

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra scénografie

Scénografie – Film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Praha 2021

Ing. arch. Vanda Martínková

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra scénografie

Scénografie – Film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „ČARODĚJŮV SYNOVEC“ PODLE KNIHY C.S. LEWISE.
PROLÍNÁNÍ FANTASY SVĚTŮ S NAŠÍM SVĚTEM V EVROPSKÉM A SVĚTOVÉM FILMU.**

Ing. arch. Vanda Martínková

Vedoucí práce: Ing. arch. MgA. Radmila Iblová

Oponent práce: Ak. Arch. Jindřich Kočí

Datum obhajoby: 13. 1. 2022

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of stage design

Stage design – Film and television

MASTER'S DEGREE WORK

VISUAL CONCEPT FOR THE FEATURE FILM „THE MAGICIAN'S NEPHEW“ BASED ON THE NOVEL BY C.S. LEWIS. INTERCONNECTION OF THE FANTASY WORLDS WITH OUR WORLD IN EUROPEAN AND UNIVERSAL MOVIES.

Ing. arch. Vanda Martínková

Supervisor: Ing. arch. MgA. Radmila Iblová

Opponent: Ak. Arch. Jindřich Kočí

Final exam day: 13. 1. 2022

Awarded academic degree: MgA.

Praha, 2021

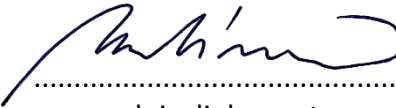
PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma:

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „ČARODĚJŮV SYNOVEC“ PODLE KNIHY C.S. LEWISE.
PROLÍNÁNÍ FANTASY SVĚTŮ S NAŠÍM SVĚTEM V EVROPSKÉM A SVĚTOVÉM FILMU.**

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

Praha, dne 20.12.2021



.....
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

Diplomová práce se zabývá tématem výtvarného řešení filmu podle knižní předlohy Čarodějův synovec od C.S. Lewise. Jedná se o jednu ze sedmi knih série Letopisů Narnie, vydána byla jako předposlední, ale chronologicky je prvním dílem. Praktickou část práce tvoří samotný návrh výtvarného řešení a koncepcí podle zmiňované knihy pro filmové zpracování. Cílem bylo vytvořit čtyři odlišné světy, které jsou velmi rozdílné, přesto barevně propojené a pro dětského diváka vizuálně zajímavé. Teoretická část práce se věnuje žánru fantasy v kinematografii. Konkrétněji se věnuje historickému vzniku, propojováním fantasy světů a spojením fantasy s pohádkou pro děti. Tato část se také věnuje rozboru pěti filmů, které jsem v souvislosti s fantasy světy a dětmi vybrala.

ABSTRACT

The diploma thesis deals with the topic of the artistic solution of the film according to the book The Wizard's Nephew by C.S. Lewis. It is one of the seven books in the Chronicles of Narnia series, published as the penultimate, but chronologically the first volume. The practical part of the work consists of the design of the artistic solution of the concepts according to the mentioned book for film processing. The goal was to create four different worlds that are very different yet interconnected in color and visually appealing to the child viewer. The theoretical part of the thesis deals with the genre of fantasy in cinematography. More specifically it deals with historical origin of connecting fantasy worlds and fantasy genre with a fairy tale for children. This section also analyzes five films that I have selected in connection with fantasy and its children audience.

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala Ing. arch. MgA. Radmile Iblové, za vedení mé diplomové práce.

OBSAH

ÚVOD.....	9
TEORETICKÁ ČÁST.....	10
ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI	11
FANTASY ŽÁNŘ	12
HISTORIE FANTASY ŽÁNŘU V KINEMATOGRAFII	12
PROLÍNÁNÍ FANTASY SVĚTŮ S NAŠÍM SVĚTEM VE FILMU	15
ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ	17
ČARODĚJ ZE ZEMĚ OZ (1939)	19
1.1 DĚJ FILMU	20
1.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE.....	21
1.3 HODNOCENÍ.....	26
1.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA	27
NEKONEČNÝ PŘÍBĚH (1984)	31
2.1 DĚJ FILMU	32
2.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE.....	33
2.3 HODNOCENÍ.....	37
2.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA	38
HARRY POTTER A KÁMEN MUDRCŮ (2001)	42
3.1 DĚJ FILMU	43
3.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE.....	45
3.3 HODNOCENÍ.....	49
3.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA	50
ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ (2010)	53
4.1 DĚJ FILMU	54
4.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE.....	55
4.3 HODNOCENÍ.....	58
4.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA	59
OBR DOBR (2016)	63
5.1 DĚJ FILMU	64
5.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE.....	65
5.3 HODNOCENÍ.....	68
5.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA	69
ZÁVĚR	73
PRAKTICKÁ – AUTORSKÁ ČÁST	74
1. DĚJ KNIŽNÍ PŘEDLOHY	75
2. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÝCH PROSTŘEDÍ	76
3. MOODBOARDY / SITUAČNÍ KONCEPTY	79
4. SCÉNOSLED (BREAKDOWN).....	90
5. VÝTVARNÝ NÁVRH.....	112
6. OBRAZOVÉ REFERENCE VYOBRAZENÝCH PROSTŘEDÍ	141
ZDROJE.....	170

ÚVOD

Práce je rozdělena do dvou částí, do teoretické a praktické neboli autorské.

V teoretické části se věnuji především fantasy žánru a jeho spojitostí s kinematografií a filmem samotným. V úvodu představím stručnou historii a vývoj tohoto žánru. Konkrétněji se zaměřuji především na fantasy pohádku pro děti. Snažím se popsat fenomén prolínání reálného světa s fiktivním světem, odlišnosti těchto světů, návaznosti a přechody mezi nimi. Tato část se také věnuje rozboru pěti filmů, které jsem v souvislosti s fantasy a dětmi vybrala.

V autorské části se věnuji výtvarným řešením filmu podle knižní předlohy *Čarodějův synovec* od C.S. Lewise. Jedná se o jednu ze sedmi knih série *Letopisů Narnie*, která byla vydána jako předposlední díl, ale chronologicky se jedná o díl první, ve kterém je popsán vznik Narnie. Děj se odehrává ve čtyřech odlišných světech, které by měla propojovat barevnost a vizuální jednoduchost, tak aby byla čitelná pro dětského diváka. Inspirací pro mě byly, mimo jiné, i filmy vybrané pro teoretickou část.

TEORETICKÁ ČÁST

ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI

Kinematografie, jakožto forma umění, se krátce po jejím vzniku stala nepostradatelnou složkou populární kultury. V dnešní době zasahuje do většiny sfér našeho života. Nesetkáváme se s ní již jenom v biografech nebo televizi, ale také po celé šíři dnešního internetu nebo na propagačních materiálech po celém světě v podobě všelijakých reklam. Je tedy součástí každodenních životů všech členů společnosti, ať chceme nebo ne. Za její nepříliš dlouhou historii dala vzniknout velkému množství žánrů a pod-žánrů jako je například drama, komedie, dokumentární nebo vědecko-fantastický (sci-fi) film a další. Jedním z pod-žánrů sci-fi je i fantasy, který bude hlavním tématem mé práce.

Termín fantasy pochází z anglického literárního prostředí a v dnešní době je běžně používaný napříč různými uměleckými žánry. Mezi první autory, kteří dali za vznik tomuto žánru, můžeme počítat R. E. Howarda (Barbar Conan), J. R. R. Tolkien (Pán prstenů) nebo C. S. Lewis se sérií příběhů Letopisy Narnie. Všichni zmiňovaní se také dostali do povědomí širší veřejnosti díky kinematografii a jejich filmovým adaptacím.

Každé dílo, které se řadí do žánru fantasy, by mělo obsahovat složky obsahující nevysvětlitelné události, nadpřirozena a magična. Z pravidla se příběhy fantasy žánru odehrávají ve smyšleném světě, který je často inspirován historií nebo mytologií. Základním prvkem fantasy příběhu je neutuchající spor mezi silami dobra a zla.

Fantasy filmy se v moderní společnosti těší, již dlouho velké popularitě, která díky velkému technologickému pokroku ve video produkci stále nabírá na intenzitě. Již od vzniku Čaroděje ze země Oz, již více jak před stoletím, se filmoví tvůrci a diváci nemohou fantasy tvorby nabažit. Není nad to se dívat na film, který se odehrává v neznámém fascinujícím světě, na odlehlé planetě nebo ve vzdáleném kraji, který přitahuje diváky svojí magičností a nutí je si vytvářet světy vlastní. K tomu, aby člověk ale vytvořil fantasy film, je nicméně nutné daleko víc, než jen jeho zasazení do smyšleného universa nebo jakékoliv nevšední lokace. Před rokem 1980 totiž nebylo mnoho fantasy filmů, které by byly ať už komerčně nebo kriticky úspěšné. Společnost v té době totiž zkrátka nebyla ještě připravená nebo zkrátka neměla zájem o fantasy tematiku. Díky technologickým výtvarným a posunu v kinematografii, které za

poslední dekády daly vzniknout možnostem, které si tvůrci nedokázali ani představit, se změnil i postoj naší společnosti, ve kterém pak fantasy začalo vzkvétat až do dnešního dne. Uvedme si ku příkladu třetí pokračování slavné série Pána prstenů (Návrat krále), které se stalo v roce 2004 prvním Oskarovým fantasy filmem v historii kinematografie.

FANTASY ŽÁNŘ

Pojem fantasy je užíván v literatuře, filmu i výtvarném umění, jedná se o umělecký žánr s vykonstruovanými imaginárními světy a scénáři. Při hledání pojmu fantasy jsem narazila na více nejednoznačných definicí, které se navzájem úplně nevylučovali, ale zároveň nebyli jednoznačné. Podle Stanislaw Lema je fantasy v podstatě pohádka s nejednoznačně určeným osudem. Naopak podle Andrzeje Sapkowského vychází především a mýtů a legend a srovnává tak fantasy s mytologií. Oboje pochopení pojmu se navzájem nevylučuje, a proto můžeme jednoznačně spatřovat fantasy motivy, jak v prastarých mýtech, pohádkách, středověkých legendách, tak i rytířských eposech.

Dnes můžeme rozdělit tento žánr do osmi podkategorií: historické fantasy, hrdinské fantasy, meč a magie, komická fantasy, dark fantasy, pohádková fantasy, science fantasy a městské fantasy. V mé práci se budu věnovat především pohádkovému fantasy, které je inspirováno pověstmi, bájemi a folklórem. V příbězích se vyskytuje tématika reálného světa, ale zároveň je bohatý na nová stvoření, příběhy, hrdiny i neznámé světy. Většinou je tento žánr zaměřen na dětské publikum, tomu odpovídá i míra násilí a absence sexuální roviny. Stejně jako je příběh určen právě pro děti, ty jsou většinou i jeho hlavními hrdiny. Tento žánr také proslavil snad nejvíce fantasy spisovatelů, spadá do něj například J.R.R. Tolkien, C. S. Lewis, Frank Baum, Lewis Carroll, J. K. Rowlingová a další.

HISTORIE FANTASY ŽÁNŘU V KINEMATOGRAFII

Jedním z prvních tvůrců, kterého můžeme spojovat s fantasy filmem, musí být francouzský filmař Georges Méliés (1861-1938), který za pomoci prvních speciálních efektů a propracovaných kulis vytvořil fantastický příběhy, jako je slavný snímek Cesta na měsíc (1902). Jak postupovala doba a era němých filmů začala dávat prostor i delším celovečerním snímkům, vznikl prostor pro mnoho sci-fi a fantasy příběhů, které se nemalým dílem vepsali do historie

kinematografie, řeč je o počinech jako Dvacet tisíc mil pod mořem (1916) nebo Zloděj z Bagdadu (1924), kde diváci mohli spatřit idola němých filmů Douglase Faibankse (1883-1939), který byl v tehdejší době označován také za „Krále Hollywoodu“. Na německé scéně, režiséři jako Robert Wiene (1873-1938), Fritz Lang (1890-1976) a F. W. Murnau (1888-1931) vytvořili temnější a ponuřejší typ fantasy, který jde ruku v ruce s dobovým německým expresionismem. Ovlivnění hororovým žánrem, dali tito tvůrci vzniku temným, dnes již klasickým příběhům, jako je Kabinet doktora Caligariho (1920), Metropolis (1927) nebo upíří příběh Upír Nosferatu (1922), známý svými děsivými prvky a speciálními efekty. Dalším německým tvůrcem, který se zapsal do historie svojí neotřelou a experimentální tvorbou, byl Hans Richter (1888-1976). Ve svém díle Vormittagsspuk (1928) se zcela odklonil od jeho dosavadní tvorby a pomocí stop-motion animace vytvořil krátkometrážní snímek vyobrazující příběh vzpoury předmětů denní potřeby, kterým pomocí animace vdechl život.

Nástup zvukového filmu v roce 1927 byl doprovázen mnoha inovacemi ve speciálních efektech, což znamenalo i nové možnosti pro žánr fantasy filmu. Ačkoliv většina snímků nebyla tak děsivá a hrůzostrašná jako díla německého němého filmu, tak se ve 30. letech z Hollywoodu přihnala vlna hororových filmů s ikonickými monstry jako je Drákula (1931) nebo Frankenstein (1931), které byly vytvořeny pomocí podobných speciálních triků a efektů, jako třeba známý King Kong. Kong, který by samozřejmě nevznikl bez průkopníka v oboru speciálních efektů Willise O'Briena (1886-1962). V roce 1940 diváky se svými zářivými barvami okouzlo nové zpracování filmové pohádky z příběhů „Tisíce a jedné noci“ Zloděj z Bagdadu (1940), který se mohl pyšnit na svoji dobu výbornými filmovými triky s létajícím kobercem, okřídleným koněm nebo obrovitým džinem. Fantasy žánr též vzkvétal pod taktovkou jednoho z největších a nejslavnějších animátorů Raye Harryhausena (1920-2013) nebo producenta a režiséra George Pala (1908-1980), který režíroval díla jako Sedmá Sindibádova cesta (1958) nebo Jáson a Argonauti (1963).

Během padesátých let 19. století nabíral sci-fi žánr na takové oblíbenosti, že ho již nebylo možné zahrnovat do fantasy. Obava z jaderného holocaustu, invaze mimozemských sil nebo meziplanetární cestování vesmírem bylo hlavním tématem sci-fi kategorie a také hlavním odbytištěm speciálních efektů, které filmaři používali k vytvoření mimozemšťanů nebo monster zdeformovaných radiací. V té samé době se ale hollywoodské publikum hlavně dočkalo filmů jako Věc (1951) nebo The Blob (1958) v čele se Stevem McQueenem. Japonská

scéna pak dala vznik jednomu z nejslavnějších kaiju monster všech dob Godzilla, a to ve snímku *Probuzená zkáza* (1960).

Spojení zvuku, barev a dalších speciálních efektů se diváci dočkali také v jednom z nejpoblárnějších muzikálů v dějinách kinematografie, Oskary ověčeného *Čaroděje ze země Oz* (1939), který spojením zpěvu a tance v pohádkovém vyprávění dal za vznik vlastní utopické a romantické fantazii. Hudební fantasy se také stala běžným námětem v Indických filmech, jako *Tulák* (1951) od režiséra Raje Kapoora. Nejcharakterističtější zástupcem kombinace fantasy a hudby je poté Walt Disney, jehož filmy jsou nejlépe známé pro svou práci v oblasti animace specializující na fantasy příběhy s velkým důrazem na žánr muzikálů a celkově tvorbu pro dětské diváky. Klasická díla jako *Pinokio* (1940) nebo *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937) byly prvními celovečerními animovanými filmy, které se staly předchůdci všech nynějších animovaných muzikálů, které uvedla *Malá mořská víla* v roce 1989. Zatímco velká část animovaných filmů je určena pro mladé až dětské publikum a přímo či nepřímo vychází z dětských knih či pohádek, tak se čím dál tím více objevují taková díla, která úspěšně cílí na dospělejší obecnstvo. Vzniká tak formát „rodinných“ filmů, které oslovují všechny věkové kategorie tím, že kombinují fantasy světy s moderní animací a chytrým humorem. Jedním takovým snímkem je pak *Shrek* (2001), který v roce 2002 ukořistil hned dva Oskary.

V dnešní době pak nelze dozajista opomenout jeden z největších fenoménů současné fantasy tvorby, a to je superhrdinské fantasy, které se dostalo na výsluní díky studiu Marvel. Prvotním snímkem studia byl, upříí tematikou nabitý *Blade* (1998), ale teprve až v roce 2008 studio opravdu prorazilo a získalo si diváckou přízeň po celém světě, a to díky oceňovanému filmu *Iron Man* (2010), který vynesl moderní superhrdiny zachraňující svět na výsluní.

Fantasy žánr měl, má a bude mít obrovský dopad na diváckou kulturu, ale v rámci této kapitoly a pro účely mé diplomové práce, již nezbyvá další prostor k podrobnějšímu rozboru.

PROLÍNÁNÍ FANTASY SVĚTŮ S NAŠÍM SVĚTEM VE FILMU

Jak už jsem v předchozích textech psala, fantasy žánr se dá podle druhu rozdělit do 8 podkategorií. Já bych se ale v této části chtěla věnovat prvku, který se může vyskytovat ve všech těchto podkategoriích, fenoménu, kterým je příběh, ve kterém se objevuje jak reálný svět, tak i fantasy svět. Za reálný svět můžeme považovat realitu, která je nám známá z běžného života, ať už se jedná o současnost nebo minulost. Za fantasy svět bych pak považovala jakoukoliv realitu, která se liší od našeho světa a skýtá něco nového.

Děti se snadno zapojují do fiktivních světů. Tráví značné množství času aktivním předstíraným hraním. O to více je pro ně poutavé právě to, když vidí svět, který jim je dobře známý a z něj se najednou hlavní hrdina ocitne ve světě naprosto jiném, zábavném a fantaskním.

Mezi nejznámější filmy pro děti, kde se vyskytuje tento fenomén patří určitě pět filmů, kterým se věnuji podrobněji v další části této práce, mimo ně jsou to pak například: Karlík a továrna na čokoládu (2005), všechny filmy o Petru Panovi, Faunův labyrint (2006), Kouzelná romance (2007), filmy Jumanji, filmy se série Letopisy Narnie, filmy o Thorovi, ve kterých je vyobrazen svět Asgard, také bychom sem mohli určitě zařadit i Inkoustové srdce (2008) a určitě je i mnoho dalších.

Pro tvůrce filmu se tak stalo velkou výzvou, jak dané světy vyobrazovat a mnohdy tak mohli dát průchod svým kreativním myšlenkám a nápadům. Pro usnadnění divákovy orientace v příběhu se často snaží výtvarníci vizuálně světy odlišit. To je hezky vidět na jednom z prvních fantasy filmů tohoto druhu Čaroději ze země Oz (1939), který pracuje s tím, že reálný svět je celý zabarvený do sépiového odstínu, zatímco fantasy svět je plný barev.

Hezky si za mě pohráli s jasným oddělením dvou různých světů v pohádce pro děti od Disneyho s názvem Kouzelná romance (2007). Celý příběh začíná ve fantasy světě, který je celý animovaný, podobným stylem jako například Sněhurka a sedm trpaslíků. Poté co pohádková postava budoucí princezny upadne do očarované fontány, ocitne se na Time Square v New Yorku. V reálném světě se mění na reálnou bytost, ale zůstávají jí její princeznovské šaty. Do našeho světa se v příběhu přenesou ještě další postavy a když promlouvá zlá čarodějnice, která je ještě v pohádkové říši, na svého poskoka promítá se do obrazu stále jako animovaná postava. Jako všechny pohádky i tato má šťastný konec a příběh tak končí ve světě animované pohádky.

Zajímavá je práce s odlišným světem i ve filmech Jumanji. Zatím co ve filmu z roku 1995, se většina nadpřirozených a podivných věcí děje v našem světě, ve filmu Jumanji: Vítejte v džungli! (2017) se děti pomocí videoherní konzole, která je vtáhne do sebe, přenesou do světa Jumanji, kde musí plnit různé úkoly a zvládnou všechny nástrahy. Hra je vrátí do reálného světa pouze když vše dohrají do konce.

V současné době vznikají filmy tohoto typu hlavně pod taktovkou studia Marvel. Z tohoto studia jsou pak filmy, kde je přímo vyobrazen náš svět a další jiný svět: Thor (2011), Thor: Temný svět (2013), Thor: Ragnarok (2017), Strážci Galaxie (2014) a Avengers: Endgame (2019). Ve všech těchto filmech se objevuje náš svět a pak nějaký další, v Thorovi je to například svět Asgard, do kterého se dá z našeho světa dostat pomocí magického bifrostu, který funguje jako mezigalaktický duhový most. Všechny tyto světy pak hrdinové objevují na cestách vesmírem, ať už používají vesmírné lodě, nebo za pomoci magie. Tvůrci těchto světů si opravdu pohráli s tvorbou detailů.

Neměla bych opomíjet určitě ani již natočenou sérii filmů Letopisů Narnie. Když bych měla natočené filmy vztáhnout k mnou vybrané knize, jedná se příběhy, které se staly až po ní. Tato série by tak neměla ovlivnit můj návrh světů. V již natočených filmech se navíc děti dostávají do světa Narnie skrz skříň. Kniha, kterou budu v této práci zpracovávat tak vysvětluje, jak vůbec Narnie vznikla a co spojuje onu skříň s kouzelným světem.

Podle výčtu filmů, které jsem zde zmínila, je tak dle mého zjevné, že tento druh fantasy je velmi oblíbený. To dokazuje i to že na toto téma vzniká spousta seriálů, které jsou dnes velmi oblíbené. Větší podrobnosti, co se týče rozdílnosti světů, jsem se věnovala u vybraných filmů níže.

ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ

ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ

Filmy, které jsem vybrala k rozboru, byly vybrány podle jednotných pravidel. Stanovila jsem si, že bych se chtěla věnovat filmům, ve kterých jsou hlavními postavami děti a zároveň se ve filmu objevuje náš svět tak, jak ho známe a zároveň jiný nám neznámý fantasy svět. Filmy, ve kterých se objevuje dítě jako hlavní postava, jsou pro děti samotné více zajímavé, dokážou se lépe vcítit do příběhu a ztotožnit se s ním. Ve všech vybraných filmech se zároveň objevuje boj dobra se zlem, kdy dítě zastává dobro a na svém dobrodružství se snaží zlo porazit.

K rozboru jsem vybrala následující filmy: Čaroděj ze země Oz (1939), ve kterém ztvárňuje hlavní postavu mladá dívka z Kansasu, která se ocitne v cizí zemi Oz. Další ze seznamu vybraných filmů je Nekonečný příběh (1984), příběh malého chlapce Bastiena, který se pomocí knihy stane součástí Nekonečného příběhu v jiném světě. Dalším příběhem je Harry Potter a kámen mudrců (2001), příběh o mladém chlapci, kterému se naskytne příležitost poznat kouzelnický svět Bradavic. Alenka v říši divů (2010) je pak dalším analyzovaným filmem, snímek o mladém dívce, která se ocitne v Říši divů. Posledním vybraným filmem je pak Obr Dobr (2016), který představuje příběh malé holčičky a jejího dobrodružství v zemi obrů. Kromě výše zmiňovaných pojmů, kvůli kterým jsem filmy vybrala, vznikly všechny filmy na základě knižní předlohy. I proto jsou všechny filmy velkou inspirací pro výtvarný návrh mé práce.

ČARODĚJ ZE ZEMĚ OZ (1939)

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: The Wizard of Oz

Rodinný / Fantasy / Dobrodružný / Muzikál
USA, 1939, 99 min (Director's cut: 112 min)

NÁMĚT: L. Frank Baum - kniha The Wonderful Wizard of Oz (1900)

PRODUKCE: Mervyn LeRoy

REŽIE: Victor Fleming, George Cukor, Mervyn LeRoy, Norman Taurog, King Vidor

SCÉNÁŘ: George Seaton, Arthur Freed

KAMERA: Harold Rosson

HUDBA: Herbert Stothart, Harold Arlen

STŘIH: Blanche Sewell

VÝPRAVA-ARCHITEKT: Cedric Gibbons,(associater- William A. Horning)

SET DECORATION: Edwin B. Willis

KOSTÝM: Adrian Adolph Greenburg,

MASKY: Jack Dawn

VIZUÁLNÍ EFEKTY: Gregory Creaser

SPECIÁLNÍ EFEKTY: A. Arnold Gillespie

1.1 DĚJ FILMU

Příběh se odehrává na počátku 20. století v Kansasu. Dorothy, hlavní hrdinka příběhu, žije se svou tetou a strýcem na farmě. Dorothy má psa Toto, který omylem kousne sousedku, která není vůbec milá a připomíná čarodějnici. Slečna Gulch si jde stěžovat k tetě a strýci a mladá hrdinka je nucena psa sousedce vydat šerifovi, který má Tota usmrtit. Totovi se podaří utéct zpět za Dorothy, která se bojí že nemá na výběr a ze strachu se rozhodne utéct.

Na cestě se setkává dívka s falešným věštcem, profesorem Marvelem, který uhodne, že Dorothy utekla. Předstírá, že věští a řekne dívce, že je její teta nemocná, kvůli tomu, že si o ní dělá starosti. Dorothy se tedy rozhodne vrátit domů. V době jejího návratu se však řítí na jejich dům tornádo a dívka se společně s rodinou nestihne schovat do sklepa. V domě pak upadne do bezvědomí a začíná snít. Spolu se svým domem a psem se tak přenesou z vybledlého nebarevného světa do kouzelné a barvami zářící země Oz.

V zemi Oz dům náhodou dopadne na zlou čarodějnici a zabije jí. Ta vládla barevné zemi malých lidí Munchkinů. Ve městě se nejprve zjeví hodná čarodějnice Glinda a později zlá čarodějnice, sestra zesnulé. Hodná Glinda dá Dorothy červené střevíce, které mají moc ji ochránit, také dívce poradí, že pokud se chce dostat domů, má vyhledat pomoc Čaroděje ze země Oz, který žije ve Smaragdovém městě. Aby se tam dívka dostala, vydá se na cestu po žlutě dlážděné cestě.

Jako prvního na své cestě dívka potkává Strašáka, který má přání mít mozek, a tak se v naději, že mu Velký čaroděj pomůže, přidává k dívce. Další, kdo se k jejich putování přidá je Plecháč, který je zrezivělý a rád by měl srdce. Když procházejí hustým lesem, narazí na Zbabělého lva, který si přeje odvahu a připojí se k výpravě v naději, že mu Čaroděj nějakou dá. Dívčiny tři přátelé se tak velmi podobají třem farmářům, kteří pracují pro tetu a strýce v Kansasu. Na své cestě musejí čelit nástrahám, které na něj čarodějnice nachystala. Musí se vypořádat například se stromy, které na ně házejí jablka, nebo zápasit se samotnou čarodějnici, která zapálí strašáka. Když už se dostanou přátelé na dohled Smaragdového města čarodějnice vyčaruje pole vlčích máků, které způsobí, že usnou. Glinda je ale zachrání tím, že sněží, což působí proti účinkům máku.

Čtyři cestovatelé žasnou nad zázraky, které najdou ve Smaragdovém městě. V nestřežené chvíli se nad městem objeví čarodějnice a na oblohu napíše vzkaz pro dívku, aby

se vzdala. Přátelé se snaží dostat k mocnému čaroději, ten je však nechce vyslechnout, dokud mu nepřinesou koště zlé čarodějnice, a tak jsou opět nuceni vydat se na cestu.

Čarodějnice pošle okřídlené opice, aby zaútočily na dívku a její přátele, než se dostanou k jejímu hradu. Opicím se tak podaří popadnout a přinést dívenku do hradu, kde jí chce sebrat červené střevíčky, ale zjišťuje že proti vůli dívky to nebude možné, a tak ji vyhrožuje smrtí. Toto vyběhne hledat pomoc a společně se Strašákem, Plecháčkem a Lvem se dostanou až k Dorothy, kterou osvobodí a přemůžou zlou čarodějnici, které seberou koště, s kterým se vydávají zpět do Smaragdového města.

Čaroděj není rád, že je znovu vidí. Rozčiluje se, dokud pes neodhalí, že se za oponou schovává starý muž, připomínající profesora Marvela, který ovládá celou velkou podobiznu čaroděje. Starý muž se za své činy stydí a omlouvá. Sice nemá kouzelnou moc, ale najde způsob jak přátelům pomoci. Vystaví diplom pro Strašáka, medaili za chrabrost pro lva a hodinky ve tvaru srdce pro Plechového muže. Pak prozradí, že je sám z Kansasu a do země Oz přiletěl horkovzdušným balónem, ve kterém navrhuje vzít Dorothy domů.

Vše vypadá, že dobře dopadne a Dorothy odletí, když v tom se Toto vydá za kočkou a dívka se za ním rozběhne, a tak čaroděj odlétá bez nich. Naštěstí se objevuje hodná čarodějka Glenda, která vysvětluje, že Dorothy měla vždy moc dostat se domů, jen jí to předtím neřekla, protože by jí dívka nevěřila.

Dorothy se probouzí ve své posteli, obklopena tetou, strýcem a svými přáteli. Když jim vypráví o zemi Oz, opětují ji pouze potutelný smích, ale je tak šťastná, že je doma, že jí to nevadí.

1.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE

Film vyšel roku 1939 z produkce studia MGM a byl vytvořen podle stejnojmenného románu amerického autora dětských knih a příběhů Lymana Franka Bauma. Označit můžeme film jako muzikál nebo pohádku, a i přesto že jde o pohádku, o jeho přesahu pro dospělé jistě není pochyb. Snímek byl v roce 1940 nominovaný na Oscara, a to celkem v sedmi kategoriích, za hudbu, píseň, nejlepší film, barevnou kameru, výpravu a vizuální efekty. Nakonec proměnil pouze dvě nominace a získal cenu za hudbu a nejlepší píseň Over the rainbow. Tvůrci chtěli původně píseň vystřihnout, zdálo se jim, že celý děj se s ní příliš vleče.

Trikově a technicky se jedná o velice povedený film, výprava je nádherná, na paměti navíc musíme mít rok vzniku a posuzovat snímek z pohledu dané doby, ještě když přihlédneme k tomu, že ve světě byla velmi napjatá situace a eskaloval konflikt s kterým přišla druhá světová válka. Film byl velmi pokrokový, co se týče barevnosti. Možná právě i díky svému povedenému, barevnému vizuálu, udával, kam by se dál měla ubírat filmová tvorba. Barevnost byla vytvořena pomocí techniky Technicoloru. Sice barevné tónování existovalo již od roku 1916, kdy Technicolor kombinoval pásy filmu exponované pod různými barevnými filtry pro vytvoření přirozených barev, přesto však černobílé filmy přetrvaly až do poloviny 60.let. Reálný svět Kansasu byl natočen monochromaticky v sépiovém tónu, zatímco příběh ze země Oz, byl plně barevný.

Film musel působit přelomově nejen svými barvami, ale také maskami a make-upem. Masky herců byly opravdu propracované a doplňoval je i obličejový make-up a aranžované vlasy. Kostýmní výtvarník byl velmi precizní, nechal si změřit všechny Munchkeny (lidi s nanismem), kdy každému vytvořil na míru kostým. Poté co všechny nastrojil včetně make-upu a vlasů, všechny jednotlivě nafotil a nechal každému vytvořit osobní složku s fotografiemi, tak aby každý další natáčecí den bylo líčení stejné. Co se týče líčení, stala se i nešťastná nehoda, kdy Plecháček vdechl prach z hliněného prachu, kterým mu potírali obličej a musel na delší dobu do nemocnice, nezotavil se dost rychle, a tak ho nahradil Jack Haley u kterého už pro jistotu zvolili hliníkovou pastu, která zdraví neohrožovala. Zajímavostí je i to, že původně byla Judy Garland v roli Dorothy nastrojena s blondátou parukou a výraznějším líčením, až během natáčení se tvůrci rozhodli vzhled dívky změnit na více nevinný, přirozený a holčičí. Když už jsem u vzhledu a kostýmu samotné Dorothy, neměla bych opomenout kultovní červené střevíčky posázené kamínky, které vytvořil Gilbert Adrian.

Velmi modernisticky na svou dobu také působily speciální efekty v podobě výbuchů, tornáda, točícího se pokoje nebo letícího domu. A neměla bych opomenout ani práci s kamerou a častou volbu nadhledů, které umožnili pobrat velkou část dekorace, což v té době nebylo zas tak běžně používané.

NÁŠ (REÁLNÝ) SVĚT

Děj začíná na farmě v Kansasu, kde bydlí mladá dívka se svým strýcem a tetou. Svět je vyobrazen v sépiových barvách a barva má představovat především jednotvárnost a mono chromatičnost prostředí, kde ať se podíváme kam chceme, vidíme tu stejnou vyschlou, nebarevnou krajinu prérií. Farma a dům vypadají v celku běžně, americky (obr.1.1-3). Farma je oplocena a uvnitř mezi stodolami jsou samostatné ohrádky se zvířaty a vše co je třeba pro obhospodařování okolních pozemků, které k farmě patří. Na farmě mimo strýce a tety pracují 3 muži, přátelé dívky, kteří mají své protějšky i v zemi Oz, stejně jako nepříjemná sousedka a profesor Marvel. Zajímavostí je že právě nebarvené záběry nudného Kansasu natáčeli jako poslední, až poté co měli natočenou celou zemi Oz.

Když děvče opustí farmu a vydá se na cestu, kdy potká profesora. Cestou přechází jednoduše vypadající most (obr.1.4) než dojde k maringotce s výraznou grafikou (obr.1.5). V dalším záběru jsou pak uvnitř maringotky, kde je průhled z okna, takže máme neustálý kontakt s okolím. Zajímavostí je, že Frank Morgan jako profesor Marvel nosil ve filmu plášť, který dříve nosil autor předlohy Frank Baum (obr.1.6)

Když se vrátí dívka domů, překvapí ji tornádo, které vidíme na obzoru, jak vše ničí (obr.1.7). V té době se jednalo a velmi povedený, vůbec ne běžný speciální efekt. Ve studiu postavili jeřábovou konstrukce, ke které uchytili horní část trychtýřového tvaru tornáda, která se pohybovala jedním směrem a dolní konec pak připevnili na pojízdnou plošinu, která se také mohla pohybovat, ale nezávisle na horní konstrukci. Před konstrukci postavili miniaturní model 1:12, takže tyto dvě konstrukce byly propojené, zjednodušeně řečeno, pomocí velké „punčošky“, která se točila a ze spodní konstrukce pak vylétal prach a jiné částice. Efekt byl velmi věrohodný. Když pak procházela v popředí Dorotka a za jejími zády se prohánělo tornádo, promítali již natočený efekt za dívku na plátno.

Poté co přišla dívka domů, upadla do bezvědomí. Za oknem se začali míhat věci, které rozpochovalo tornádo, až se začal pohled ven proměňovat a přešel až do surrealismu, kdy například sousedka jede na obloze na kole, nebo se teta ve víru tornáda houpe na křesle. Nejprve natočený obraz tak zase promítali na plátno za okno. (obr. 1.8). Pokoj se pak začal točit, a i s Dorotkou se začala hýbat postel (obr.1.9), i to se dá považovat za dosud nevídané.

