

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Scénografie - Film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Výtvarná koncepce filmu "The Amazing Adventures of
Kavalier and Clay" podle scénáře Michaela Chabona,
hraný film a komiks, příklady z české a světové
kinematografie**

Ing.arch. **Jitka Šívrová**

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

Oponent práce: Ing. arch. Radmila Iblová

Datum obhajoby: 16.6.2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of Stage Design

Stage Design – Film and Television

MASTER DEGREE WORK

**The Artistic Approach To The Film "The Amazing
Adventures of Kavalier and Clay" based on Michael
Chabon's screenplay, film and comics, examples of czech
and world cinema**

Ing.arch. **Jitka Šívrová**

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

Opponent: Ing. arch. Radmila Iblová

Final Exam Date: 16.6.2016

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

**Výtvarná koncepce filmu "The Amazing Adventures of Kavalier and Clay"
podle scénáře Michaela Chabona, hraný film a komiks, příklady z české a
světové kinematografie**

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Abstrakt

Cílem této diplomové práce je výtvarné zpracování filmu podle scénáře Michaela Chabona, *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*.

Práce se skládá ze dvou částí, teoretické a praktické, tedy vlastního návrhu. Teoretická část se zabývá historií zlaté éry komiksu a filmovými adaptacemi komiksu. Podrobněji jsem se zaměřila na různé způsoby využití komiksových prvků ve filmu a výtvarné řešení filmových prostředí.

Druhá část obsahuje rozvahu nad celkovým konceptem filmu *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay* a konkrétní výtvarné řešení vybraných scén.

Abstract

The aim of this diploma thesis is to create an art concept according to Michael Cabon's feature film script „*The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*“. This thesis consists of two parts, with the first one being of theoretic character and the second part showcasing my art concept. The theoretical part examines the history of the „Golden Era of Comics“ and further analyzes multiple film adaptations of comics in general. I concentrate especially on the different uses of comic style elements in the films and their artistic depiction within the film environment.

The second part contains the full art concept and execution plan of selected scenes for the feature film „*The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*“

Obsah

1 úvod	7
2 teoretická část	9
2.1 historie zlaté ery komiksu	9
2.2 komiks a film	11
2.3 výběr komiksových adaptací	12
3 rozbor vybraných filmů	20
3.1 Kdo chce zabít Jessii?	20
3.1.1 Úvod k filmu	20
3.1.2 Děj filmu	20
3.1.3 Užití komiksových prvků ve filmu	21
3.1.4 Popis prostředí ve filmu	23
3.2 Adéla ještě nevečeřela	24
3.2.1 Úvod k filmu	24
3.2.2 Děj filmu	24
3.2.3 Užití komiksových prvků ve filmu	25
3.2.4 Popis prostředí ve filmu	27
3.3 Záhada hlavolamu	29
3.3.1 Úvod k filmu	29
3.3.2 Děj filmu	29
3.3.3 Užití komiksových prvků ve filmu	30
3.3.4 Popis prostředí ve filmu	31
3.4 Who framed Roger Rabbit	32
3.4.1 Úvod k filmu	32
3.4.2 Děj filmu	33
3.4.3 Manipulace s reálnými objekty	33
3.4.4 Užití komiksových prvků ve filmu	34
3.4.5 Popis prostředí ve filmu	35
3.5 Dick Tracy	36
3.5.1 Úvod k filmu	37
3.5.2 Děj filmu	37
3.5.3 Užití komiksových prvků ve filmu	38
3.5.4 Popis prostředí ve filmu	39
3.6 Sky Captain and the World of Tomorrow	40
3.6.1 Úvod k filmu	41
3.6.2 Děj filmu	41

3.6.3	Užití komiksových prvků ve filmu	42
3.6.4	Popis prostředí ve filmu	43
4	závěř	44
5	výtvarná koncepce filmu "The Amazing Adventures Of Kavalier And Clay" podle scénáře Michaela Chabona	46
5.1	definice žánru historická fikce	46
5.2	Děj filmu	47
5.2.1	Možná realizace scénáře a formát	50
5.3	Výtvarná koncepce návrhu	50
5.4	Popis prostředí a interiérů	52
5.4.1	Praha na sklonku druhé světové války	52
5.4.2	New York	54
5.4.3	Antarktida	62
5.4.4	Praha po válce	63
5.4.5	New York po válce	64
5.5	Závěr	65
5.6	Tabulka prostředí, exteriérů a interiérů	66
5.6.1	Breakdown	66
5.6.2	Set list	76
5.7	Obrazová část výtvarné koncepce	79
6	Seznam příloh	112
6.1	Reference	113
6.2	Obrazová příloha k analyzovaným filmům	129
6.2.1	Kdo Chce zabít Jessii?	130
6.2.2	Adéla ještě nevečeřela	133
6.2.3	Záhada hlavolamu	137
6.2.4	Who framed Roger Rabbit	140
6.2.5	Dick Tracy	143
6.2.6	Sky Captain and the World of Tomorrow	146
7	Bibliografie	149

1 Úvod

Pro výtvarné zpracování své diplomové práce jsem si zvolila scénář spisovatele Michaela Chabona pro film *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*. Scénář jsem si vybrala na základě období, ve kterém se děj odehrává. Jedná se o historicky významné období, kdy nástup fašistického Německa a ukončení všeobecné hospodářské krize vytváří zajímavý výtvarný podtext. Třicátá léta v New Yorku jsou sama o sobě těž velice inspirativní, jak z kulturního, tak z historického hlediska. Autor ve svém scénáři sjednocuje všechna témata relevantní pro 30. léta. Těmi jsou druhá světová válka, holokaust, cenzura, magie, židovské mýty, homosexualita, umění a romantika. Příběh hojně čerpá z bohaté zlaté éry komiksů. Základem této éry byly široké, veřejnosti levně přístupné příběhy, ve kterých vždy, až skoro propagandisticky, dobro vítězí nad zlem.

Pro ujasnění pozadí scénáře a mého výtvarného návrhu předchází této práci teoretická část. V první kapitole definuji komiks jako médium a jeho historii, týkající se především období „zlaté éry komiksu“. Následně se věnuji filmovým adaptacím komiksů. Nahlížím na problematiku komiksových adaptací zprvu obecně, a následně podrobněji analyzuji šest zvolených filmů. Prověřuji, do jaké míry je vizuální zpracování filmu ovlivněno komiksem, jakých stylizačních prvků a realizačních postupů bylo využito. Pro podrobnější analýzu byly vybrány snímky, které zastupují různé přístupy zfilmování komiksových adaptací. Jako příklady klasické Americké komiksových adaptací byly vybrány následující snímky: *Who framed Roger Rabbit* (1988), *Dick Tracy* (1990), a *Sky captain and the world of tomorrow* (2004). Jako alternativní komiksových adaptací jsem též vybrala pár reprezentativních českých snímků: *Kdo chce zabít Jessii?* (1966), *Adéla ještě nevečeřela* (1977) a *Záhada hlavolamu* (1993). Každý z těchto filmů pro mne zastupuje specifický přístup k adaptaci komiksu, který zde analyzuji. Filmy jsou zároveň datovány do rozličné doby a vycházejí z jiného historického a kulturního kontextu.

V závěru teoretické práce se pokusím zodpovědět, jaké přístupy se všeobecně při adaptacích využívají a co by bylo možné aplikovat na můj návrh. V úvodu praktické části nejprve definuji specifika žánru historické fikce, do kterého je *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay* zasazen. Poté následuje samotný návrh, ve kterém se snažím pracovat, stejně jako autor scénáře, s historicky reálnými podklady. Proto se ve svém návrhu zaměřuji také na

historické okolnosti, jak o projektu samém, tak i o světě, ve kterém se odehrává.

Chabon ve svém scénáři, a rovněž v knižní předloze, rozvíjí několik dějových linií, které pospolu eskalují. Právě to je na scénáři téměř zásadní a zrealizovat okleštěný příběh by bylo v podstatě nemožné.

Naopak ale obsáhnout všechny dějové linie v jednom filmu znamená natočit přinejmenším několikahodinový opus. Z tohoto důvodu byl projekt, mimo jiné, odložen na neurčito. V dnešní době se spekuluje spíše o natočení tzv. televizní miniserie. Proto se také detailněji věnuji otázce realizovatelnosti scénáře a jeho možným filmovým formám.

Součástí praktické části je také rešerše doložená dobovými fotografiemi daných lokací. Tyto reálné podklady ve svém návrhu zohledňuji, idealizuji, a snažím se je zachovat uvěřitelné, ale přesto fantastické. Přestože místa, ve kterých se příběh odehrává, již dnes ve většině případů neexistují, nebo byla v průběhu let vydatně rekonstruována, zamýšlím se ve svém výtvarném návrhu také na způsob jejich realizace a případném využití počítačové grafiky (CGI).

