VOZIDLA	POZNÁMKY
1	NOC	INT	DŮM DOKTORA MORROWA	7	1 + 1/4	WILMA, 4 DALŠÍ ŽENY, PHILO HOLFE, DOKTOR MORROW, NEMLUVNĚ	EPILOG / je noc, silný dešť. Doktor Morrow bojuje o záchranu života, zatímco skupinka 5 žen čeká v jeho ordinaci. Beth přezlita a ted rodi. Sardus nevěděi, že Beth žije a skočil do močálu. Narodí se chlapec - tak jak prorok předpověděi. Beth při porodu zemřela.				

3.5 Výtvarný návrh



MAPA ÚDOLÍ UKULORE



PŮDORYS MĚSTA



SMETIŠTĚ

PROLOG

- opilá matka při porodu Euchrida a jeho bratra -



SMETIŠTĚ / BOUDA

PROLOG

- na stole v boudě leží dvě bedýnky od ovoce, postýlky pro novorozená dvojčata -



SMETIŠTĚ / BOUDA

PRVNÍ KNIHA – DÉŠT

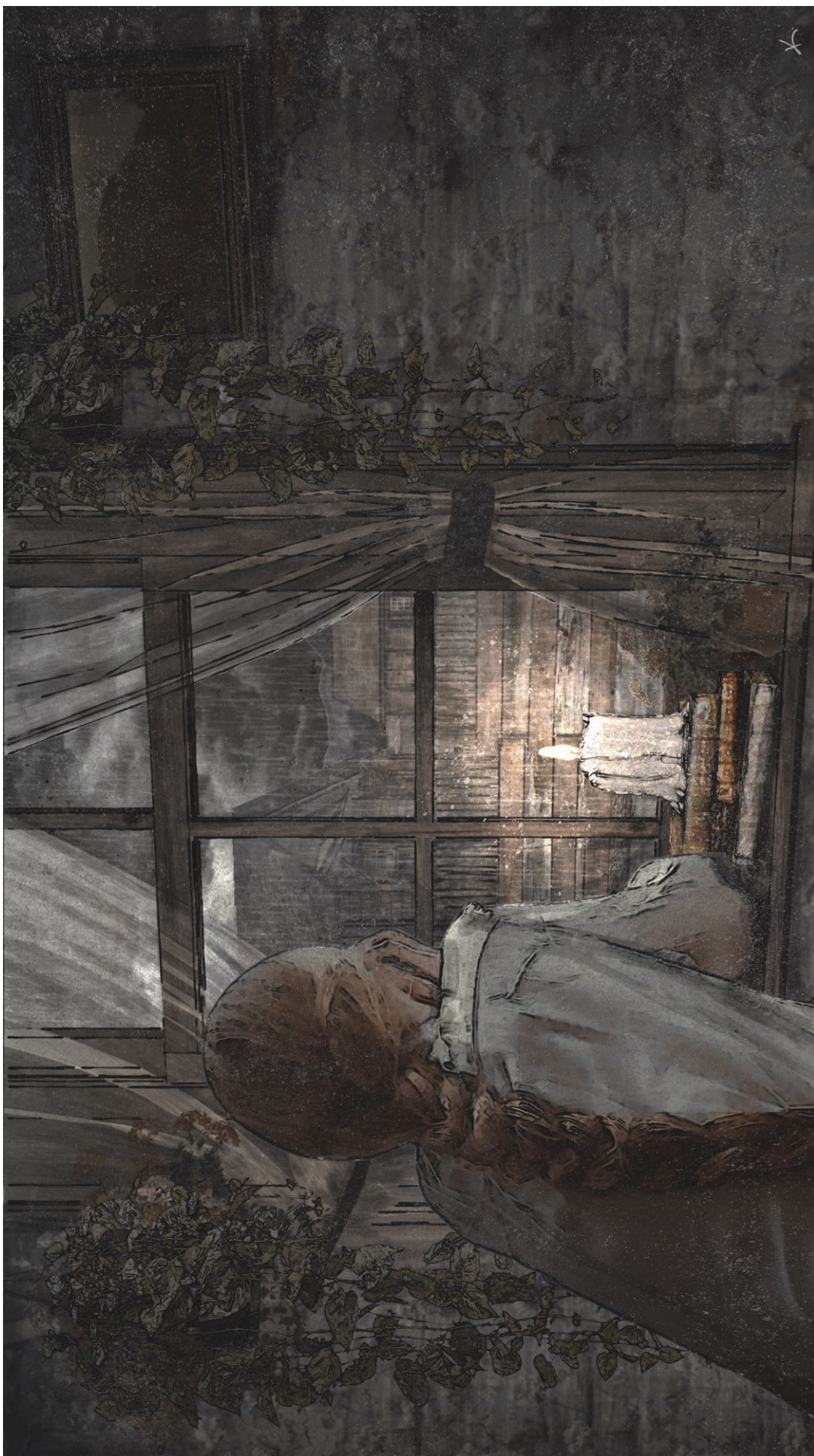
- mezka přepadla hrůza, to odpoledne začal velký déšť -