Než se dostaneme do země Oz, celý dům se začne vznášet ve víru tornáda a padat. To se povedlo natočit za pomoci „slow motion“, kdy pustili malou maketu domu z vrchu ateliéru. Dům tak padal na podlahu studia, kde byla namalovaná obloha a mraky byly vytvořena pomocí dýmu. Celý záběr pak pustili po zpátky, a tak to vypadalo že dům padá z oblohy směrem k nám dolu (obr. 1.10).

Poté co dům dopadne, dívka se rozhodne vyjít ven a ocitne se v zemi Oz. Přechod ze sépiového světa do barevného je dechberoucí. Dívka projde dveřmi a vše začne být barevné. Tento úkol pro tvůrce nebyl ze začátku vůbec lehký, když už použili barvy, museli je využít pro celý obraz, toho docílili tak, že celý pokoj, šaty i make-up dívky byl proveden v sépiovém odstínu a až poté co se dostaneme mimo záběr pokoje projde dívka dveřmi už s barevnými šaty a bez sépiového líčení. (obr.1.11).

FANTASY SVĚT

Do fantaskního světa se dostáváme dveřmi a jak už jsem zmiňovala, s otevřením dveří se celý svět zahalí do barev. Dívka se ocitne ve městě Munchkinů (obr.1.15-18). Vše hýří barvami, jsou zde uměle vytvořené rostliny, které se třpytí, můstek přes vodu a náměstíčko, jehož podlaha je žluto červená zatočená do spirály. Tento prostor je obklopen maličkými domečky, kruhovitého půdorysu a za nimi se tyčí malované hory, které celé dekoraci dodávají na jemné hloubce. Je jasné že se nacházíme ve studiu a že okolní krajina je jen plochý plán, přesto vše hezky ladí a dekorace má svou hloubku. V samotném středu náměstí také začíná pověstná žlutě dlážděná cesta, kterou vidíme po zbytek Dorotčiny cesty za Čarodějem.

Za mě je velmi poutavý příchod hodné čarodějky Glindy, kdy do městečka přilétá mihotavá, barvu měnící bublina, která se pomalu blíží a zvětšuje, až se promění v postavu. Jak vytvořili tento trik se mi nepodařilo dohledat, předpokládám však že samostatně natočený obraz bubliny proltnuli se zemí Munchkinů a pomocí stříhu za pomalého prolínání obrazů, se objevila Glinda (obr.1.13-14). Dalším speciálním efektem na náměstíčku byl příchod zlé čarodějnice, která se zjevila z ohně a oranžového dýmu. V té době už se jedná o poměrně běžný efekt, který je ale stále velmi nebezpečný, zvláště když přihlédneme k tomu, že se v té době dostatečně nevětrá v ateliéru a teplo ze světel je opravdu velké. Při natáčení tak byla popálena nejen herečka čarodějnice, ale také její dublérka (obr.1.15).

Ze země Munchkinů se vydává dívka na dobrodružství po již zmiňované žlutě dlážděné cestě, která začíná v samém středu náměstíčka (obr.1.17-21). Žlutý chodník můžeme považovat za symbol životní cesty, kterou musí každý absolvovat se vzrušením a nebezpečím a s příslibem něčeho úžasného na konci cesty. Z pohledu dívky se cesta zprvu zdá vzrušující, ale nakonec vede k poznání, že kouzelníci jsou jen obyčejní lidé a že naše vysněné sny někdy nejsou všechno. Při snímcích se žlutou cestou bylo použito ve filmu hodně dokreslovaček (matte paintingu), které jsou velmi dobře provedeny. Například v záběru s kukuřičným polem (obr.1.19) nebyly všechny kukuřice vyrobeny, ale hodně jich bylo právě pomocí této techniky dokresleno. Na žluté cestě, se také dívka setkává například se stromy, který po dívce a přátelích házejí jablka (obr.1.20), kdy jde zase o velmi dobře provedené masky a za kmen stromu se tak vydává lidská postava. Jako poslední se k přátelům na žlutém chodníku přidá lev. Když ho potkají seskakuje z klády stromu a ladně poskočí velkým skokem až ke zbylé partě. Velký ladný skok se mu povede díky zabudované trampolíně, která je divákovi skryta za zelení.

Po cestě dojde skupinka až k poli máku a odtud už vidí Smaragdové město (obr.1.23-24). V obou záběrech, které jsem na ukázkou vybrala se jedná o zajímavou a předem promyšlenou dokreslovačku, kdy z hradu byla postavena jen spodní část brány a část oblouku s nikou. Celkově je ve filmu velmi dost povedeného matte paintingu. Ve Smaragdovém světě jsou pak postavy nadšeni atmosférou. Vše je provedeno ve smaragdově zelené barvě, včetně kostýmů. Jedinou výraznou barvu má pak kůň, který mění barvu (obr.1.25). Ve skutečnosti měli na natáčení 4 koně, kteří byli každý v jiné barvě a na scéně je vyměnili.

Dalším dobře provedeným speciálním efektem jsou létající opice. Miniatury byly zavěšené na pohyblivém jeřábu na strunách, každá opice měla minimálně čtyři struny, tak aby se nezávisle na těle mohla pohybovat i její křídla, což bylo obtížné k celkovému množství požitých drátů (obr.1.27). Hrad čarodějnice, který by se mohl zdát jako obří dekorace byl pak jen větší klus dřevěné ploché dekorace, která byla namalována tak, že vypadala jako postavená. V hradu se pak většina scén odehrává v hlavní nejvyšší věži, která má kruhový půdorys a uprostřed místnosti je velká skleněná věštící koule (obr.1.28). Vymyslet, jak na kouli promítat obraz byl pro tvůrce chvíli oříšek, nakonec do koule umístili film, který byl natočen pod úhlem 90° a ten pak fungoval podobně jako zrcadlo.

Dalším pozoruhodnou scénou je velká hlava čaroděje spojená s dýmem. Obří hlava čaroděje byla zepředu promítána na kouř bílé páry pomocí zrcadla (obr.1.29). Poslední nezapomenutelná scéna je nádvoří plné lidí, s horkovzdušným balónem. Zde byla prolnta

dokreslovačka horkovzdušného záběru s mávající lidmi v popředí a přilétající bublinou. Pro věrohodnější efekt si zde pohráli s lehkým pohybem horkovzdušného balónu, který se lehounce míhá ze strany na stranu.

V závěrečné scéně už se Dorothy pomalu vrací do reálného světa, který už je opět v sépiových odstínech.

1.3 HODNOCENÍ

Není pochyb, že se jedná o kultovní film. V Americe je tento film pohádka, za kterou u nás můžeme považovat třeba Popelku, a v Americe běží v televizi kolem Vánoc nebo Díkuvzdání.

O filmu jsem měla povědomí a dlouho jsem ho měla na svém seznamu filmů, které bych ráda viděla. Dostala jsem se k němu až díky této práci a jsem za to opravdu ráda. Překvapilo mě velké množství povedených speciální efektů a bavilo mě zjišťovat, jakým způsobem byly triky provedeny.

Myslím, že oproti ostatním filmům, má film výhodu právě toho, v jaké byl vytvořen době. Díky absenci CGI vypadá většina vizuálů velmi autenticky a neuměle. Pokrok nám sice přinesl veliké možnosti, ale občas je méně více.

Ve své práci bych se chtěla hlavně inspirovat autenticitou efektů a nepřehnanou umělostí. Velmi se mi také líbilo jednoznačné vizuální rozdělení dvou světů a až divadelní provedení kostýmů.

Pozoruhodný je i samotný příběh, který se jistě určitým způsobem dotkne každé věkové kategorie, nehledě na to, kdy jsme ho viděli poprvé. Z mého pohledu je tedy určitě nadčasový. Po diskusi, kterou jsem však vedla s více lidmi, kteří film také viděli, neměli úplně stejné, pozitivní zkušenosti. Většinou se nelíbil těm, kteří ho viděli jako malé děti. Ti měli pocit, že je film moc strašidelný, hlavně zlá čarodějnice, na kterou hodně vzpomínali. Tento postřeh mě překvapil, ale určitě trochu chápu, že pro dětské diváky může být celkový vizuál filmu lehce strašidelný, nebo intenzivní.

1.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 1.1



Obr. 1.2



Obr. 1.3



Obr. 1.4



Obr. 1.5



Obr. 1.6



Obr. 1.7



Obr. 1.8



Obr. 1.9



Obr. 1.10



Obr. 1.11



Obr. 1.12



Obr. 1.13



Obr. 1.14



Obr. 1.15



Obr. 1.16



Obr. 1.17



Obr. 1.18



Obr. 1.19



Obr. 1.20



Obr. 1.21



Obr. 1.22



Obr. 1.23



Obr. 1.24



Obr. 1.25



Obr. 1.26



Obr. 1.27



Obr. 1.28



Obr. 1.29



Obr. 1.30



Obr. 1.31



Obr. 1.32

NEKONEČNÝ PŘÍBĚH (1984)

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: The Never Ending Story

Fantasy / Dobrodružný / Rodinný / Drama

Západní Německo / USA, 1984, 94 min (Alternativní: 102 min)

NÁMĚT: Michael Ende - román "Příběh, který nikdy neskončí", 1987

PRODUKCE: Harry Nap

REŽIE: Wolfgang Petersen

SCÉNÁŘ: Wolfgang Petersen, Herman Weigel

KAMERA: Jost Vacano

HUDBA: Giorgio Moroder, Klaus Doldinger

STŘIH: Jane Seitz

VÝPRAVA-ARCHITEKT: Rolf Zehetbauer (Johann Kott, Herbert Strabel, Gotz Weidner)

MASKY: Colin Arthur, Count Ul De Rico, Diemut Remy

VIZUÁLNÍ EFEKTY: Brian Johnson, Ned Gorman

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY: Sebastian Bulst, John Gant, Helmut Klee, Brian Johnson, John Schoonraad

2.1 DĚJ FILMU

Hlavní postavou celého příběhu je uzavřený chlapec Bastian, kterému zemřela matka, a tak žije sám se svým otcem. Ve škole je šikanován, a tak raději utíká ke knihám a jejich příběhům. Jednoho dne, při cestě do školy, se schová do knihkupectví, tak aby se vyhnul třem chlapcům, kteří ho šikanují. Vyruší však nevrlého knihkupce pana Coreandera, s kterým se dá do řeči, a který mu ukáže knihu, kterou Bastien nikdy předtím nečetl s názvem „Nekonečný příběh“. O to víc začne kniha chlapce lákat, když mu knihkupec doporučí knihu nečíst, s tím, že se jedná o nebezpečný příběh. V nestřeženém okamžiku chlapec knihu ukradne a nechá majiteli vzkaz, že knihu vrátí, jen co ji dočte. Bastian je knihou tak zaujatý, že po příchodu do školy rovnou zamíří ke dveřím, které vedou na půdu. Tam začne pomalu knihu číst a my se i s ním dostáváme do magického království světa Fantazie.

Kniha začíná popisem světa Fantazie, který je pomalu pohlcován zlou silou zvanou „Nicota“. Svět se pomalu rozpadá a jeho části začínají pomalu mizet. Všichni doufají, že Dětská Císařovna vše zachrání, a tak se scházejí na její slonovinové věži. Bohužel se však dozvídají, že Dětská Císařovna je nemocná a s rostoucí silou nicoty se její stav zhoršuje. Pomoci jí může pouze jediný člověk, a tím je k překvapení všech mladý válečník Atrey. Chlapec dostane pro svou ochranu magický medailon Auryn, který ho má chránit a vést.

Když se Atrey vydá na cestu, Nicota povolá tvora, podobného vlku, jménem Gmork, aby chlapce zabil. Chlapec se mezi tím vydává na cestu. Jako první ho jeho hledání vede k prastaré želvě Morle. Cesta k ní bohužel vede přes bažiny smutku a beznaděje, chlapec je sice chráněn mocí medailonu, ale to neplatí pro jeho věrného přítele koně Artaxe, který bažinám podléhá a umírá. Želva pro něj nemá odpovědi, které hledal, ale nasměruje ho do Jižního Orákula. Gmork se čím dále víc blíží, když Atrey začíná podléhat zoufalství a vyčerpání, náhle ho zachrání šťastný drak Falko, který se vzhledem podobá spíše psovi. Ten ho odnese do domova dvou gnómů, kteří žijí poblíž bran do Orákula. Kolem první brány, které hlídají zlaté sfingy, se podaří chlapci proklouznout. Hned za sfingami se dostane k chlapci k druhé bráně v podobě zrcadla, kde se prolíná svět Fantazie s realitou a chlapec co čte knihu v zrcadle poznává sám sebe a nechce tomu uvěřit. Atrey nakonec pokračuje v cestě a přichází k Jižnímu Orákulu. Orákulum mu prozradí, že jediný způsob, jak zachránit císařovnu, je najít lidské dítě, které žije za hranicemi Fantazie, a právě to jí musí dát nové jméno.

Falko a chlapec se vydávají na cestu, ale během letu je Atrey sražen z dračích zad do Moře možností. Probudí se na břehu opuštěných ruin, kde najde několik nástěnných maleb zobrazujících jeho předchozí dobrodružství. V tom se vynoří zlý vlk Gmork, který mu vysvětlí, že Fantazie představuje lidskou fantazii a je tedy bez hranic, zatímco Nicota je projevem ztráty nadějí a snů. Chlapec vlka zabije, ale blíží se Nicota a začíná vše pohlcovat.

Mladý bojovník odlétá na Falkovi, všude kolem už jsou pouze úlomky světa, které poletují prázdnou Nicotou. Chlapec na doufá a věří v to, že se před ním objeví jeden z větších úlomků, které nicota ještě nepohltila, Slonovinová věž císařovny. Uvnitř se Atrey omlouvá za selhání císařovny, ale ta ho ujišťuje, že se mu podařilo přivést k ní lidské dítě, které sledovalo jeho pátrání. Nicota pomalu pohlcuje i Slonovou věž a Dětská Císařovna prosí Bastiana, aby ji pojmenoval dřív, než bude pozdě. Nakonec Bastian zakřičí jméno Měsíčnice a v tu chvíli se setkáva ve tmě přímo s Dětskou Císařovnou, která mu děkuje a podává mu poslední zrno písku Fantazie. Chlapec si uvědomuje, jakou má jeho fantazie moc a celý příběh končí.

2.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE

Nekonečný příběh je jedním z klasických filmů z 80. let, které vidělo snad každé dítě. V roce 1985 získal Zlatou filmovou cenu za nejlepší produkční design. Ve své době se jednalo o nejdražší film v evropské (Německé) produkci. Protože se velká část natáčení odehrávala v Německu, mnoho herců mluvilo německy, a proto musel být film předabován. Zajímavostí je i to, že když se měl film distribuovat v Americe, dostal se k němu Steven Spielberg, který celý příběh sestříhal o 7 minut, tak aby byl poutavější a rychlejší pro amerického diváka.

Film se natáčel ve Španělsku, Německu a Kanadě. Hodně práce na zvukové scéně bylo provedeno v Německých filmových studiích Bavaria Filmstadt v Mnichově. Většina exteriérových záběrů krajin byla natočena ve Španělsku, zatím co reálný svět jako Bastianův domov, město, knihkupectví a některé další záběry interiéru, byly natočeny v Kanadě. Zajímavostí je, že se autor knihy (Michael Ende) neztotožňoval s konceptem a vizuálním ztvárněním příběhu režisérem, a proto s filmem nechtěl být spojován.

NÁŠ (REÁLNÝ) SVĚT

Jak už jsem zmiňovala, většina záběrů z reálného světa je natočena v Kanadě. Konkrétněji v Gastownu, v malé čtvrti Vancouveru v Britské Kolumbii.

Celý příběh začíná u Bastiana doma v kuchyni. (obr.2.1). Jde o jednoduše, čistě zařízenou kuchyň s ostrůvkem v americkém stylu. Po snídani v kuchyni se chlapec vydává do školy, a tak se objevuje prostředí ulice, kdy vše nasvědčuje tomu, že se jedná o Kanadskou (Americkou) ulici (obr.2.2). Zajímavějším prostředím z reálného světa je určitě knihkupectví (obr.2.3) a půda školy (obr.2.5). Chlapec se při útěku schová za prosklené dveře a ocitne se v místnosti plné knih s lehce mystickou atmosférou. Nejedná se o běžné knihkupectví, kde jsou knihy na svých místech v policích, ale spíše o antikvariát, kde jsou knihy vyskládány so neúhledných komínků a vše působí méně přehledně, ale o to více útulně. Vzadu má majitel obchodu svůj stůl a v obložení knih si poklidně čte v křesle knihu. Celý prostor je lehce zakouřený, a to dodává celé scéně společně se všemi knihami, a dřevěným obkladem na atmosféře. Půdní prostor školy, kam se vydává místo vyučování, je starý zanedbaný prostor, který dnes nikomu neslouží a je zde spíše odloženo staré harampádí. Prostor zabydlují podkrovní trámy a dřevěná prkenná podlaha, zatím co světlo sem proniká díky vikýřovému střešnímu oknu. Prostor je neudržovaný a zaprášený, to však hlavnímu hrdinovi nevadí, a i tak si zde vytvoří útulné místo na čtení.

Reálný svět je tak v celku všední s tlumenou přírodní paletou barev. Jak se příběh vyvíjí, vyvíjí se i zajímavost prostředí reálného světa. Kuchyň a ulice jsou nejvíce obyčejná, běžná, prostředí, knihkupectví začíná být zajímavější a půda je nejzajímavější, což i pomáhá celému příběhu v přenesení se do nereálného světa Fantazie.

FANTASY SVĚT

Kniha nás svým příběhem zanesle do zarostlého pralesu, s ponurou atmosférou a mlhou. Setkáváme se zde s prvními obyvateli Fantazie, dvěma skřítky, šnekem, netopýrem a obřím kamenožroutem. Většina nelidských tvorů byla vytvořena jako loutky, které byly ovládány složitými mechanismy, kdy tým lidí ovládal jednotlivé prvky, jako bylo obočí, nos, nebo pusa. Vše muselo být synchronizované i s předem nahranými zvuky zvířat, tak aby to

vypadalo co nejvíce věrohodně. Velké plus filmu vidí zpětně režisér především v loutkách, tvrdí, že díky reálným objektům byla mnohem jednodušší interakce mezi dětmi a fantaskními tvory, než jak by tomu bylo dnes s CGI. Krom celkových loutek byly vytvořeny i přesvědčivé detailní celo kostýmy, jako tomu bylo například u kamenožrouta.

Hned po uvedení do příběhu se nám naskýtá pohled na Fantazii a slonovinovou věž (obr.2.6-2.8) zcela malovanou Mikem Pangraziem. Svět je vyobrazen poměrně tmavě s rudomodrou dynamickou oblohou, kdy se v samotném středu obrazu tyčí skála, ve které stojí bílá, zářící slonovinová věž. Čím blíže se kamera přibližuje, tím je věž jasnější. Samotný vrcholek věže, je zakončen třemi kruhovými plošinami, ze kterých vyrůstají další tři menší okvětní lístky a v samotném středu je pak poupě celého květu. Když se přiblížíme víc, dojde nám, že okvětní list utváří jakési nádvoří s centrálním obloukovým schodištěm, které směřuje na nejosvětlenější vchod v obrazu do středu poupěte, tedy do středu celé věže (obr. 2.9-10). V samotném poupěti pak sídlí Dětská císařovna. Středem zdobené místnosti je postel, která vypadá, jako by byla vytvořena ze samotných lastur (obr.2.40). Celá věž je provedena v jemné, klidné bílé barvě a jak už sám název napovídá, měla by být vyrobena ze slonovinové kosti, která symbolicky představuje křehkost dětského světa. Poprvé kdy se přibližujeme k nádvoří z okvětního lístku, je zde spousta postav, které se zajímá, co s Fantazií bude. Zajímavostí je, že režisér byl dobrým přítelem amerických režisérů, a tak mezi bytostmi Fantazie můžeme najít například Mickey Mouse, E.T. Chewbacca, Ewoks, Yodu nebo C-3PO. Autor tím chtěl dát najevo, že ve světě je vše možné a záleží pouze na naší představivosti.

Po setkání ve věži se vydává mladý chlapec na cestu a mívá různá prostředí, les, poušť, hory, vyprahlou krajinu se zajímavě tvarovanými skálami nebo jezero s křišťály. (obr. 2.11-2.15). Dnes by byla většina těchto záběrů vytvořena pomocí CGI, zatím co v té době je to kombinace akčních záběrů, které byli natočeny ve Španělsku, a matte paintingu, které vytvořil Jim Danforth. Každý z těchto obrazů je nám zobrazen pouze na několik sekund, přesto jsou to dle mého jedny z těch nejpovedenějších záběrů filmu.

Při cestě se dostal bojovník s koněm až do Bažin zoufalství (obr.2.16). Bažiny byly postaveny v ateliéru na propadlišti, kdy pomocí plošiny pomalu potápěli chlapcova koně. Trvalo zhruba tři měsíce, než se podařilo koně vycvičit tak, aby se nebál a nechal se potopit bez jediného pohybu. Je to ta nejsmutnější scéna z celého filmu a tomu odpovídá i samotná dekorace. Ponurá mlhavá bažina s popadanými stromy podporuje příběh a na diváka přenáší smutnou a tíživou atmosféru. Poté co se kůň utopí, zbývá chlapci už jen málo sil, když vyleze

na jediný kopeček, který v bažině je a tím je želva Morla (obr.2.17-18). Krunýř má obrostlý a připomíná kopec porostlý mechem. Stejně jako ostatní zvířata je i želva obrovská loutka, kdy pouze obličej ovládalo zhruba deset lidí.

Z močálu přiletí Atrey zachránit drak Falko (obr.2.19-20). Více připomíná psa než draka, nejspíše i pro to že nemá žádná křídla. Vyroben byl ve skutečné velikosti, měl dlouhé bílé chlupaté tělo zakončené dračím ocasem. Základ stvoření byl vytvořen na letadlové ocelové konstrukci, a i to dovolilo chlapci na stvoření létat. Let se natáčel před modrým pozadím, kdy kamera snímala draka z pohyblivé plošiny.

Drak dopraví chlapce do Jižního orákula, kde se setká se třemi branami. První a druhá brána jsou si velmi podobné. První brána (obr.2.24,2.26) jsou dvě proti sobě postavené sfingy žluté barvy, které střeží průsmyk mezi horami. Sfinxy jsou na půl ženy a na půl zvířata, mezi režisérem a autorem knihy vznikl znovu konflikt právě kvůli sfingám a jejich vyzývavému poprsí. Úkolem návštěvníka, je projít kolem sfing bez toho, aniž by otevřeli oči, to se moc lidem nepodařilo, a tak jsou v písku vidět těla těch co nepřežili.

Druhá brána je zrcadlo (obr.2.27). Z pouště se dostává chlapec do mrazivé zimy a obrazu plného sněhu, mlhy a mrazivé atmosféry. Zrcadlo je v kulatém rámu, namrzlé a obsypané rampouchy. Atrey v něm vidí Bastiana, tento trik je vytvořen prolínáním obrazů. Atrey projde zrcadlem a ze zasněžené krajiny se dostává dál ke Sfinxům, které teď září modře a jsou obklopeny hvězdnou oblohou (obr.2.29-31).

Po tomto putování se náhodou dostane chlapec na okraj Fantazie, do starověkých ruin (obr.2.33-35), kde jsou na stěnách vyobrazena dobrodružství, která chlapec absolvoval. Nicota začíná vše pohlcovat, zvedá se vítr, začínají se odlamovat kusy země a všude poletují zbytky ruin. Atrey se při scéně chytne pahýlu stromu a vlaje ve větru v téměř vodorovné poloze. Tato scéna se opět natáčela ve studiu a efektu docílili tím, že vše postavili na otočné plošině, která se v začala pomalu naklánět i s kamerami o 90°.

Po tomto rozpadu světa se znovu vydává hrdina společně s Falkem vzhůru k letu, když je všude kolem nich nicota. Nicota je vyobrazená jako nekonečný prostor, vesmír, kde už nic nezbylo, pouze úlomky, které poletují za strany na stranu. Když se v dálce pře nimi za meteority vynoří bílá slonovinová věž.

Na konci příběhu si Bastien uvědomuje, že síla dětské fantazie přenáší dokonce i psa Falka, na kterém poté letí do reálného světa, kde postraší kluky, kteří ho původně šikanovali. Síla dětské představivosti je tak opravdu veliká.

2.3 HODNOCENÍ

V dětství patřil tento film k mým oblíbeným, a tak k němu bude nejspíše méně kritická, než bych mohla být. Bylo pro mě zajímavé se na film podívat po takové době, trochu z jiného úhlu pohledu a také po době, kdy už jsem ovlivněna moderní dobou, která poskytuje dnešním filmům volnost a možnosti ve ztvárňování nadpřirozených objektů a prostředí.

Přesto, že bylo natáčení Nekonečného příběhu velmi nákladné, sklidil velký úspěch. Na to že se jedná o dětskou pohádku, je většina prostředí poměrně temná a ponurá. I samotný příběh skýtá temné momenty. Reálný svět se od fantaskního světa, co se týče vizuálu, odlišuje především barevnou škálou. Reálný svět je více světlý a barvy jsou spíše tlumené, přírodní. Zatím co svět fantazie je tmavší, ale o to barevnější.

2.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 2.1



Obr. 2.2



Obr. 2.3



Obr. 2.4



Obr. 2.5



Obr. 2.6



Obr. 2.7



Obr. 2.8



Obr. 2.9



Obr. 2.10



Obr. 2.11



Obr. 2.12



Obr. 2.13



Obr. 2.14



Obr. 2.15



Obr. 2.16



Obr. 2.17



Obr. 2.18



Obr. 2.19



Obr. 2.20



Obr. 2.21



Obr. 2.22



Obr. 2.23



Obr. 2.24



Obr. 2.25



Obr. 2.26



Obr. 2.27



Obr. 2.28



Obr. 2.29



Obr. 2.30



Obr. 2.31



Obr. 2.32



Obr. 2.33



Obr. 2.34



Obr. 2.35



Obr. 2.36



Obr. 2.37



Obr. 2.38



Obr. 2.39



Obr. 2.40

HARRY POTTER A KÁMEN MUDRCŮ (2001)

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Harry Potter and the Philosopher's Stone (Harry Potter and the Sorcerer's Stone)

Fantasy / Dobrodružný / Rodinný / Mysteriózní
Velká Británie / USA, 2001, 152 min (SE: 159 min)

NÁMĚT: Joanne K. Rowling - stejnojmenná kniha (1997)

PRODUKCE: David Heyman

REŽIE: Chris Columbus

SCÉNÁŘ: Steve Kloves

KAMERA: John Seale

HUDBA: John Williams

STŘIH: Richard Francis-Bruce

VÝPRAVA-ARCHITEKT: John Alvin

KOSTÝM: Judianna Makovsky

MASKY: Amanda Knight, Nick Dudman, Eithne Fennel

VIZUÁLNÍ EFEKTY: Robert Legato, Nick Davis, Sony Pictures, Imageworks, Industrial Light & Magic, Mill Film Limited, Rhythm & Hues Studio, The Moving Picture, Company, Cinesite, The Computer Film, Smoke & Mirrors, Rob Bliss, Paul Catling...

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY: Jep Hill, Garry Cooper

3.1 DĚJ FILMU

Celý příběh začíná v malém městě kousek od Londýna v Zobí ulici, kde se setkávají dva čarodějové, kteří jsou zarmouceni smrtí mladého páru. Čekají na příjezd přeživšího chlapce, kterého zanechají s dopisem, na prahu dveří, s vírou, že o chlapce bude dobře postaráno. Chlapcem je Harry Potter, který je vychováván strýcem a tetou Dursleyovými. Život s nimi nemá příliš lehký, musí žít se svým bratrancem, který je rodiči privilegovaný a rozmazlovaný, zatímco Harryho nechávají spát v malé komůrce pod schody a nechovají se k němu příliš hezky.

Před jedenáctými narozeninami začínají Harrymu chodit dopisy, které mu však rodina nechce dát a dostane se to až tak daleko, že se vydávají společně na opuštěný ostrov, tak aby nikdo nemohl dítě kontaktovat. V noc jedenáctých narozenin mu dopis konečně doručí Hagrid a Harry se tak dozvídá o tom, že je čaroděj a má nastoupit do školy čar a kouzel v Bradavicích. Zároveň mu Hagrid řekne skutečnou pravdu o tom, jak zemřeli jeho rodiče, že se nejednalo o autonehodu, ale byli zabiti zlým čarodějem Voldemortem. Také mu prozradí, že v kouzelném světě, je Harry slavný, a to díky tomu, že útok zlého čaroděje přežil a na čele mu tak zůstala po kletbě jizva ve tvaru blesku a zlý čaroděj přišel o svou moc.

Hagrid se ujme Harryho a vezme ho do Příčné ulice, kouzelnické ulice, kde si může mladý čaroděj nakoupit vše, co bude k výuce potřebovat včetně sovy a hůlky. Také ho vezme Hagrid do Gringotovy banky, kde se dozví, že mu rodiče zanechali spoustu peněz a při návštěvě banky se Hagrid zastaví u jiného trezoru, aby získal malý zabalený balíček pro Brumbála. Po nákupu všeho potřebného se vydává na nádraží, kde se dostane na speciální nástupiště plné kouzelníků a odtamtud vyráží Bradavickým expresem rovnou do Bradavic. Ve vlaku se seznamuje s Ronem a Hermionou.

Po příjezdu do Bradavic umístí kouzelný klobouk Harryho, Rona i Hermionu do Nebelvírské koleje, zatímco Draco Malfoy, arogantní a elitářský student, je umístěn do Zmijozelu. Děti prožívají kouzelnická dobrodružství a mezi ně patří i zjištění, že Gringotovu banku, se pokusil někdo vykrást a ukradnout balíček, který si s Hagridem Harry z banky odnesl, nebo to, že se Harry dostal do famfrpálového týmu jako nejmladší chytač. Také při svých cestách po škole narazí na zakázanou místnost s Tříhlavým psem, který hlídá padací dveře. Na Halloween příběhne profesor Quirrell do velké síně a křičí, že do sklepení vstoupil troll. Harry a Ron se vydají zachránit Hermionu, která je na dívčích záchodkách a podaří se jim trolla přemoci.

Další příhodou je Harryho posedlé koště na famfrpálovém zápase. Hermiona vidí profesora Snapea, učitele lektvarů a vedoucí Zmijozelské koleje, jak zírá na Harryho a zaříkává, a tak věří, že je to právě on, kdo za chování koštěte může. Hermiona v naději, že zachrání Harryho, zapálí Snapeův hábit, na tribuně nastane chaos, Harry je zachráněn, a dokonce vyhrává celý zápas.

O Vánocích dostane Harry neviditelný plášť, kdysi patřící jeho otci. Harry jej použije k prozkoumání zakázané sekce v knihovně, aby prozkoumal informace o Nicolasi Flamelovi, což je jméno, které jim řekl Hagrid, když se ho děti ptali na tříhlavého psa. Nakonec se Harry dozví, že Nicolas Flamel je jediným známým výrobcem Kamene mudrců, díky kterému, se může stát držitel nesmrtelným. Děti jsou pak přesvědčeny, že Snape se snaží ukrást kámen mudrců, aby znovu získal lorda Voldemorta k moci.

Děti plánují, jak překazit Snapeovu krádež kamene, rozhodnou se proto dostat ke kameni jako první. Na děti čekají nástrahy, které nachystali učitelé kouzelnické školy, které mají za úkol chránit Kámen mudrců. Všichni tři to společně prožijí, až nakonec musí Harry vstoupit do poslední komnaty sám. Tam zjistí, že se Kámen pokouší ukrást profesor Quirrell, nikoli Snape. Harry si uvědomil, že se ho Snape celou dobu snažil chránit, a tak se po druhé v životě postaví lordu Voldemortovi, který Quirrella posedl.

Harry se probudí na ošetřovně a setkává se s Brumbálem, který mu prozradí, že jeho matka zemřela, aby ho chránila jako dítě a díky její čisté lásce a oběti poskytuje Harrymu prastarou magickou ochranu před Voldemortovými smrtícími kouzly.

Vše dobře dopadlo a děti se vrátili ke studijním povinnostem, kdy díky odvaze, kterou Harry a jeho přátelé prokázali, byli odměněni školními body a získali tak pro Nebelvír první místo ve školní soutěži. Na závěr se děti vracejí ke svým rodinám domů, kdy se Harry loučí s Hagridem a už se nemůže dočkat, až se do školy vrátí.

3.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE

Harry Potter a kámen mudrců je prvním dílem filmové série, který je stvořen podle knižní předlohy románu J.K. Rowlingové z roku 1997. V této práci bych se ráda věnovala právě kouzelnickému světu, který vytvořil architekt Stuart Craig pro Harryho Pottera. Celkově se jedná o osm filmů, na které nepřímo navazují i filmy Fantastická zvířata. Filmy jsou natáčeny především v Anglii a jsou ovlivněny její kulturou. Některé exteriéry jsou natáčeny také ve Skotsku a Walesu.

Prostředí kouzelného světa Bradavic je inspirované především Evropskou gotikou, křivolaké uličky a stavbičky jsou jedinečné právě na bohatost detailů a skvěle zabydlené prostředí. Vše doplňují i dobře provedené kostýmy, skvělá jednotná grafika a strhující hudba. Snad jedinou drobnost, kterou bych vytkla napříč jednotlivými filmy je proměnlivost určitých místností, pro potřebu daného dílu, jako tomu bylo například u vstupní haly Bradavic. Sám architekt však říká, že celá silueta hradu, která byla vytvořena pro první díl se mu moc nelíbila, byla poskládaná z existujících hradů a katedrál, které jsou k nalezení v Anglii, proto se rozhodl ji v průběhu filmů lehce upravovat a zjednodušovat, aby celý hrad dostal více jednotnou podobu a zapamatovatelnou siluetu a zároveň s ní byl spokojený. Na obranu architekta však musím říct, že změna Bradavic není založena čistě na estetickém požadavku, ale především na vývoji knih a samotného příběhu, kdy na samém začátku tvorby nebyly všechny knihy dopsány. Změny můžeme zaznamenat například ve třetím filmu, kde je vytvořena věž s malou věžeňskou celou pro Siriuse, která je v dalších dílech úplně pryč. Podobně je tomu tak i v šestém filmu, kdy má obrovská věž, ze které padá Brumbál úplně jiný design.