Závěrem mé diplomové práce je výtvarný návrh, skládající se z textové a obrazové části.

2 Teoretická část

2.1 Historie zlaté éry komiksu

Zrození moderního komiksu spadá do doby první světové války. Předchůdce komiksu vznikl v druhé polovině 19. století v Americe a souvisel s vývojem prostředků masových médií. Zprvu se pravidelně objevoval v denním tisku, ve formě tzv. comic stripů, neboli komiksových pásků a měl zábavní funkci. Zachycoval aktuální společenskou situaci, zejména satiru domácího života a sociálních vztahů. Vzhledem k oblibě a vtipným kvalitám se těmto krátkým příběhům začalo říkat zkráceně "comicsy" nebo "funnies"¹.

Zlatá era komiksů trvala od začátku 30. let do začátku 50. let. Během války zaznamenala v Americe vrchol v počtu čtenářů a kulturním dopadu. Komiks byl perfektním komunikačním prostředkem. Byl jednoduchý na výrobu, a pro své masové publikum představoval levný a přesto zábavný zdroj zábavy.

Vznik komiksu odráželo období velké hospodářské krize, ve kterém Amerika potřebovala levné rozptýlení. I prezident Roosevelt si byl vědom moci populární kultury během velkého utrpení. V roce 1936 poznamenal: "*When the spirit of the people is lower than at any other time during this Depression, it is a splendid thing that for just fifteen cents an American can go to a movie and forget his troubles.*"² Zatímco hovoří o filmech, tutéž myšlenku převedl i na komiksy. Obě media nabízeli svému publiku fiktivní světy, do kterých se na chvíli mohli dostat a zapomenout na své problémy. Aby byla Amerika zachráněna z pekla představující krize, potřebovala hrdinu. Do světa komiksu vstoupil Superman. Hrdinu vytvořili dva mladí židovští Američané z Clevelandu, Jerry Siegel a John Shuster. Superman byl poprvé představen jako součást prvního čísla Action comics³ v roce 1938 a svého vlastního komiksu se dočkal až v roce 1939.⁴

Komerčně úspěšný Superman dal za vznik dalším superhrdinům. Společnost Detective Comics, Inc., mezi lety 1939-1941, představila hrdiny Wonder Woman, Batman, The Atom, The Hawkman, The Aquaman, The Flash, a Green Lantern.

¹ Bradford W. Wright, *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America* (Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001), 2.

² „Když je nálada lidu pokleslejší než kdykoliv, během této krize, je úžasná věc, že za pouhých 15 centů může jít každý Američan na film a zapomenout na jeho problémy.“ (překlad autorky)

³ "Superman," *Action Comics* 1 (DC Comics, June 1938). Dostupné z, <http://www.coverbrowser.com/search?q=superman&searchmode=&name=&mode=searchResult> (cit. 2015-11-8).

⁴ Brian Walker. *The Comics Before 1945*. (New York: Abram's Books, 2004), 30.

Souběžně, předchůdce společnosti Marvel Comics vydal ve 40. letech populární tituly The Human Torch, The Sub-Mariner a Captain America.

Captain America se, oblečen v červeno-bílo-modrém trikotu, neskrýval za to, co reprezentoval, a proti čemu bojoval. Jeho nacionalismus je jasně vylíčen v prvním vydání Captain America, které vyšlo v březnu 1941. Na obálce je vyobrazen v nacistickém bunkru, jak pěstí udeří do tváře Adolfa Hitlera. V pozadí je na monitoru vidět zničení americké muniční továrny.⁵ Číslo vyšlo překvapivě rok před vstupem Ameriky do války. Tvůrci Captain America byli Joe Simon a Jack Kirby, židovští Američané, kteří chtěli světu ukázat hrůzy Třetí říše. Jejich komiksy se staly součástí většího kulturního dialogu. Příběh tvůrců, jak Supermana tak Captain America, se zrcadlí v Chabonově knize o Kavalierovi a Clayovi.

Komiksy se staly populární nejen v domácnostech, ale podporovaly hlavně vojáky bojující v zahraničí.

Konec druhé světové války a následná poválečná kultura znamenaly začátek konce zlaté éry komiksů. Ikdyž se komiksy ještě shruba rok po válce hojně prodávaly, byl to spíše doznívající trend. Dělnická třída si čtením oblíbených komiksů připomínala své zvyky z válečného období. Udržení těchto zvyků jim pomohlo překlenout přechod do nového poválečného života. Radost z vítězství ve válce vedla ke vzniku komiksů oznamujících porážku fašistické Osy a oslavujících vizi nadcházející americké budoucnosti. Američané sice krátce udrželi poválečnou ekonomickou produkci, ale produkce komiksů nakonec klesla⁶. Trh byl přesycen tituly založenými na válečném úsilí a právě tato tematika již po válce nenašla své publikum, vyprahla. Poválečná kultura zanechala komiksy hledající novou identitu.

Komiks má i dnes jedinečnou sílu zabavit, poučit a ovlivnit své čtenáře. Je to médium, které se, díky svým tvůrcům, stále vyvíjí, aby uspokojil požadavky čtenářů po celém světě.

⁵ Captain America (Marvel Comics, March 1941). *Cover Browser*. [online]. © 1990-2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.coverbrowser.com/covers/captain-america>

⁶ Matt Pustz, *Comic Book Culture* (Jackson and London: University Press of Mississippi, 1999), 29.

2.2 Komiks a film

Pojem filmová adaptace je nejčastěji definován jako převedení literárního díla do filmu. Narozdíl od literárního díla, komiks s filmem sdílí hned několik společných vlastností a jsou tak ideálním podkladem pro adaptaci. Obojí je medium, které pracuje s obrazem. Jak film tak komiks používají podobné stylistické prostředky k vyprávění příběhu, což se odráží hlavně na způsobech záběrování a střihu. Vedou mezi sebou vzájemný dialog. Mnohdy se ve filmu objevují přímo komiksové atributy, jako například noirové vysoce kontrastní svícení (low key lighting), nebo komiksový panel (multiframe).

David Bordwell ve své knize *The Way Hollywood tells it* poznamenal: "*Comic-book movies were scarcely a genre in the studio era, but they became a central one with the arrival of the blockbuster.*"⁷ Až do 70. let byly komiksové adaptace považovány za B-snímky, které byly oblíbené hlavně mezi teenagery. Do té doby než se na filmová plátna dostal film režiséra Richarda Donnera, *Superman: The Movie* (1978), který se okamžitě stal kasovním trhákem.

I přes kolosální úspěch Supermana se studia z mnoha důvodů zdráhala natáčet více komiksových adaptací. Mnoho filmů vyžadovalo použití speciálních efektů, které by se v podstatě musely vyvinout od nuly, a vysoce by navýšily rozpočet natáčení. To se přihodilo například filmu *Howard the Duck* (Kačer Howard, 1986), kdy se původní rozpočet na film, díky nezářným speciálním efektům, zdvojnásobil.⁸ Druhým důvodem byl strach z následného nízkého profitu ze snímku, který 80. léta u několika filmů zaznamenala. Právě komiksové adaptace *Howard the Duck*, *Red Sonja* (Rudá Sonja, 1985), nebo *Supergirl* (Superdívka, 1984) se hlavně díky špatným efektům, obsazení, a příběhu staly velkým kasovním propadákem. Jedním z dalších důvodů neúspěchu těchto snímků bylo také obtížné zachycení atmosféry jejich původní předlohy. Jak Robert Ebert poznamenal ve svém článku o Supermanu III (1983), "*the kind of*

⁷ bordwell - strana 54. the way hollywood tells it (Komiksové filmy byly v době studiových filmů vzácné, ale dostaly se do popředí společně s příchodem velkosnímků)
Překlad autorky

⁸ Tim Dirks. Greatest Box-Office Bombs, Disasters and Film Flops. *amc filmsite: written and directed by Tim Dircks*. [online]. Copyright 2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.filmsite.org/greatestflops11.html>

movie I feared the original Superman would be. It's a cinematic comic book, shallow, silly, filled with stunts and action, without much human interest."⁹

Po neúspěchu komiksových adaptací si, na konci 80. let, Hollywood začal klást otázku, kdo je vlastně publikum pro tento žánr. Komiksy byly doposud výhradně dětskou zábavou. To se změnilo se vznikem nezávislého undergroundového komiksu, který se snažil přilákat dospělé čtenáře kontroverzními tématy (sexuality, drogy, alternativní subkultury,...). Komiks se pozvolna přesunul ze sféry laciné zábavy pro děti a mládež do vyšší umělecké roviny, která byla namířená pro dospělé čtenáře. O zvýšení pozornosti mezi dospělými se mimo jiné postaral také Michael Uslan, který od 70. let začal na vysokých školách vyučovat kurz s názvem "*The Comic Book in Society*". Sám věřil propojení obou medií natolik, že později koupil práva na výrobu všech šesti dílů Batmana.¹⁰ První díl Batmana od režiséra Tima Burtona byl uveden do kin v roce 1989, a zaznamenal, stejně tak jako Superman, nebývalý úspěch.