KOSTEL

PRVNÍ KNIHA – DÉŠT

- ve svatostánku sedí schlíplé shromáždění, byl pátý den deště -



DŮM SARDUSE SWIFTA

PRVNÍ KNIHA - DÉŠT

- ženy vysedávají u oken, ve městě panuje smutek, bezmoc a apatie -



STUDNA PŘÁNÍ

PRVNÍ KNIHA – DĚŠT

- žena Sarduse Swifta se pokusí oběsit ve studně -



MOKŘINY

PRVNÍ KNIHA - DĚŠT

- očista poblázněného davu v mokřinách -



HOOPERŮV KOPEC

PRVNÍ KNIHA - DĚŠT

- Cosey Mo ve svém přívěsu na Hooprové kopci -



HLAVNÍ TŘÍDA

PRVNÍ KNIHA – DĚŠT

- Cosey Mo nese svoji novorozenou dceru do pamětního parku -



DŮM DOKTORA MORROVA

PRVNÍ KNIHA – DĚŠT

- přestalo pršet, ukulité kleč na kolenou, s pláčem velebí Boha, zvedají dítě k nebi -



PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ

DRUHÁ KNIHA – BETH

- Euchrid pozoruje dění ve městě -



PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ

DRUHÁ KNIHA – BETH

- Euchrid pozoruje Beth na houpačce -



PAMĚTNÍ NÁMĚSTÍ

DRUHÁ KNIHA – BETH

- Euchrid pozoruje Beth v jejím pokoji -



KOSTEL NA NEBESKÉ PLÁNI

DRUHÁ KNIHA – BETH

- Euchrid nosí koňalku opilým vágusům v kostele -



KOSTEL NA NEBESKÉ PLÁNI

DRUHÁ KNIHA - BETH

- v kostele žije bývalý kazatel Poe a několik dalších vágusů -



SMETIŠTĚ / BOUDA / POKOJ RODIČŮ

DRUHÁ KNIHA – BETH

- otec zabije matku a poté si stavi domeček z karet -



SMETIŠTĚ / BOUDA / POKOJ EUCHRIDA

DRUHÁ KNIHA – BETH

- Euchrid pozoruje smrt matky skulinou ve stěně -



SMETIŠTĚ

DRUHÁ KNIHA - BETH

- cisterna vodojemu s polomrtvými zvířaty usmrtí otce -



SMETIŠTĚ / PSÍHLAVSKO

TŘETÍ KNIHA - PSÍHLAVSKO

- Euchrid staví zeď, Kristovu trnovou korunu, která chrání jeho království -



SMETIŠTĚ / PSÍHLAVSKO

TŘETÍ KNIHA – PSÍHLAVSKO

- Euchrid vládne svému království, v klecích jsou psi opilí směsí vody a kořalky -