Celý příběh se natáčel převážně ve filmových ateliérech v Londýně. Díky Craigovi a společnosti Warner Bros se podařilo zachovat kulisy v tomto studiu a proměnit celé ateliéry do nejslavnějšího muzea věnovaného filmové scénografii. Muzeum je jako výlet do zákulisí celého natáčení, které představuje divákovy, jak vše vznikalo, jaké byly použity triky a mechanismy. Vidět můžete kulisy, rekvizity a kostýmy, stavby jako Velká síň, Brumbálova kancelář, Příčná ulice, Ministerstvo kouzel, Nebelvírská společenská místnost a chlapecká ubytovna, Hagridova bouda a model Bradavického hradu v měřítku 1:24, nástupiště 9 ¾, Bradavický expres a mnoho dalšího. Součástí prohlídky je i odtajnění technologií, které daly život jednotlivým obrazům, jako je například měnivá schodiště a dozvíte se, jak vznikaly ohromující efekty velkolepých famfrpálových zápasů. Největší zásluhu pak nesou studia na

tom, že přibližují divákům právě samotný vznik filmu a práci filmových scénografů. Díky velikému zájmu pak vzniklo další Studio Harryho i v USA, které se zaměřuje oproti Londýnskému muzeu spíše na zážitek a iluzi, a snaží se návštěvníkům více nabídnout možnost stát se součástí kouzelnického světa.

NÁŠ (REÁLNÝ) SVĚT

Děj se odehrává především ve fantasy světě, ale i tak je zde pár prostředí ze světa reálného. Příběh se odehrává v Anglii a ve filmu můžeme z reálného světa vidět, ulici a dům (obr.3.1-4), ve kterém bydlí teta se strýcem, pavilon zoologické zahrady s teráriem hada, chatrč na opuštěném ostrově v bouři, Londýnskou ulici (obr.3.5) a nádraží. Tvůrci bylo zamýšleno, že většina reálného světa bude natočena na reálných lokacích, jako například Zobí ulice, ta byla záměrně vybraná pro svou absolutní všednost a obyčejnost. Nejprve se začalo točit v reálné ulici města Bracknell v Anglii, natáčení však nebylo ideální, a tak filmaři vystavěli celou ulici ve studiu. Za asi nejznámější lokaci můžeme považovat Hlavní nádraží King's Cross (obr.3.12) v Londýně a nástupiště 9 a ¾, kdy se ve skutečnosti natáčelo mezi nástupišti 4 a 5.

FANTASY SVĚT

Jedno z prvních prostředí, kde se Harry setkává s kouzelnickým, pro nás netradičním, světem je Příčná ulice (obr.3.6). Kde se architekt nechal inspirovat starými Anglickými uličkami a trochu také připomíná středověkou uličku, vše udělal ale trochu více dramatické, díky ubíhajícím křivolakým vertikálám, které dávají divákovi pocit nekončícího prostoru směrem vzhůru. Ulice je na konci zúžená, čímž vzniká optický klam – divák z počátečního záběru může zaznamenat všechny výlohy. V samotném filmu je pak ulička dotažena k dokonalosti díky skvěle zabydleným obchodům a malým detailům a kostýmům. Během jednotlivých dílů se celá ulička proměňovala. Původní design ulice kombinoval bohaté detaily z knih o Harrym Potterovi s inspirací z ulic popsaných v dílech Charlese Dickense. Můžeme zde najít nejen Gringottovu Banku, lékárny pana Mulpeppera, ale také Ollivanderův zaprášený obchod s hůlkami (obr.3.10-11), kde si Harry koupil svou první hůlku. V obchodě se během natáčení nacházelo více než 17 000 jednotlivě označených hůlkových krabic. Celkově barevný nádech uličky je do

tmavších barev s použitím rudé a fialové, právě na hábitech, což podle mého názoru pěkně zapadá právě do svět kouzel.

V příčné ulici pak najdeme samotnou Gringottovu banku (obr.3.7-9), do které zamíří Harry s Hagridem. Podle Craiga, bylo záměrem celý prostor zvětšit, udělat vše větší v poměru ke skřetům, a dokonce udělat lesklejší mramor. Záměr se architektovy dle mého opravdu povedl, pomáhají tomu i obří lustry, které působí opravdu monumentálně. Velmi dobře také vypadají skřetí obličejové masky a ruce s drápy ze silikonu.

Dalším nezapomenutelným prostředím jsou Bradavice (obr.3.14,3.23). Výše už jsem zmiňovala, jak vznikala a jak se vyvíjela silueta hradu. Při tvorbě se architekti inspirovali starými a velkými anglickými stavbami, jako jsou Oxfordská a Cambridgeská univerzita a katedrály v Salisbury a Westminsteru. V Kameni mudrců je první setkání postav s místem opravdu magické, děti přijíždějí za tmy na lodičkách a vše má díky mlze a naoranžovělému osvětlení opravdu dechberoucí atmosféru. Tato scéna je natáčena ve studiu, před zeleným plátnem na vodě, kdy jsou lodičky taženy a celé okolí a hrad jsou postprodukčně přidány. Exteriér hradu byl pro prvních šest filmů vytvořen řemeslníky jako obří miniatura a až pro další dva díly byla miniatura nasnímána a domodelována do digitálního modelu. Oproti původnímu návrhu Craiga, je patrné že se tvůrci nechali strhnout a přidali mnohem více věžiček a celý hrad je tak mnohem komplikovanější, než by musel být. Proto chápu, že se postupem času hrad ještě učesával a jeho silueta se vracela zpátky k umírněnějšímu tvarování podle prvních skic.

Po vstupu do hradu zavítají studenti do velké síně (obr.3.16-17, 3.21), kterou jsou stejně jako samotným hradem ohromeni. Není čemu se divit. Všude se vznášejí svíčky a místo stropu je v síni samotné nebe. Zde se nechal architekt inspirovat opravdovou univerzitní halou z Oxfordu, která by však byla pro samotné natáčení malá. S menšími obměnami pak byla přetvořena ve studiu pro potřebnou kapacitu studentů a přidán byl také propracovanější vysoký žebrovaný strop, který byl často postprodukčně doplňován o noční hvězdnou oblohu. Monumentalitu síně umocňují právě mizící žebra stropu síně až někam do nekonečného nebe. Pěkný dojem utvářejí i levitující svíčky, které byly skutečně zavěšené na "provázky", díky nimž se jemně kolíbají ze strany na stranu a vypadají opravdu věrohodně. Celkový dojem dodává prostoru množství studentů a honosně nazdobené množství jídla na stolech. Díky speciálním efektům jsme v síni i jiných prostorách mohli spatřit také duchy, jejichž provedení je skvělé. A stejně jako duchy jsme ve velké síni mohli vidět sovy doručující poštu studentům. V jedné chvíli je v hale opravu velké množství sov, což umožnily vizuální efekty. Nejprve bylo natočeno pár

záběrů s reálnými sovmi, které byly vycvičené a postprodukčně se překrylo více záběrů reálných sov.

Další promyšlený prostor je pozoruhodný hlavně díky nápadu autorky příběhu a grafickým inspiracím malíře Giovanniho Battisty Piranesiho. Pohyblivé schodiště (obr.3.18-19), které se pohybuje, jak uzná za vhodné. Filmové ztvárnění mi přijde opravdu povedené. Kamenné schodiště má mohutné kamenné balustrádové zábradlí, ale přitom se pohybuje s určitou lehkostí. Zároveň obdivuji, že bočnice schodiště jsou na pohled opravdu tenká, nevidíme silnou schodnici, ani masu kamene, která by celé rameno podpírala. Schodiště bylo ztvárněno kombinací jednoho skutečného schodiště a malého modelu více schodišť vyrobených tak, aby vypadaly jako skutečná postprodukce. Herci stáli na tomto jediném pohyblivém rameni a zbytek byly rozsáhlé pohledy na model. Celý prostor je pak skvěle doplněn o různé pohyblivé renesanční obrazy ve zlatých rámech, a atmosféru doplňuje teplé příjemné světlo, které prostory studeného hradu krásně oživuje a je použito napříč celým filmem.

Nezapomenutelná je také Hagridova chatrč (obr.3.25). Chatrč je ztvárněna přesně podle skici architekta. Je netradičně a zajímavě umístěna na balvanech čímž je za potřebí vystoupat ke vstupu po schodech. Vstupu do chaty to tak dodává na zajímavosti. I střecha má na chatku poměrně netradiční řešení a špičatý tvar vypadá, jako by se inspiroval v samotných Bradavicích. Postavena byla v Black Parku, který se nachází v hrabství Buckinghamshire v jižní Anglii. V pozadí tak můžeme vidět vysoký les jednotného charakteru s mechovým porostem. Pro interiér byly vytvořeny dva různé sety. Jedna je nadměrná s nadměrnými rekvizitami, aby herci vypadali malí a druhá normální velikosti, takže herec, který hrál Hagrida, vypadal jako napůl obr.

Jako poslední vybranou scénu pro svůj popis jsem si vybrala šachovnici v lidském měřítku (obr.3.26). Propracovanost jednotlivých figurek s drobnými detaily a jejich výbuchy a pohyby po šachovnici je velmi pěkná. Z figurek mě zaujalo obzvláště řešení pěšců se dvěma meči. Jak jsem uváděla výše, prostředí hradu a bezpečné prostředí je většinou nasvíceno teplou oranžovo žlutou barvou, zatímco prostředí šach by mohlo být také v těchto odstínech, je místo zabarveno spíše do studeného modrého světla, což přidává příběhu na chtěné atmosféře.

Během filmu Harry obléká i se svými přáteli neviditelný plášť. Bylo vyrobeno několik různých maskování, včetně verze se zelenou látkovou podšívku, která umožnila oddělení

vizuálních efektů zneviditelnit Harryho a jeho přátele v postprodukci. Plášť, který je možné vidět na Studio Tour, byl vytvořen ze speciální sametové látky a natištěn keltskými symboly a starodávnými runami.

3.3 HODNOCENÍ

Harry Potter je příběh, který oslovil nespočet lidí po celém světě. A i díky použití speciálních efektů patří ke špičce výpravných filmů. Nepopíratelně si tvůrci sestavili vizuál tohoto světa se všemi detaily, kouzelnické prostory, kostýmy a nespočet čarodějných rekvizit přispělo k tomu, že dílo oslovuje a inspiruje mnoho filmových tvůrců. Celá série je také velmi výjimečná díky scénografii a vzniku filmových muzeí, která veřejnosti přibližuje a odhaluje vznik filmových kulis a scén.

Celkově je pro mě Harry Potter a jeho svět velmi blízký, když vyšel první film, byla jsem stejně jako herci v první třídě na základní škole, a tak se mnou celý příběh rostl. Nejprve jsem tedy viděla filmy a až poté četla knihy a první díl mi přijde až na pár drobností jako velmi věrná kopie knihy. Tím že jsem jako první viděla film, jsem se při čtení knih dobře ztotožňovala se světem, který vytvořil Craig, otázka je, zda by tomu tak bylo, i kdybych nejprve četla knihu. Při natáčení využili tvůrci mnoho lokací v Anglii, natáčelo se na hradech, katedrálách i nádraží. Celkovou popularitu si podle mého nesou filmy i pro to, že se příběh odehrává v současnosti a neobrací se k minulosti. Z pohledu scénografie je nejdůležitější ucelenost a jednota staveb, která je inspirována skutečnou historickou architekturou a barevnou rovnováhou tlumených barev napříč celým filmem.

Příběh je velmi poutavý jak pro menší děti, tak pro dospělé. V pohádce lze zaznamenat mnoho vtipných jednoduchých momentů, které jsou pro děti jednoduše pochopitelné a vytvoří jim úsměv na rtech.

Ve svém návrhu bych se ráda inspirovala především barevnou a stylovou jednotností. Při vytváření fantasy světa bych chtěla stejně jako autoři tohoto filmu hledat inspirace v reálných stavbách a architektuře.

3.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 3.1



Obr. 3.2



Obr. 3.3



Obr. 3.4



Obr. 3.5



Obr. 3.6



Obr. 3.7



Obr. 3.8



Obr. 3.9



Obr. 3.10



Obr. 3.11



Obr. 3.12



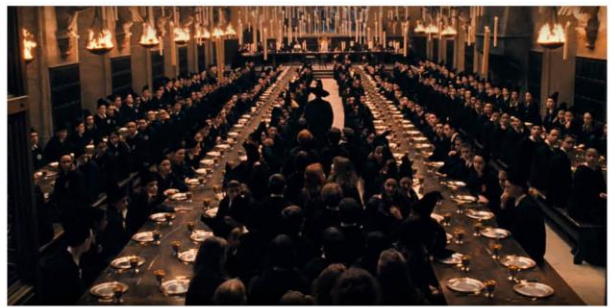
Obr. 3.13



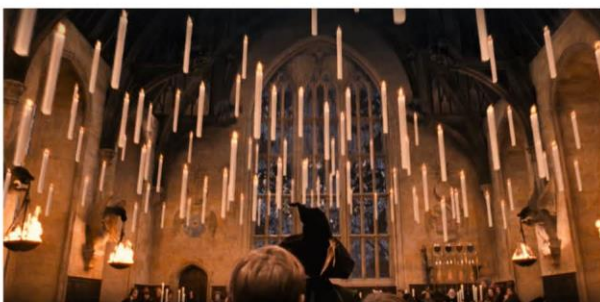
Obr. 3.14



Obr. 3.15



Obr. 3.16



Obr. 3.17



Obr. 3.18



Obr. 3.19



Obr. 3.20



Obr. 3.21



Obr. 3.22



Obr. 3.23



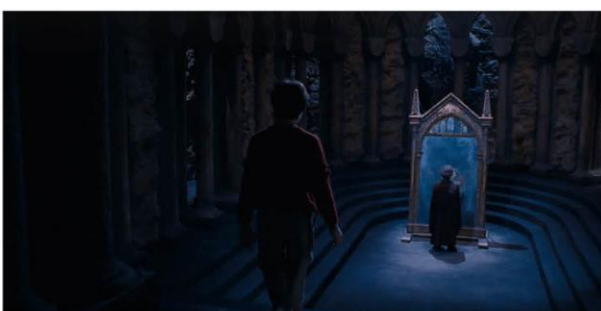
Obr. 3.24



Obr. 3.25



Obr. 3.26



Obr. 3.27



Obr. 3.28

ALENKA V ŘÍŠI DIVŮ (2010)

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: Alice in Wonderland

Dobrodružný / Rodinný / Fantasy
USA, 2010, 104 min

NÁMĚT: Lewis Carroll - kniha Alenčina dobrodružství v říši divů a za zrcadlem

PRODUKCE: Peter Tobyansen, Chris Lebenzon

REŽIE: Tim Burton

SCÉNÁŘ: Linda Woolverton

KAMERA: Dariusz Wolski

HUDBA: Danny Elfman

STŘIH: Chris Lebenzon

VÝPRAVA-ARCHITEKT: Robert Stromberg, Karen O'Hara

MASKY: Valli O'Reilly, Mike Smithson, Kevin C. Haney

VIZUÁLNÍ EFEKTY: Ken Ralston, Sean Phillips, Carey Grant Villegas, Sony Pictures,
Imageworks,

Sassoon Film Design, CafeFX, Matte World Digital, In-Three, Chris Brown, Ryan Trenhaile,
Chris Endicott, Brad Simonsen, Benjamin Aguillon, John Bunt, Andrew Hofman,
Rick Shick, Al Bailey

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY: Michael Lantieri

4.1 DĚJ FILMU

Film začíná u sedmileté dívky jménem Alenka, která se probouzí uprostřed noci z noční můry. Její otec, Charles Kingsleigh, ji uloží zpět do postele. Když se mu malá dívka svěří se svým snem, s pochopením jí řekne, že musí být blázen, ale že to také všichni dobří lidé jsou.

Následně se film posouvá o 13 let do budoucnosti, kde nacházíme, již dvacetiletou Alenku přijíždět na zahradní slavnost. Její otec je již tou dobou po smrti a Alence se stýská po jeho hravém postoji k životu. Během zahradní slavnosti je pak přede všemi Alenka zaskočena náhlou žádostí o ruku. Zaskočená Alenka potřebuje chvíli sama pro sebe a odebírá se samotná do zahrady, kde zahlídne Bílého králíka oblečeného do kabátku. Rozhodne se za králíkem vydat k nedalekému stromu, kde propadne králičí norou a ocitá se v záhadné místnosti s dveřmi natolik malými, že jimi nemůže místnost opustit. V místnosti Alenka nachází láhev se štítkem „vypij mě“, což se také nakonec rozhodne udělat. Alence se po několika pokusech podaří dosáhnout správné velikosti a najít klíč, pomocí kterého otevře dveře vedoucí do podivné krajiny. Tam jí přivítá Bílý králík, Malinkuna, pták, Tydlidum a Tydlidýn. Alenka je jimi považována za vyvolenou, tu, která navrátí moc Bílé Královně. Proto Alenku odvedou k moudré housence Absolomovi, který ale v Alenku nevěří a vyvrátí to, že by Alenka mohla být ta pravá z proroctví.

Alenka, přesvědčená o tom, že je ve snu, se z něj snaží probudit, ale bez jakéhokoliv úspěchu. Zanedlouho poté jsou všichni přepadeni Pentlochňapem, Staynem a Zloškrvem, který unese Tydlidýna a Tydliduma do hradu Srdcové královny. Na hradě se Srdcová královna dozvídá o proroctví, v kterém by měla Alenka porazit Tlachapouda.

Alenka, které se podařilo uprchnout, je osamocená a potkává Šklíbu, která ji zavede na čajový dýchánek se šíleným Kloboučníkem, zajícem Březňákem a Malinkunou. Čajový dýchánek ale přerušuje, při svém pátrání po Alence, Stayne, který by nebyl Kloboučníka Alenku dopadl, ten jí však včas zmenšuje a ukrývá do čajové konvice. Stayne vyhrožuje všem smrtí, pokud Alenku ukrývají. Jeho ohař Bayard Alenku větří, ale Kloboučníkovi se ho podaří přesvědčit, aby Stayna svedl na scestí.

S Bayardovou pomocí se nakonec Alenka dostává až do Hradu Srdcové královny, kde se po sněžení koláče zvětšuje do obří velikosti. Srdcová královna, ve své neznalosti, Alenku nepoznává a vítá ji ve svém paláci, ohromená její velikostí. V hradu Alenka zjišťuje, že meč Šaršoun, kterým má porazit Tlachapouda, je ukryt v doupěti Pentlochňapa. Stayne, se pokusí

Alenku svůdně okouzlit, protože netuší jak dívka, kterou předtím hledal, vypadá. To rozzuří Srdcovou královnu, která se pokusí Alenku za trest popravít. Dívka však uniká s pomocí Pentlochňapa a získává z jeho doupěte meč Šaršoun. Na hřbetu Pentlochňapa pak vyráží na hrad Bílé královny.

Na hradu Bílé královny se Alenka dozvídá, že v Říši divů není poprvé a že tu již byla jako dítě. Ze zjištění, že sny byly ve skutečností realitou, je zaplavena ztracenými vzpomínkami na Říši divů. V tu chvíli přijímá proroctví a začíná věřit, že je právě ona tou vyvolenou a že její osud je porazit Tlachapouda. Absolem ji ujišťuje, že meč Šaršoun sám moc dobře ví, co chce a že jej stačí uchopit a nechat se vést. Následně se armády Srdcové a Bílé královny střetávají na bojišti, kde také nastává čas střetu Alenky s Tlachapoudem. Alenka se tedy musí postavit bestii, aby zachránila království před zničením a navrátila suverenitu Bílé královně. Alence se po urputném boji podaří setnout Tlachapoudovi hlavu a naplnit proroctví.

Po bitvě Bílá královna vyhání Srdcovou královnu společně se Staynem do vyhnanství. Stayne se v záchvatu zoufalství nakonec ještě pokouší Srdcovou královnu zabít, Kloboučník ho však zastavuje a oba jsou vyhoštěni a ponechání jejich osudu. Bílá královna pak předává Alence krev Tlachapouda, která by jí měla splnit jakékoliv přání. Pomocí Tlachapoudovi krve se pak Alenka vrací do jejího světa zpět na zahradní oslavu.

Zpátky na zahradní oslavě vysvětluje Alenka Hamishovi, že jeho návrh k sňatku nemůže přijmout. Její upřímný výstup před všemi účastníky zahradní oslavy zaujme pana Hamise staršího, který navrhne Alence prodiskutování rozšíření obchodních cest do Asie, tak jak to zamýšlel její zesnulý otec.

Alenka se na konci příběhů stává učedníkem ve společnosti po svém otci a vydává se na cestu lodí do Asie. Jako poslední záběr pak můžeme zahlednout Absolema, v tuto chvíli již jako modrého motýla, který Alence usedá na rameno.

4.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE

Jedná se o americký film společnosti Disney, natočený volně na námět pocházející z knih Lewise Carrolla Alenka v říši divů, který režíroval Tim Burton. Snímek byl nominován celkově na tři Oscary v kategorii výprava, kostým a speciální efekty, kdy proměnil dvě vítězství a získal tak zlatou sošku za výpravu a kostým. Vizualně je snímek ohromující jak v představách, tak i fantaskností a nevšedností. Děj není nijak složitý, a tak je pochopitelný i pro mladších

diváky, i když pro ty nejmenší snímek rozhodně není, mnohé postavy jsou totiž podle mě příliš strašidelné.

Z velké části byl film vytvořen pomocí velmi moderní digitální technologie, kdy herci nejsou před skutečným pozadím, ale natáčejí před zeleným plátnem jen s minimem rekvizit a vše ostatní je později předěláno počítačovými technologiemi do vizuální podoby, kterou vidíme na obrazovkách. Z pohledu tvorby filmu, je velmi zajímavé, jakým způsobem byly vytvářené jednotlivé postavy. Využívali herce jako takové, herce jejichž vizuál lehce dopravovali v postprodukci, herce v zeleném kostýmu s motion capture body, které mohly velmi spolehlivě animovat pohyby herce na place, nebo kompletně animované a počítačem vytvořené postavy. Po herecké stránce pak bylo občas obtížné interagovat s jinými postavami, zvířaty, které ve skutečnosti, nejsou na place.

Hlavní smysl moderní technologie použité v tomto snímku je snadno určitelný – stvořit Říši Divů tak okouzující, barevnou a věrohodnou, jak jen to bude možné. Vytváří úplně nový svět, ve kterém díky této technologii není ničím limitován, může si vybírat libovolné scény a tvořit pozoruhodná zvířata.

NÁŠ (REÁLNÝ) SVĚT

Příběh začíná v Londýně v domě, kde bydlí dívka s otcem. Vidíme siluetu města a interiér pokojíčku. Interiér je tmavý a vše je v odstínech tmavě žluté, černé a lehce modré, lehce pochmurné. Potom se v příběhu posuneme o 13 let na zahradní slavnost (obr.4.1-3). Vše se zdá po vizuální stránce perfektní. Letohrádek v pozadí, tančící pódium postavené na osu před domem. Celé pozadí je tlumeno do tmavších barev, sluníčko nesvítí, ale všichni jsou oblečeni do světlých, bílých, béžových a modrých odstínů. Vše zde bylo natáčeno na lokaci.

Ze zahrady letohrádku se vydá Alenka ke stromu, pařezu, u kterého je králičí nora. I zde se jedná na natáčení v reálném prostředí s dodělaným pařezem a dírou, do které Alenka nejdříve nakukuje a pak celá padá do Říše divů (obr.4.4).

Poslední scéna, která je z reálného světa, je Alenka na lodi, které odplouvá do Asie (obr.4.38). Záběr se natáčel na reálné lokaci s opravdovou lodí. Na konec jde o poměrně barevný snímek, který se mi zdá pozitivněji laděný oproti zbytku filmu. Obloha je výrazně modrá a převládá zde světle modrá barva a žlutá.

FANTASY SVĚT

Do fantasy světa se dostává dívka skrz králičí noru, do které padá (obr.4.5). Celý prostor nory byl vytvořen v počítači včetně veškerého nábytku. Herečka a její některé pohyby byly natočeny pomocí kaskadérky, která byla spuštěna na postel a od ní odražena ve studiu, kdy postel a vše okolo bylo zelené. Postprodukčně se pak pohyby kaskadérky, obličej herečky a počítačově vytvořená nora spojily.

Když Alenka dopadla, ocitla v místnosti, kde se pak zmenšovala a zvětšovala, tak aby mohla projít malinkými dveřmi. Ve skutečnosti natáčeli ve třech prostředích. Jedno v normální velikosti se dveřmi, poté postavili zmenšeninu místnosti, tak aby v ní vypadala Alenka obrovská a poslední část kde byla Alenka maličká se natáčela zase před zeleným obrazem (obr.4.6-8.)

Poté se dívce podaří zmenšit a projde dveřmi do Říše divů, tak je zde jedna z mála vytvořených kulis, kdy jsou opravdu postaveny dveře a schody a zbytek je doplněn v postprodukci (obr.4.9). Na straně obrazu je strom, který hodně připomíná Burtonův rukopis.

Říše divů je barevná, ale na mě trochu temná. (obr.4.10-12). Vše, kromě herců, je děláno digitální technologií. Tydlidum a Tydlidyn, jsou postavy, které byly oblečeny do tlustých zelených kostýmů na vysokých nohách s trackovacími body. Zajímavostí také je, že oba hraje jeden herec, ale pro lepší herecké výkony jsou na scéně vždycky herec a pomocník. Vše se pak musí natočit ještě jednou, poté, co si prohodí svá místa.

Výrazným prvkem říše je hrad srdcové královny (obr.4.15-16, 21.22.26.). Jeho vnější silueta mi připomíná Disney hrad, který má jen více minimalistické a jednodušší nezdobné prvky. Převládá bílá a červená barva, kdy je zde nepopíratelně vazba na barvy karty srdcové královny. Výrazným prvkem fasády jsou věže s oblouky uspořádané do nesymetrického srdce. Vnitřek paláce je ve stejném stylu jako venek, prostoru dominují červené sloupy a trůn ve tvaru srdce. Vše bylo zase natáčeno ve studiu bez kulis. Aby usnadnili herečce královně rozpravu se žábami, vyřezali se pouze siluety žab a zase jako okolí byly umístěny na svá místa v zelené barvě, tak aby herečka věděla, kde s postavou interagovat. Dalším významným místem je stůl, u kterého potká Alenka kloboučníka. Mlýn v pozadí má nezvyklé lopatky, které vypadají jako

polámaná křídla. Ve studiu byl pouze stůl s dekorací a židle, na které kloboučník sedí (obr.4.17-18).

Velmi zajímavou scénou je velká bažina s hlavami, přes kterou Alenka běží (obr.4.20). Všude je trochu mlha a jde opravdu o strašidelný a poutavý prvek. Scénu natočili tak že hlavy vytvořili ve studiu v zeleném provedení na gimblech, tak aby když na ně Alenka doskočí měli přirozený pohyb jako v bažině. Pak dali zase vše dohromady v postprodukcí.

Proti hradu Srdcové královny je hrad Bílé královny čistě bílý s absencí barev (4.28-29). Jak je tomu však u tohoto režiséra zvykem, není to žádná zářivá šťastně bílá.

Poslední velkolepá scéna se odehrává na šachovnicovém poli, kde se proti mají střetnout obě královny (obr.4.36). Vše je ponuré a musím říct, že je to scéna, které se mi líbí z filmu asi nejméně. Vyvrcholení pak nastane na ruinách u šachovnicového pole. Což dodává příběhu díky výšce na dramatickosti (obr.4.37).

4.3 HODNOCENÍ

Není pochyb, že se s přihlédnutím k technice, kterou tvůrce vybral jedná o velmi zajímavý snímek. Mně osobně se na snímku nejvíce líbili kostýmy a hra s nimi. Krásné barevné šaty, které oblékla Alenka, nebo celkový vizuál Kloboučníka, včetně toho, že u něj byly použity čočky a v postprodukcí byly jeho oči lehce zvětšeny. Za kostýmy stojí výtvarnice Colleen Atwoodová, které za ně dostala i Oskara. Pozoruhodné je rozhodnutí, že jak se Alenka bude zmenšovat a zvětšovat její šaty zůstanou stejné velikosti, a tak nastává více zajímavých momentů, kdy si dívka se šaty musí poradit. Nejhezčí je asi moment, když se zmenší a oblékne na sebe spodničku, kterou omotá na čtyřikrát páskem.

Celkově na filmu obdivuji vynalézavost, co se týče propojování vizuálních efektů a velmi se mi líbila pasáž, kdy Alenka padá králičí norou, která je vizuálně podobná knižním ilustracím. Celkový vizuál a barevnost je ve stylu Tima Burtona spíše v tmavých barvách, a když už se objeví barva je spíše tmavší a sytá. Příběhem se mi zdá pohádka spíše pro menší děti, ale vyobrazením to zní dělá pohádku spíš pro ty starší. Pro malé děti by mohla být příliš strašidelná. Z určitého úhlu pohledu by se dalo tvrdit, že CGI technologie je používána tak často, že by tvůrce mohl klidně vytvořit animovaný film a mnoho by se nezměnilo. Řekla bych, že pak by se ale nejednalo o tak diskutované a oblíbené dílo.

4.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 4.1



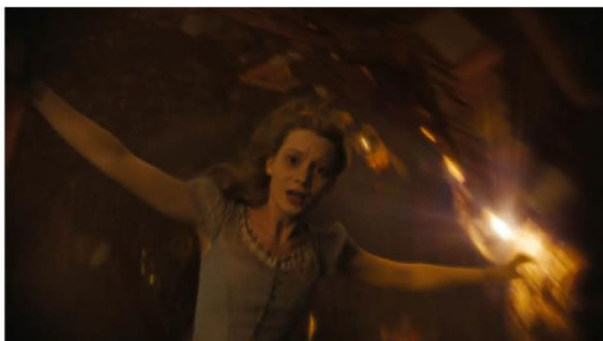
Obr. 4.2



Obr. 4.3



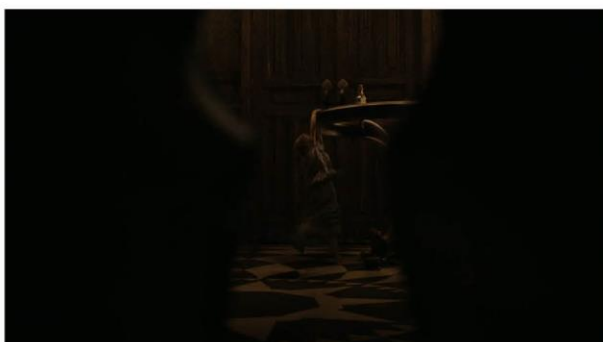
Obr. 4.4



Obr. 4.5



Obr. 4.6



Obr. 4.7



Obr. 4.8



Obr. 4.9



Obr. 4.10



Obr. 4.11



Obr. 4.12



Obr. 4.13



Obr. 4.14



Obr. 4.15



Obr. 4.16



Obr. 4.17



Obr. 4.18



Obr. 4.19



Obr. 4.20



Obr. 4.21



Obr. 4.22



Obr. 4.23



Obr. 4.24



Obr. 4.25



Obr. 4.26



Obr. 4.27



Obr. 4.28



Obr. 4.29



Obr. 4.30



Obr. 4.31



Obr. 4.32



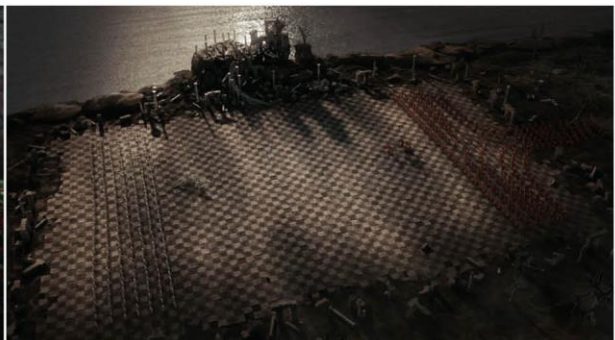
Obr. 4.33



Obr. 4.34



Obr. 4.35



Obr. 4.36



Obr. 4.37



Obr. 4.38

OBR DOBR (2016)

ORIGINÁLNÍ NÁZEV: The Big Friendly Giant (The BFG)

Fantasy / Dobrodružný / Rodinný
USA / Indie, 2016, 117 min

NÁMĚT: Roald Dahl – kniha The BFG

PRODUKCE: Frank Marshall, Sam Mercer, Steven Spielberg

REŽIE: Steven Spielberg

SCÉNÁŘ: Melissa Mathison

KAMERA: Janusz Kamiński

HUDBA: John Williams

STŘIH: Michael Kahn

VÝPRAVA-ARCHITEKT: Rick Carter, Robert Stromberg

KOSTÝM: Joanna Johnston

MASKY: Lois Burwell

VIZUÁLNÍ EFEKTY: Ozen Sayidof, Shaun Friedberg, 'Pyrokinesis', Wilson Tang, Mark Edward Allen, Shamus Baker

ZVLÁŠTNÍ EFEKTY: Dan Cervin, Kelly Coe, Ron Seida, Chris Reynolds

SET DEC: Elizabeth Wilcox

5.1 DĚJ FILMU

Hlavní postavou filmu, je mladičká dívka jménem Sofie, která již od dětství žije v sirotčinci v centru Londýna. Sofie často nemůže v noci spát, a tak z okna pozoruje noční ulici a vše co se na ní šustne. Jedné takové noci Sophie zahlídne obří stvoření, které se, i přes svoji velikost, ladně pohybuje ulicemi Londýna. Sofie zalapá po dechu a v tu chvíli jí tvor spatří. Obr Dobr ve strachu z prozrazení existence svého druhu Sofii popadne a utíká s ní zpět do země obrů.

V zemi obrů se Obr dozvídá, že Sofie nemůže spát, ale podaří se mu dívku uspat předčítáním z knížky. Jakmile dívka usne, Dobr se přesouvá ke své sbírce snů, které chytá do zavařovacích sklenic.

Mezitím se Sofie zdá noční můra, ve které jí unesl zlý obr, který jí chce zaživa sežrat. Když se dívka z noční můry probírá, Dobr ji vysvětluje, že jí vložil do hlavy sen, noční můru, kterou chytil. Zanedlouho poté vstupuje do jejich obydlí ten stejný obr ze Sofiina snu. Ostatní obři se Dobrovi vysmívají, jelikož je jiný a o poznání menší, navíc se stále cpe zeleninou. Po krátké konfrontaci zlý obr odchází a Sofie se dozvídá, že není prvním člověkem, s kterým se Dobr skamarádil. Vypráví jí, že kdysi měl jako přítele malého lidského chlapce, ale když na něj přišli ostatní obři, tak ho snědli.

Dobr se rozhodne, že Sofii vezme na místo, kde chytá sny, ale pokud se tam mají dostat, musí se proplížit kolem ostatních spících obrů. Při pokusu projít chytí Dobra jeden z obrů hulvátů a začnou si mezi ostatními s Dobrem házet jak s kusem hadru. Dívka se zatím ukrývá ve vraku staré nákladního auta. Po chvíli, kdy obři Dobra šikanují začne znenadání pršet, což je zachrání, jelikož se ostatní obři deště bojí. Déšť jim umožní uniknout, ale dívka při útěku za sebou nechá kus svého oblečení, který poté nachází zlý obr.

Po chvíli dorazí na kopec, kde skočí do jezera, kterým se dostanou až do říše snů. V říši snů se Dobr pokouší chytit sen, ale bez úspěchu. Sofii se to podaří a obr jí vysvětluje, že chytila právě svůj sen. Stanou se přáteli a Dobr se rozhodne dívce ukázat, jak dává lidem sny, a tak vyrazí se Sofií zpět do Londýna. Ve městě pomocí své trumpety vnukne mladému chlapci sen o tom, že mu volá prezident.