Posledních 25 let se na oblibě natáčení komiksových adaptací značně podílí vliv technologického vývoje, především speciálních efektů a CGI. Pomocí nich lze dnes časově a finančně efektivně zrealizovat scény, které dříve nebyly možné, nebo byly velmi nákladné a náročné na realizaci.

2.3 Výběr komiksových adaptací

V této kapitole chci poukázat na několik významných filmových adaptací komiksů, které získaly obdiv po celém světě a mají zajímavý výtvarný přístup. Filmy jsou seřazeny dle roku uvedení.

Diabolik (Danger: Diabolik) 1968, Francie/ Itálie

režie: Mario Bava

Komiks o Diabolikovi pochází z roku 1962, od sester Angely a Luciany Giussani. Diabolik je superhrdina bez superschopností. Místo toho je mistrem v krádežích, anti hrdinou a geniálním zločincem, který míří do podsvětí, spolu se svou milenkou Evou Kant. Jeho příběhy vycházely v měsíčních černobílých vydáních. Nejdříve byl Diabolik vylíčen jako bezcitný násilník, v pozdějších

⁹ Roger Ebert. SUPERMAN III. *RogerEbert.com*. [online]. © Copyright 2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.rogerebert.com/reviews/superman-iii-1983>

¹⁰ Michael Uslan. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 2001- [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Michael_Uslan

vydáních je zobrazován spíše jako bojovník, který by nevinného nezranil. Nicméně by se dlouho nerozmýšlel, kdyby se mu nějaký postavil do cesty.

Film řemeslně představuje vynikající psychadelické sety, s bizarními kostýmy a podmanivou hudbou Ennia Morriconeho.

Superman 1978, Velká Británie

režie: Richard Donner

Superman je považován za prvního komiksového superhrdinu. Tato Americká kulturní ikona vznikla v roce 1938, odkdy je obrovsky populární.

Dítě, pocházející z planety Krypton, přistane jednoho dne na Zemi u městečka Smallville, kde se ho ujímají rodiče Kentovi. Malý Clark má od mala nadpřirozené schopnosti. Má superzrak, supersluch, supersílu, umí létat a je téměř nezranitelný. Pracuje jako novinář v deníku Daily Planet a přede všemi své schopnosti tají. Seznámí se s pohlednou Lois Laneovou. Podaří se mu zhatit plán Lexe Luthora, který chce s pomocí ukradených nukleárních raket odstřelit Kalifornii od amerického kontinentu.

Na svou dobu to byl megafilm s drahými propracovanými dekoracemi, efektními triky, výbornými hereckými výkony a hudbou skladatele zaručených megahitů Johna Williamse. Film stál několik desítek milionů dolarů a stal se největším hitem roku 1979 a nejúspěšnějším filmem od Warner Bros.

Batman 1989, USA/ Velká Británie

režie: Tim Burton

Populární komiks Batman se poprvé objevil v Detective Comics , v roce 1939. Stal se nejdelším kontinuálně publikovaným komiksem v Americe.

Co dělá tento film jedinečným je také bezpochyby město navržené scénografem Antonem Furstem, který vytvořil jedno z nejunikátnějších filmových světů. Brilantně interpretoval temnou a napjatou náladu vycházející z komiksu. Za návrh byl oceněn cenou Akademie (Oscar).

Dick Tracy 1990, USA

režie: Warren Beatty

Dick Tracy je velice populární americký komiks, který vychází od roku 1931 v podobě krátkých novinových stripů. Autorem kultovní postavy je Chester Gould. Komiks vycházel až do roku 1977 a získal mnoho ocenění. Příběhy

inteligentního policejního detektiva se vysílaly v rozhlase a již v roce 1937 vznikl první hraný film Dick Tracy. V dalších letech následovaly ještě další 3 díly.

Příběh se odehrával v Chicagu od třicátých let a autor se snažil zachytit na svou dobu nejmodernější postupy při dopadnutí padouchů. Těmi byli víceméně samí gangsteři.

Film se vizuálně drží své komiksově předlohy. Byl nominován na 7 Oscarů. Vizuálně je to velice poutavý film s ostrým střihem, honosnými kostýmy, maskami a především scénografií Richarda Sylberta a kamerou Vittoria Storara.

Vrána (The Crow) 1994, USA

režie: Alex Proyas

Vrána je fiktivní charakter ze stejnojmenného komiksu, kterou stvořil americký umělec James O'Barr v roce 1989. Jedná se o velice ponurý atmosférický příběh, k jehož napsání O'Barra inspirovaly vlastní zkušenosti vyrovnání se se smrtí své přítelkyně, která zemřela v rukou opilého řidiče. Vrána má nadpřirozenou moc a jeho jednání je ve jménu lásky a pomsty.

V temném, gotickém a hororovém filmu si hlavní postavu Vrány, Erica Dravena, zahrál Brandon Lee, který byl 6 dní před koncem natáčení- přímo na place- postřelen. Režisér musel zbytek nedotočených scén natáčet s dvojníkem a pomocí digitálních efektů.

Vizuálně je film velmi zdařile přizpůsoben své grafické předloze. Vrána je temná, melancholická, s minimálním využitím jasných barev.

Pancéřová holka (Tank Girl) 1995, USA

režie: Rachel Talalay

Pancéřová holka je Britský komiks, který nakreslil Jamie Hewlett. Děj je situovaný ve stylizované post-apokalyptické Austrálii. Autor komiksu výtvarně ztvárnil ve stylu punk artu, inspirován britskou pop kulturou.

Tank Girl a pár jejích přátel jsou zbývající lidé žijící na pustině, nazývané Země. Na Zemi je zbývající pitná voda a energie řízena velkou korporátní firmou "Water and Power", která řídí celé území. Tank girl se ve vězení seznámí s Jet Girl, a při společném úniku ukradnou tank a letadlo. Setkávají se s mutantními klokany a společnými silami firmu Water and Power přemůžou.

Postapokalyptické scény ve filmu jsou hojně prostřihávány animovanými sekvencemi, jako například exploze nebo bojové scény, které kreslil sám tvůrce komiksu.

Přízračný svět (Ghost world) 2001, USA/ Velká Británie

režie: Terry Zwigoff

Ghost world je komiks, který napsal Daniel Clowes. Původní krátký komiksový seriál se objevil v jeho komiksové knize Eightball a knižní podoba se příběh dočkal v roce 1997. Příběh se stal kultovní klasikou u mladých čtenářů.

Příběh sleduje každodenní život dvou nejlepších kamarádek Enid a Rebeccy, které právě odmaturovaly, v roce 1990. Potloukají se americkým bezejmenným městem, kritizují pop kulturu. Nejedná se o komiks se superhrdiny, ale o obyčejný příběh dvou dospívajících dívek. Film je důkazem toho, že za zpracování stojí i komiksy, kde nepobíhají hrdinové s maskami na obličejích.

Barevná stylizace je téměř totožná s komiksem, v převážné většině scén se mísí nevinné světle modré odstíny se žlutou až sytě červenou barvou, symbolizující emocionální rozpolcení.

Cesta do zatracení (Road to Perdition) 2002, USA

režie: Sam Mendes

Road to Perdition je fascinující krimi/noirový příběh o pomstě, morálce a rodinné loajalitě. Podklad k filmu pochází z Japonského manga komiksu „Lone Wolf and Cub“. Příběh je zasazen do Amerického středozápadu, odehrává se během velké hospodářské krize a čerpá z několika historických postav.

Impozantní snímek, který zkoumá vztahy mezi otci a syny, se výtvarně odchýlil od původního černobílého manga komiksu. Film získal v roce 2003 Oscara za kameru, a nominován byl mimo jiné také za scénografii Dennise Gassnera.

Spiderman 2002, USA

režie: Sam Raimi

V roce 1962 přišel hlavní spisovatel Marvel comics Stan Lee s nápadem na nového superhrdinu- Spidermana. Hlavním záměrem bylo zaujmout teenagery a stvořit charakter, se kterým by se mladí mohli identifikovat.