TÁBOR DĚLNÍKŮ

TŘETÍ KNIHA - PSÍHLAVSKO

- Euchrid se neopatrně dopotácí k přívěšům sekáčů třtiny -



HALLISOVA LÁVKA

TŘETÍ KNIHA – PSÍHLAVSKO

- Beth přichází hledat svého Ježíše, Euchrida -



SMETIŠTĚ / PSÍHLAVSKO

TŘETÍ KNIHA – PSÍHLAVSKO

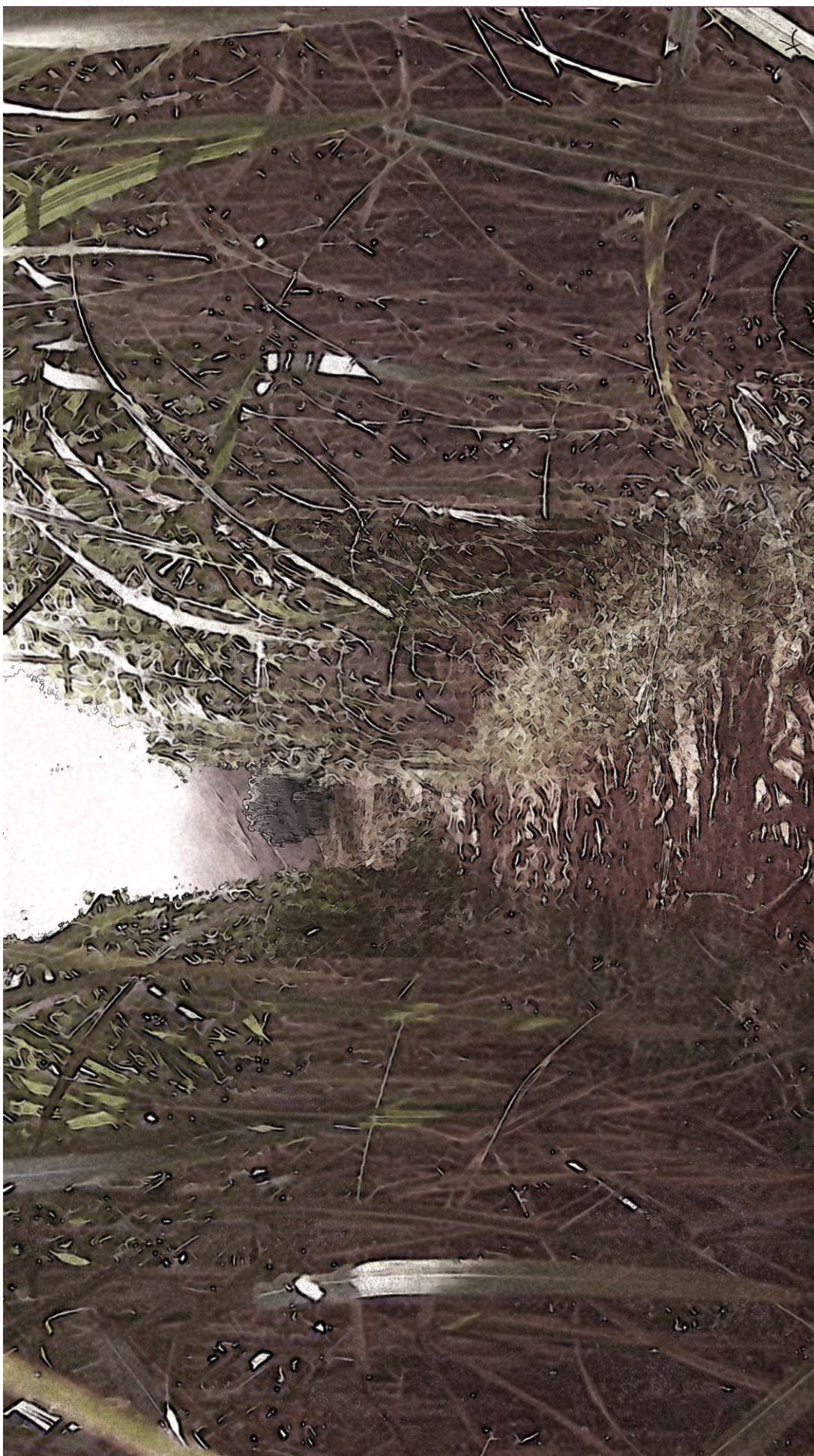
- Euchrid najde na zdi ukřižovaného psa -