Zpátky v zemi obrů, Dobr zjišťuje, že Sofiin kus oblečení chybí a že ho museli najít ostatní obři, takže již pro ni v zemi obrů není bezpečno a nechce, aby se strašná historie

opakovala a ztratil dalšího přítele. Rozhodne se tedy Sofii vrátit do sirotčince. Zpět v sirotčinci se po nocích Sofie snaží na obra dovolat, tomu se jí zžělí a rozhodne se pro ni vrátit.

Zpátky v zemi obrů vtrhnou do chatrče ostatní obři, chtějí najít lidské dítě a sníst ho. V zápalu hledání ničí Dobrovi dům, společně s nachytanými sny, ten se ale rozhodne, že už toho má dost a svým soukmenovcům se postaví a pomocí ohně a vody je zastraší a vyžene pryč.

Po nájzdu obrů Sofii napadne plán, jak se zlých obrů zbavit. Společně s Dobrem vymyslí noční můru, kterou nasadí do hlavy královně Alžbětě, která poté ze strachu realizuje plán, jak se obrů zbavit. Ještě před tím se ale Sofii s Dobrem podaří ke královně dostat a seznámit se s ní. V Buckinghamském paláci pak společně poobědvají a domluví plán.

V zemi obrů se pak Sofie s Dobrem pokusí nasadit noční můru zlým obrům, ale plán se nevyvede, tak jak měl a Sofie se s Dobrem nachází na milost zlému obrovi. V tu chvíli ale přilétá britská armáda a chytá všechny obry do sítí, které pak svrhává na opuštěný ostrov. Zlí obři jsou pak nuceni žít na odlehlém ostrově a jíst nic jiného než jen zeleninu, kterou tak nesnáší.

Na konci filmu pak Sofie nachází domov přímo v královnině paláci. Dívka otvírá okno a zvolává „Dobré ráno, Dobře!“, Obr Dobr ji ve svém domově slyší a usmívá se.

5.2 VÝTVARNÁ KONCEPCE

Obr Dobr se zrodil ve stejnojmenné knížce britského spisovatele Roalda Dahla. Jeho pohádky už několikrát posloužily jako předlohy skvělých filmů a nejznámější je asi Karlík a továrny na čokoládu.

Film je podobně jako Alenka v říši divů kombinací herectví s animací. Lidské postavy hrají skuteční lidé, obři jsou digitální a celý snímek je připraven pro 3-D projekci. Pro samotného Spielberga jde o návrat k dětskému filmu.

Určitě není pochyb, že má film svou vizuální hodnotu. Přispívají tomu i kostýmy, které jsou s rozmyslem navrhovány. Kostýmní návrhářka Joanna Johnston si vytvořila makety obrů zhruba 20 centimetrů vysoké a oblékala je, aby získala představu o tom, jak by kostýmy měly být fyzicky konstruovány a jak se budou chovat. Nechala se při tom inspirovat reálnými věcmi z našeho světa, které mohli obři lehce najít a použít jako svůj oděv. Jeden ze zlých obrů má tak na sobě obrácené a uvázané cirkusové šapito.

Není pochyb, že Spielberg ví, co dělá a má mnoho zkušeností se všemi druhy speciálních efektů. Aby filmaři pomohli určit nejlepší způsob, jak natáčet živě akční prvky a prvky zachycení představení současně v průběhu filmu a hladce je integrovat, vytvořili před vizualizovanou verzí celého filmu ještě před začátkem natáčení. To umožňovalo na place nahrávat živou akci a spojovat jí rovnou se simulací 3-D prostoru, takže operátoři kamer mohou skutečně vidět, jak se virtuální představení odvíjí v reálném čase při fotografování živé akční scény. Díky kombinaci těchto dvou světů jsou schopni se rozhodovat a sestavovat, a dokonce i navádět akce na základě toho, co se děje ve virtuálním světě.

Natáčení probíhalo na předměstí Vancouveru ve starém skladišti, kde se z obrovských temných prostor staly jeviště, na kterých se stavěly scény. Všechny tak vyrostli vedle sebe a tvůrci mluví o tom, že si připadali jak v Disneylandu, když mohli přecházet ze scény na scénu. Produkční designér Rick Carter a jeho tým obzvláště tvrdě pracovali na tom, aby prostředí, ve kterém se představení odehrávala, byla co nejkrásnější, děsivá a bohatá. Zajímavě si pohráli i s předměty, které něco reprezentují v reálném světě, ale tím, jak se jejich měřítko mění pro obry, byly věci přetvořeny. Věci jako: lavička vyrobená z křídel stíhacího letadla; meč pro použití jako jehla; vidle a lopata jako vidlička a lžice; vana na mísu; požární hadice jako pás; lodní průzor jako lupa; násada od koštěte jako plnicí pero a mnoho dalších.

NÁŠ (REÁLNÝ) SVĚT

Příběh začíná v Londýnských ulicích. Jak už jsem psala, vše bylo postaveno ve studiu, to platí i pro tuto ulici a sirotčinec (obr.5.1,4,5,19,20). Ulice byla vytvořena na základě inspirací Londýnskými domy a inspirací dickensovským stylem. I když se má příběh odehrávat v 80. letech 20. století, tvůrci chtěli, aby ulice působily nadčasově a lehce neskutečně, jako by nebyly z žádné doby ani místa. Budovy a veškeré jejich vybavení, kování, nápisy, grafika a okenní dekorace byly tak navrženy s ohledem na to. Zajímavostí je, že jednu z hospod na ulici dekoratéri nastrojili tak, aby v ní mohl štáb sem tam posedět, a aby se zde cítili jako v Británii.

U sirotčince bylo cílem tvůrců vytvořit všechno trochu smutné, včetně těch několika hraček, které byly kolem, dokonce i domečku pro panenky, který byl kdysi krásný, ale nyní byl unavený a opotřebovaný (obr.5.2-3. Mrtvá rostlina a květiny ve vstupní hale vykazovaly

známky zanedbanosti. Vzhledem k tomu, že se scény odehrávaly v noci, zvolili pro interiéry tlumené modré a zelené tapety a použili jen málo barev.

S reálným světem se pak v příběhu přesouváme do norské ulice a pokoje malého chlapce, když Dobr ukazuje Sofii, jak děti sní (obr.5.17). Tvůrci zde použili stejnou základní strukturu ulice, přidali nové fasády a změnili doplňky a dekorace. Cílem bylo udělat toto místo oproti Londýnu více přívětivější, lehce barevnější a světlejší, což si myslím, že se dobře povedlo.

Poslední místo, kde se setkáme s reálným světem je královský palác. Nejprve nahlédneme do ložnice samotné královny, s pozoruhodnými dekoracemi na stěnách a zlatým zdobením (obr.5.26-27). Barvi jsou laděné do tyrkysové a zlato žluté a pokoj působí královsky a intimně. Velký sál je pak absolutní replika skutečného tanečního sálu se stejným kobercem a obrazy, které jsou v samotném paláci (obr.5.25).

FANTASY SVĚT

Do fantasy světa se s Dobrem dostáváme, když proskočí bránou z mraků. Jako první nás vezme do svého domova, který připomíná magickou dílnu na sny (obr.5.7-14). Nejprve byl celý tento svět vytvořen v počítači z návrhu architekta a za pomoci společnosti Weta Digital. Poté bylo nutné rozhodnout jaké části setu se budou stavět v jakém měřítku. Pro lepší představivost se postavilo pár prvků z interiéru ve správném měřítku pro Obra Dobra. Pár rekvizit a věcí zase pro zlé obry, kteří jsou větší a pár rekvizit jako třeba zelenina do které se dívka schová byly vytvořeny v zelené barvě v měřítku Sofie, tak aby s nimi mohla dobře interagovat. Reálně tak postavili například miniaturní všeho nábytku a ty pak i v reálném měřítku pro dívku. Nebo třeba telefonní budku a lampu, které můžeme vidět za dívkou, když stojí na obrově stole. Při podrobnějším prohlížení filmu, mě překvapilo, kolik se na obraze nachází drobných detailů, které spojuje fantasy svět s tím naším reálným a také k čemu obr tato věci využívá.

Ve středu doupěte byl starý strom, ve kterém byl vytvořen malý pokojíček, právě pro lidské dítě (5.22-23). Dříve šlo o pokoj chlapce, kterého snědli obři. Vzhledem k tomu že je v samém srdci stromu, stěny jsou organicky tvarovány jako kůra hladkého stromu a do místnosti padá světlo skrz větve a různé otvůrky. Můžeme zde vidět například malý model lodě

nebo malý kolotoč a na stěně visí portrét královny Viktorie, což vnukne dívce nápad jít za samotnou královnou. Za mě se jedná o jeden z nejpovedenějších a nejkouzelnějších setů celého filmu.

Další magický zážitek poskytuje scéna s obřím stromem snů, kde všude poletují barevné sny, které se snaží chytit (obr.5.15-16). Do tohoto světa se dostáváme skrz vodní hladinu, jako by byl pod zemí další magický svět naruby. Místo má krásnou atmosféru a strom svou velikostí působí opravdu magicky.

Neopomenutelným místem je samozřejmě i samotný svět a krajina světa obrů. Do ní přicházíme nezvykle tvarovanou skalní bránou (obr.5-21,32-36). Tvůrci vycházeli při tvorbě tohoto světa z předem natočených záběrů ve Skotsku. Na snímku tak můžeme spatřit lehce upravená místa z ostrova Skye nebo Orkneji.

5.3 HODNOCENÍ

Nejprve bych ráda hodnotila děj filmu. Na samém začátku mě vtáhlo do děje, jakým způsobem se filmařům podařilo propojit Londýnské ulice s Dobrem. To, jakým způsobem se Dobr ladně pohybuje a jeho hra se světli mě od samého začátku vtáhlo do děje. Vše pro mě bylo velmi uvěřitelné a myslím, že pro děti to musel být velmi poutavý příběh. Mně osobně moc nebavila a neupoutala celá pasáž s královnou, ale chápu, že film byl inspirovaný knihou a takový příběh prostě byl.

Po vizuální stránce se mi líbí hlavně ulice Londýna s lehkou mírou nadsázky a pokoj po malém klukovy v srdci stromu. Celkově mě na filmu bavila hra s detaily a triky, na kterých si dali tvůrci velmi záležet. Když si člověk začne reálně prohlížet interiér obrova přístřešku, pokaždé najde něco, co předtím přehlídl, ať jde o jeho postel, místo které používá loď nebo slánky a pepřenky z popelnic. Hezkým jemným detailem je také vyjádření fantasknosti místa, když voda v řece teče směrem nahoru.

Pro svůj návrh bych si z filmu chtěla převzít především atmosféru, které je ve snímku hodně. V sirotčinci je hezky ztvárněna smutnější atmosféra s krásně nasvětleným oknem. Ve světě snů pak magičnost celého prostoru a záběry krajiny mají velmi příjemnou barevnost a vlídnou atmosféru.

5.4 OBRÁZKOVÁ PŘÍLOHA



Obr. 5.1



Obr. 5.2



Obr. 5.3



Obr. 5.4



Obr. 5.5



Obr. 5.6



Obr. 5.7



Obr. 5.8



Obr. 5.9



Obr. 5.10



Obr. 5.11



Obr. 5.12



Obr. 5.13



Obr. 5.14



Obr. 5.15



Obr. 5.16



Obr. 5.17



Obr. 5.18



Obr. 5.19



Obr. 5.20



Obr. 5.21



Obr. 5.22



Obr. 5.23



Obr. 5.24



Obr. 5.25



Obr. 5.26



Obr. 5.27



Obr. 5.28



Obr. 5.29



Obr. 5.30



Obr. 5.31



Obr. 5.32



Obr. 5.33



Obr. 5.34



Obr. 5.35



Obr. 5.36



Obr. 5.37



Obr. 5.38



Obr. 5.39



Obr. 5.40

ZÁVĚR

Práce měla za cíl přiblížit a ukázat způsoby přístupu scénografie na vybraných dětských filmech, ve kterých se vyskytuje jak reálné prostředí, tak fantasy svět. Díky výběru analyzovaných filmů, je vidět různorodost přístupu tvůrců k tvorbě, která je jistě ovlivněna technologickými možnostmi dané doby. Nepopiratelný je však fakt, že nehledě na zemi, ve které film vznikl, nebo na době, tvůrci se vždy snažili využít všech dostupných prostředků pro vytvoření nutné magické iluze.

Filmy, které jsem k rozboru vybrala dosahují opravdových kvalit. První tři filmy: Čaroděj ze země Oz, Nekonečný příběh a Harry Potter a kámen mudrců jsou spíše klasickou ukázkou filmu, kdy si tvůrci při tvorbě pomohli technologií k dotvoření celku, který se ale spíše opíral o reálná místa a kulisy. Zatím co dva poslední filmy: Alenka v říši divů a Obr Dobr jsou filmy, které naplno využily moderní technologie své doby a jde tak o kombinaci 3-D počítačové tvorby s klasicky hranými výkony herců.

Každý film naskýtá náhled do jiného fantasy světa a rozvíjí tak u dětí jejich představivost. Stejně tak je i každý svět jinak propojen s tím naším. U Čaroděje ze země Oz se do světa dostane Dorotka, když ztratí vědomí, a tak můžeme říct, že jde jen o sen. V nekonečném příběhu se chlapec ponoří do světa Fantazie pomocí knihy. Alenka se v říši divů ocitne díky snu a dívku z pohádky Obr Dobr vezme do světa obr, skrz jaký si portál mezi mraky.

Všechny poznatky, které jsem získala díky analýzám těchto filmů, jsem se snažila využít při tvorbě autorské části a výtvarné koncepci k filmu Čarodějův synovec.

PRAKTICKÁ – AUTORSKÁ ČÁST

1. DĚJ KNIŽNÍ PŘEDLOHY

V úvodu knihy se seznamujeme s mladou dívkou Polly, která potkává mladého chlapce jménem Digory. Digory se právě přistěhoval do řadového domu, sousedícího s domem dívky v Londýně. Chlapec žije u svého strýce a tety, protože se jeho umírající matka o něj nemůže postarat a otec je na cestách v Indii. Mezi oběma dětmi rychle vznikne přátelství a tráví celé léto spolu. Jednoho dne se rozhodnou prozkoumat půdní prostor, který spojuje všechny domy a náhodou tak narazí na tajemný prostor, který se ukáže být tajnou pracovnou strýčka Andrewa.

Děti jsou zaskočeny, že zrovna v tu chvíli narazí v pracovně na strýčka, který nabídne Polly žlutý prsten. Jakmile se Polly dotkne prstenu, zmizí. Strýc Andrew pak Digorymu řekne, že prsteny jsou vyrobeny z magického prachu a slouží k přenášení mezi různými světy. Žluté prsteny přenesou člověka pryč, zatímco zelený člověka přivede zpět do našeho světa. A protože Polly nemá zelený prsten, musí ji Digory najít a přivést jí pomocí zeleného prstenu zpět.

Digory najde Polly na místě známém jako Les mezi světy. Když se oba rozhodnou místo prozkoumat, zjistí, že je to místo, které umožňuje přístup k řadě dalších světů. Rozhodnou se tedy pokračovat v dobrodružství a jít dále. Dvojice skončí na místě zvaném Charn. Charn je opuštěné, prázdné místo bez známek jakéhokoliv života. Po chvíli zkoumání narazí na sál se sedícími postavami, oděné v robách s korunami na hlavách. V místnosti Digory uvidí zvonek, na který i přes jasné varování zazvoní. V tu chvíli se probouzí královna Jadis a celý objekt se začne hroutit. Obě děti společně s královnou Jadis musí uprchnout.

Zpátky v lese mezi světy se dvojice od královny dozví, že to byla ona, kdo zapříčinil zkázu Charnu. V pokus svrhnout svoji sestru pronesla zakázané slovo a odsoudila všechny k záhubě. Zděšené děti se pokusí před ní uprchnout a vrátit se zpět do Londýna, ale královně se podaří přenést i s dětmi do Londýna, kde rozvíří chaos a začne si říkat čarodějnice, která chce převzít vládu nad světem. Při jedné roztržce zpátky v Londýně se pokusí Digory pomocí prstenů čarodějnici přenést zpátky do Lesa mezi světy, ale vše nedopadne tak, jak si představoval. Pomocí prstenů totiž Digory s Polly přenesou pryč z Londýna i Strýčka Andrewa, čarodějnici, drožkáře Franka a koně Jahodu. Děti se pak z Lesa mezi světy chtějí vrátit zpět do Charnu i se zlou čarodějnicí, v tom se ale kuň napije z jiného jezírka, a to všechny přenesou úplně někam jinam. Všichni se znenadání ocitají na neznámém místě obklopeném úplnou

tmou. Po nějaké chvíli uslyší zpěv, který se přibližuje směrem k nim. Čím víc je zpěv blíž, tím více se rozestupuje i temnota. Znenadání zpozorují, že k nim kráčí lev, jež svým příchodem vystraší čarodějnici, která se dá na útěk. S příchodem lva se vše začne proměňovat, svět se vykresluje do krásných barev a děti tak můžou přihlížet samotnému vzniku Narnie.

Lev díky svým schopnostem vdechne vybraným zvířatům moc mluvit a ty se tak začínají přibližovat více lidem. Když to Digory uvidí, ptá se Aslana, zda svou magickou mocí dokáže zachránit jeho nemocnou maminku. Aslan však Digoryho viní z toho, že přivedl zlo do Narnie a musí to odčinit. Na setkání zvířat je pak drožkář tázán, jestli by se nechtěl stát králem Narnie. Zaskočený Frank Aslanovu nabídku přijímá, ale pod podmínkou, že bude mít po svém boku svoji ženu Helen. Aslan vzápětí přenesení Helen do Narnie. Poté Aslan přeměňuje Jahodu na okřídleného koně a posílá Digoryho s Polly na výpravu, aby pomohl zachránit Narnii.

Digory s Polly má za úkol dostat se do zahrady a získat kouzelné jablko ze stromu. Když Digory s Polly doputují do zahrady, všimnou si, že je s nimi v zahradě i čarodějnice, která trhá a jí jablko ze stromu uprostřed zahrady. Čarodějnice se vzápětí všimne chlapce a snaží se ho přesvědčit, aby se s ní vrátili do Londýna, kde by mohl za pomoci jablka zachránit svoji matku. I přes to, že zoufale prahne po tom maminku vyléčit, svým pokušením odolá a namísto toho zanesení jablko zpět Aslanovi.

Po návratu řekne lev Digorymu, aby jablko hodil na zem, kde vzápětí vyrostne strom, který bude chránit Narnii před zlou čarodějnici. Na konec lev svolí chlapci vzít si jedno jablko, aby ho mohl dát mamince. Všichni se rozloučí a Aslan děti společně se strýčkem přenesení zpět do Londýna, kde Digory za pomoci kouzelného jablka vyléčí svoji matku. Děti pak na zahradě zahrabou kouzelné prsteny společně s ohryzkem z jablka. Na tom místě pak vyrostne strom, který je po nějaké době povalen bouří. Digory si z jeho dřeva pak nechá vyrobit velkou šatní skříň, kterou můžeme znát z knihy a filmu Lev, Čarodějnice a Skříň.

2. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMOVÝCH PROSTŘEDÍ

Děj knihy, kterou jsem si vybrala pro své zpracování, se odehrává ve čtyřech hlavních rozdílných prostředích. Jako reálný svět je zde Viktoriánský Londýn a jako fantazy světy pak Les mezi světy, Charn a Narnie.

Celé Londýnské prostředí je situováno do doby, kdy zde žije i Sherlock Holmes. Jedná se tedy o historické období na přelomu 19. a 20. století, kdy je těsně po průmyslové revoluci

a Londýn není úplně příjemné místo na žití. Snažila jsem ho ale vyobrazit v trochu romantické podobně, která by mohla být příjemnější pro oko dětského diváka. Celý Londýn jsem se snažila ladit do červeno, oranžovo modré palety barev.

Děti žijí v řadovém domě, který jsem se snažila navrhnout pro střední třídu, je dvoupodlažní z klasických cihel. Děti se poprvé potkávají v zahradě za domem, kde spolu mluví přes plot. Zadní strana domu je hmotově řešená tak, aby vytvářela vždy se sousedním domem hmotově zajímavou strukturu. Na šňůře visí prádlo, po dvoře pobíhají slepice a celé místo je zabydlené tak, aby bylo jasné, že by se bez něj obyvatelé domu neobešli.

Velmi zábavné pak pro mě bylo vytvářet půdní prostory, ať už se jednalo o opuštěná místa, která děti prozkoumávali, nebo o tajnou pracovnu strýčka. Opuštěná místa jsem se snažila směřovat do pochmurnějších odstínů s nádechem červeno oranžové a lehce žlutého světla od svíček. Strýčkův pokoj jsem pak ladila spíše do červené až fialové modré palety barev. Tyto barvy ve mně evokují, že je to prostor, kde by si měl dát člověk pozor, že jde o něco nezvyklého a nevšedního. Do strýčkova pokoje se jde přes ložnici, kterou sdílí s tetou, a proto děti nevěděli, že se v domě prostor nachází, zatím co v domě, ve kterém bydlí Polly, je na půdu přístup z chodby.

V domě se pak příběh odehrává i v jiných prostředích, pro mě bylo nejdůležitější popsat prostor vstupní haly neboli chodby a pokoje, ve kterém byla maminka Digoryho. Oba tyto vnitřní prostory jsem se snažila zbarvit do modrých odstínů, kdy jsem si pomohla především volbou modrých tapet. Vše jsem se pak pokoušela doplnit tmavým dřevem.

Posledním prostorem z reálného světa je dům na venkově, do kterého Digory přesune skříň vyrobenou ze dřeva stromu, který zasadil na zahradě v Londýně. Jedná se o skříň, díky které se děti v dalších sériích této série knih a filmů dostávají do světa Narnie. Zde bych ráda zmínila, že proto, že se jedná o pohádku, snažila jsem se používat hodně jednoduchou symboliku, která by bylo snadno pochopitelná pro dětského diváka. Proto jsem se rozhodla používat pro většinu nadpřirozených prvků v tomto příběhu použít kruh, jako velmi jednoduchý a dokonalý tvar. Tento detail jsem tak použila i na fládrování dvířek skříně.

Do světa fantazie se poprvé dostáváme pomocí prstenu a ten nás přenese rovnou někam do vody a hned jak vyplaveme do Světa mezi lesy. Tento prostor jsem se snažila ladit do žluto zelených barev, vše by mělo být velmi světlé se zářivým světlem, které proniká skrz míhající se koruny stromů. Tento svět by měl být pro děti lehce nepřehledný a měli by si plést

jedno jezírko s druhým, proto jsem se rozhodla vytvořit všechny jezírka stejná s pravidelným kruhovým půdorysem.

Ze Světa mezi lesy se děti přenesly do Charnu, potměšlé místo, které na ně nepůsobilo dobře. Zde jsem se snažila místo vyobrazit jako ruiny, kde už nezbylo nic živého, vše vyschlo a město začal pomalu pohlcovat písek. Hlavní inspiraci jsem hledala především v řecko-římských ruinách měst, která se dochovala. To jsem se snažila kombinovat s detaily starověkých západních Asijských kultur. Při tvorbě hlavního sálu jsem se snažila čerpat především z architektury Jupiterina chrámu v Baalbeku v Libanonu. Hlavní oltář se zvonem jsem umístila doprostřed sálu a královnu usadila do trůnu na malé pódium v čele sálu. Zvon jsem umístila na kruhovou konstrukci, která má zase odkazovat na symbol něčeho magického, když se totiž na zvon zazvoní, zlá královna Jadis se probudí.

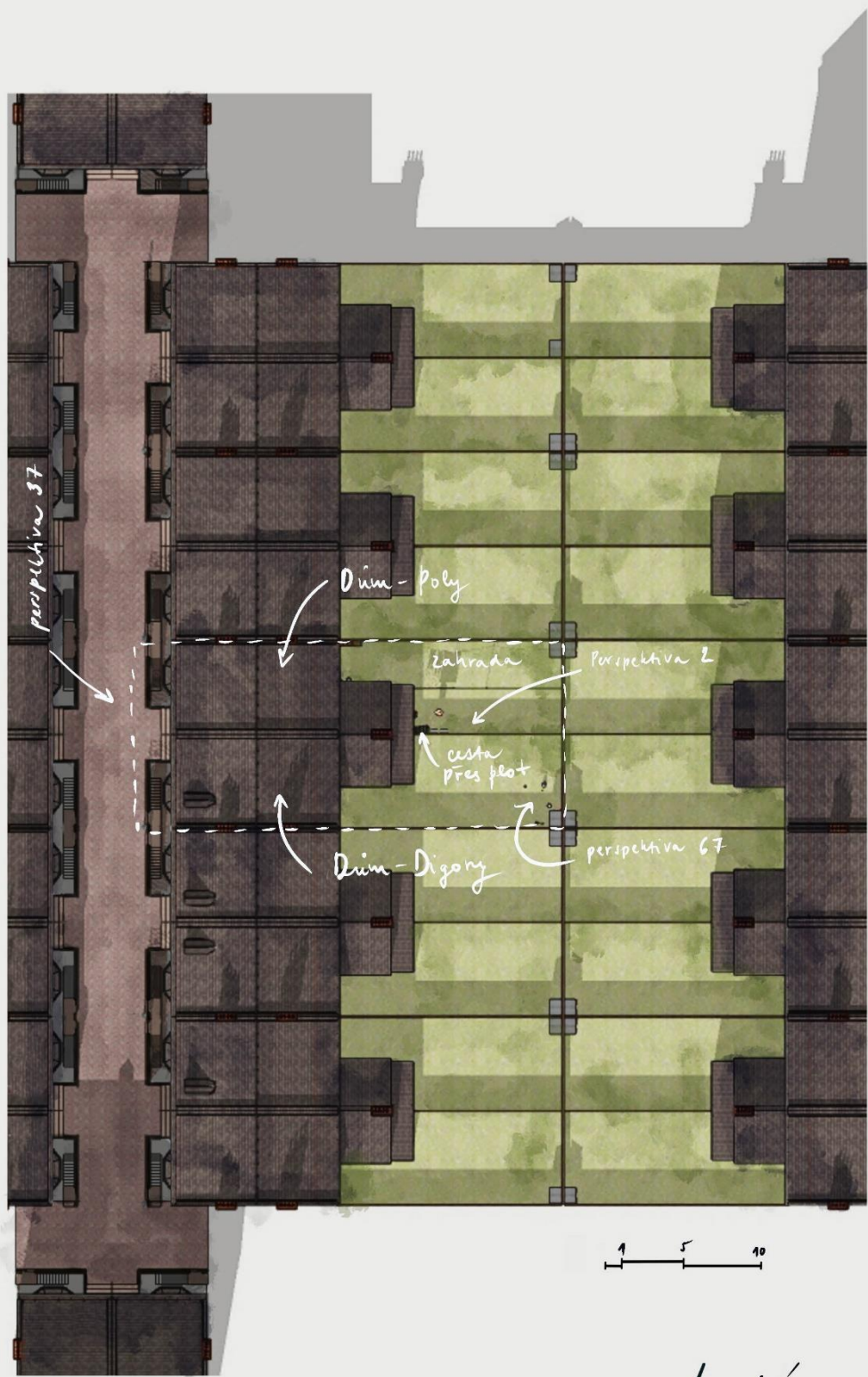
Poslední svět, který jsem vyobrazovala je svět Narnie. Snažila jsem se volit syté, jasné barvy vždy s převládající zelenou a modrou základní barvou, která je doplněná o jednu další intenzivnější barvu. Krajinné reference jsem hledala především ve Skotsku, v Itálii v Dolomitech a na Novém Zélandu. Místo, kde se v Narnii shromáždí zvířata do kruhu zase odkazuje na stejný symbol, stejně jako brána do zahrady s kouzelným stromem. Jasně bylo, že i tady chci použít symbol kruhu ve spojení s bránou. Zároveň jsem chtěla použít objekt nebo tvarování, které by bylo více spjato s přírodou a nebylo inspirováno architekturou jiné kultury.

Vytváření těchto prostředí mě velmi bavilo. Celkově jsem se snažila čerpat ze znalostí, které jsem získala v analyzovaných filmech. Do všech světů jsem se snažila přinést jedinečnou atmosféru, tak aby dětskému divákovi co nejvíce umožňovala sžít se s dobrodružstvím, které prožívají hlavní postavy.

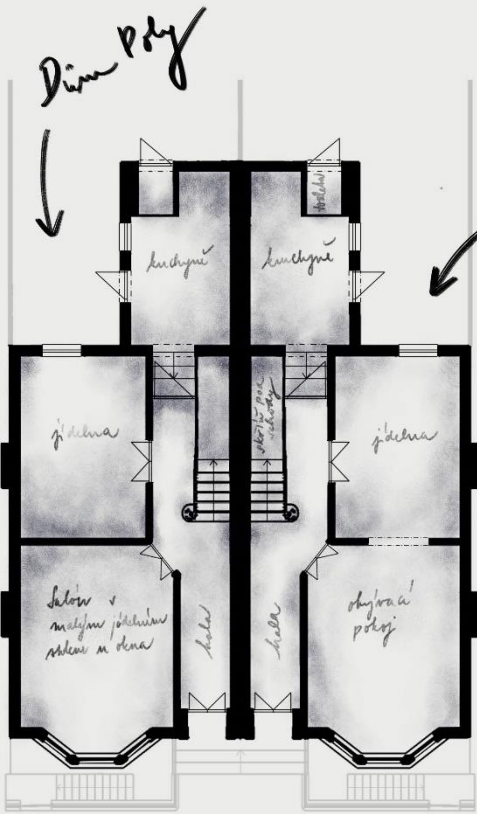
3.MOODBOARDY / SITUAČNÍ KONCEPTY

LONDYN





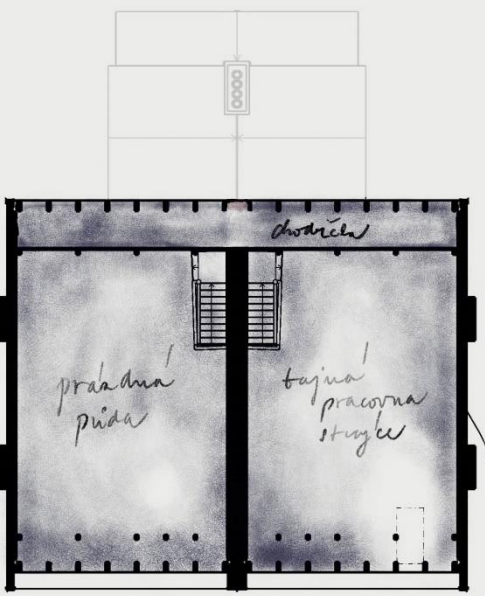
London - situace



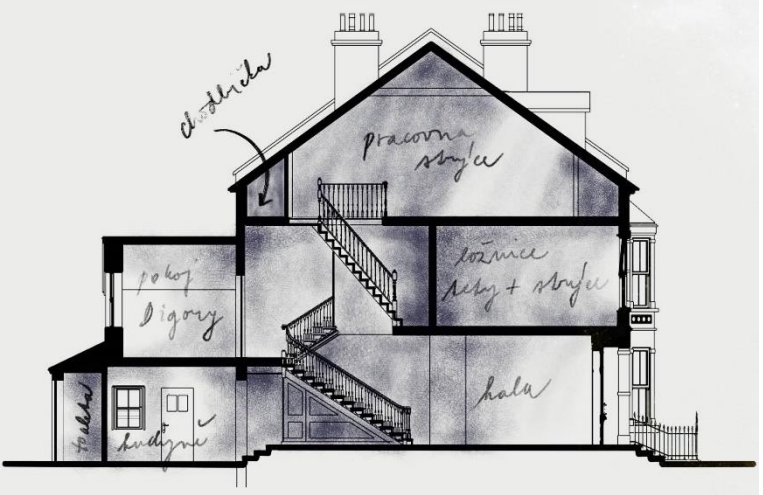
Pidorys 1NP



Pidorys 2NP



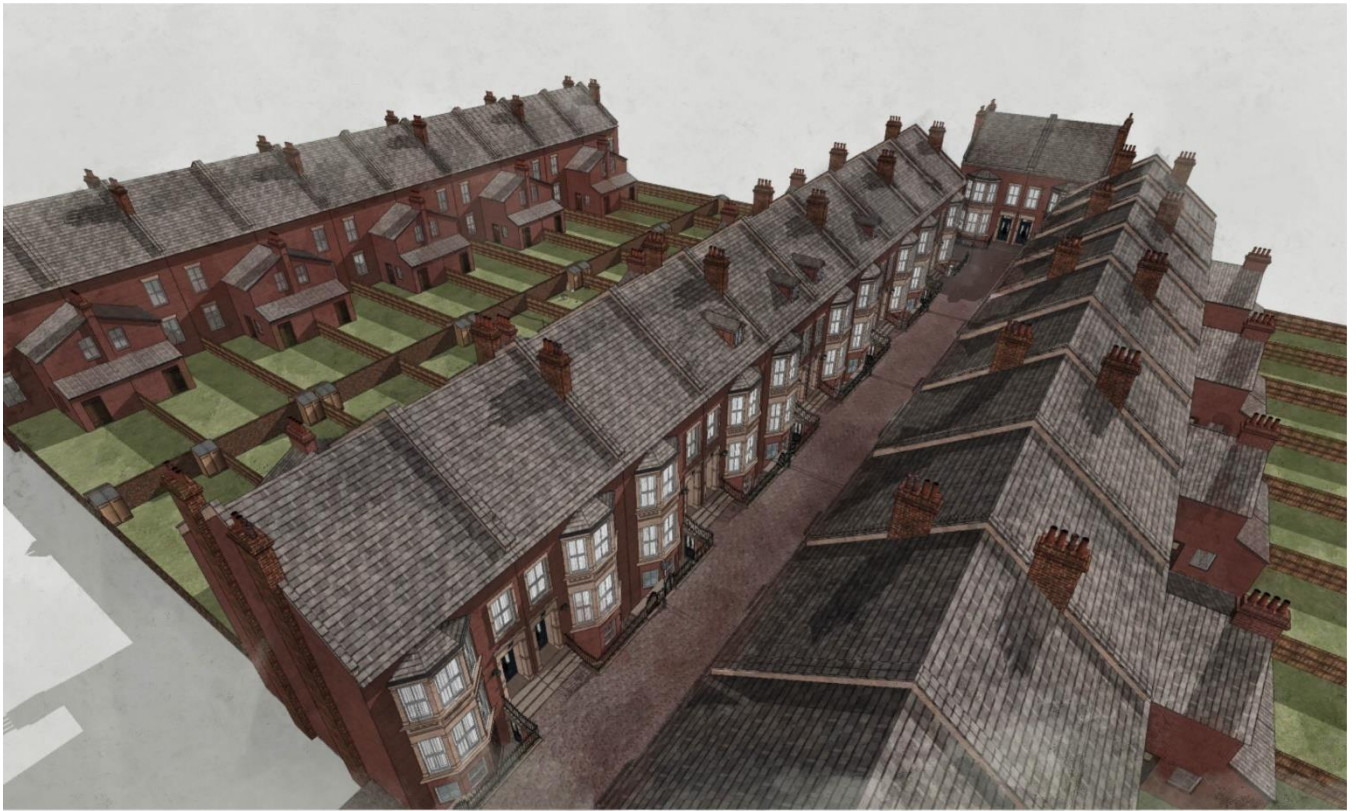
Pidorys podzemí



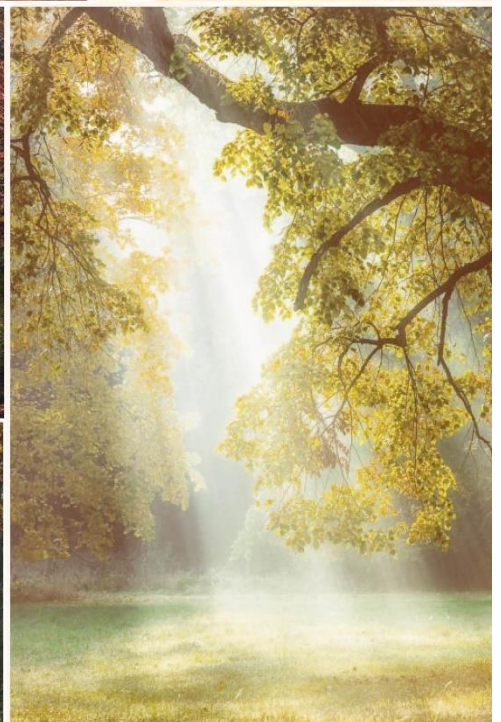
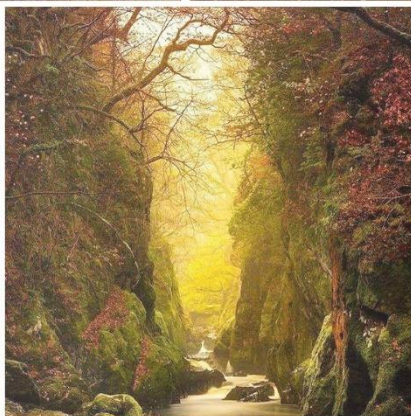
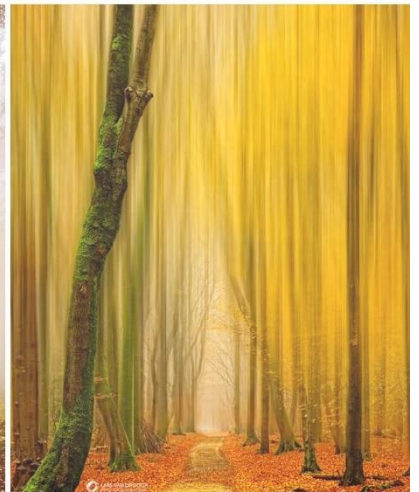
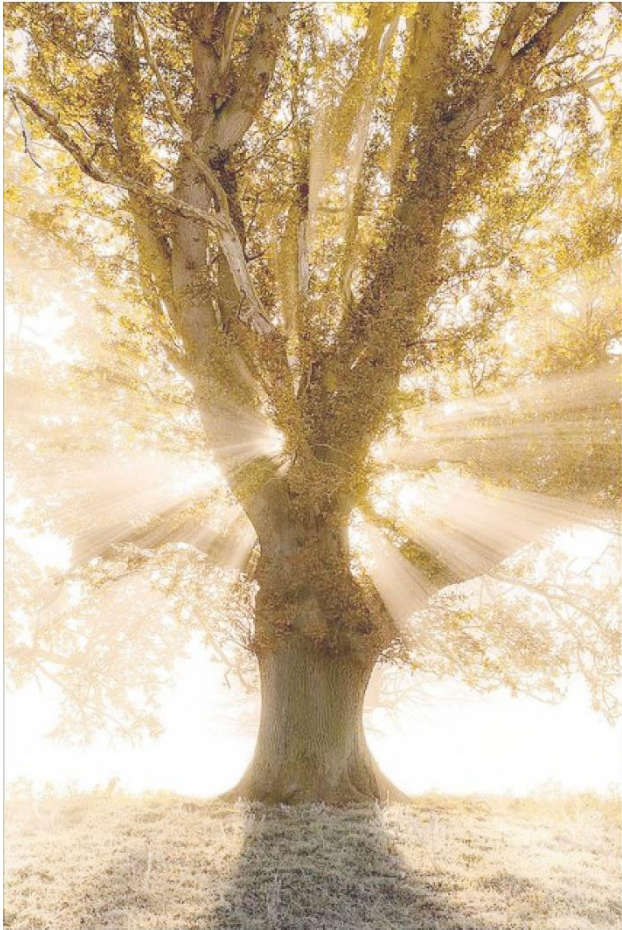
Řezprůhled