Peter Parker je nenápadný šikanovaný student se zálibou ve fotografování, kterého jednoho dne při školní exkurzi kousne geneticky upravený pavouk. Od tohoto momentu má Peter superschopnosti a stává se pavoučím mužem. Chrání město od zločinu a násilí, a jeho úhlavním nepřítelem je v prvním díle filmu Green Goblin, který chce Spidermana zneškodnit a získat nadvládu nad světem.

Film byl nominován na 2 Oscary- za zvuk a vizuální efekty.

Oldboy 2003, Jižní Korea

režie: Chan-wook Park

Oldboy je sirový thriller, japonský osmidílný manga komiks z dílny Nobuaki Minegishiho, který inspiroval korejského režiséra k natočení celovečerního kultovního snímku.

Dae-su je 15 let uvězněn v hotelovém pokoji, bez vědomí proč. Během věznění se dozví o brutálním zavraždění své ženy, ze které je podezírán. Od chvíle, co je propuštěn se chce pomstít neznámému vězňiteli.

Film je velmi energický, nevýslovně brutální a důsledně přesvědčivý. Detailní záběry se mění v temné celky, rychlý střih střídá dlouhé záběry, nebo záběry ve slow-motion. Film vyhrál Grand Prix na festivalu v Cannes, v roce 2004, byl nominován a vyhrál řadu dalších ocenění.

Můj svět (American splendor) 2003, USA

režie: Robert Pulcini, Shari Springer Berman

American splendor je série autobiografických komiksů, psané Harveyem Pekarem a ilustrované různými výtvarníky. Komiks vychází nepravidelně. První díl byl publikován v roce 1976, a nejnovější vyšel v září 2008.

American splendor je značka génia, Harvey Pekara, který v obyčejných věcech rozpoznává neobyčejné věci. Je to obyčejný průměrný muž, ale má potenciál dostat se svými cynickými příběhy pod kůži divákům.

Sice se nejedná o velkofilm, ale přesto je skvěle zachycena atmosféra samotného komiksu. Co se do vizuální podoby týká, film je střídavý a jednoduchý. Jednotlivé sekvence filmu jsou uvedeny přímo úseky z komiksu.

Hellboy 2004, USA

režie: Guillermo del Toro

Komiks Hellboy vznikl rovněž z minisérií spisovatele- umělce Mike Mignola. Chlapec z pekla, jehož jméno je v překladu "Netvor apokalypsy", byl přiveden na Zem nacistickými okultisty. Později byl vychován jako vyšetřovatel pro Úřad pro výzkum paranormálních jevů.

Film je vydařená adaptace komiksu. Del Toro využívá na svou dobu vydařené CGI a make-up efekty.

Sin City - město hříchu 2005, USA

režie: Robert Rodriguez

Sin City je název několika komiksových povídek, které napsal Frank Miller. Povídky jsou vyprávěné noir formou. První příběh se objevil v roce 1991. Všechny povídky spojuje město Basin City, ve kterém se odehrávají. Charaktery a jednotlivé příběhy se vzájemně proplétají. Vizuálně komiks experimentuje s vysoce vykontrastovanou černobílou grafikou, místy zvýrazněnou základními barvami, které drží svou klasickou symboliku.

Film Sin City je nadmíru zdařilou adaptací komiksu. Film kombinuje prvky herecké akce s počítačem generovaným okolím. Jedná se o průkopnický snímek ve filmovém noir žánru.

V jako vendeta (V for Vendetta) 2005, USA/ NĚMECKO

režie: James McTeigue

V jako Vendetta je kreslený komiks napsaný Alanem Moorem a ilustrovaný Davidem Lloydem, situovaný do dystopického Spojeného Království, z blízké budoucnosti- představované v 80. až 90. letech.

Příběh líčí futuristickou totalitní Británii v 90. letech, kterou předcházela jaderná válka v 80. letech. Ta zničila celou Zemi. U moci je fašistická strana Norsefire, která již vyhubila všechny své soupeře v koncentračních táborech a nyní vládne jako policejní stát.

V je revoluční anarchista, převlečen v masce Guy Fawkesa, který začne vést násilný boj proti vládě, kterou chce svrhnout a přesvědčit spoluobčany, aby se vládě také vzpouřili. Mladá a ztracená dívka Evey je V zachráněna ve chvíli, kdy jí jde o život. V se o ní postará a snaží se jí ukázat jak v tomto prašivém světě žije.

V jako Vendetta je intenzivní snímek, který výrazně nakládá s bohatými vizuálními obrazy, hloubkou stínů, a silnou ikonografií.

Constantine 2005, USA/ Německo

režie: Francis Lawrence

John Constantine je antihrdinou stejnojmenného komiksu, kterého v osmdesátých letech přivedl na svět Alan Moore. Má od narození schopnost rozeznat anděle a démony, ukryté pod lidskou skořápkou, je to vášnivý kuřák. Jeho práce spočívá ve vyhánění démonů z lidských těl. Ve filmu se o pomoc přihlásí detektivka Angela, která právě přišla o svou sestru. Dvojče, které údajně spáchalo sebevraždu. Nevěří tomu a hledá viníka, který za vším stojí.

Ve filmu je mnoho triků, od křídel andělů, po ohromující až hororové ztvárnění pekla a všech démonů. Styl záběrů je z velké části ponechán přímo tak jak je v komiksu.

Strážci (Watchmen) 2009, USA

režie: Zack Snyder

Velice populární a už po několik desítek let kriticky přijímaný neo-noirový komiks, který vznikl v dílně tvůrců Alana Moorea a Davea Gibbonse mezi lety 1986-1987. Dvanáctidílná limitovaná série grafických novel je sofistikovanější než jakýkoliv jiný příběh mainstreamových inteligentních komiksů. Gibbonsovo umění perfektně odráží Moorevu paranoidní náladu a příběh je protkán symbolismem, sociálním a politickým podtextem.

Film se odehrává v alternativním světě, v roce 1985, kde existují maskovaní superhrdinové, kteří ovlivňují zásadní historii lidstva. Opravdové superschopnosti má ale jen jeden z nich, doktor Manhattan.

Film je téměř až příliš věrná adaptace komiksu. Jako by zde chyběly změny, které by oddělovaly tato dvě rozdílná média. Režisér Zack Snyder se jednotlivých komiksových panelů drží zuby nehty.

Serge Gainsbourg 2010, Francie

režie: Joann Sfar

Režisér Joann Sfar se rozhodl natočit adaptaci životopisného grafického románu o francouzském zpěvákovi Serge Gainsbourgovi. Grafický román, který sám Sfar napsal, sleduje Gainsbourga od jeho dětství strávené v Nacisty okupované Paříži, přes jeho úspěšné období coby zpěváka- songwritera v šedesátých letech, až po jeho smrt v roce 1991.

Snímek je zábavnou a věrně zobrazenou oslavou zpěvákova lascivního života. Velice působivá je kamera a scénografie. Film je fascinující, stejně tak jako muž, kterému vzdává hold.

Scott Pilgrim proti zbytku světa (Scott Pilgrim vs. the World) 2010,USA / Velká Británie / Kanada / Japonsko

režie: Edgar Wright

Šestidílný černobílý komiks vznikl v letech 2004 až 2010. Je o třiatvacetiletém Kanadánovi Scottu Pilgrimovi, lenochovi a hudebníkovi, který žije v Torontu a hraje na bas kytaru v kapele Sex Bob-omb. Zamiluje se do Americké dívky Ramony Flowers a aby s ní mohl začít chodit, musí porazit všechny jej bývalé partnery. Původní komiks má lehce expresivní, ale zároveň dětsky stylizovanou kresbu.

Filmová adaptace je propletená řadou komiksových prvků- voiceover, doplňující text na obrazovce, komiksově bubliny, oslňující speciální efekty, inovativní střih, slow-motion, fast-motion, rozdělení obrazovky na více záběrů, chytlavá hudba, bojové umění s meči (připomínající Star Wars) atd. Režisér pomocí těchto prostředků představuje generaci ztracenou ve světě manga, videoher, hudebních videí, a komiksů. Občas se díky těmto prvkům stává film nepřehledný a vzhledem k rychlosti střídání záběrů není možné postřehnout všechny detaily najednou. Na druhou stranu, kdyby tyto efekty ve filmu nebyly, postrádal by jakékoli vyznění.

Kick-Ass 2010, USA

režie: Matthew Vaughn

Kick-Ass je kniha komiksů, kterou napsal Mark Millar a ilustroval John Romita, jr. Vyšla jako publikace Marvel Comics v roce 2008.