PAMĚTNÍ PARK

TŘETÍ KNIHA - PSÍHLAVSKO

- Beth v Pamětním parku čeká na Eucharida, netuší, že se ji chystá zabít -



CUKROVÁ TŘTINA
TŘETÍ KNIHA – PSÍHLAVSKO
- Euchrid běží třtinou k bažině -



BAŽINA

TŘETÍ KNIHA – PSÍHLAVSKO

- Euchrid uprostřed zapařeného bahna čeká na svou smrt -

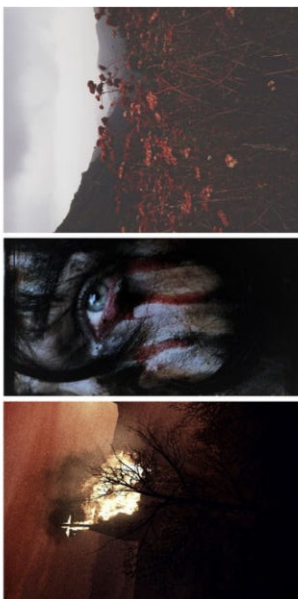


DŮM DOKTORA MORROVA

EPILOG

- Beth porodila nové svaté dítě, Euchridova syna -

3.6 Reference a moodboardy



ILKNIHA - PSÍHLAVSKO
 barva: ruda, červená, oranžová
 atmosféra: zautiskový, násilí, krev, ohně, smrt



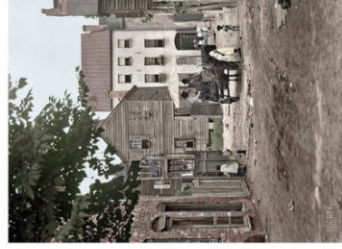
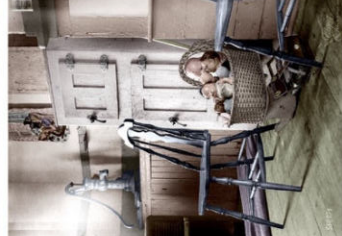
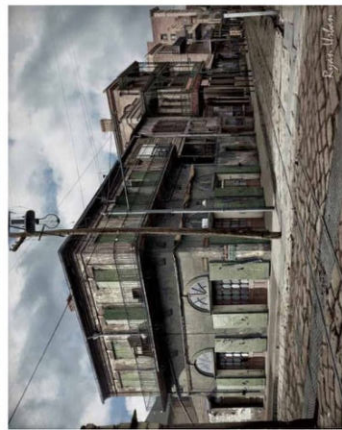
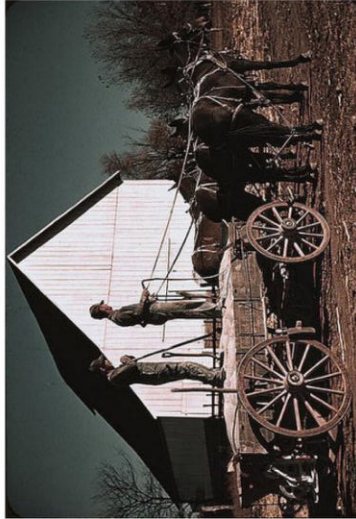
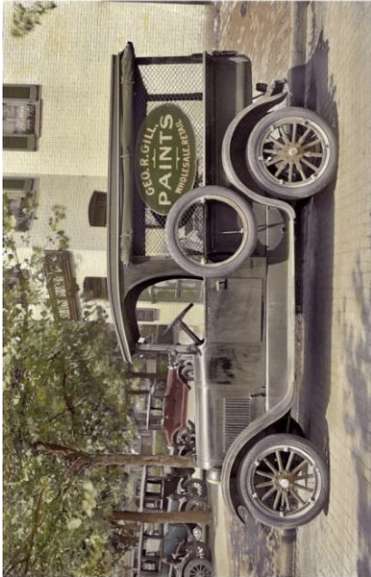
ILKNIHA - BETH
 barva: zelená, žlutá, šedá
 atmosféra: slunce, suchno, úroda, štěstí, klid