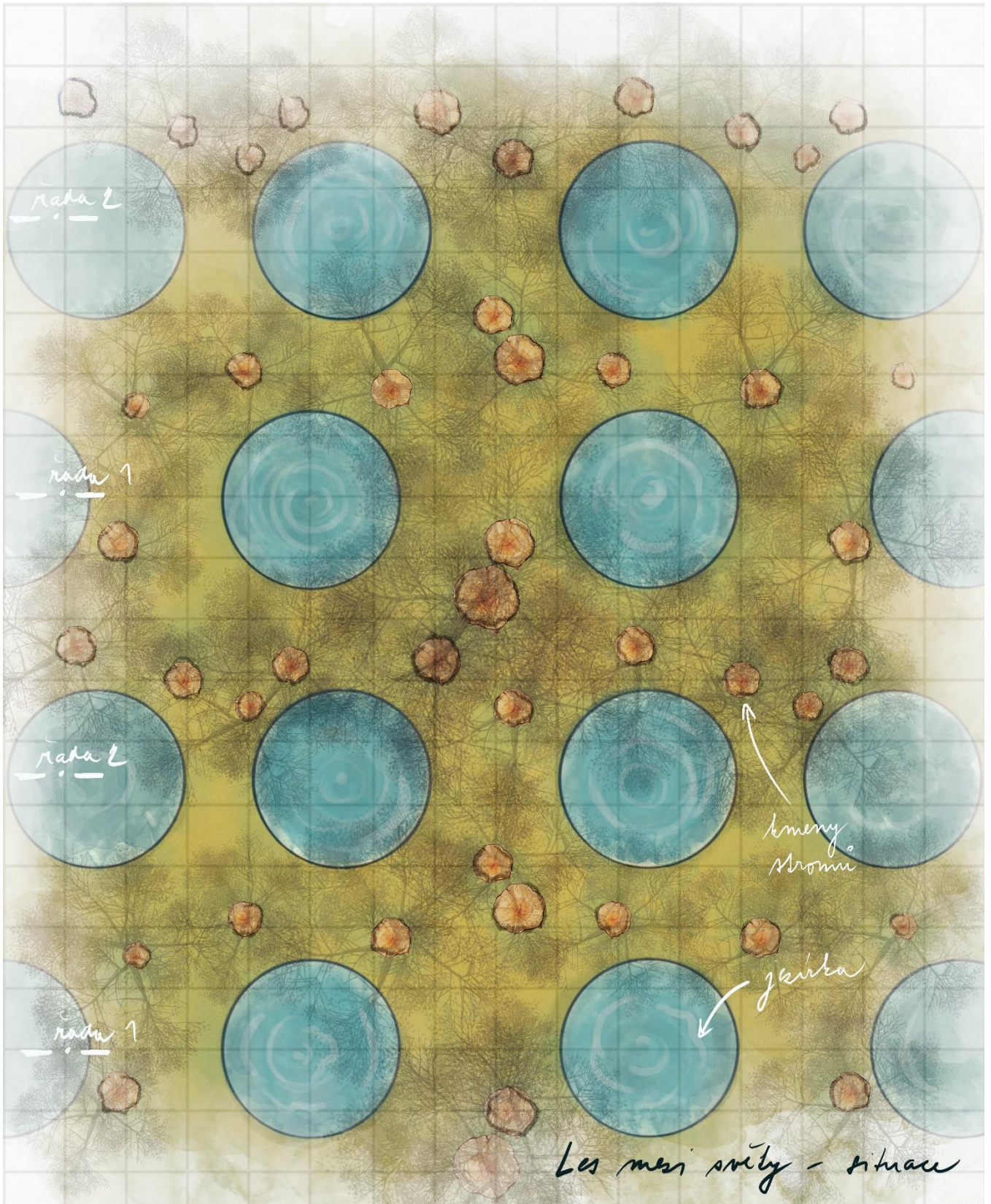


Londýn - Dům



LES MEZI SVETY



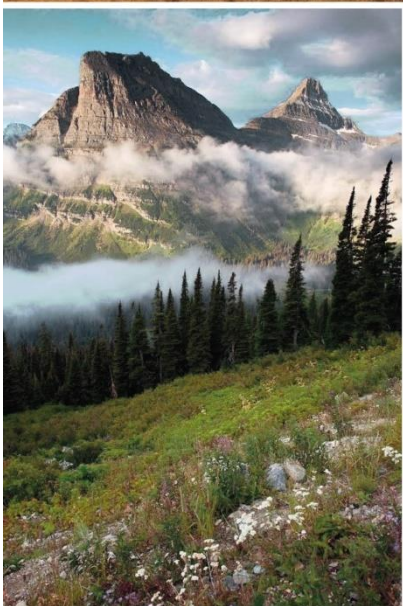
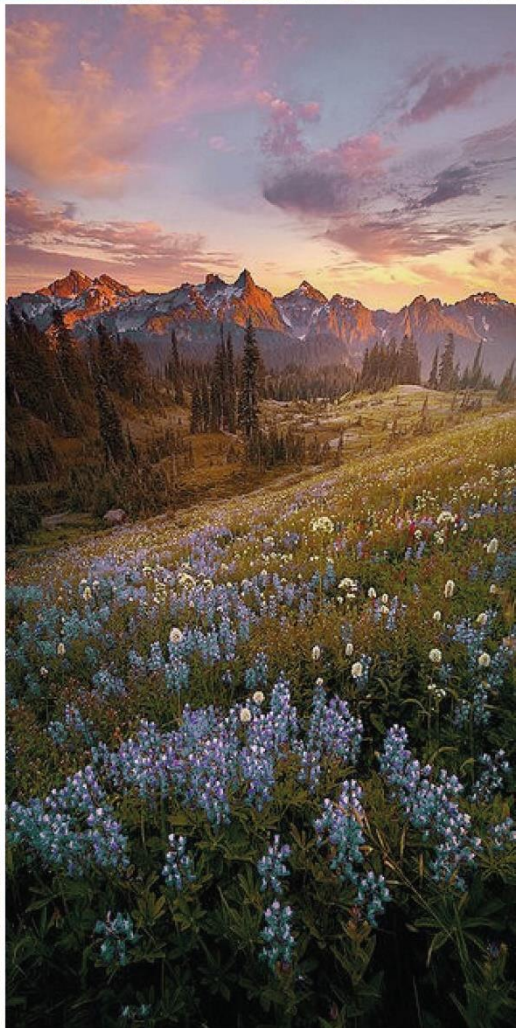


CHARN





NARNIE





4. SCÉNOSLED (BREAKDOWN)

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec - Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
1	4	ext	den	Londýn	Londýnská ulice	úvod do děje - přiblížení k ulici		velmi chladné a deštivé léto, druhá polovina 19. století
2	4 – 6	ext	den	Londýn	zahradka za domem	děti se seznamují	Polly, Digory	
3	6 – 7	int	den	Londýn	půda – dům Polly	děti prožívají prázdninové dobrodružství	Polly, Digory	dvířka do temného prostoru
4	7 – 8	int	den	Londýn	půda Polly – tajná skrýš	děti probírají zda prolézt tunelem	Polly, Digory	nádrž na vodu, bedny, rozlámaná sedadla od židli a věci použita na vytvoření podlahy, různé poklady, román který právě psala, pár jablek, láhve od zázvorového piva, svíčky
5	8 – 9	int	den	Londýn	půda – dům Polly	děti počítají jak daleko musí v tunelu lízt	Polly, Digory	dvířka do temného prostoru
6	9 – 10	int	den	Londýn	půda – tunel	děti jdou pomalu tunelem se svíčkami	Polly, Digory	po jedné straně cihlová zeď, po druhé straně šikmá střecha, štěrbinu mezi taškami, bez podlahy, trám za trámem, pod ním omítka, prach, tma, průvan, pavučiny, dvířka se západkou

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
7	10 – 22	int	den	Londýn	půda – pracovna dům Dygoryho	děti poznají strýčka, dá jim kouzelné prsteny a oni zmizí, (líčí jak k prstenům přišel)	Polly, Digory, Digoryho strýc Andrew	Zařízené jako obývací pokoj. Zdi byly do posledního místečka pokryté policemi a ty police byly do posledního místečka zarovnané knihami. V krbu hořel oheň a před krbem zády k nim stálo vysoké křeslo. Mezi křeslem a dětmi byl veliký stůl, který zabíral téměř celý střed pokoje, a na tom stole se vršily všemožné věci – tištěné knihy, knihy, do kterých se píše, lahvičky s inkoustem, pera, pečeti vosk a mikroskop. Na stole ležel červený dřevěný táč s hladkými žlutými a zelenými prstýnky po párech, zářivé. Tíkají hodiny. Fotografie staré paní s baretem na stěně.
8	23	ext	den	Les mezi světy	pod vodou	Digory vyvězá z vody	Digory	poté co vyleze z vody není vůbec mokrá, pod vodou nelape po dechu
9	23 – 29	ext	den	Les mezi světy	u jezírka	Digory s Polly řeší kde to jsou a zda půjdou dál za dobrodružstvím, nebo se vrátí zpět domů	Polly, Digory	Jezírka – nebylo širší než tři metry – uprostřed lesa. Stromy tu rostly tak hustě a měly tolik listů, že neviděl ani kousíček nebe. Nebylo tu jiné světlo než to zelené, které sem padalo skrz listy; sluníčko však tam někde nahoře muselo svítit hodně silně, neboť i tohle zelené světlo bylo jasné a teplé. Naprosté ticho a žádné živé bytosti. Kolem byla spousta dalších – každých pár metrů nové jezírko, kam až oko dohlédlo.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
10	29	ext	den	přenášedlo / Londýn	přemístění z lesa do Londýna	Děti se vrací za strýčkem do Londýna, když zjistí že jsou už dost blízko, vymění si prsteny a vrátí se do lesa	Polly, Digory	Nejdřív viděli jasná světélka, jak se pohybují po temném nebi sem a tam; Digory si je dodnes jist, že to byly hvězdy, a dokonce se zapísalhá, že viděl docela blízko Jupitera. Ale téměř okamžitě byly vidět střechy, jedna řada za druhou a stříšky nad komíny a věže katedrál sv. Pavla a oni poznali, že se dívají na Londýn. Ale bylo vidět střechami dovnitř domů. Pak spatřili strýce.
11	29 – 31	ext	den	Les mezi světy	u jezírka	Děti označují místo jejich jezírka a vybraly jiné pro cestu za dobrodružstvím.	Polly, Digory	Kapesní nožik Digoryho, na vyrýpnutí drnu. Půda, kterou vyrýpl, měla sytě červenou barvu.
12	32 – 33	ext	den	Charn	nádvoří	Děti se rozhlížejí a zjišťují kde se to ocitli. Po rozhovoru se potichu se vydali k jednomu z těch masivních klenutých vchodů, které vedly do budov.	Polly, Digory	mdlé, načervenalé světlo – nepůsobilo ani trochu povzbudivě, rovné dílžděné prostranství a všude kolem se tyčí budovy. Obloha byla nezvykle temná – tmavě modrá, skoro až černá. Kolem nádvoří se zdvíhaly zdi do veliké výšky. Byla v nich spousta velkých oken beze skla, kterými byla vidět jen černá tma. Niž byly mohutné klenuté vchody se sloupy po obou stranách; i ty se šleibly černě jako železniční tunely. Bylo dost chladno. Mnohé z plochých kamenů, které dílždily nádvoří, měly napříč praskliny.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec - Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
13	33	ext	den/noc	Charn	u vstupu do budovy	A když se dostali děti až na práh a nahlédli dovnitř, zjistili, že tam není taková tma, jak si zpočátku mysleli.	Polly, Digory	
14	34	int	den/noc	Charn	síň - 1	děti prošli skrz síň, která se jim zdála dlouhá	Polly, Digory	Před nimi ležela prostorná síň, tonoucí v pološeru; vypadala prázdná. Na protější straně však končila klenutým sloupořadím, kudy do ní také padalo to ospalé světlo. Prošli napříč síní, velmi opatrně, aby nespadli do nějaké díry v podlaze nebo o něco neklouply. Cesta jim připadala pořádně dlouhá. Pak se dostali na druhou stranu, prošli mezi sloupy a octli se na dalším, větším nádvoří.
15	34	ext	den/noc	Charn	druhé nádvoří	pokračovali k jinému vchodu	Polly, Digory	„Támhle zať se moc mile netváří,“ ukázala Polly na stěnu, která byla vyboulená ven, jako by se už chystala provalit do nádvoří. Jinde zase scházel sloup a část klenutí na tom místě visela jen tak bez opory. <u>Palác</u> byl očividně pustý už stovky, možná tisíce let.
16	35	int	den/noc	Charn	mohutné schodiště	z nádvoří pokračovali skrz vchod nahoru mohutným schodištěm	Polly, Digory	

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
17	35	int	den/noc	Charn	jeden pokoj za druhým	děti procházejí spleť pokojů a doufají že narazí na východ z paláce	Polly, Digory	
18	36	ext	den/noc	Charn	další nádvoří	Stále procházel a prozkoumávali dál až se dostali k mohutným dvoukřídlovým dveřím z neznámého kovu, který vypadal jako zlato. Samozřejmě se tedy šli podívat dovnitř. A oba ucukli zpět a zhluboka vydechli, neboť tady bylo konečně něco, co stálo za vidění.	Polly, Digory	Kdysi byla na nádvoří fontána. Stála tu velká kamenná nestvůra s rozepjatými křídly a otevřenou tlamou, z níž vylétával kousek potrubí, odkud kdysi vytékala voda. Pod nestvůrou byla široká kamenná nádrž na vodu – jenomže suchá jako troud. Jinde místy ležely holé suché pozůstatky nějaké popínavé rostliny, která se kdysi ovíjela kolem sloupů a zřejmě některé pomohla strhnout. Ale i ta byla už dávno mrtvá. A nikde žádní mravenci, pavouci ani jiní živočichové, které by člověk v rozvalinách čekal; a tam, kde mezi dlažebními kameny vysvítala suchá zem, nebylo ani stopy po trávě či mechu. Došli ke dveřím, které vypadaly jako ze zlata. Jedno křídlo bylo trochu pootevřené.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
19	35 – 37	int	den/noc	Charn	sín s lidmi	děti si prohlížejí všechny figuríny	Polly, Digory, lidé z Charnu - nehybní, královna	Na vteřinku si mysleli, že místnost je plná lidí – stovky lidí tam byli; a všichni seděli bez hnutí a úplně tiše. Všechny postavy byly oděny v dlouhá roucha a na hlavách měly koruny. Jejich roucha měla barvu nachovou, stříbrošedou, temně purpurovou a jasně zelenou; mimoto je bohatě zdobila výšivka všelijakých vzorků nebo obrázků květin a podivných zvířat. V jejich korunách, v řetězech kolem hrdel a všude tam, kde bylo nějaké zapínání, se třpytily drahokamy výjimečné velikosti a jasu. Místnost měla také více oken a byla daleko světlejší. Ti lidé seděli na kamenných židlích podél obou stěn místnosti a uprostřed bylo prázdko. Člověk mohl procházet mezi nimi a dívat se na obličje střídavě vpravo a vlevo. Všechny postavy však byly vyšší než lidé v našem světě. Princezna žena, jak už jsem řekl, seděla jako poslední; za ní však bylo ještě dost prázdných židlí, jako by místnost někdo původně zamýšlel pro mnohem větší sbírku figurín.
20	37 – 43	int	den/noc	Charn	sín (2) s lidmi - střed se stolem	Děti se dohadují zda zazvonit na zvonek. Potom co zazvoní ozve se rána a na konci pokoje se zřítí asi čtvrtina stropu. Všude kolem padaly veliké kusy zdíva a stěny se otřásaly. Oblaka prachu se usadila. Všude bylo zase ticho. Královna se probudí.	Polly, Digory, lidé z Charnu - nehybní, královna	Ta věc uprostřed pokoje přesně řečeno nebyla stolec. Byl to hranatý sloupek vysoký něco přes metr; na něm se klenul malý zlatý oblouk a na tom oblouku visel zlatý zvonek; vedle leželo zlaté kládívko, které ke zvonku patřilo. Nápis vytesaný do kamene.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
21	43	int	den/noc	Charn	chodba	Královna je vedla ze síně s figurínami do dlouhé chodby a pak dál spleť dalších síní, schodišť a nádroví. Tu a tam jim královna opravdu jistě věci řekla. Například: „Tato chodba vede k podzemním kobkám,“ nebo „Toto je vchod do hlavní mučírny“ nebo „Zde bývala stará hodovní síň, kam můj pradědeček sezval na hostinu sedm set šlechticů a všechny je dal pobít dřív, než naposledy vyprázdnil číše. Měli nějaké buřičské myšlenky.“	Polly, Digory, královna	Znovu a znovu slyšeli, jak se někde něco řítí; občas i docela blízko. Jednou se s rachotem zřítíl mohutný oblouk vzápětí, co pod ním prošli.
22	43 – 44	int	den/noc	Charn	síň (3)	Královna dovedla děti do velké síně. Celou dobu je držela za ruku. Pak řekla něco, čemu nerozuměli (znělo to však hrozivě) a udělala pohyb, jako by něco na dveře házela. A ty vysoké a těžké dveře se na vteřinku zachvěly, jako by byly z hedvábí, a pak se sesypaly v hromádku prachu na prahu.	Polly, Digory, královna	Síň byla ještě vyšší a rozlehlejší než všechny předchozí. Z její velikosti a podle mohutných dveří na opačném konci Digory usoudil, že teď už se snad musí konečně blížít k hlavnímu vchodu. A nemýlil se. Dveře byly černé jako uhel, buďto z ebenu nebo z nějakého černého kovu, který se v našem světě nevyskytuje. Závor, a velikých, na nich bylo plno. Většinou byly tak vysoko, že se na ně nedalo dosáhnout, a všechny byly těžké k neuzvednutí. Kouzlem se dveře rozpadly. Volným vchodem sem padalo daleko více světla, než v tom kraji dosud spatřili.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
23	44 – 48	ext	den/noc	Charn	terasa - město Šárn	Královna dětem popisuje co se odehrálo v jejich zemi	Polly, Digory, královna	Stáli na vysoké terase a pod nimi se doširoka rozprostíral zdejší kraj. Nízko, téměř u obzoru, viselo na obloze veliké červené slunce, daleko větší než to naše. Vlevo od slunce a o něco výše zářila jediná velká a jasná hvězda. Mimo tuto drobtácko pochmurnou dvojici nebylo na temném nebi vidět nic. A na zemi se všemi směry, kam až oko dohlédlo, prostíralo obrovské město, v němž nebylo vidět ani živáčka. Jeho nesčetné chrámy, věže, paláce, pyramidy a mosty vrhaly ve světle dohasínajícího slunce dlouhé, zlověstné stíny. Kdyby tím městem protékala mocná řeka, ale voda už dávno zmizela a zbylo po ní jen široké koryto šedého prachu.
24	49 – 51	ext	den	Les mezi světy	mezi jezírky	děti chtěli utéct, ale královna-čarodějnice se jich chytila a přenesla se s nimi, děti chtěli zpět domů bez čarodějnice, ta se jich bohužel ale chytila	Polly, Digory, královna (čarodějnice)	Tady v lese vypadala královna Jadis náhle docela jinak. Byla daleko bledší než dřív – tak bledá, že z její krásy už nezbylo skoro nic. Stála shrbená a dýchala ztěžka, jako by ji zdejší vzduch dusil.
25	51 – 53	int	den	Londýn	půda – pracovní dům Dygoryho	strýc se seznámí s čarodějnicí	Polly, Digory, královna (čarodějnice), strýc Andrew	Ani ta její výška však nebyla ničím ve srovnání s její divokou krásou, energií a temperamentem.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
26	54	int	den	Londýn	tunel	Polly se rací tunelem zpět domů	Polly	
27	54	int	den	Londýn	schody	Jak se potácel po schodech dolů, cítil své ubohé staré srdce až v hrdle a bez ustání si otíral čelo kapesníkem.	strýc Andrew	
28	54 – 55	int	den	Londýn	ložnice strýčka	Konečně se dostal do své ložnice – ta byla o patro níž – a zamkl za sebou dveře. Nalil si plnou sklinku jakéhosi ošklivého dospěláckého nápoje a vypil ji jedním douškem. Pak zhluboka vydechl. Začal se převlékat a mluvil sám se sebou v zrcadle.	strýc Andrew	Strýc nahmátl v šatníku jistou láhev a sklinku, které tam měl schované. Oblékl si bílou vestu, ozdobil zlatým řetízkiem od hodinek, nejlepší frak a vyndal ze skříně svůj nejlepší cylindr. Na toaletním stolku měl vázu květin, jednu z nich si zastrčil do knoflíkové dírky. Z malé zásuvky vlevo vyňal čistý kapesník. Nakonec si nasadil cvikr s tlustou černou šňůrkou a podíval se na sebe do zrcadla.
29	55	int	den	Londýn	chodba se schodištěm (hala)	sešel po schodech dolů, poslal služebnou, aby sehnala drožku a nakoukl do obývacího pokoje	strýc Andrew, služebná	