Kick-Ass je příběh amerického teenagera, bez jakýchkoliv nadpřirozených schopností, Davea Lizewskiho, jehož největším koníčkem jsou komiksy. Jednoho dne se rozhodne, že se stane opravdovým superhrdinou. Jeho akce jsou publikovány na internetu a inspirují další. Je chycen s nemilosrdnou Hit-Girl a Big-Daddym, a podniknou misi zneškodnit gangstera Johna Genoveseho.

Film není typickou adaptací komiksu. Extremní násilí, vulgární výrazy, míchání komedie pro teenagery se superhrdinskou fantasy. Filmem jsou proloženy výtvarně animované sekvence.

3 ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ

3.1 Kdo chce zabít Jessii?

Komedie/parodie/ sci-fi (Československo, 1966)

Scénář, režie: Václav Vorlíček a Miloš Macourek

Hrají: Dana Medřická, Jiří Sovák, Olga Schoberová, Juraj Višný, Karel Effa
Kamera: Jan Němeček

Výtvarník dekorací: arch. Bohumil Pokorný

Výprava: Karel Kočí

Triky: Vladimír Dvořák a Jiří Šimůnek

Autor komiksově předlohy: Kája Saudek

3.1.1 Úvod k filmu

Filmová variace na americké komiksy vznikla v rukou Václava Vorlíčka a Miloše Macourka v roce 1965. Jedná se o scénář s mnoha ukrytými, nikoliv ale neviditelnými, přesahy opírající se, s úsměvem na tváři, do politiky a vůbec diktátorského myšlení komunistické strany.

Progresivní komedie „Kdo chce zabít Jessii?“ si rychle získala u diváků oblibu, nejen v Čechách, ale i v cizině. V roce 1966 získal cenu Marca Senetta na filmovém festivalu v Locarne, a Zlatý Asteroid na festivalu v Terstu. Američané dokonce odkoupili práva na film, aby natočili jeho remake. Z natočení barevného remaku ale nakonec sešlo kvůli politické situaci naší země v srpnu 1968.

3.1.2 Děj filmu

Příběh sleduje stereotypně žijící pár- manžele Beránkovi. Oba dva jsou docenti, každý z nich pracuje na nějakém vědeckém objevu, každý z nich má trochu jiný pohled na svět. Jindřich Beránek, vedoucí vývojového oddělení velkého průmyslového podniku Elektrojeřáby a spol., pracuje na vynálezu přístroje obrovské fyzické síly. Náhodou se mu do rukou dostane časopis s názvem Technický svět, na jehož zadní straně vychází komiks na pokračování s názvem „Kdo chce zabít Jessii?“. Hlavní hrdinku, inteligentní krasavici Jessii se snaží zabít Superman a Pistolník. Usilují o antigravitační rukavice, které Jessie vyvíjí. Jindřichova ctižádostivá žena, Růžena Beránková, nadějná vědkyně výzkumného ústavu přírodovědně- medicínského, se zabývá vědou o snech- tzv. Somniologii. Na sympoziu, jenž navštíví mnoho známých zahraničních vědců, Růžena pomocí Weissemanova snímače předvede pokus na krávi. Weissemanův snímač je přístroj, který je propojený se sluchátky, které se nasadí spícímu

člověku, nebo zvířeti, ke spánkům a detekují pozorovaného sen. Překvapivě většinou noční můra, nebo sen, který dotyčného trápí již delší dobu, se objeví na obrazovce tohoto snímače. Docentka Beránková vyvinula na vymýcení těchto snů lék, nazvaný KR- IV, který se podává spícímu nitrožilně a změní jeho noční můru na příjemný sen. Jedná se o tzv. Korekturu snů. Problém je v tom, že zlé sny jsou sice nahrazeny sny příjemnějšími, nicméně nezmizí, zhmotní se do reálného světa. Docentka Beránková tento preparát jedné noci použije právě na svého manžela Jindřicha, kterému se zdá o krásné Jessii a jejích dvou nepřátelích. Jindřichovy představy se tak dostanou do reality. Všechny tři postavy se v reálném světě chovají přesně tak, jako v komiksu. Nadpřirozené schopnosti zůstaly, i komiksově typické vyjadřování. Devastují všechno kolem sebe. Na základě soudu je Jindřich odsouzen ke třem dnům odnětí svobody, a Růžena je vyzvána ke zničení komiksových postav. Mezitím, co se je marně snaží vyprovodit ze světa, Jindřich v cele přichází na způsob výroby antigravitačních rukavic. Podaří se mu z věznice utéct, rukavice ve své laboratoři dokončit a s jejich pomocí zachránit Jessii před roztrhnutím dvěma nákladními vozidly. Hned spolu unikají před Růženu a Supermanem. V samotném konci filmu se Růžena podaří vyvinout látku pro návrat postav zpět do říše snů. Zkušební injekci s preparátem si Superman píchne aby před Růženu unikl zpět do říše snů. Růžena si ten samý roztok záhy aplikuje také. Oba dva končí ve snu Jindřichova psa. Jindřichovou novou ženou se stane Jessie, která začne mluvit, a k Jindřichově neštěstí se začne chovat podobně jako Růžena.

3.1.3 Užití komiksových prvků ve filmu

Už v samotném úvodu filmu je patrné propojení filmu s komiksem. Titulkové černobílé kresby, které pro snímek nakreslil český malíř a ilustrátor Kája Saudek, obsahují celou řadu humorných detailů. Trvají přes dvě minuty, a svou narativností utvářejí celistvý komiks. Jsou pro diváka předvojem, kterým směrem se bude vizuální a poetická stránka filmu ubírat. Nejprve vidíme úvodní stránku komiksu s jasně zřetelným nápisem názvu „*Kdo chce zabít Jessii?*“.(O1) Poté kamera snímá jednotlivé obrázky tak, že sestříhané poměrně rychle za sebou vytváří dojem uměle rozpohybovaného komiksu. Ten je ještě umocněn přidáním doprovodnými zvukovými efekty. V komiksu sledujeme velmi jednoduchý děj, kde jsou postavy kresleny v klasických komiksových pozicích, je zde graficky znázorněn jakýkoliv pohyb postav, ať už je to běh, nebo například

něčí úder, pád atp., a v komiksových bublinách přitom čteme úvodní titulky k filmu. **(02)**

Komiks „Kdo chce zabít Jessie?“ je ve filmu přítomen rovněž fyzicky- jako příloha fiktivního časopisu Technický svět. **(03)** Jindřicha Beránka komiks na zadní straně časopisu natolik zaujme právě kvůli vynálezu antigravitačních rukavic, které v něm Jessie vyvíjí. Je to vynález, který by se mu hodil v reálném světě. Se zájmem čte jeden díl za druhým a dělá si pro sebe poznámky pro vznik opravdových rukavic.

Dalším prvkem, který je do snímku vnesen, jsou komiksové bubliny. **(06, 08)** Jelikož postavy, které se z říše snů dostanou do reálného světa, jsou němé, nemluví, jejich dorozumívání se mezi sebou a mezi lidmi probíhá pomocí kreslených bublin s textem. Postavy jenom otevírají ústa, případně udělají grimasu, která klade důraz na vyjádření uvnitř bubliny. Bubliny jsou navíc doprovázeny zvukovými efekty. Tohoto výrazového prostředku je využíváno ve filmu nejvíce. Samotný text v bublinách je velmi stručný. Většinou se jedná o citoslovce, nebo jednoslovná zvolání. Divák tak stihne bublinu s textem pohodlně přečíst, aniž by utrpěl na ztrátě informací z hraného děje filmu. Zábavně je vyřešena konfrontace přítomnosti bublin s reálnými postavami. Ty je v reálném čase mohou měnit, mazat a manipulovat s nimi. Jindřich Beránek například mávnutím ruky smaže bublinu ve vzduchu se slovy „*Ale, to je jen nějaký nápis*“, u soudu je bublina natočena tak aby byla lépe čitelná i pro zapisovatele, nebo je bublina roztržena po zásahu nožem, atd.