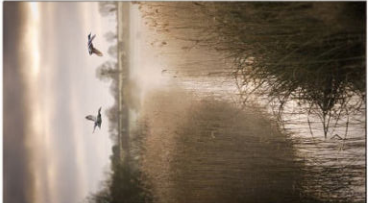
ILKNIHA - DĚŠT
 barva: modrá, černá, šedá
 atmosféra: bouře, dešť, bohu, spina, apatie

BAREVNÁ STYLIZACE MOODBOARD

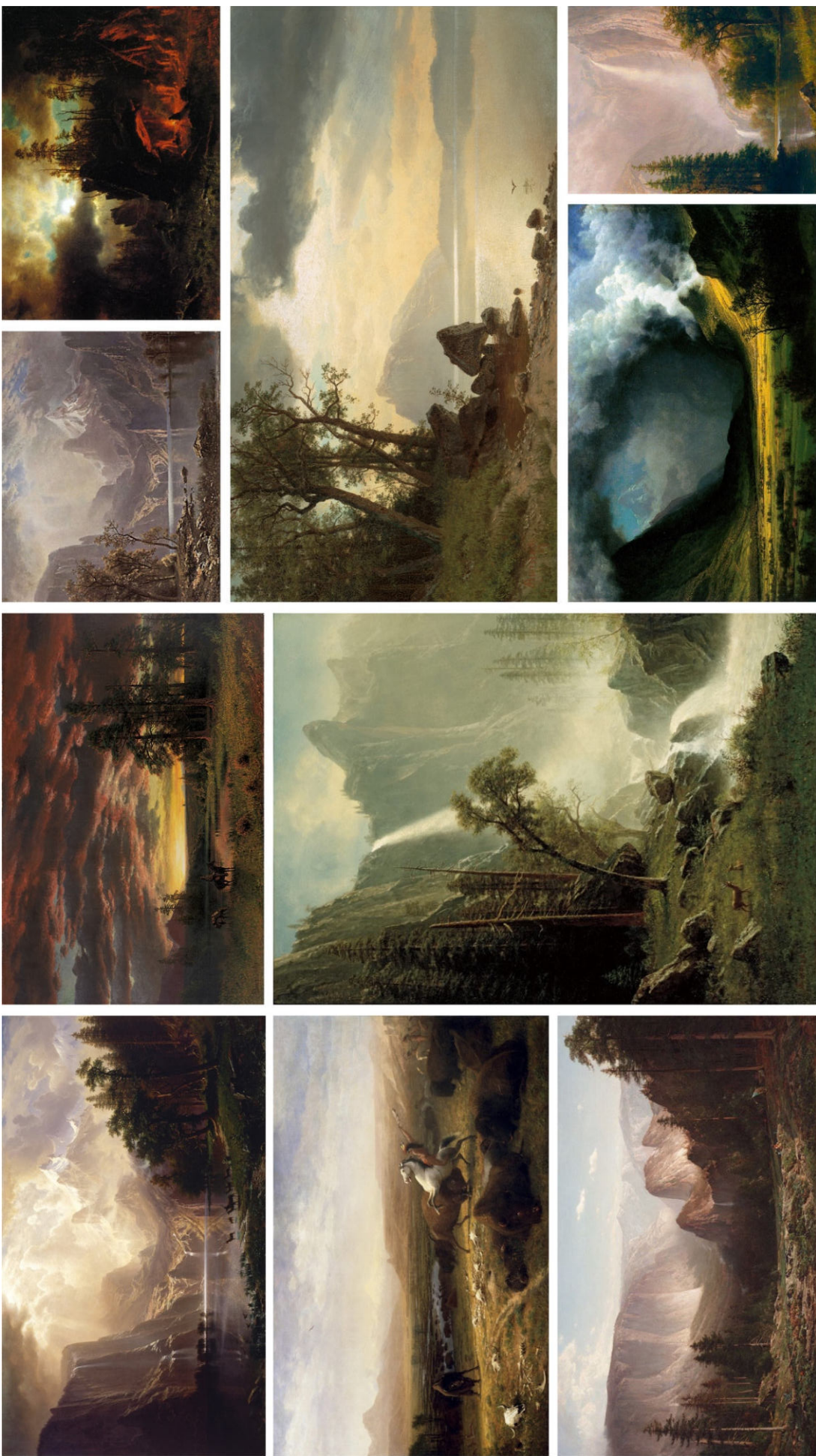
DOUG



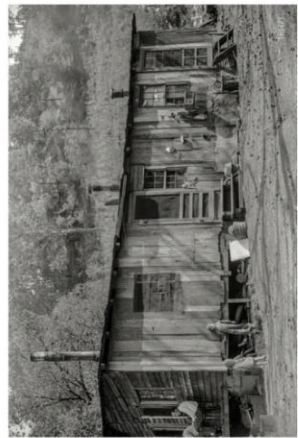
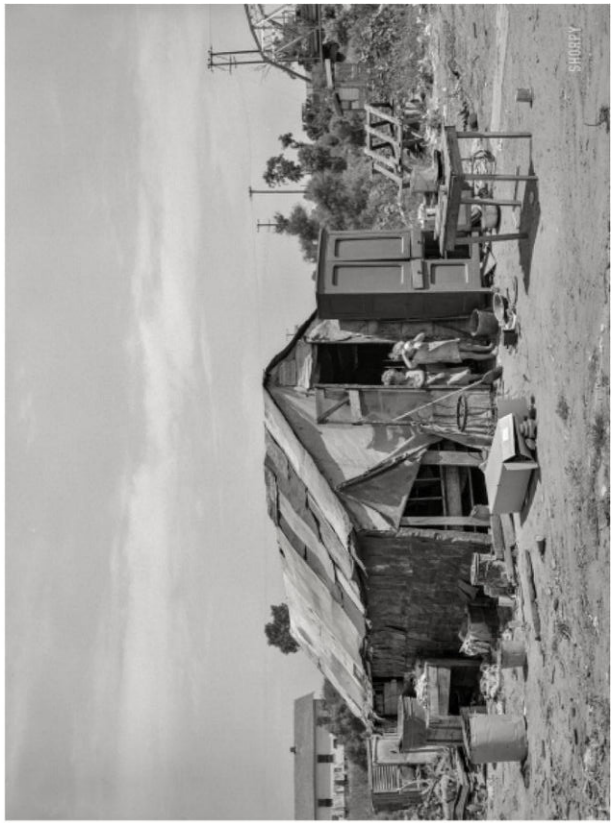
DOBOVÉ FOTOGRAFIE
MOODBOARD