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
30	55 – 57	int	den	Londýn	obývací pokoj	Teta plně spravovala jakousi matraci. Strýc žanodil o peníze. Rozléty se dveře a na prahu stála krásně oděná čarodějnice. Bez meškání skočila po tetě, chytila ji kolem krku a pod koleny, zdvihla ji vysoko nad hlavu, jako by to byla hadrová panenka, a mrštila jí napříč pokojem.	teta Leticie, strýc Andrew, čarodějnice	Matraci měla ji položenou na podlaze pod oknem a klečela na ní. Rozléty se dveře... Teta ještě svištěla vzduchem, když dovnitř nakoukla služebná a oznámila že je drožka tady.
31	58	int	den	Londýn	chodba se schodištěm (hala)	Digory seběhne ze schodů a služebná mu říká, že se něco stalo tetě.	služebná, Digory	
32	58	int	den	Londýn	obývací pokoj	Kdyby byla teta Radka dopadla na holé parkety nebo na koberec, asi by si byla zpřerážela všechny kosti. Naštěstí však dopadla na tu matraci.		koberec, parkety.
33	59	int	den	Londýn	jídlna	Digory zamířil do jídelny a tam se přilepil k oknu.	Digory	Bylo to arkýřové okno, takže z něj bylo vidět na schody k domovním dveřím i ulici na obě strany.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
34	59 – 60	int	den	Londýn	jídlna Polly	Polly musí mezi tím vysvětlit co dělala a kde byla. Dostala oběd bez moučnicku. A pak si musela jít lehnout.	Polly	
35	60	int	den	Londýn	pokoj Polly	Polly leží v posteli a odpočívává, aby mohla jít ven.	Polly	
36	60	int	den	Londýn	chodba se schodištěm (hala)	Digory pozoruje jak se u dveří baví teta s nějakou paní, která přinesla hroznové víno pro jeho nemocnou maminku.	Digory, služebná, neznámá	Průhled z jídelny až do haly - tak aby Digory viděl co se děje u dveří uvnitř.
37	62 – 66	ext	den	Londýn	ulice před domem	Nejprve se objevila drožka. Na kozlíku nebyl nikdo. Zato na střeše se vezla a stála Její Výsost Jadis - čarodějnice. Dlouhé vlasy za ní víaly. První drožku následovaly další dvě, jedna s tlustým mužem ve fraku a strážníkem a další s dvěma strážníky. Pak dorazilo asi dvacet cyklistů - poslíčků. Nakonec dorazilo ještě pino lidí pěšky, všichni celí uhrátí. Čarodějnice švihla železem vrchního policistu po přílbě; skácel se jako špalek.	čarodějnice, strážčák, Digory, Polly, kůň, vlastník koně v burince, spouta pouličních lidí	Švihala koně bičem hlava nehlava. Nozdry měl rozšířené, celé rudé, a boky pokryté pěnou. Šíleným tryskem dorazil k domovním dveřím, o vlasek minul pouliční svítilnu a vzejal se na zadní. Drožka do té svítilny narazila a roztránila se na několik kusů. Čarodějnice seskočila ze střechy v poslední chvíli a nádherným obloukem dopadla koni přímo na hřbet. Obkročmo se na něj posadila. celé ulici se rozhrmuly záclony na oknech a v každých dveřích se ukázala nějaká ta služebná nebo lokaj. Šňůra pere i kolem krku čarodějnice. V ruce měla dlouhý stříbrný nůž, kterým zbavovala koně otěží - kůň byl čelem k lidem, zády k domu. Dům měl plot. Čarodějnice natáhla ruku a ukroutila jedno rameno pouliční svítilny.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
38	67	ext	den	Les mezi světy		všichni se ještě nějakým způsobem dotýkali, kuň se šel napít do jednoho z jezírek a při tom si děti vyměnili prsteny, což všechny rázem zase přeneslo	Polly, Digory, stýc, čarodejnice, kuň, drožkař	
39	67 – 69	ext	noc	Narnie	nic	Přenesli se nikam. Drožkař začal zpívat. Strýc chtěl všechny opustit a nechat je tam, ale Digory odmítl. Všichni uslyšeli z prázdná hlas – zpěv.	Polly, Digory, stýc, čarodejnice, kuň, drožkař	Nesvítily tu žádné hvězdy. Byla taková tma, že si člověk neviděl ani na špičku nosu a bylo úplně jedno, jestli má oči otevřené nebo zavřené. Pod nohama měli něco rovného a chladného.
40	70	ext	noc	Narnie	nebe plné hvězd	Brzy bylo už natolik světle, že se navzájem viděli. Drožkař a obě děti stáli se zářícíma očima a pusou dokofán.	Polly, Digory, stýc, čarodejnice, kuň, drožkař	v příštím okamžiku se obloha pokryla tisíci světlek – jednotlivými hvězdami, souhvězdími a planetami, většími a jasnějšími než ty v našem světě. Ve veliké dálce začalo nebe nad obzorem blednout. Zdvihl se mírný, nádherně svěží větřík. Nebe v tom místě zvolna bledlo víc a víc. Už se proti němu začaly temně rýsovat obrysy kopců. Východní nebe nejprve zružovělo a potom zezlátló. A Hlas sílil a sílil, až se jím rozechvěl všechen vzduch. A právě když se vzeplal k nejmohtnějšímu a nejslavnostnějšímu tónu, jaký až dosud zazpíval, vyšlo slunce.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
41	71 – 72	ext	den	Narnie	krajina- bez zeleně, teplé barvy	Země se proměňuje, děti udiveně pozorují, kde to jsou. Lev zpívá.	Polly, Digory, stýc, čarodějnice, kuň, drožkař, lev	A jak se jeho světlo rozlilo po krajině, spatřili naši cestovatelé poprvé, kde to vlastně jsou. Stáli v údolí, kterým se vinula široká, bystrá řeka; tekla za sluncem, k východu. Na jihu byly vidět hory, na severu nižší kopce. V údolí však nebylo nic než holá zem, skály a voda – ani strom, ani keříček, ani pás trávy. Zem měla řadu barev – byly svěží, živé a teplé. Lev. Stál čelem k vycházejícímu slunci, veliký, huňatý a zářivý. Jak zpíval, měl tlamu otevřenou doširoka. Byl asi tři sta metrů odtud.
42	73– 77	ext	den	Narnie	krajina se proměnila, nejdříve male zelené vršesy až k velkým vzrostlým dubům, z bobeků se začala rodit zvířata	Země se proměňuje. Čarodějnice zvedla svou železnou tyč a mrštila ji lvovi přímo mezi oči. Tam se odrazila a padla do trávy. Čarodějnice zaječela a dala se na útěk. Lev si jich nevsímal.	Polly, Digory, stýc, čarodějnice, kuň, drožkař, lev	Pod nohama měli svěží zelenou trávu, posetu sedmikráskami a pryskyřníky. Koušek odtud se nad řekou skláněl vrby. Z druhé strany naše cestovatele obklopovalo houští kvetoucích šeflíků, šípků, meruzalek a rododendronů. Drožkařův kůň se plině zabýval lahodnou, zbrusu novou trávou.
43	78	ext	den	Narnie	Les	Děti se jdou podívat na svítilnu	Polly, Digory, stýc,	Byl to úplně přesný malinký model pouliční svítilny. Měřil sotva metr, ale před očima se protahoval do délky i šířky – prostě rostl tak, jako předtím stromy. „A je i živá – teda myslím rozsvícená,“ řekl Diviš. A byla; i když ten malý pláminek byl samozřejmě v jasném slunečním světle sotva vidět, dokud na něj nepadl něčí stín.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
44	79	ext	den	Narnie	okraj lesa	Za chvíli se Digory dostal na okraj lesa a tam se zastavil. Lev stále ještě zpíval.	Polly, Digory, stýc, kuň, drožkař, lev, zvířátka	Dovedete si představit velkou zelenou louku, která bublá jako voda v hrnci? Tady se totiž dělo něco, co se tomu hodně podobalo. Kam se člověk podíval, všude se vzdouvaly boule. Byly to boule všech možných velikostí, některé sotva jako krtčí hromádky, jiné jako trkače a dvě z nich jako menší chaloupky. A ty boule se hýbaly a nadouvaly, až praskly a vyhrnula se z nich hlína, a z každé té boule se vylouplo nějaké zvíře. Krtci vylezli tak, jako vylezají krtci v našem světě. Psi se probojovávali ven asi tak, jako když u nás prolézají úzkou dírou v živém plotě, a štěkali, sotva měli hlavy venku. Nejzvláštnější podivná byla na jeleny, protože jim samozřejmě nejprve vykoukly jen parohy.
45	80	ext	den	Narnie	na kopečku kolem lva	lev a zvířátka pozoruje Digory	Digory, lev, zvířátka	Nyní Lev poprvé umlkl. Začal chodit mezi zvířaty sem a tam. A co chvíli k některým dvěma přistoupil a dotkl se nosem jejich nosů. Zvířata která vnechal, se sebrala a opustila ho.
46	80 – 82	ext	den	Narnie	na kopečku kolem lva	lev a zvířátka pozoruje Digory	Digory, lev, zvířátka	Ale ty páry, kterých se dotkl, okamžitě nechaly ostatní zvířata svého druhu být a šly za ním. Pak se na jednom místě zastavil a všechna zvířata, kterých se dotkl, se postavila kolem něj do velkého kruhu. Poprvé toho dne nastalo naprosté ticho, jenom voda v řece si tiše povídala s kameny. Tu Lev otevřel tlamu, ale nevydal ani hlásku – jenom dých, teple a dlouze. Lev promluvil.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
47	82	ext	den	Narnie	pohled na les/ vodu	Zvířata promluví, s nimi i kuň jahoda	Polly, Digory, kuň, drožkař, lev, ostatní (zvířata, obyvatele Narnie)	Ze stromů vystoupili lesní lidé, pánové i paní, a zároveň z lesa vyšli fauni, satyrové a skřítci. Z řeky se zvedl vodní muž – pán řeky a jeho dcery najády.
48	83 – 84	ext	den	Narnie	na kopečku kolem lva	Lev promlouvá, vydají se spolu směrem k východu	lev, ostatní (zvířata, obyvatele Narnie)	
49	87-93	ext	den	Narnie	na louce	Strýc popírá co viděl, nerozumí mluvícím zvířatům, ty si myslí, že je to salát	strýc, zvířata	No a teď, když se k němu všechna zvířata vrhla, otočil se a utíkal pryč, aby si zachránil život. Během pár minut ho někteří předběhli. Semkli se k sobě a zahradili mu cestu. Jiní ho obklíčili ze zadu. Nejvíce ze všeho ho děsilo to množství otevřených tlam. Zvířata samozřejmě otevřela tlamy, aby se vydýchala; strýc Ondřej si však myslel, že ho chtějí sežrat. Potom strýc Ondřej omdlel jako špalek. Myslel si že je to strom a tak ho zasadil do země. Slonice strýce zalila a to ho až probudilo.
50	84 – 87, 93 – 98	ext	den	Narnie	na úpatí	Digory jde za lvem, drožkař mluví s koněm	Digory, Polly, kuň, drožkař, drožkařova žena, lev	Digory sklouzl z koně a octl se Aslanovi tvář v tvář. Žádá lva o záračné ovoce, které by uzdravilo jeho matku. Říká jak přivedl čarodejnicí a omlouvá se. Polly s drožkařem přišli. Lev přivolal drožkařovu ženu a řekl jí, že budou zemi vládnout a starat se o ní. Lev dá Digorymu úkol, přinést semeno stromu.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
51	99 – 102	ext	den	Narnie	mají velký rozhled do krajiny	Lev dá Digorymu úkol, přimést semeno stromu. Otočil se na koně a zeptal se ho zda by chtěl být okřídlený. „Staň se tedy okřídleným koněm. Staň se otcem všech létajících koní,“ pronesl Aslan.	Digory, Polly, kůň, drožkař, drožkařova žena, lev	Otoč se, podívej se k západu a pověz mi, co vidíš. „Vidím hrozně vysoký hor, Aslane. Vidím tuhle řeku, jak tam padá ze skal jako vodopád. A za těma skálama jsou vysoký zelený kopce, pokrytý lesem. Za nima ještě vyšší, ty vypadají skoro černý. A pak, daleko a daleko, jsou vysoký zasněžený hory, jedna na druhý – jako na obrázcích Alp. A za nima už nic, jen modrý nebe.“ „Země Narnie končí u toho vodopádu a jakmile budeš ve skalách, dostaneš se z Narnie do západní divočiny. Těmi horami budeš putovat, až najdeš zelené údolí s modrým jezerem, obklopené ze všech stran zasněženými štíty. Na konci tohoto jezera se zvedá strmý zelený kopec. Na jeho vrcholu je zahrada. Uprostřed ní stojí strom. Utrhni z něj jablko a přines mi ho.“
52	102 – 103	ext	den	Narnie	Na koni nad Narnií	Děti letí na koni	Digory, Polly, kůň	Pod nimi se rozprostírala paleta všelijakých barev, střídaly se louky a skály, svahy pokryté výseem a všemožné druhy stromů. Skrze se vinula řeka jako nitka živého stříbra. Bylo vidět za nižší kopce, které ležely na severu vpravo od nich. Až k obzoru se tam zvolna zvedala rozsáhlá vřesoviště. Po levé ruce měli hory mnohem vyšší, ale tu a tam byla průrva, kterou mezi strmými, borovicemi porostlými svahy zahlédli něco z jižních zemí za tím pohorím, v té dále modravých a nezřetelných. Před nimi se totiž zvedla velká skalní stěna a v očích je zabořeno sluneční světlo, spadá do Narnie z výše položených západních kopců v obrovském vodopádu, kterým řeka spadá do Narnie z výše položených západních krajín, kde pramení. Byli už tak vysoko, že k nim hřmění vodopádu doléhalo jen jako slabounký hukot, ale ještě ne dost vysoko, aby mohli přeletět skály.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
53	104–106	ext	zád slunce/ noc	Narnie	údolí-navečer	Děti mají hlad, Polly najde v kapse karamely. Jednu karamelu zahrabaly a doufali že z ní vyroste strom s karamelami, tak jako vyrostla lampa	Digory, Polly, kůň	Údolí, do něhož se snesli, leželo v srdci hor. Všude kolem se tyčily zasněžené štíty; v jednom z nich se rudě třpytil západ slunce. Když křídílím dokončil svou, báječnou večeri, uložil se ke spánku. Děti se vedle něj usadily každé z jedné strany, opřely se mu o boky a když je pěkně přikryl křídly, bylo jim tam jako v pokojíčku. A nad nimi vycházely zařívě mladé hvězdy.
54	107	ext	den	Narnie	údolí-ráno	Děti si prohlížejí strom, smočí se ve vodě a vydají se na cestu	Digory, Polly, kůň	Opravdu vyrostl karamelkový strom. Bylo krásné ráno. Nizké paprsky sotva probuzeného sluníčka se propletaly lesem, tráva byla šedá rosou a pavučiny zářily jako stříbro. Těsně vedle nich stál stromek velký asi jako jablono, s velmi tmavým dřevem. Listy měl bělavé a takové papírovité, asi jako plody rostliny, které se říká „Jidášovy peníze“, a rostla na něm spousta drobného hnědého ovoce, které vypadalo jako datle. Ovoce chutnalo báječně: ne tak úplně jako karamela – bylo měkčí a šťavnatější – ale jako ovoce s karamelovou příchutí.
55	108	ext	den	Narnie	Na koni nad Narnií	Kůň s dětmi pokračuje na cestu za kouzelným stromem.	Digory, Polly, kůň	Byl to kouzelný let. Všude kolem se tyčily mohutné zasněžené hory. Hluboko dole ležela zelená údolí a řeka, do níž se vlévaly horské potůčky, stékající z ledovců; a ta údolí byla tak nádherně zelená a potůčky tak nádherně modré, že měli pocit, jako by letěli nad obřím šperkem. Strmý zelený svah se k nim blížil. Za chvíličku na něm koník přistál – drobatko neohrabané, takže se mu obě děti skulily ze zad a spadly do teplé měkké trávy; ani se neuhodily. Okamžitě vyskočily, trochu udýchané.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
56	108–109	ext	den	Narnie	Kopec	Byli asi ve třech čtvrtinách kopce a hned se pustili vzhůru.	Digory, Polly, kůň	Vršek kopce byl kolem dokola ohrazený vysokou zdí pokrytou trávou. Za ní rostly stromy. Jejich větve se nakláníly přes zed' ven; jak jim listy čechrál vítr, svítily nejen do zelena, ale také do modra a stříbrná. Když se poutníci dostali až nahoru, obešli zvenčí zelenou zed' téměř dokola, než našli bránu – vysokou bránu z ryzího zlata, pevně zavřenou, obrácenou přímo k východu. Bylo jasné že Digory musí pokračovat sám. Když přišel blíž, uviděl na zlatém podkladě stříbrný nápis s pokyny. No Jo, ale jak se ta brána otevírá? Sotva však na ni položil ruku, brána se okamžitě sama otevřela. Otevírala se dovnitř a naprosto nehlučně.
57	110–111	ext	den	Narnie	Kouzelná zahrada	Došel přímo k němu, utrhl jablko a uložil si je do náprsní kapsy. Ale nevydržel to a napřed si je prohlédl a přivoněl k němu. Náhle dostal hrozný hlad a žízeň a zmocnila se ho touha nádherné ovoce ochutnat. Čarodějnice začla lákat Digoryho, i aby snědl ovoce sám nebo aby se přemístil a dal ho své nemocné mamince.	Digory, čarodějnice	Okamžitě poznal ten pravý strom, jednak proto, že stál v samém středu zahrady, a jednak proto, že byl obtěžkán velkými stříbrnými jablky, která tak zářila, že od nich padalo světlo na stínná místa trávníku, kam se nedostalo slunce. Jak tak uvažoval, podíval se náhodou vzhůru do větvi stromu. A tam, přímo nad jeho hlavou, dřímala na větvi nádherný pták. Byl větší než orel, náprsenku měl šafránovou, na hlavě šarlatovou chocholku a ocas purpurový. Nebyl tu sám. Tady, uprostřed zahrady, jen pár kroků od něho, stála čarodějnice. Zrovna odhazovala ohryzek jablka, které snědla. Vzápětí udělal čelem vzad a upaloval k bráně, co mu nohy stačily. Čarodějnice za ním. Sotva byl venku, brána se za ním sama zavřela.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
58	111–113	ext	den	Narnie	Kopec	Čarodějnice začala lákat Digoryho, aby snědl ovoce sám nebo aby se přemístil a dal ho své nemocné mamince. Nenechal se zlákat a zase vyrazil s koněm na cestu za lvem.	Digory, Polly, kůň, čarodějnice	A Křídlin letěl celý den rovnoměrně, neunavně, stále k východu podél řeky, skrz hory a přes divoké zalesněné kopce a pak přes veliký vodopád a dolů, dolů, tam, kde na lesy Narnie padal stín mohutné skalní stěny, až pak večer, když nebe za nimi začalo růžovět západem, spatřili na břehu řeky místo, kde stála pohromadě spousta všelijakých bytostí.
59	114–119	ext	den	Narnie	Na břehu řeky	Digory podal Aslanovi jablko. Aslan korunoval krále a královnu, korunami, které vytvořili z křídlic ze zlatého a stříbrného stromu, které vyrostly z mincí strýčka.	Digory, Polly, kůň, lev, zvířata, skřítky, satýři, nymfy a ostatní bytosti, drožkař se ženou	Tu si děti těch dvou všimly poprvé. Oba byli oděni do zvláštních, velmi krásných šatů a z ramen jim splyvaly bohaté pláště; královu vlečku drželi skřítky a královinu čtyři říční nymfy. Byli prostovlasí; Helena však měla vlasy rozpuštěné a daleko víc jí to tak slušelo.
60	120–122	ext	den	Narnie	Na břehu řeky	Čarodějnice, o níž jsem vám pověděl, uprchla daleko odtud do severních krajů – tam bude žít a zdokonalovat se v temných čarách. Dokud však bude tento strom vzkvétat, nikdy do Narnie nevkročí. Lev dá chlapci jablko pro maminku.	Digory, Polly, kůň, lev, zvířata, skřítky, satýři, nymfy a ostatní bytosti, drožkař se ženou	Kousiček od nich se nad jejich hlavami vypínal strom, který tam určité předtím nebyl. Jeho rozložitě větve nevnhaly stín, nýbrž světlo, a téměř zpod každého listku vykukovalo stříbrné jablko jako hvězdička.
61	123–124	ext	den	Les mezi světy	U prohlubně	„Když jste tu byli naposledy,“ řekl Aslan, „bylo tu ještě jezírko, kterým jste prošli do světa, v němž paprsky hasnoucího slunce osvěcovaly trosky města Šárnu. Teď tu už žádné jezírko není. Ten svět pomínul a je to, jako by nikdy nebyl.“	Digory, Polly, strýc, lev	Jakmile se vám naskytne první příležitost, vezmete vašemu strýci jeho kouzelné prstýnky a zakopete je, aby už je nikdo nemohl použít.“ Řekl lev dětem.

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
62	124–125	ext	den navečer	Londýn	Na ulici před domem	Dveře do domu byly našťástí otevřené a služebná stála v nich, aby o nic nepřišla, takže se dětem podařilo dostat strýce Ondřeje dovnitř, než se jich někdo stačil na něco zeptat.	Digory, Polly, strýc, policie, občané Londýna	Octli se na chodníku před domem Ketterleyových a až na to, že tu chyběla čarodějnice, drožkář a kůň, všechno bylo přesně tak, jako když odsud zmizeli. Byla tu pouliční svítidla, z níž kousek chybělo; byly tu trosky drožky a byl tu i dav lidí. Mluvili jeden přes druhého a někteří křičeli vedle raněného policisty
63	126	int	den navečer	Londýn	Hala - dům Digoryho	Strýc šel do svého pokoje. Polly šla pro prsteny do podkrovní. Digory se vydal do pokoje za maminkou.	Digory, Polly, strýc, služebná	
64	126	int	den navečer	Londýn	Pokoj maminky- dům Digoryho	Chlapec dal matce jablko. Oloupal ji ho a vykrajel a podával jí kousek po kousku. A sotva jablko snědla, usmála se, hlava jí padla zpět do polštářů a usnula – opravdovým, přirozeným, dobrým spánkem, bez všelijakých těch ošklivých prášků, a Digory věděl, že právě to nejvíc potřebuje. Sklonil se, opatrně jí dal pusku a s tlukoucím srdcem se vykradl z pokoje.	Digory, maminka	Vstoupil a tam ležela jeho maminka tak, jak už ji častokrát viděl ležet – opřená o kupu polštářů, obličej tak vyhublý a bledý, že bylo člověku do breku, jen se na ni podíval. V ložnici byla samozřejmě spousta všelijakých barevných věcí: vyšívaný přehoz přes postel, tapety, sluneční světlo, které sem padalo oknem, a maminčin hezký bleděmodrý noční kabátek. Ale jakmile Diviš vyndal jablko z kapsy, najednou se zdálo, jako by všechny ty ostatní věci ztratily barvu.
65	127	ext	noc	Londýn	Na zahradě za domem	Digory večer zakopal zbytky jablka na zahradě za domem.	Digory	

SCÉNOSLED

Čarodějův synovec – Letopisy Narnie
C. S. Lewis

SCÉNA	STRANA	EXT/INT	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	UPŘESNĚNÍ	DĚJ	POSTAVY	POZNÁMKY
66	127	int	den	Londýn	Hala- Na schodišti	Digory se nahnul přes zábradlí a poslouchal. Doktor vyšel s tetou Radkou z pokoje.	Digory, doktor, tetu	
67	127	ext	den	Londýn	Na zahradě za domem	Gabrielka přelezla zeď a oba se tam vydali. Ale ukázalo se, že si Diviš to místo ani značit nemusel. Něco už tam ze země ležlo. Nerostlo to člověku před očima jako ty zbrusu nové stromky v Narnii, ale už to bylo hezký kousek nad zemí. Vzali si lopatu a kouzelné prstýnky zakopali do kruhu kolem stromku.	Digory, Polly	
68	127	int	den	Londýn	U Digoryho doma		Digory, Polly, maminka, tetu, služebná	A za měsíc se celý dům úplně změnil. Teta Radka dělala všechno, co si maminka přála. Okna byla otevřená, tmavé závěsy rozhrnuté, aby se do pokojů dostalo světlo, všude se objevily čerstvé květiny.
69	128	ext	den	Londýn	Na zahradě za domem			Stromku, který vyrostl ze zbytků jablka na zahradě za domem, se dobře dařilo a vyrostl v pěkný strom. Avšak hluboko uvnitř, v samém jádře, ten strom nikdy nezapomněl na vzdálený strom v Narnii, k němuž patřil.
70	129	int	den	Na venkově		Řádila jednou v celé jižní Anglii velká bouře a strom vyvrátila. Divišovi bylo líto jen tak ho rozštípat na topení, a tak nechal z části jeho dřeva udělat skříň, kterou si pak odvezl do svého velkého domu na venkově.		

5. VÝTVARNÝ NÁVRH



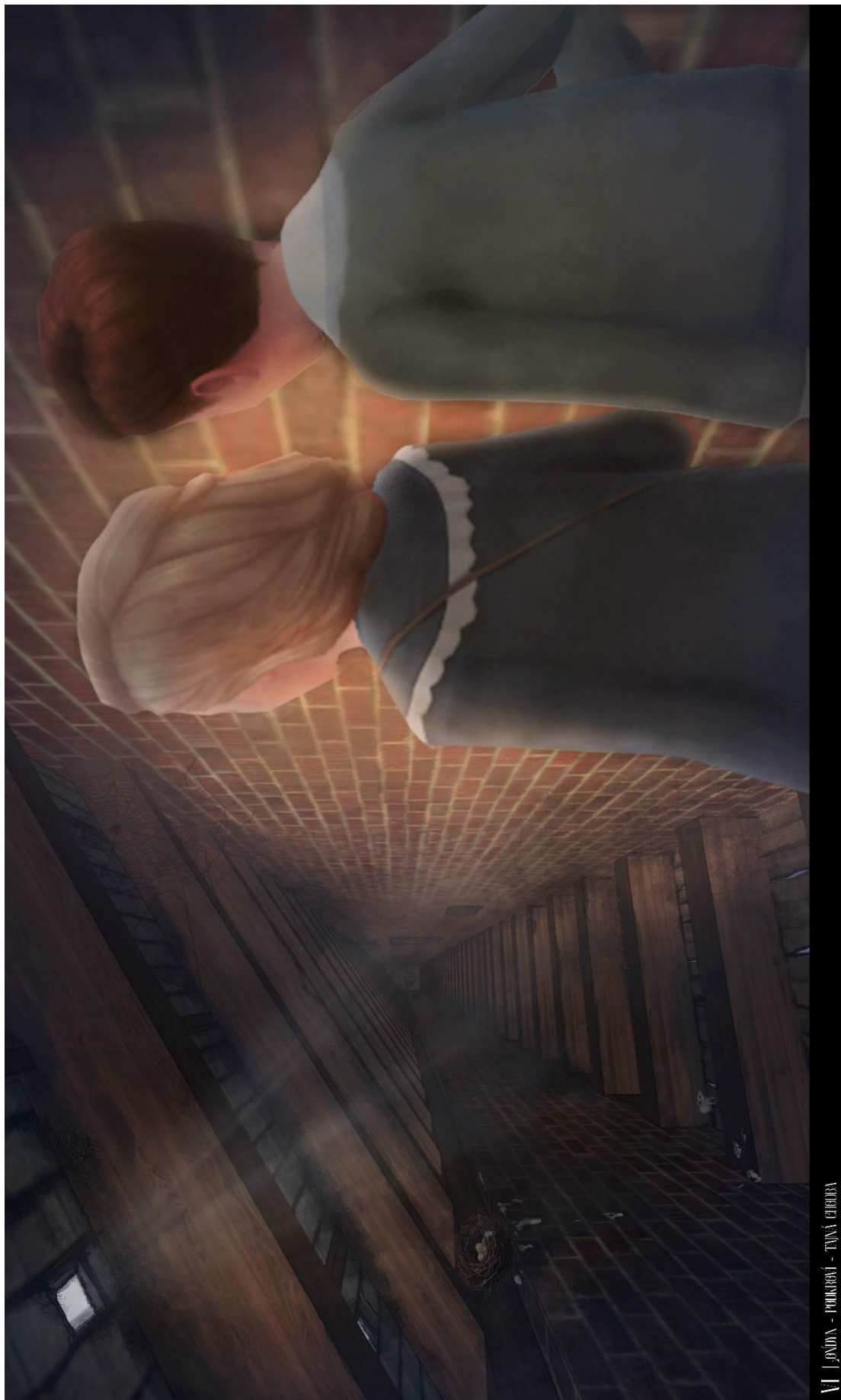
| LONDŇA - LONDŇSKÉ STŘECHY



II [04]OVÁ - ZÁHRADA ZA DOMEM



А [LORDA - PУDЯ - ПУDЯ]