Film je právě kvůli komiksovým trikům natočen černobíle. Po trikových testech bylo prokázáno, že komiksové bubliny by nešly na barevný filmový materiál vkopírovat. Stejně takový problém nastal s vkopírováním letu Supermana do kanálu. Václav Vorlíček se proto musel odklonit od původního plánu natočit film barevně. Problém se vyřešil až se zakoupením kondenzoru- speciální kamerové čočky- se kterou byl kameraman Jiří Šimůnek schopen veškeré trikové scény natočit. Ač pouze na černobílý materiál. ¹¹

Dalším reprezentantem komiksové vizuální stránky je bezpochyby práce s mizanscénou v Jindřichově snu, která využívá až teatrální expresionistická gesta podobné jako je tomu v německých expresionistických filmech. Jindřich se ve snu stává čtvrtou postavou v komiksu. Bojuje s Jessie proti padouchům. Scény

¹¹ Kdo chce zabít Jessie?. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze. [online]. © 2001-2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/9415-kdo-chce-zabit-jessii/zajimavosti/?type=film>

pracují s temnotou, fantazií, stěny ateliérových dekorací jsou pokřivené. Scéna restaurace působí jako černobílá „živá kresba“. Podzemní stoka díky ostrému světlu ze stran a zezadu vykresluje jen siluety postav padouchů a v perspektivě ubíhající oblouky stoky. **(04, 05)**

Využití filmové dekorace ve prospěch komiksu je také vidno například při probourávání zdí v bytě Růženy a Jindřicha.

3.1.4 Popis prostředí ve filmu

Ve filmu se prostřídávají scény jak exteriérové tak interiérové. Většina interiérů byla postavena ve filmových ateliérech. Exteriérové lokace jsou natočeny převážně v centru Prahy. **(07, 08)**

Byt Jindřicha a Růženy Beránkových se na první pohled zdá jako byt stereotypního manželského páru. Jak odhalujeme Růženinu ctižádostivost a nadšení vůči své práci, byt se postupně více ukazuje jako spíše její prostor, než Jindřichův. Je proměněn v malou výzkumnou laboratoř plnou různých vědeckých a lékařských zařízení, pokusných zvířat zavřených v klecích na balkoně, nelidsky označených číslicemi. Zatímco Jindřich má své malé skromné místo s mini psacím stolem v oddělené pánské ložnici.

Výzkumný ústav přírodovědně- medicínský, kde pracuje Růžena, je moderně a velice minimalisticky vybavený ústav. Prostor sálu je částečně vykachlíkovan bílými dlaždicemi, částečně vymalován. Zabudovaný velký monitor za přednášející Růženu je po obvodu zvýrazněn dřevěným jednoduchým orámováním s moderním dekorem. Zde se promítají sny před korekturou a po ní. **(09)** Výrazné žaluzie v sále jsou rovněž minimalistické, ovládané na elektřinu. Prostor působí čistě a sterilně.

Naopak kancelář Jindřicha je na první pohled mnohem zabydlenější a útulnější. Je vidět, že se v práci, ve své kanceláři, cítí Jindřich více jako doma. Sdílí ji s několika spolupracovníci. Je to prostor celkově tmavší, a vzhledem k poloze oken se nejspíše jedná o kancelář umístěnou v suterénu budovy. Je plná všemožných věcí, jako jsou rýsovací prkna, psací stroje, stěny jsou polepené technickými výkresy, telefony na každém stole, a všude je rozmístěno mnoho lampiček. Vtipné je umístění provizorní kuchyňky v trezoru, který je věčně otevřen a plní spíše funkci bufetu.

Snímek si zaslouží pozornost díky, na svou dobu, inovativnímu propojení s komiksovými komunikačními prostředky. Jeho vyjímčnost ale zejména spočívá na době jeho vzniku, a sociálně-kulturního naladění naší země.

3.2 Adéla ještě nevečeřela

Komedie/ krimi/ sci-fi (Československo, 1977)

Scénář: Jiří Brdečka, Oldřich Lipský

Režie: Oldřich Lipský

Hrají: Michal Dočolomanský, Rudolf Hrušínský, Miloš Kopecký, Ladislav Pešek, Naďa Konvalinková

Kamera: Jaroslav Kučera

Výtvarníci dekorací: akad. arch. Milan Nejedlý, akad. arch. Vladimír Labský

Návrhy kostýmů: Theodor Pištěk

Výtvarná spolupráce a animace: Jan Švankmajer

3.2.1 Úvod k filmu

Nick Carter je fiktivní americký detektiv, typický hrdina brakové literatury. Poprvé se jeho postava objevila v roce 1886, ve 13-ti dílném komiksu na pokračování v periodickém deníku *New York Weekly*. Později se Nick Carter a jeho příběhy staly námětem několika filmů a seriálů.¹²

Detektivní komedie, parodující amerického hrdinu Nicka Cartera, byla v Československu natočena v době normalizace v roce 1977. Film s pečlivě vykonstruovaným příběhem klade důraz nejen na zápletku a dramatičnost, ale i na výtvarnou stránku, která vystupuje do popředí.

V roce 1980 získal v Americe ocenění Saturn za nejlepší cizí film, a v roce 1978 získal kameraman Jaroslav Kučera cenu za nejlepší kinematografii na mezinárodním filmovém festivalu v Sitges.¹³

3.2.2 Děj filmu

Příběh diváka dostává do Ameriky, přesněji do kanceláře detektiva Cartera. Během krátké obrazové montáže se seznamujeme s jeho schopnostmi a vynikajícími výsledky jeho práce. Detektiv je povolán do Prahy, aby pomohl vyřešit místní policii a komisaři tajemný případ, se kterým si sama nedokáže poradit. Baronka Thunová hledá důvod záhadného zmizení Gerta. Nick Carter

¹² Ondřej Bezr. Detektiv Nick Carter byl „vždy ve střehu“ nejen proti Adéle. *iDNES.cz: Můžete nám věřit*. [online]. © Copyright 1999–2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: http://kultura.zpravy.idnes.cz/detektiv-nick-carter-byl-vzdy-ve-strehu-nejen-proti-adele-pz7-/literatura.aspx?c=A090414_150129_literatura_ob

¹³ Ondřej Bezr. Adela jeste nevecerela (1978) Awards. *IMDb*. [online]. © 1990-2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: http://www.imdb.com/title/tt0075633/awards?ref_=tt_q1_4

přijíždí v domnění, že má vyšetřovat zmizení osoby, avšak až v Praze se dozvídá, že má pátrat po zmizelém psovi. K ruce dostane policistu Josefa Ledvinu, který ho provede Prahou a seznámí s místními zvyky, hlavně co se pití piva týká. V neposlední řadě mu díky svému selskému rozumu pomůže rozklíčovat zápletku zmizení Gerta. Prsty v tom má dlouholetý přítel nicnetušící baronky Thunové, baron Kraczmér, neboli Zahradník, jak mu v minulosti Nick přezdíval. Ukřivděný Zahradník se chce pomstít svému učiteli botaniky z mládí, za pětku, kterou od něj dostal k vysvědčení. Celý život zasvětil botanice a experimenty s exotickými rostlinami. Stal se mistrem svého oboru. Jeho poslední majstrštyk je masožravá rostlina Adéla, která za poslechu Mozarta dostane hlad. **(O19)** Díky svému obřimu chřtánu dokáže sníst například i psa, jak se tomu stalo v domě baronky, nebo člověka. Toho hodlá zahradník využít a snaží se naaranžovat schůzku se svým bývalým učitelem botaniky, jeho dcerou a Nickem, tak, aby se jich zbavil všech najednou. Zahradník kolem sebe mimojiné soustřeďuje skupinu špehů a pomocníků, kteří ho informují o celém Nickově počínání a snaží se mu vše zmařit. Nick však s pomocí svých schopností a technických vymožeností dokáže spolu s policistou Ledvinou Zahradníkův plán pokazit. Zahradník nakonec unikne spravedlnosti, balonem prchne do neznáma. **(O20, O21)** Všichni jsou ale zachráněni, mise je splněna, a Nick se vydává za dalším dobrodružstvím do Egypta.

3.2.3 Užití komiksových prvků ve filmu

Celá úvodní titulková sekvence je komponovaná ze záběrů na kreslené stránky knižních předloh o Nicku Carterovi. **(O10)** Detektiv je zobrazen v různých situacích, kde je pokaždé nakreslen v pozici vítěze. Tato obrazová montáž má neznalého diváka seznámit, kdo bude hlavním hrdinou filmu. Obrazy a k nim zvolená úvodní hudba – rytmický klavírní doprovod, známý ze starých němých grotesek – je předzvěstí snímku čistě zábavného rázu. Motivu groteskní klavírní hudby je ve filmu použito několikrát, ve scénách honiček, a přestřelek.