BAREVNOST
MOODBOARD



SVĚTELNÉ PODMÍNKY
MOODBOARD



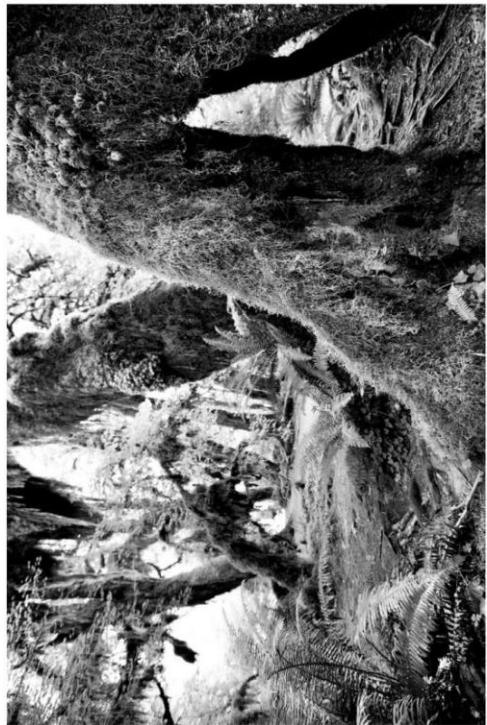
SMETIŠTĚ
REFERENCE



MĚSTO
REFERENCE



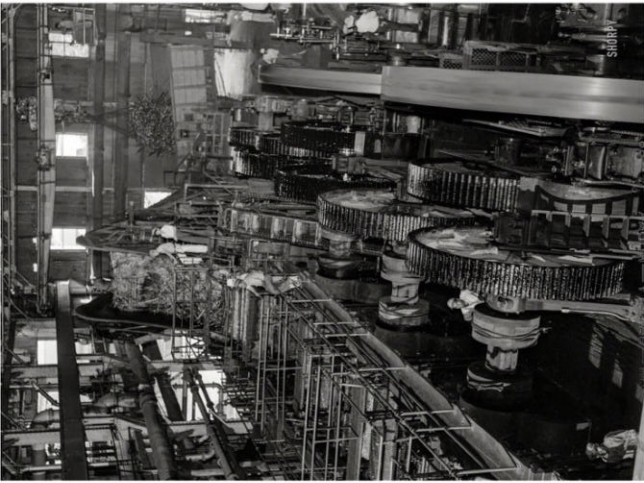
MĚSTO
 REFERENCE



BAŽINA
REFERENCE



KRAJINA
REFERENCE



CUKROVÁ RAFINERIE
REFERENCE



TÁBOR DĚLNÍKŮ
REFERENCE

3.7 Závěr

Ve své práci jsem se snažila co nejpřesněji vystihnout charakter izolovaného údolí Ukulore, podle toho, jak ho vidí a vnímá hlavní hrdina. I když návrhy vycházejí z dobových fotografií, jsou lehce pokrouceny a přibarveny psychikou člověka, který příběh vypráví.

Kniha „*A uzřela oslice anděla*“ nemá na trhu obdoby. Při studii referenčních filmů, které zobrazují psychický stav hlavního hrdiny a dobových filmů, vykreslujících americký jih v polovině minulého století, jsem zjistila, že bylo zpracováno jen velmi málo filmů s podobným zaměřením a náladou jakou právě tento příběh má. Osobně si myslím že filmové zpracování knihy Nick Cavea, doplněné o hudbu z jeho repertoáru, má obrovský potenciál.