А | Р | О | В | А - П | Р | И | М | Е | Р | Ы | А



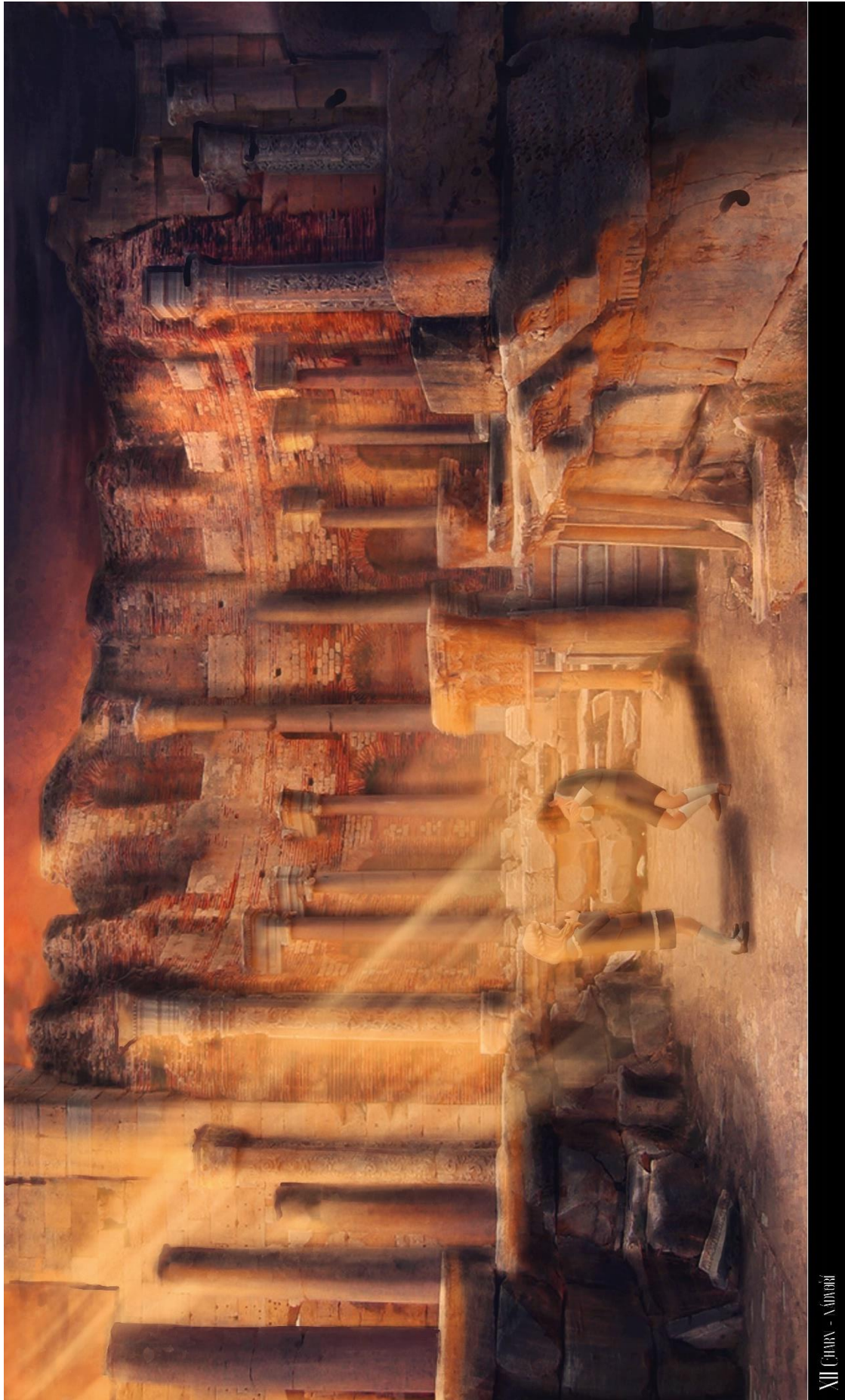
VIII | JAVDA - PANDUKAT - STRÁČKA



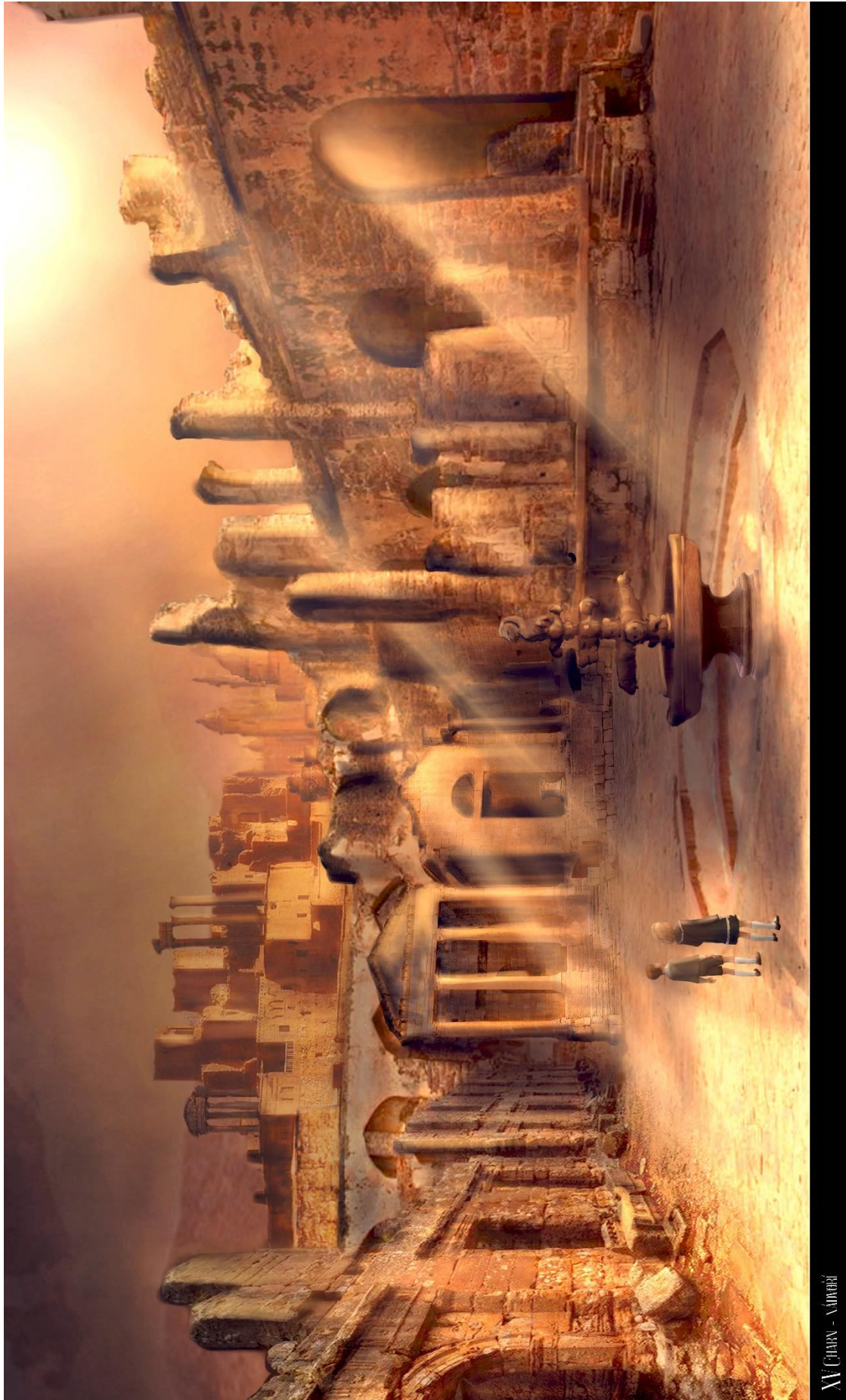
VII | ЖАННА - РАДИКОЎІ - СТРАЖКА



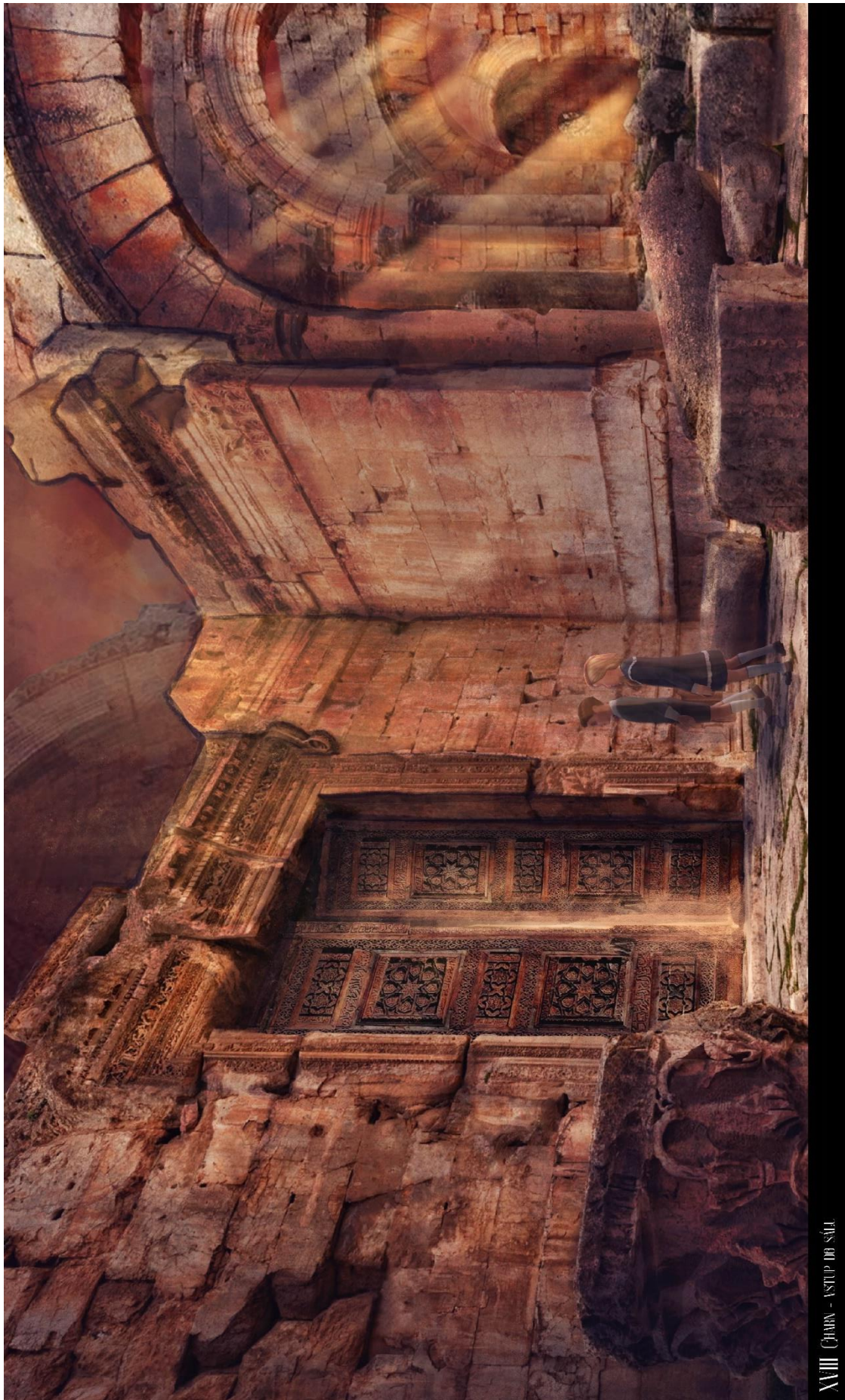




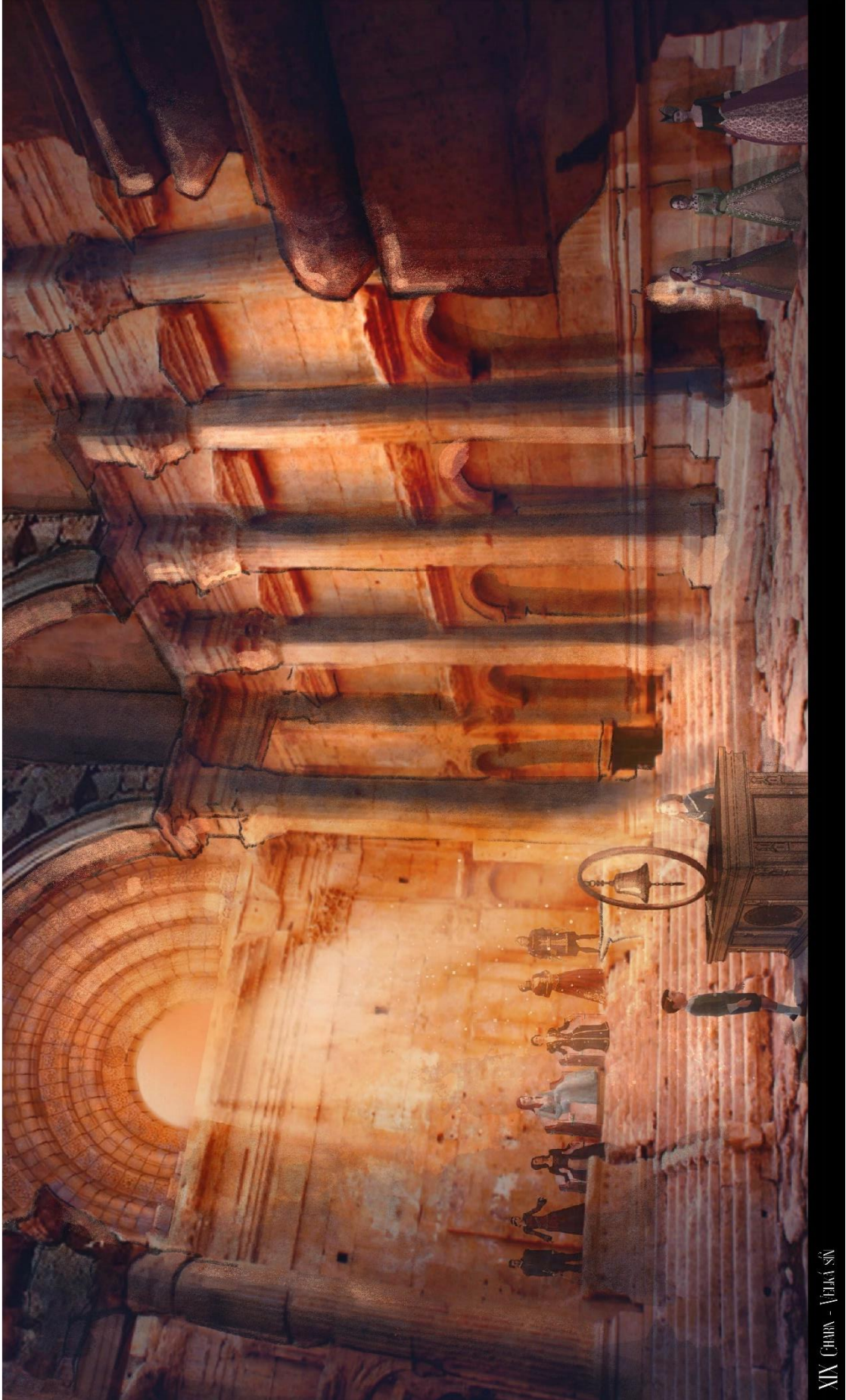
XII Clava - A. M. 1901



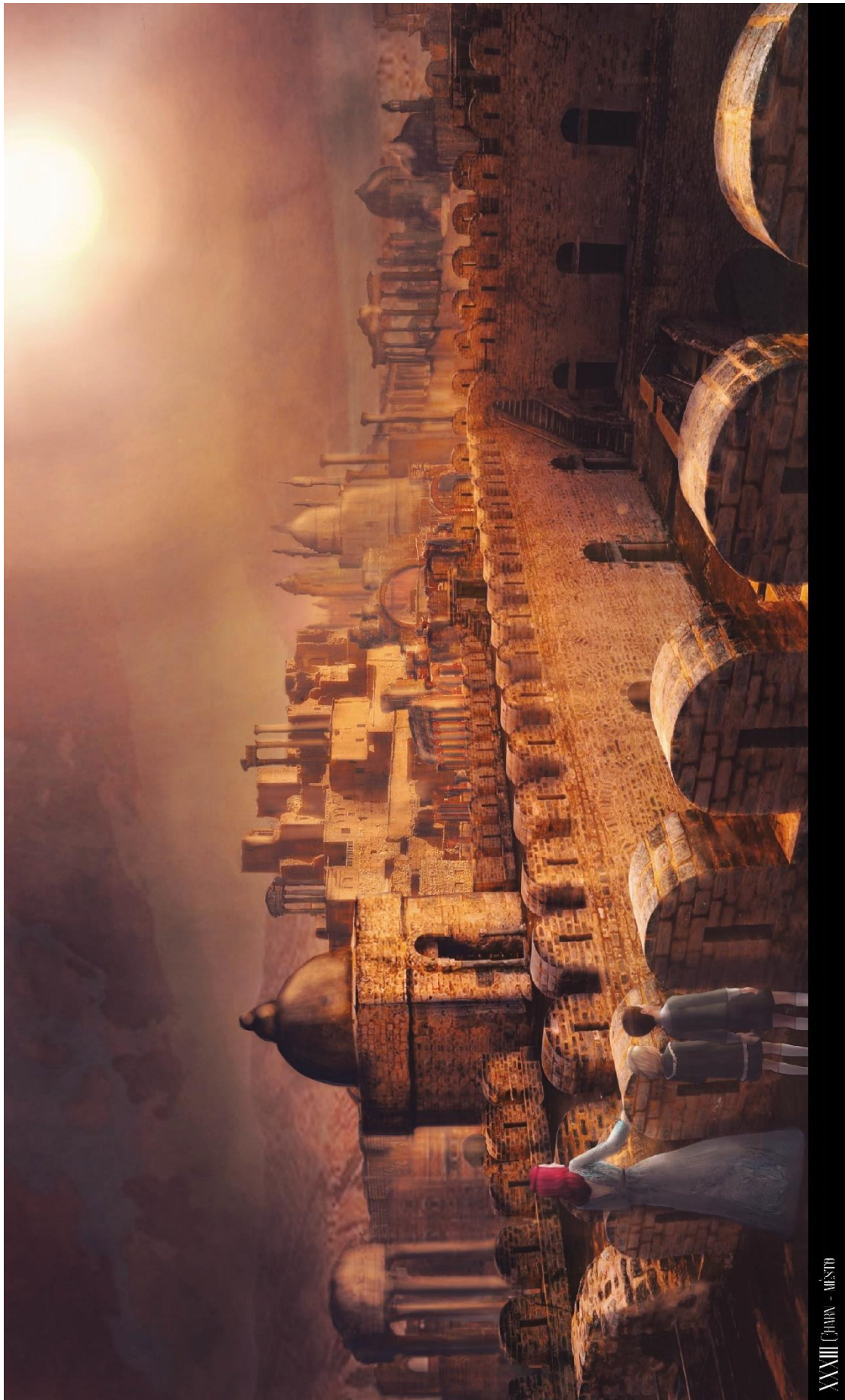
Alamy - Alamy



XIII Чинав - тэстур мн сэлэ



XIX СЕМЬЯ - ВЕРКА'S СЫН







XXV Елена - Панкрат



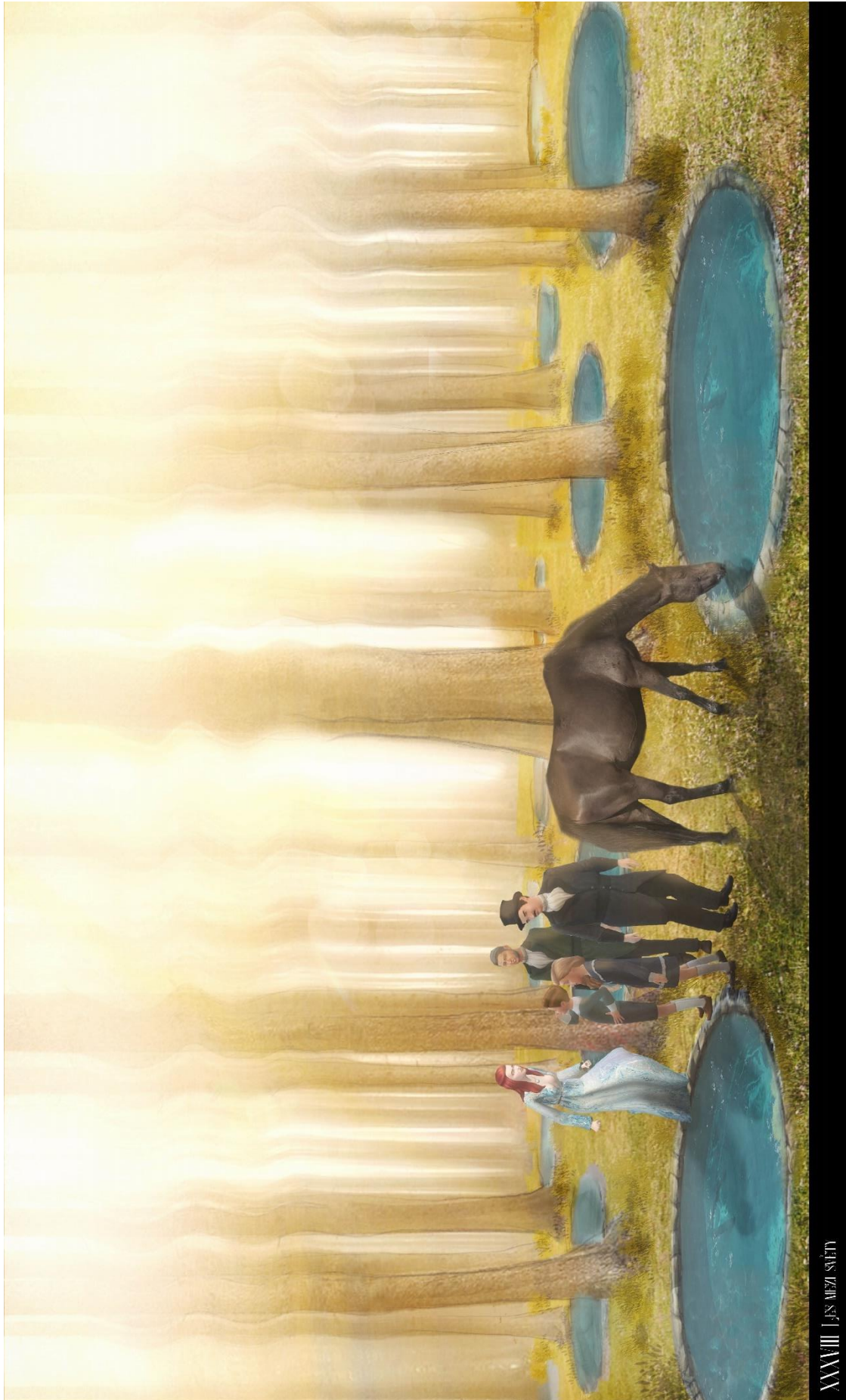
XXXV JANDA - GRUBA SE SCHOUSTKEM



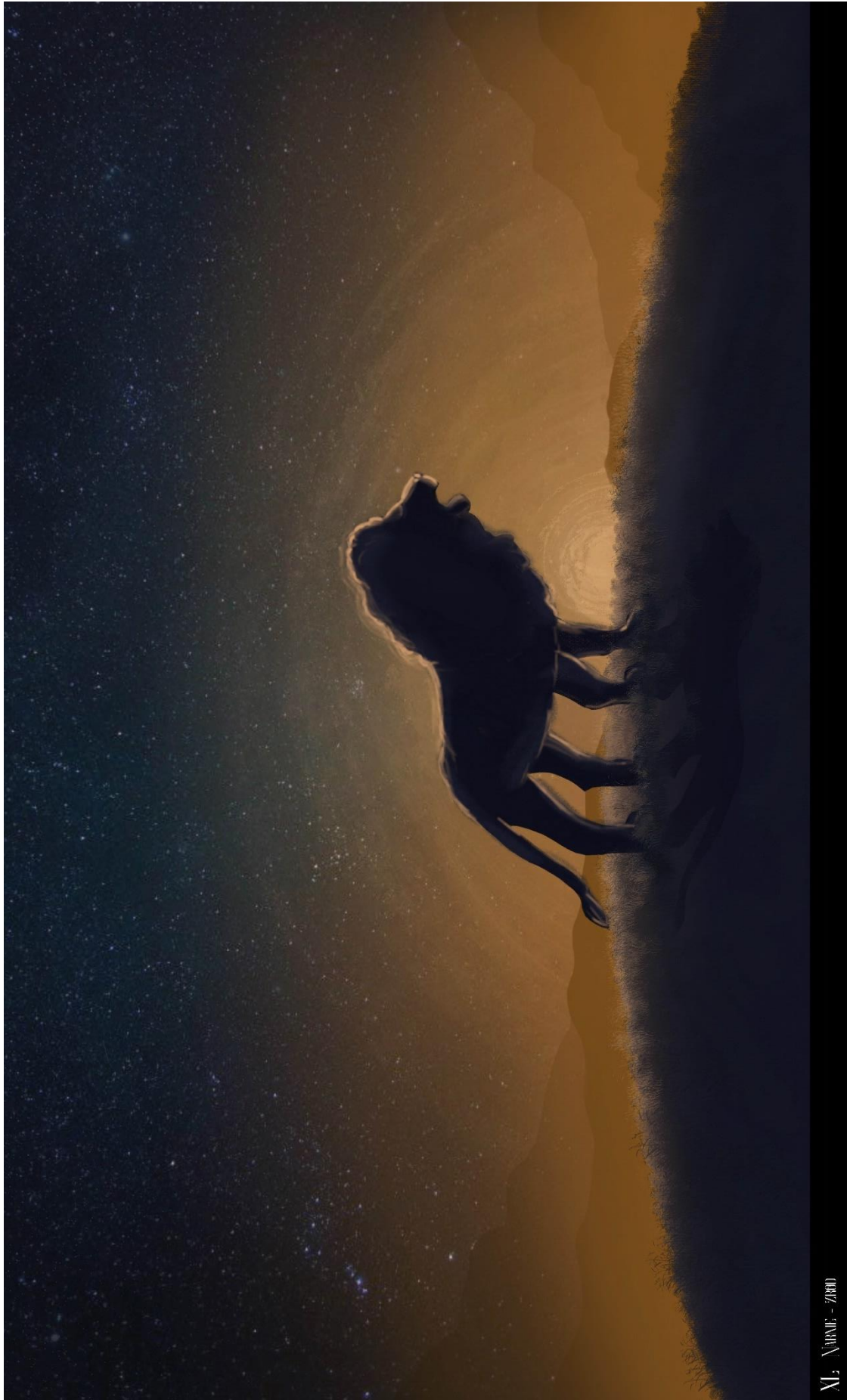
XXXVII JONDVA - ULICE PŘED DOMEM



XXXVII LONDYN - ULICE PŘED DAVEM



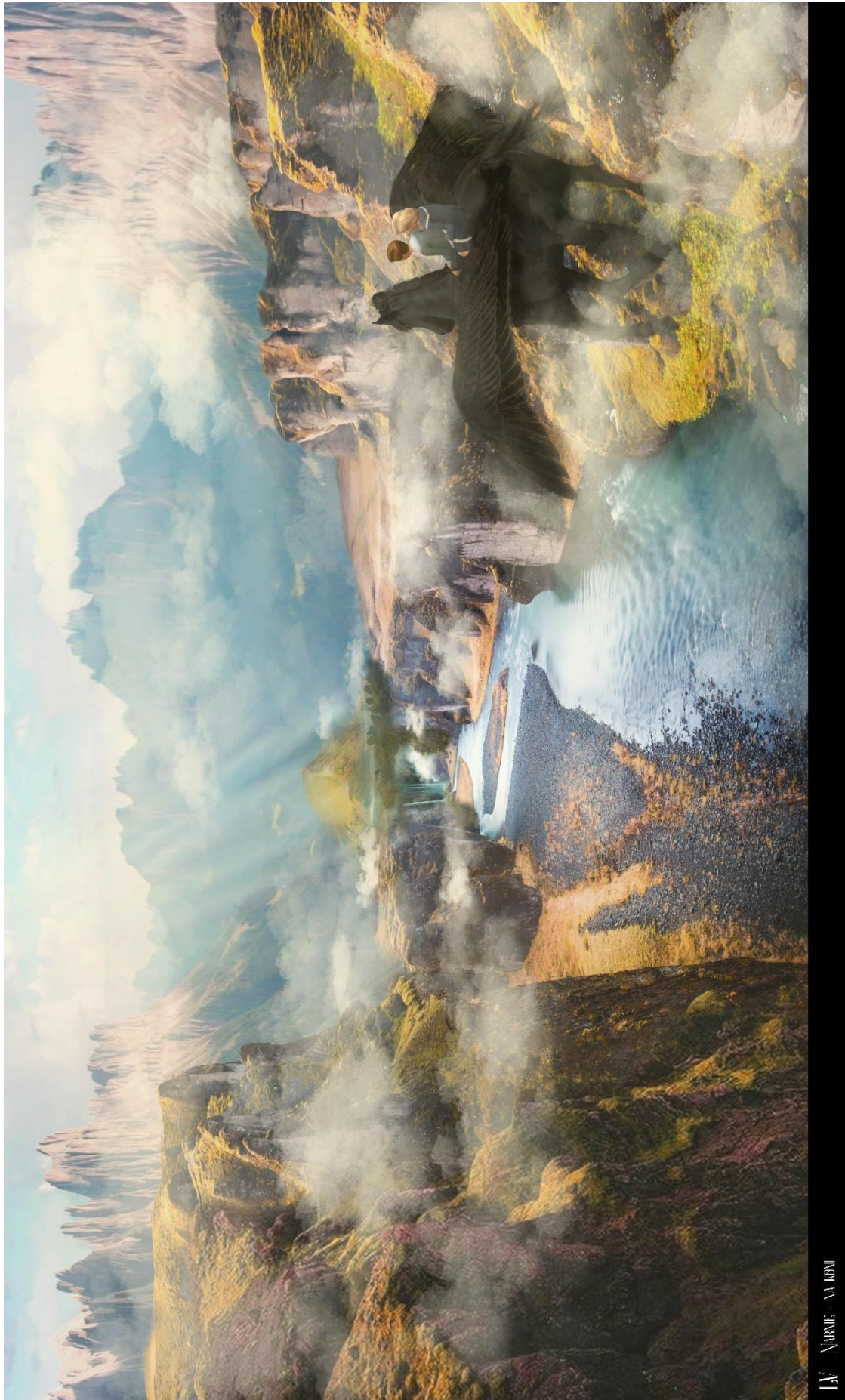
XXXIII LES MEZI SĚSTY



M. V. HRAF - ZIBO



ММ \ ГРАФ - КРИИ



МЭ
Урдаме - МЭ КӨВ



ЛАН | ВУМЕ - БРАЊА И КРЕП

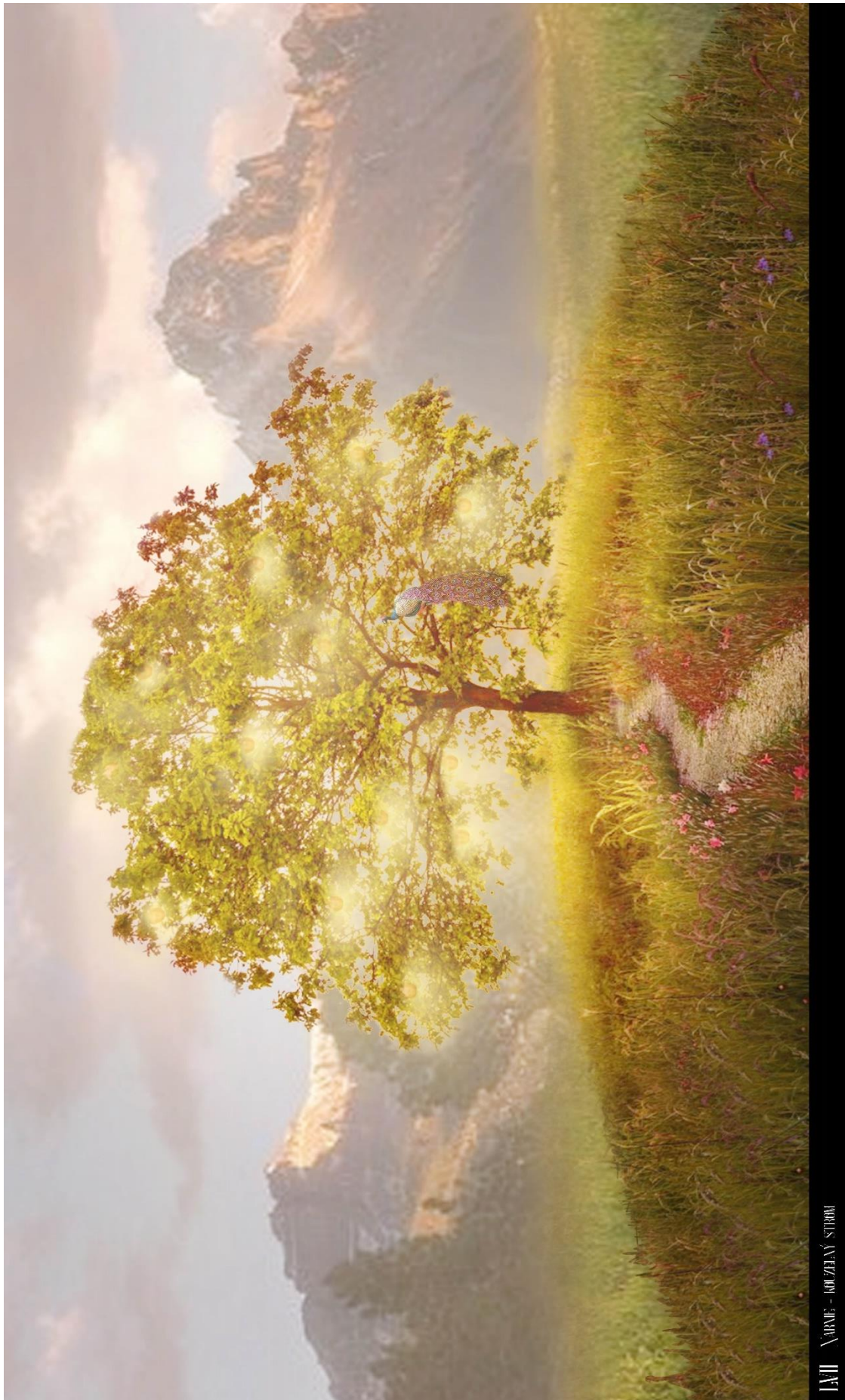
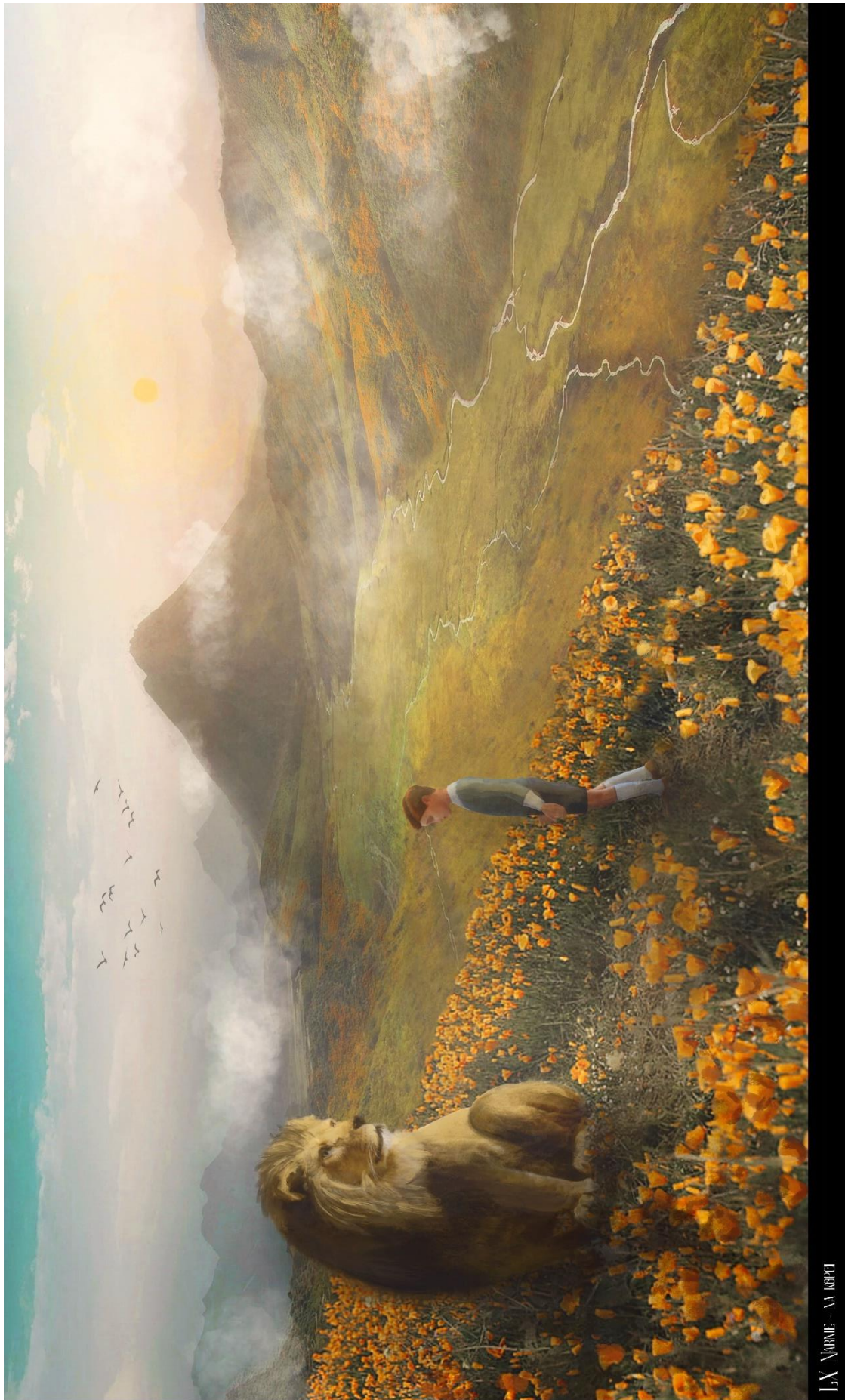


ИЛЛЮСТРАЦИЯ - АННА СТЕПАНОВА



Л.А. Мухомов - 111 Копия



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΕΚΔΟΣΕΩΝ ΔΙΔΑΚΤΙΚΩΝ ΒΙΒΛΙΩΝ (ΙΤΥΣΥΔΕ)



LXVII [JONDAV - VA ZAHRADE] ZA DUBEM



ЛАНЬ НА ЗАМКАХ ПО ЛЕТЕМ

6. OBRAZOVÉ REFERENCE VYOBRAZENÝCH PROSTŘEDÍ

I LONDÝN - LONDÝNSKÉ STŘECHY



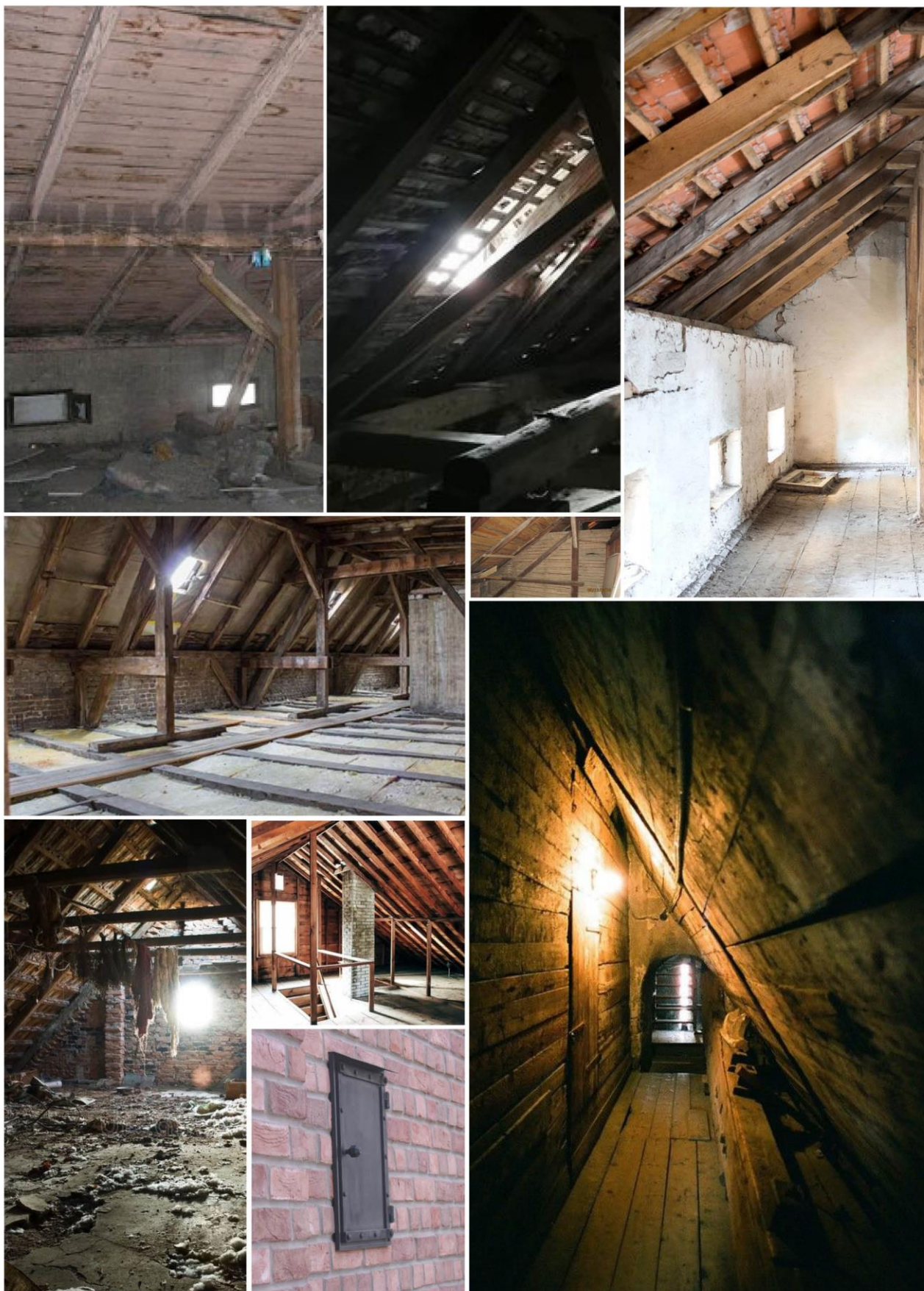
II LONDÝN - ZAIRADA ZA DOMEM



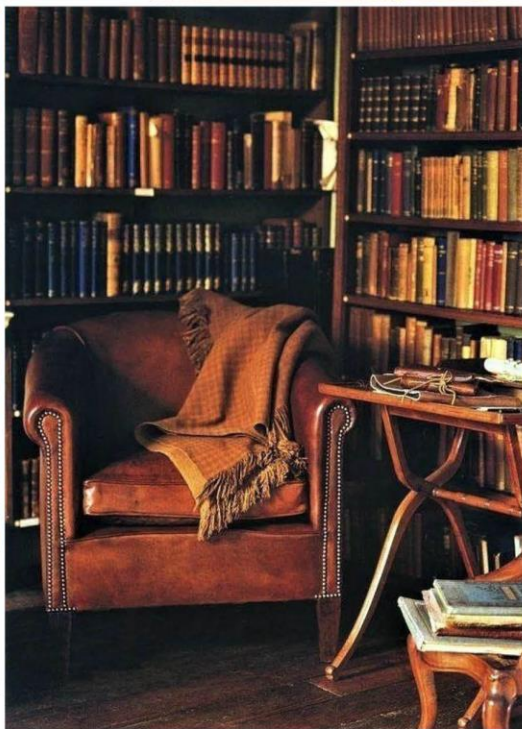
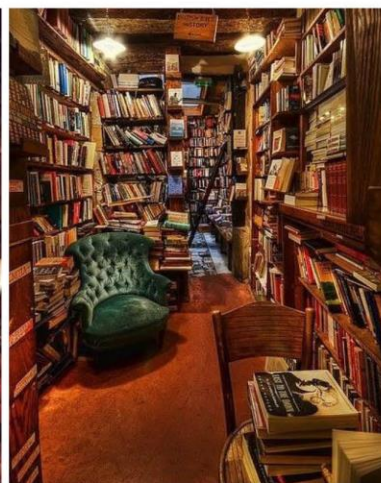
V LONDÝN - PŮDA - POLEH



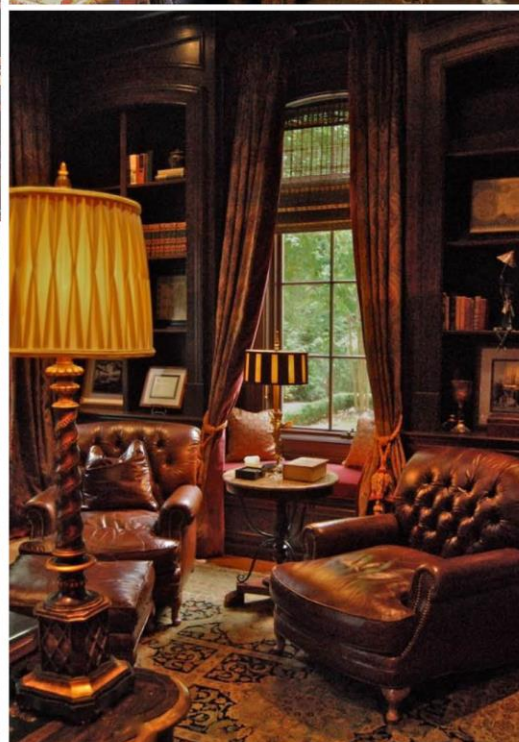
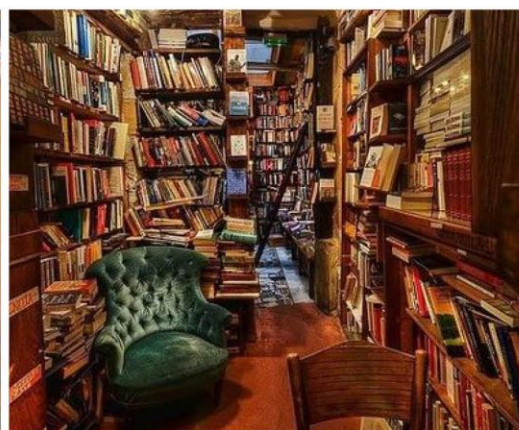
VI LONDÝN - PODKROVÍ - TAJNÁ CHODBA



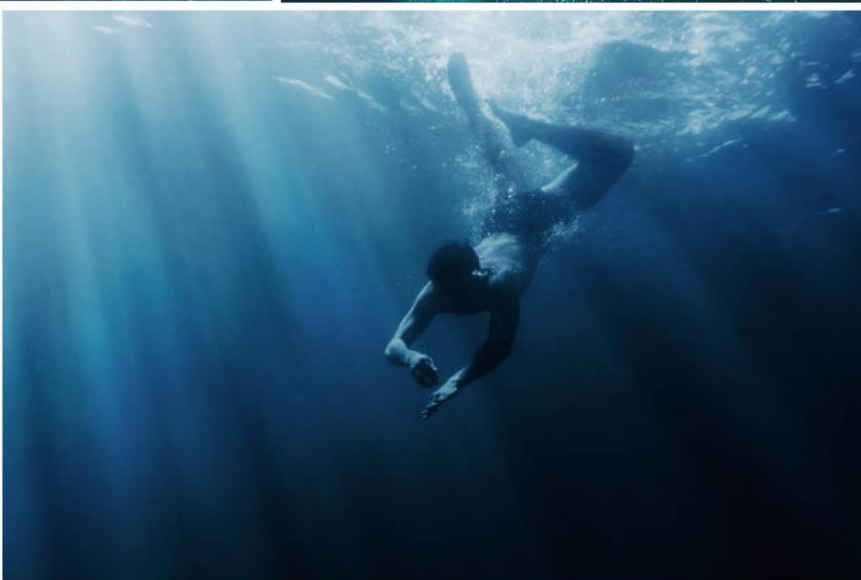
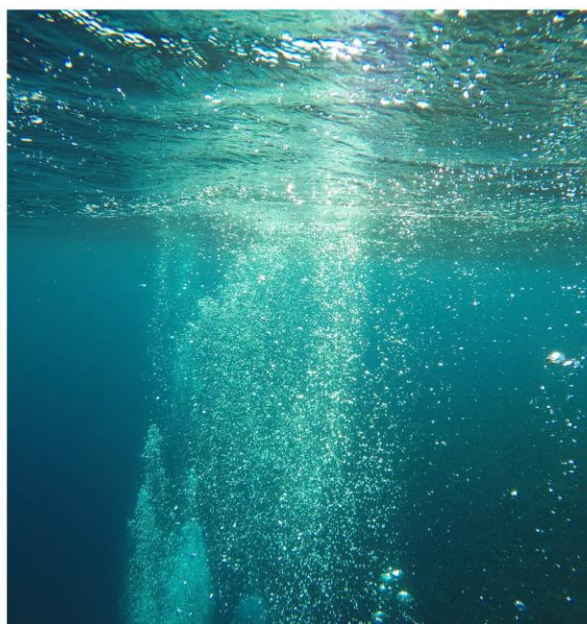
VII LONDÝN - PODKROVÍ - STRÝČKA