Způsob jakým je ze začátku vykreslen charakter Nicka Cartera je až komiksově nadnesený. Barevná perokresba uvede diváka do New Yorku, největšího města dob. Následuje stříh na dveře kanceláře Nicka Cartera. Ten sedí ve své kanceláři, čte si noviny a bez jakéhokoliv úsilí dokazuje svoje nadlidské schopnosti. Jeho pověst je divákovi představena v novinovém titulku: „Nick Carter opět vítězí“. V následující montáži jsou pomocí vystavených fotografií v kanceláři představeni všichni světoví detektivové, myslitelé a vynálezci, kteří

Nickovi děkují za jeho pomoc, bez níž by nedosáhli svých úspěchů. Úvod pokračuje řadou atentátů, které Nick odvrátí bez mrknutí oka. Díky všemožným vymoženostem a svému instinktu se vyhne všemu, co mu stojí v cestě. Do místnosti vchází jeho pomocník Kuřátko. Hraná scéna se změní v kreslený komiksový obraz, který zobrazuje ten samý záběr s textem týkajícím se důvodu Kuřátkova příchodu.

Další parodovaný prvek se ukazuje v podobě kostýmů. Detektiv je mistr převleků a tvrdí, že ho v kostýmu nikdo nepozná. Do Prahy přijíždí, po důkladné studii historie a zvyků národa, v převleku za Strakonického Dudáka. Na nádraží je to velice nápadné nejen pro barevnost kroje, ale i kvůli dudám, které má pod paží. Dalším způsobem přiblížení komiksového hrdiny je naddimenzované zveličování jeho fyzických schopností. Dokáže rukou rozbourat zazděnou stěnu, ohnout železo, rukou přerazit opěradlo dřevěného křesla, roztrhnout tlustou knihu, apod.

Nick přijíždí do Prahy s obrovskými zavazadly, které jsou plné důmyslných vynálezů a osobní přenosné laboratoře. Je například vybaven sluneční ručnicí-darem od přítele Lasera, nebo detektorem výbušnin-darem od přítele Rentgena. Vlastní i celou řadu menších pomůcek jako klobouk s vystřelovací rukou, která má zneškodnit útočícího nepřítele, vysílačky nebo dynamit v podobě doutníku. Tyto předměty byly pravděpodobně vyrobeny na základě knižní předlohy.

Komicky vykreslen je rovněž policista Ledvina, Čecháček do morku kostí, milovník buřtů, piva a tvarůžků. Jeho charakter je vystaven na kontrastu k Nickovi. Nosí černý oblek, bílou košili, vestu, kapesní hodinky se zlatým řetízkem a na hlavě má buřinku. Nick Carter je oproti němu oblečen dle nejnovějšího amerického trendu. I přes svůj laxní přístup je Ledvina klíčovou postavou celého příběhu. Film divákovi ukazuje, že i bez použití nejmodernějších vynálezů doby, jednoduše postačí obyčejný selský rozum.

V žádné detektivní zápletky nesmí chybět žena. Přestože se ve filmu ženy objevují jen okrajově, představují naivní povahy, toužící po lásce. Vnučka botanika Květuška se stane Nickovou milou, avšak bez nějaké větší komplikace v průběhu vyšetřování. Milostná linie je upozaděna a moc se nevyvíjí.

Ve filmu je hojně využito retrospektiv, tzv. flashbacků, které mají ve filmu různé vizuální podoby. Jedním z těchto podob zobrazení minulosti je již zmiňovaná kombinace hrané sekvence s použitím kreslené komiksové stránky, převzaté přímo z knižní předlohy dobrodružství o Nickovi Carterovi. **(O10)**

Dalším vizuálním stylem je sekvence černobílých fotografií, které rekapitulují zmizení psa Gerta. **(O13)**

Jiná forma, ve které Carter policistu Ledvinu a komisaře seznamuje s případem zloducha Zahradníka, je animovaná. **(O15)**

Další flashback, kde Nick prozrazuje svůj vztah k Zahradníkovi je klasicky hraná. Bylo zde ale použito barevných kamerových filtrů, které vizuálně oddělují linii mezi reálným časem a minulostí. **(O16)**

Barevných filtrů a záběrů s rozostřeným orámováním je také použito, když se do sebe Nick a Květuška zamilují. Celá scéna působí naivně a jako ze snu. **(O14)** Červená barva filtru poukazuje na cit, ke kterému mezi postavami došlo.

Komiksově zobrazena je také například scéna, kdy se Nick v přestrojení vydává po střechách a domech nejprve ke Květušce a pak do Zahradníkova skleníku. Scéna se odehrává v noci. Vidíme siluetu pohybující se ve vzduchu, po drátech elektrického vedení, po svislých zdech a po střechách. **(O18)**

Postava Zahradníka je často snímána z podhledu. V komiksech tak často bývá zobrazován hlavní padouch.

3.2.4 Popis prostředí ve filmu

Děj se odehrává v Praze na přelomu 19. a 20. století. Této době jsou podřízeny jak exteriéry, tak honosné secesní interiéry. Veškeré exteriéry byly natočeny v Praze, na lokacích jako je Hlavní nádraží, Pražský hrad, Karlův most, hotel Paříž, most Legií, Malá Fürstenberská zahrada, nebo zámecké schody na Malé Straně. V případě interiérů se jedná částečně o reálné lokace, zejména chodba v hotelu Paříž, a byt učitele botaniky a jeho vnučky Květušky. Převážná většina interiérů byla postavena jako dekorace ve filmových ateliérech.

V mnohých interiérových scénách filmu jsou využívány průhledy okny na město.

New Yorská kancelář detektiva Nicka Cartera je menší jednoduchá místnost, dle horizontu pozadí situována ve vyšším patře výškové budovy. Je to kancelář se zašlou bílou omítkou, dvěma tmavě hnědými výsuvnými okny („sash window“), která jsou mírně zapuštěna do stěny a dřevěně obloženými parapety. Na podlaze jsou světle hnědé parkety. Strop skrývá malý otvor, kterým Nick odzbrojí jednoho z atentátníků. Místnost je vybavená tmavě hnědým dřevěným nábytkem. Po stěnách visí všelijaké „trofeje“, nástěnky s diplomy, zbraně, dalekohledy, v kožených rámečcích jsou fotografie myslitelů a vědců, podepsané,

s věnováním. Na skříních jsou dále spisy a různé knihy. Z oken jsou vidět New Yorkské mrakodrapy a letní obloha.

Narozdíl od moderního New Yorku se Nick v Praze ubytuje v krásném secesním hotelu. Jeho apartmán má dvě místnosti a tajnou ložnici. Stěny hotelového pokoje jsou vytapetovány tapetami s florálními motivy. V interiéru je několik pokojových rostlin. Pokoj je zařízen starožitným art deco nábytkem v tmavě hnědých tónech, sofa a postele mají přehozy také s florálním dekorem. Na stěnách visí nástěnné mosazné art deco lampičky. Teplým prvkem v interiéru jsou obrazy na stěnách, připomínající „Jaro, léto, podzim a zima“ od Alfonse Muchy, a výrazný žlutý koberec. Vše je dokonale sladěno. Barevně převažuje příjemná uklidňující zelená. **(O11)**

Zelená barva ve skleníku Zahradníka je jiná- mnohem jedovatější. Ohromný prostor skleníku je od podlahy ke stropu zabydlen hlavními hrdinkami filmu- masožravými rostlinami. Ty, jež se zrovna Zahradník věnuje, jsou pod skleněnou baňkou, napojeny na různé přístroje. Skleník je osvětlen hlavně přirozeným světlem které prochází skrz velké industriální okno. Vchod do skleníku je dvojitými dveřmi z dřevěných prken, pomalovanými krajinomalbou. U nich má Zahradník místo pro odpočinek, je zde umístěn stůl se židlemi a gramofonem, který barevně evokuje chřtán Adély. Dekorace je zařízena zahradním kovovým nábytkem v bílé barvě. Skleník působí příjemným dojmem. **(O12)**

Kde se odráží Zahradníkova povaha více, je jeho vlastní pokoj. Malý, zaneřádný nesourodý prostor s dominující postelí, kterým se sotva on sám prodere k poslední lahvi s alkoholem. Všude je plno skleněných drobností.

Dům baronky Thunové je reálná lokace. Procházíme zámeckými prostory s obrovskými dřevěnými dveřmi, křišťálovými lustry, zdobenými velkými kamny, a starými obrazy. Pokoj ve kterém zmizel její pes je nejspíše atelierová dekorace. Tmavě zelené tapety ladí s tmavým nábytkem, dominující jsou velká kamna s mozaikovým dekorem. V místnosti jsou převážně květiny, včetně Adély, mnoho lampiček, obrazů a velký klavír.

Byt učitele botaniky a jeho vnučky je rovněž natočen na reálné lokaci. Oproti předešlým interiérum není tak honosný. Byt je menší, útulný, je plný knih, velká je především nástěnná sbírka motýlů.