C. BIBLIOGRAFIE

Citace

1. **Petráčková, Věra.** *Akademický slovník cizích slov.* Praha : Academia, c1995. ISBN 80-200-0607-9.
2. *Hledisko, pojem.* **Kučera, Jakub.** Praha : Cinepur, červenec 2003, Sv. #28.
3. **Wikipedie, Příspěvatelé.** Wikipedie: Otevřená encyklopedie. *Mimosmyslové vnímání.* [Online] 6. 7 2020. [Citace: 6. 12 2020.]
[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Mimosmyslov%C3%A9_vn%C3%ADm%C3%ADm%C3%A1n%C3%AD&oldid=18653049](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Mimosmyslov%C3%A9_vn%C3%ADm%C3%A1n%C3%AD&oldid=18653049).
4. —. Wikipedie: Otevřená encyklopedie. *Schizofrenie.* [Online] 8. 6 2020. [Citace: 6. 12 2020.]
<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Schizofrenie&oldid=18665332>.
5. —. Wikipedie: Otevřená encyklopedie. *Sen.* [Online] 9. 11 2020. [Citace: 6. 12 2020.] <https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Sen&oldid=19146895>.
6. —. Wikipedie: Otevřená encyklopedie. *Steadicam.* [Online] 14. 09 2014. [Citace: 2. 12 2020.]
<https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Steadicam&oldid=11857089>.
7. —. Wikipedie: Otevřená encyklopedie. *Osvícení (film).* [Online] 26. 04 2020. [Citace: 02. 12 2020.]
[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Osv%C3%ADcen%C3%AD_\(film\)&oldid=18436726](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Osv%C3%ADcen%C3%AD_(film)&oldid=18436726).
8. **Ciment, Michel.** *Kubrick.* místo neznámé : Faber & Faber, 1980. 0571199860.
9. **Earnshaw, Helen.** *Female First. Shutter Island: The Design.* [Online] 12. 3 2010. [Citace: 7. 12 2020.]
<https://www.femalefirst.co.uk/movies/Shutter+Island-8330.html>.
10. **Verem, Anja.** Červený koberec. *Recenze.* [Online] 20. 2 2017.
<https://www.cervenykoberec.cz/85227/trainspotting-recenze/>.
11. **Boyle, Danny.** *Trainspotting.* Channel Four Films, Figment Films, The Noel Gay Motion Picture Company, 1996.

12. **Quinn, Kave.** Kave Quinn 'Trainspotting' // HiBrow. místo neznámé :
<https://www.youtube.com>, 26. 5 2018.

13. **Tufano, Brian.** How did they film the toilet scene in Trainspotting?
FutureLearn, 'Explore Filmmaking: from Script to Screen'. místo neznámé :
<https://www.youtube.com>, 15. 1 2015.

14. **Hughes, April-Rae.** Lift-Off Global Network. *Art Department*. [Online] 4. 9
2017. <https://liftoff.network/importance-production-design/>.

Literatura

Nick Cave (2018), *A uzřela oslice anděla*, ISBN 978-80-257-2544-3

Originál: Nick Cave (1989), *And the Ass Saw the Angel*, ISBN1-880985-72-1

Filmy a videa

The Shining, Warner Bros., 1980, Velká Británie/USA, režie: Stanley Kubrick

<https://www.youtube.com/watch?v=0sUIxXCCFWw>

<https://www.youtube.com/watch?v=8o-n6vZvqjQ>

Shutter Island, Paramount Pictures, 2010, USA, režie: Martin Scorsese

<https://www.youtube.com/watch?v=rxMPgjhVYuQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=eVsXVzSse8I>

<https://www.youtube.com/watch?v=UGGK5Mzvur0>

Trainspotting, Film4 Productions, 1996, Velká Británie, režie: Danny Boyle

<https://www.youtube.com/watch?v=AG0CcCnZYj8>

<https://www.youtube.com/watch?v=QoSj7bN7vmU>

<https://www.youtube.com/watch?v=mmTwlCvy-zM>

<https://www.youtube.com/watch?v=94DiwS3DxIU>

Big Fish, Columbia Pictures, 2003, USA, režie: Tim Burton

<https://www.youtube.com/watch?v=KxU4BeX0QQI>

<https://www.youtube.com/watch?v=54sMtjNA9L0>

<https://www.youtube.com/watch?v=6iPMrWHJYNE>

<https://www.btlnews.com/community/big-fish-production-designer-dennis-gassner/>

Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Focus Features, 2004, USA,
režie: Michel Gondry

<https://www.youtube.com/watch?v=OzNW3yqOwvM>

<https://www.youtube.com/watch?v=KNihHGBjwvI>

<https://www.youtube.com/watch?v=a909Dzbf8d8>

<https://www.youtube.com/watch?v=lpFYNh2zj0o>

<https://www.youtube.com/watch?v=JVBSIR3BvRo>