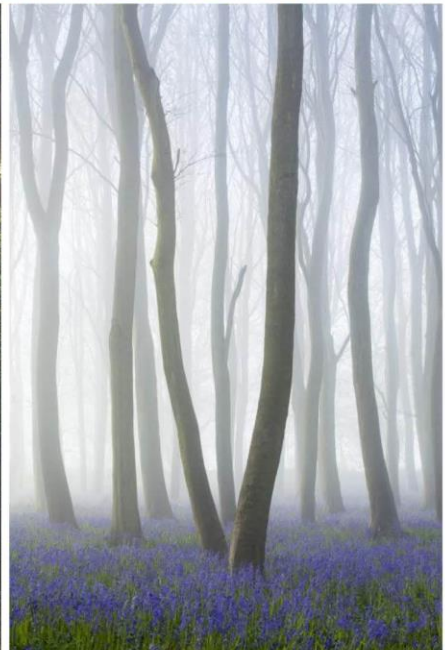
VII LONDÝN - PODKROVÍ - STRÝČKA



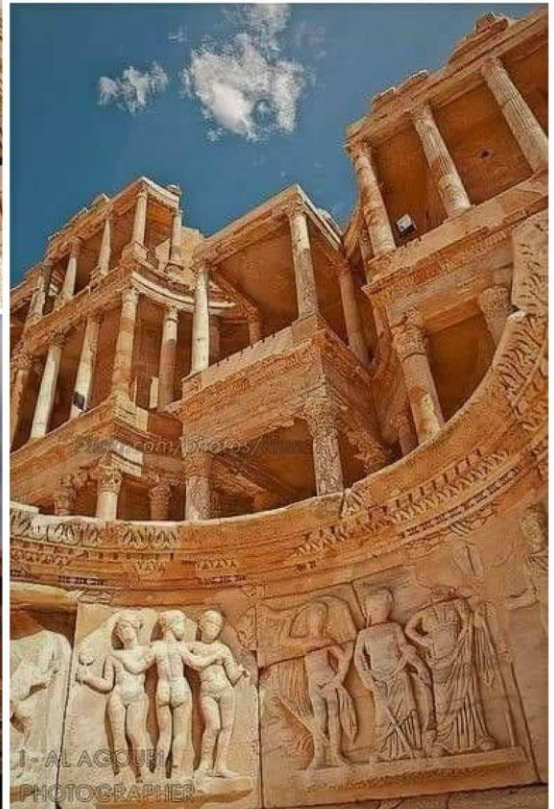
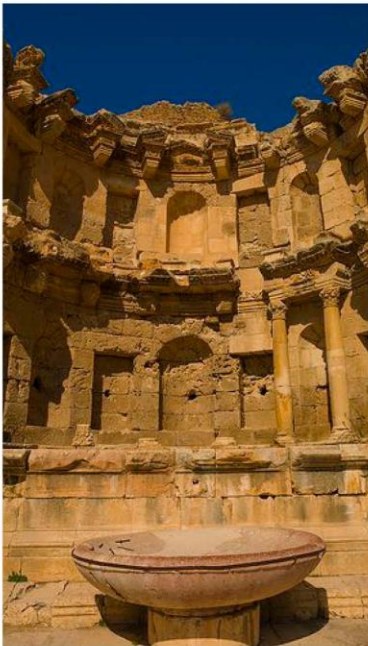
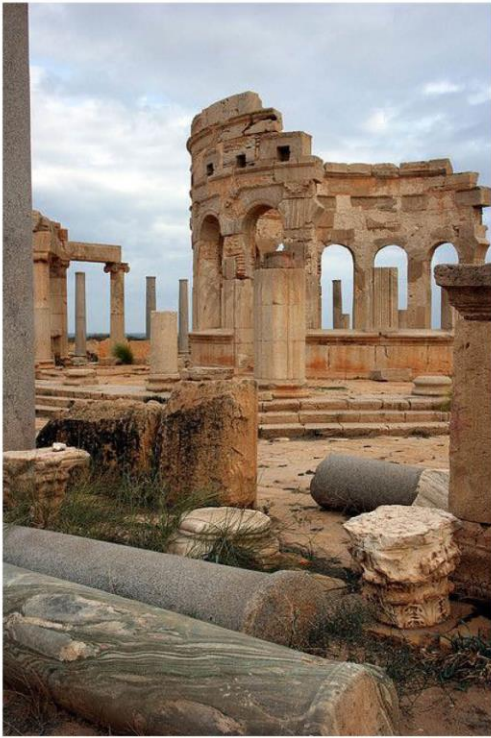
VIII LES MEZI SVĚTY - POD VODOU



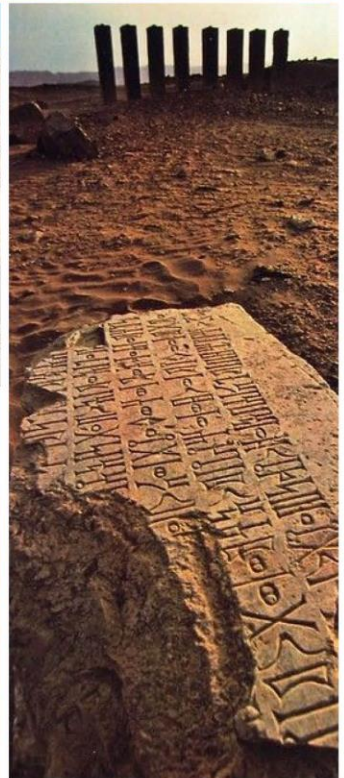
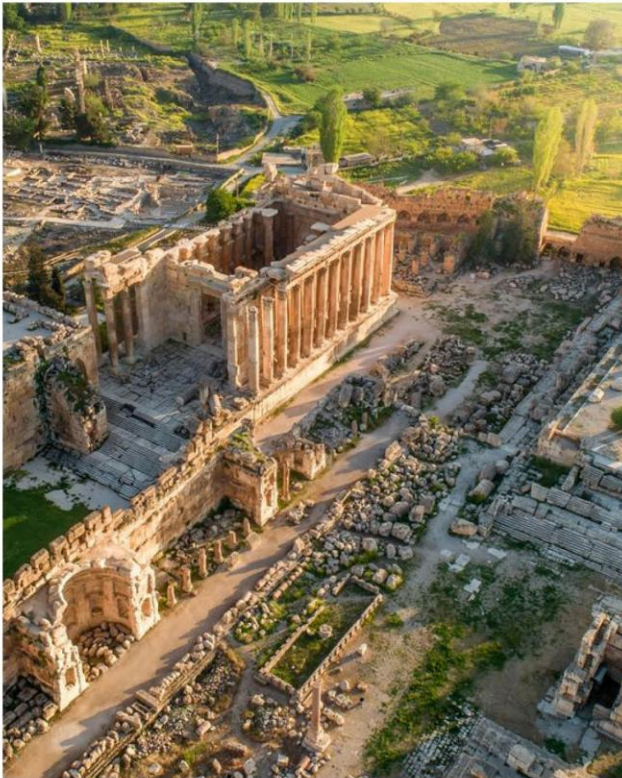
IX LES MEZI SVĚTY - JEZÍRKA



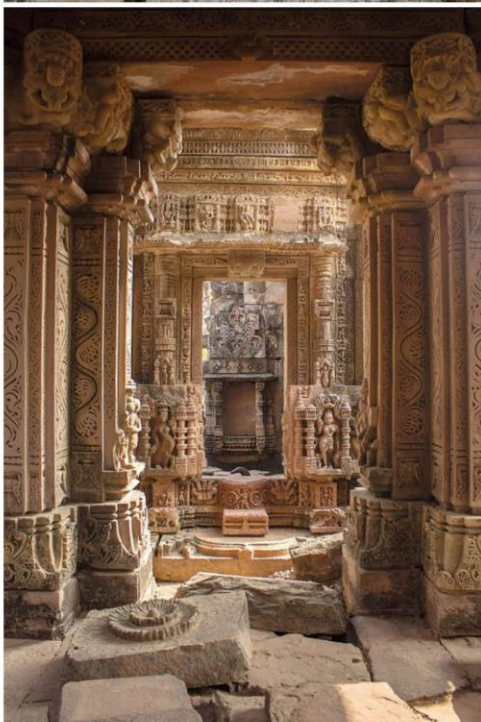
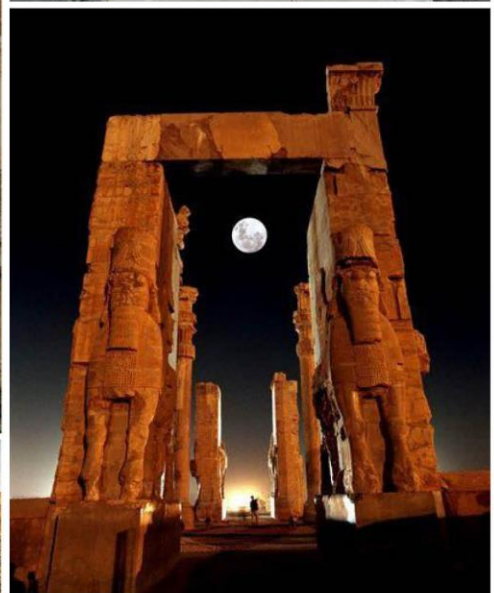
XII CHARN - NÁDVORÍ



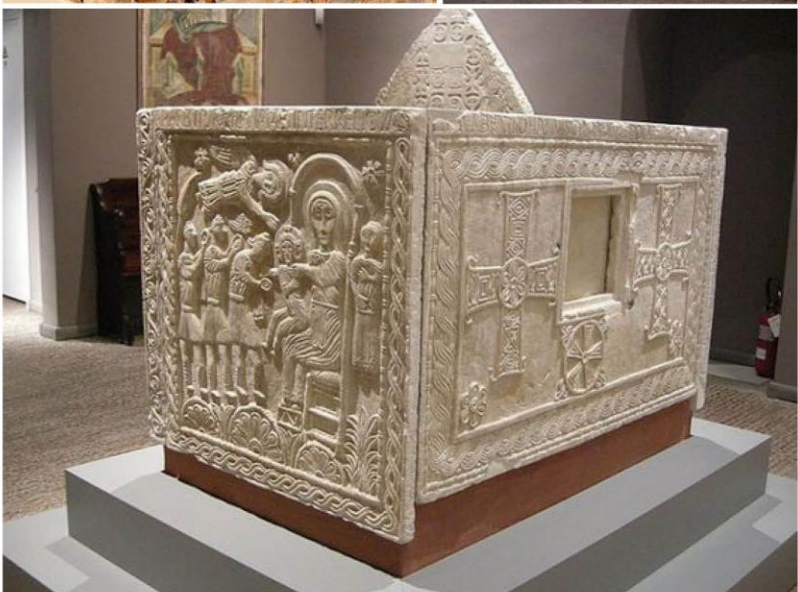
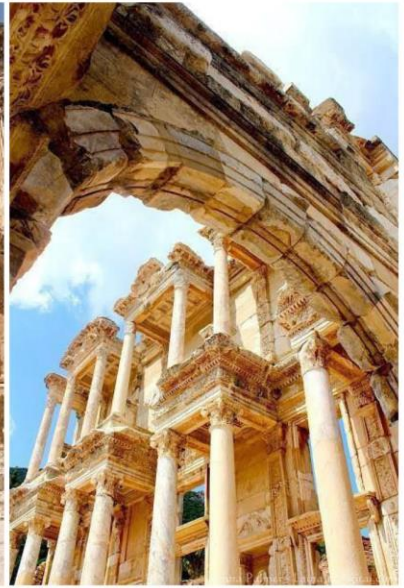
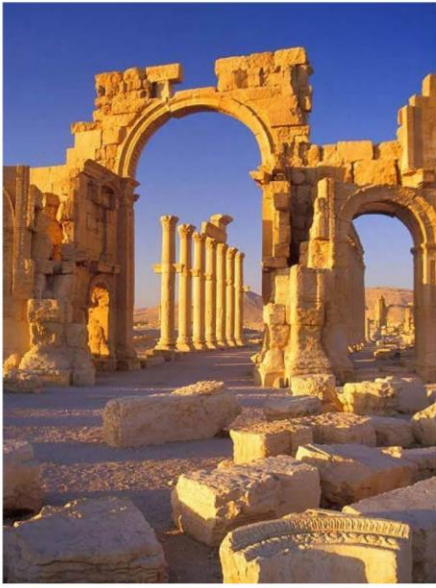
XV CHARN - NÁDVORÍ



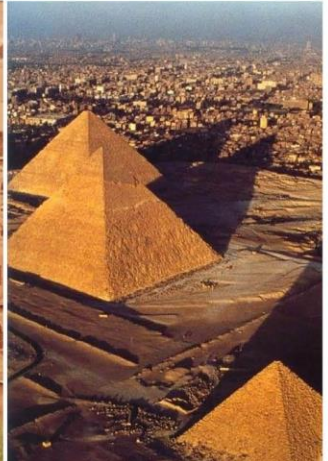
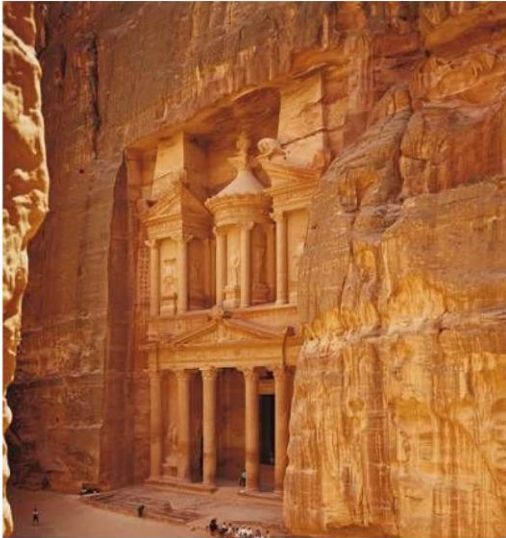
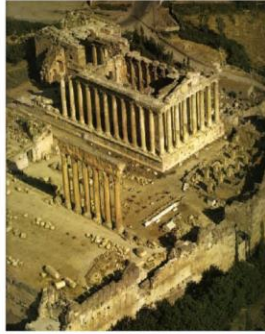
XVIII ČIARN - VSTUP DO VELKÉ SÍŇE



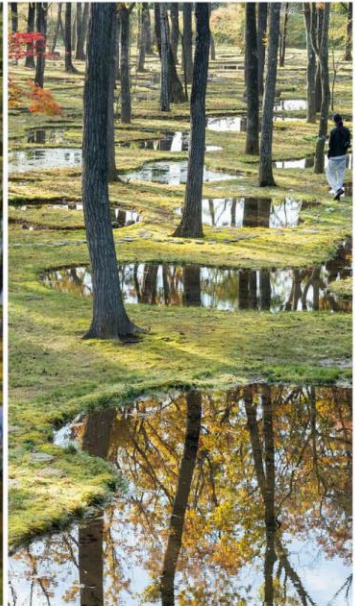
XIX CHARN - VELKÁ SÍŇ



XXIII ČHARN - MĚSTO



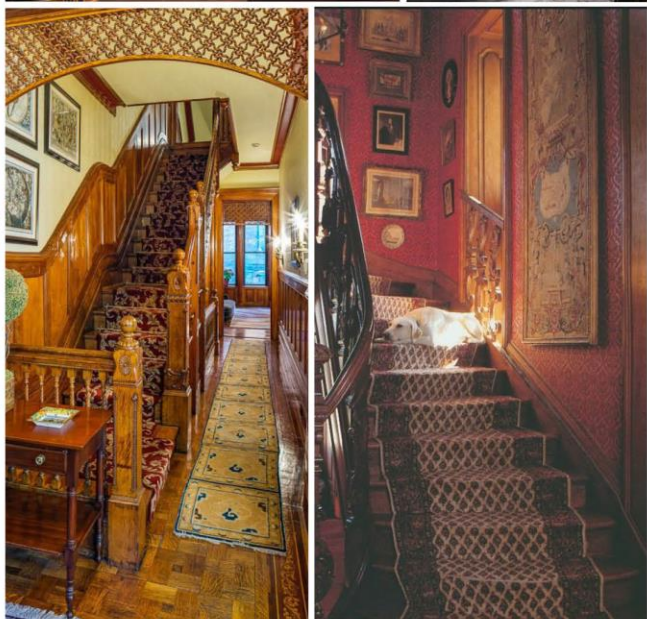
XXIV LES MEZI SVĚTY - JEŽIRKA



XXV LONDÝN - PODKROVÍ



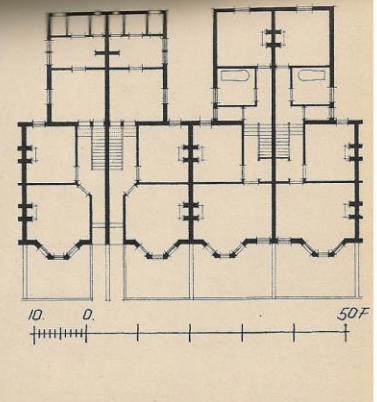
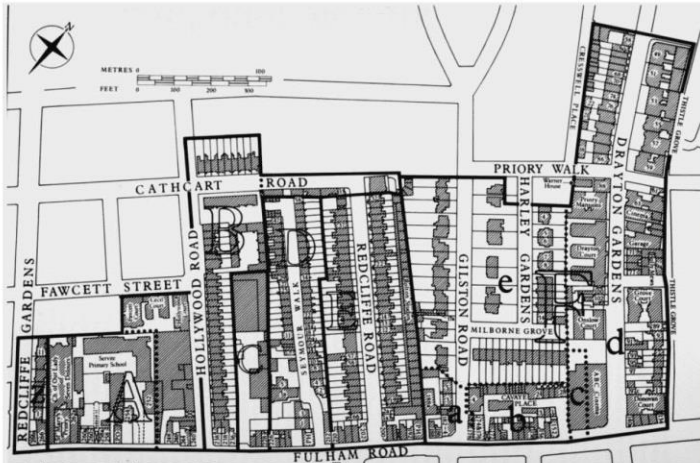
XXXVI LONDÝN - CHODBA SE SCHODIŠTĚM



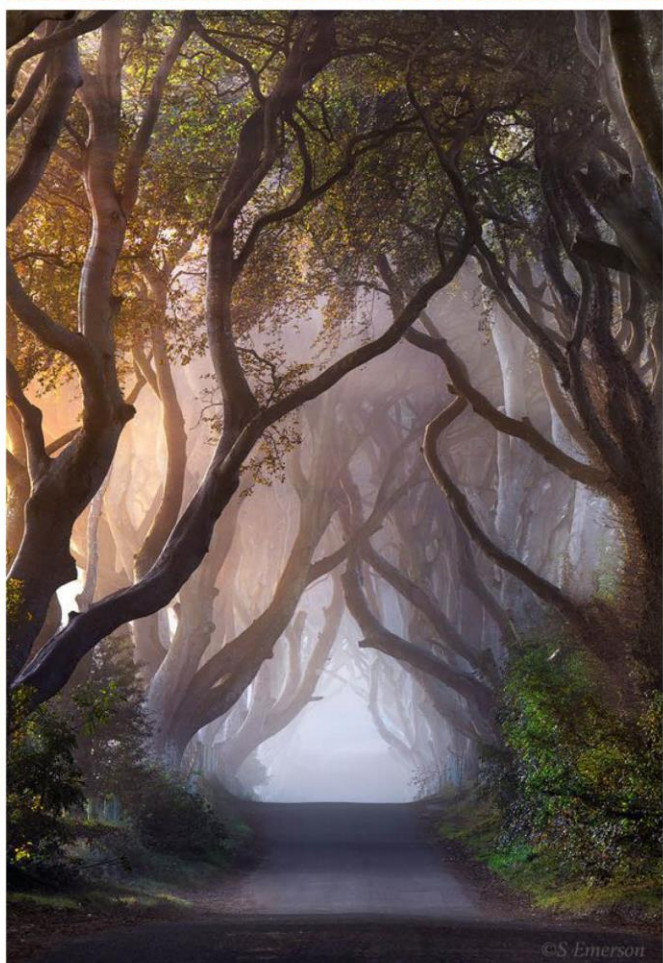
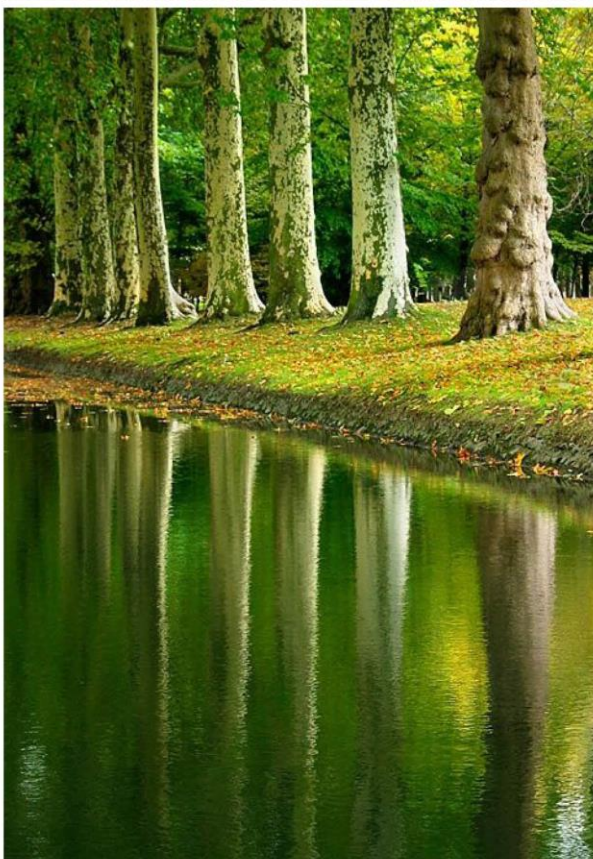
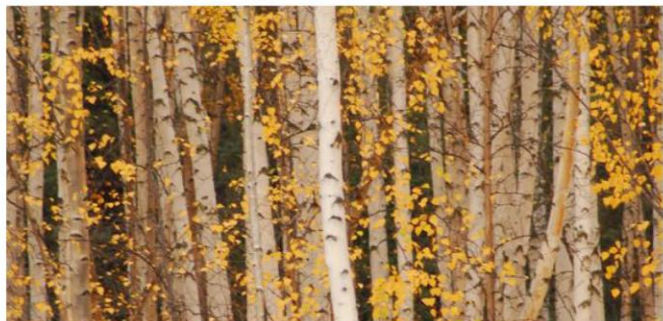
XXXVII LONDÝN - ULICE PŘED DŮMĚM



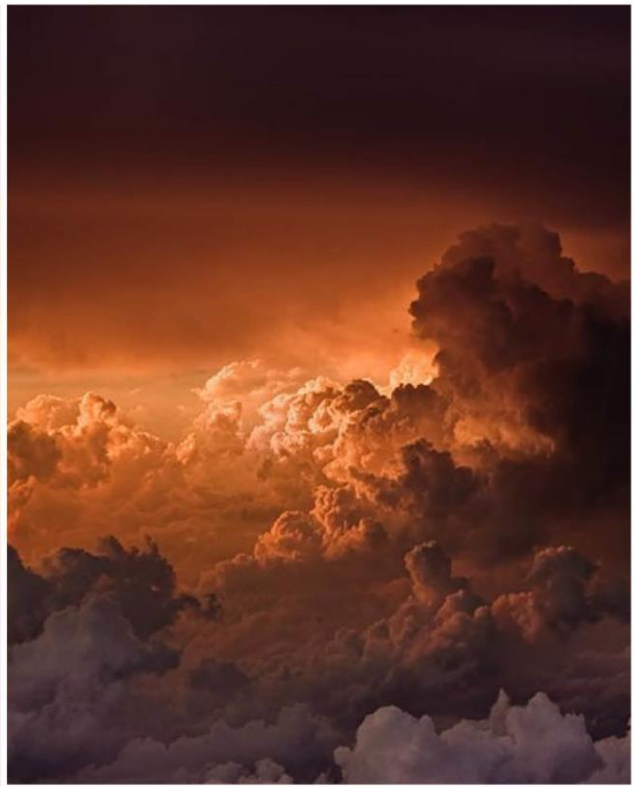
XXXVII LONDYN - ULICE PRED DOMEM



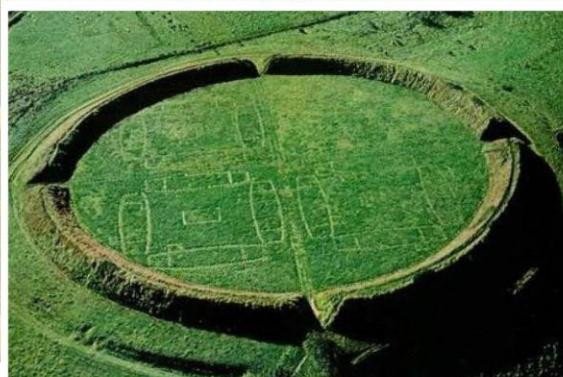
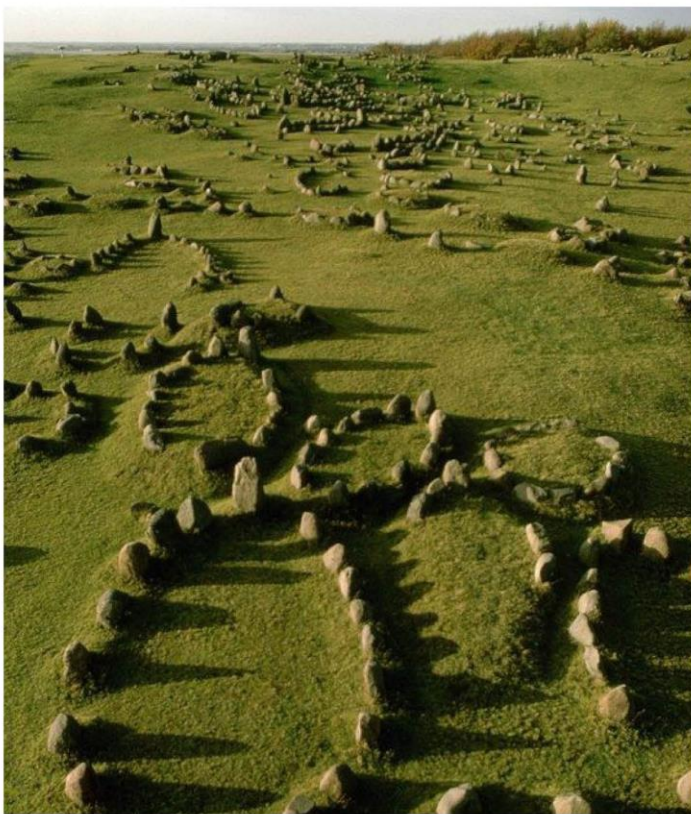
XXXVIII LES MEZI SVĚTY - JEZÍRKA



XL NARNIE - ZRÓD



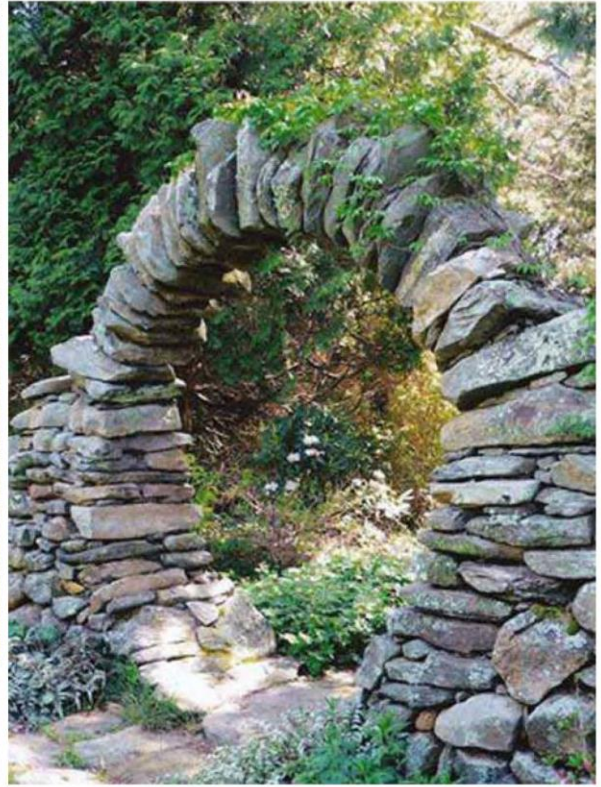
XLVI NARNIE - KRAJINA



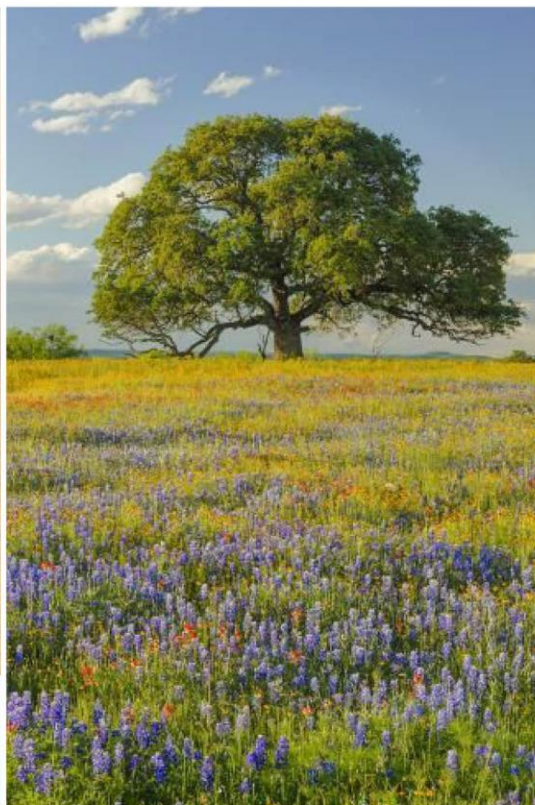
LV NARNIE - NA KONI



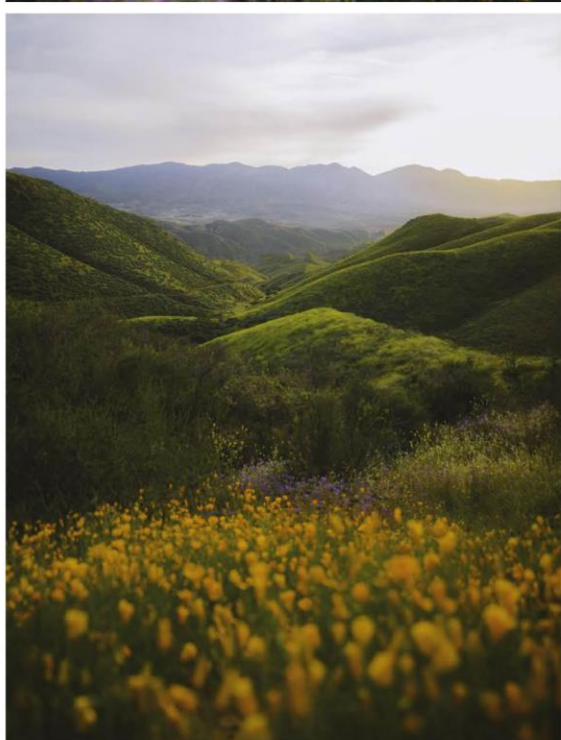
LVI NARNIE - BRÁNA NA KOPCI



LVII NARNIE - KOUZELNÝ STROM



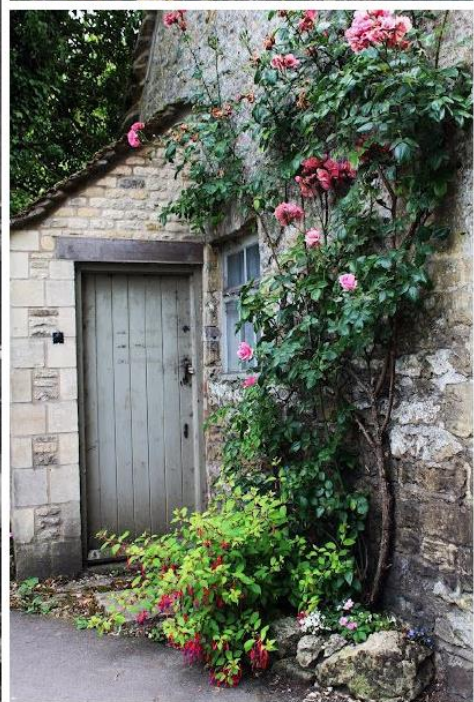
LX NARNIE - NA KOPCI



LXIV LONDÝN - POKOJ MAMINKY



LXVII LONDÝN - NA ZAHRADE ZA DOMEM



LXX NA VENKOVĚ - PO LETECH



ZDROJE

LITERATURA

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

HALLIGAN, Fionnuala. Production design. Lewes, UK: Ilex, 2012. Filmcraft, 5. ISBN 1908150610.

SIBLEY, Brian. Harry Potter: filmová kouzla. [Praha]: Slovart, 2010. ISBN 978-80-7391-407-3.

HARMETZ, Aljean. The Making of The Wizard of Oz. Chicago Review Press; 75th Anniversary ed. edition (October 1, 2013). ASIN B00FVE9CCC

FILMOVÉ ZDROJE

The Wizard of Oz [česky Čaroděj ze země Oz] [film]. Režie: Victor FLEMING, George CUKOR, Mervyn LEROY, Norman TAUROG, King VIDOR. USA, 1939, 101 min (Director's Cut: 112 min)

The Never Ending Story [česky Nekonečný Příběh] [film]. Režie Wolfgang PETERSEN.

Západní Německo / USA, 1984, 94 min

Harry Potter and the Philosopher's Stone [česky Harry Potter a kámen mudrců] [film]. Režie Chris COLUMBUS. Velká Británie / USA, 2001, 152 min

Alice in Wonderland [česky Alenka v říši divů] [film]. Režie Tim BURTON. USA, 2010, 104 min

The BFG [česky Obr Dobr] [film]. Režie Steven SPIELBERG. USA / Indie, 2016, 117 min

INTERNETOVÉ ZDROJE

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy> [online]. [2021-03-15].

https://cs.wikipedia.org/wiki/Pod%C5%BE%C3%A1nry_fantasy [online]. [2021-03-15].

<https://www.imdb.com/title/tt0241527/plotsummary> [2021-12-05].

https://www.imdb.com/name/nm0186023/#art_director [2021-08-05].

<https://artinsights.com/spotlight-on-studio-art-the-harry-potter-concept-art-by-stuart-craig/> [2021-08-05].

<https://www.architecturaldigest.com/story/harry-potter-set-design-article> [2021-08-12].

<https://www.radynacestu.cz/magazin/studio-harryho-pottera-rady-a-tipy-na-cestu/> [2021-08-25].

https://en.wikipedia.org/wiki/Warner_Bros._Studios,_Leavesden [2021-08-25].

<https://www.wbstudiotour.co.uk/explore-the-tour/sets/> [2021-08-25].

<https://www.wbstudiotour.co.uk/explore-the-tour/special-visual-effects/> [2021-08-25].

[https://en.wikipedia.org/wiki/The_NeverEnding_Story_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_NeverEnding_Story_(film)) [2021-12-10].

<https://screenrant.com/neverending-story-movie-behind-scenes-details-trivia/> [2021-12-10].

https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy_film [2021-03-15].

<https://www.imdb.com/title/tt0032138/plotsummary> [2021-12-12].

<https://www.kfilmu.net/film/carodej-ze-zeme-oz/goldies/> [2021-12-12].

<https://www.kritiky.cz/carodej-ze-zeme-oz-vecna-americka-klasika-z-roku-1939> [2021-12-13].

<https://www.shmoop.com/study-guides/movie/wizard-of-oz/behind-the-scenes/production-design> [2021-12-14].

<https://www.imdb.com/title/tt1014759/plotsummary> [2021-12-15]

<https://www.abicko.cz/clanek/precti-si-zabava-filmy/19956/obr-dobr-vitejte-do-zeme-snu-a-obru.html> [2021-12-18]

<https://www.thebeardedtrio.com/2016/05/steven-spielbergs-bfg-production-notes.html> [2021-12-18]

https://www.setdecorators.org/?name=THEBFG&art=film_decor_features&SHOW=SetDecor_Film_THE_BFG [2021-12-18]