Šantán má hlediště se sezením u stolů a jeviště s vyvýšeným podiem, kde jsou malované kulisy. Šatna, kam se Nick po vystoupení vydá za tanečnicí je důvtipně řešena. Scéna s ústřední rudou postelí a nápadně velkou skříní působí

na první pohled až divadelně. Postel je umístěna na propadlech, a ve skříni se skrývají tajné únikové dveře. Po Nickově výslechu se do šatny dostanou Zahrandíkovi poskoci kteří tanečnici Karin nechají postelí propadnout a tajnými dveřmi uprchnou. **(O17)**

Adéla ještě nevečeřela je nadčasová zábavná parodie, která vyniká nejen ve svém výtvarném zpracování. Je to výjimečný film, který baví diváky již několikáté generace.

3.3 Záhada hlavolamu

Dobrodružný film (Česko, 1993)

Scénář: Petr Kotek, Ivan Arsenjev

Knižní předloha: Jaroslav Foglar

Režie: Petr Kotek

Hrají: Ondřej Hošť, Martin Voldřich, David Diviš, Martin Vlasák, Jaroslav Richter, Matěj Hádek

Kamera: Miro Gábor

Výtvarník dekorací: Michal Krska

Návrhy kostýmů: Martin Kurel

3.3.1 Úvod k filmu

V šedesátých letech byl natočen černobílý seriál Záhada hlavolamu, režiséra Hynka Bočana. V roce 1993 byl uveden debutový celovečerní snímek režiséra Petra Kotka, natočený podle předlohy stejnojmenné knihy Jaroslava Foglara. Na základě knihy později vznikl fotokomiks.¹⁴

Foglarovým knihám o pěti chlapců z Druhé Strany předcházela komiks, který pravidelně vycházel jako vkládaná příloha časopisu Mladý Hlasatel, z let 1940 – 1941. Na ilustracích se podílelo několik kreslířů. Prvním z nich byl Jan Fischer, který nakreslil od roku 1940 přes sto komiksů.¹⁵

3.3.2 Děj filmu

Známá pětice chlapců – Mirek Dušín, Jarka Metelka, Jindra Hojer, Červenáček a Rychlonožka- začne vydávat oběžník Tam Tam, do kterého shání

¹⁴Vyhledávání. ČSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze. [online]. © 2001-2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/hledat/?q=z%C3%A1hada+hlavolamu>

¹⁵Rychlé šípy. Čtenářský klub Mladého hlasatele. [online]. © abcRedakce.cz 2001–2010 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://vontove-foglar-stinadla.abchistory.cz/rychle-sipy/>

zajímavé informace z okolí Druhé Strany a Dvorců. Po čase začínají docházet informace, a tak se rozhodnou, že se vydají do Stínadel. Ve Stínadlech potkají starého kostelníka, který jim vypráví příběh o tom, jak znal Jana Tleskače. Také jim poprvé představí Ježka v kleci. Dostanou se do kostela sv. Jakuba, kde ve zvonici objeví část deníku Jana Tleskače. Retrospektivně se skrz pročítání deníku dostaneme do doby, kdy Jan Tleskač žil, a pracoval na jakémsi vynálezu. Do Stínadel se chlapci vypravují čím dál častěji, aby našli druhou část deníku, a dozvěděli se více detailů o Tleskačově tajném vynálezu. Zbytek deníku se jim nakonec podaří najít. V této části je popsán návod na vytažení Ježka z klece. A právě uvnitř Ježka se nachází plány na popisovaný vynález- létající kolo. Vynález Jan Tleskač při prvním pokusu poškodil a tak ho zase rozložil. Díky deníku se také dozvíme, že Jan Tleskač nezemřel pádem z kostelní věže, ale že byl pravděpodobně zavražděn záhadným Em. Rychlé Šípy se, dle instrukcí z deníku, vypravují znovu do Stínadel, do zvonice, kde by měl být schován ježek v kleci a hlavně plány na výrobu létajícího kola. Při návštěvě kostela jsou svědky schůze Vontů, nepřátelské skupiny chlapců ze Stínadel. Slyší, že se chystají volby na nového vůdce Vontů. Rozhodnout se má mezi Mažňákem a Otou Losnou. S tím se náhodou při úniku z kostela potkají a spřátelí se s ním. Svěří se mu s tajemstvím o návodu na rozluštění ježka v kleci, díky kterému se mu podaří volby vyhrát. Ota Losna na oplátku slíbí, že jim po volbách nechá ježka na chvíli k dispozici. Během voleb nového vůdce Vontů vyjde najevo, že záhadný Em je otec Mažňáka, druhého uchazeče. Em se spolu se svým synem snaží ježka dostat, neboť ví, že jsou v něm ukryty plány na létající stroj. Při hádce o ježka spadne Em spolu s ježkem do stoky, kde hlavolam upustí. Otce se podaří ze stoky zachránit, ale za pár dní umírá na nevyléčitelnou nemoc, kterou se ve stoce nakazil. Ježek spolu s plány je nenávratně ztracen. Chlapci z Rychlých šípů si uvědomí, že stroj by stejně nemělo cenu sestavovat, protože by z toho byly jen další potíže.

3.3.3 Užití komiksových prvků ve filmu

Film je celkově hodně desaturován a vykontrastován, díky čemuž jednotlivé obrazy dostávají hloubku a vážnost. Vynikají jen základní barvy, které se drží komiksové předlohy- tedy žlutá, červená, tmavě modrá a zelená. Žluté jsou fasády domů, zašle červené jsou střechy, tmavě modře se v noci pod lampami lesknou dlažební kostky po dešti. Zelené jsou stromy, nebo mechem obrostlé opadané staré fasády. **(O22, O29, O30)**

Kostýmy Rychlých šípů jsou, co se komiksově předlohy týká, autenticky zpracovány. Rovněž u nich jsou udrženy základní barvy. Ty jsou, oproti městské scéně, výraznější. **(O23)**

Příběh Jana Tleskače je líčen retrospektivně. Od děje odehrávajícího se v současnosti je vizuálně oddělen černobílými obrazy. Obraz je záměrně zrnitý, aby působil jako dochovaný filmový materiál. **(O26- O27)**

3.3.4 Popis prostředí ve filmu

Film se natáčel na skutečných exteriérových lokacích, díky kterým byla výrazně vykreslena ponurá atmosféra Stínadel. Podmanivé záběry na pochmurné pavlače, průchody, oprýskané fasády, zanedbaná nároží a honičky v temných úzkých uličkách, podkreslené lehce tajemným zvukem varhanů, působí až hororově. **(O22, O24, O31)**

Natáčelo se převážně v Praze- především na Starém městě, ve Vršovicích, na Malé Straně, v Novém Městě, v Karlíně, Nuslích. Některé části byly natočeny v Olomouci a Brně.¹⁶

Ulice jsou prázdné a vylidněné. Jako by ve městě nikdo jiný, krom chlapeckých skupin, nežil. Tu a tam jsou po stranách zaparkovány staré automobily. Hlavní roli v exteriérech hraje architektura a její struktura a patina, která díky kontrastu světla a stínu výrazně vyniká. Kamera občas švenkuje přes siluety střešní krajiny. **(O33)** Vizuálně působivé jsou také dlažební kostky a jejich různě nahodilé struktury.

Dvory ve vnitroblocích jsou rovněž vyprázdněny. Spíše než zeleň jsou zde rozmístěné ostrůvky s vysazenými okenicemi, dveřními křídly, dřevěným harampádím. Na některých balkonech visí prádlo. Všechno ale působí spíše strojeně než nahodile.

Ústředním interiérem ve filmu je kostel sv. Jakuba. Scény v kostele byly seskládány celkem ze tří budov, a to kostel Panny Marie pod řetězem v Pražské Lázeňské ulici na Malé Straně, kostel sv. Kateřiny v Kateřinské ulici na Novém Městě a kostel Nejsvětější Trojice ve Spálené ulici na Novém Městě.¹⁷ Prostor zvonice, kde bydlel Jan Tleskač je po letech obýván už jen holuby. Je to temný zaprášený prostor, na kterém lze poznat, že ho kdysi někdo obýval. Vyniká především dřevěná konstrukce zvonice. Ostatní dekorace je minimální. Nábytek a

¹⁶ Záhada hlavolamu . *Filmová místa.cz*. [online]. © 2006 – 2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://www.filmovamista.cz/809-Zahada-hlavolamu>

¹⁷ tamtéž

osobní věci, které tam po Tleskačovi zbyly, jsou nesourodě rozházeny. Vše je ukryto pod nánosem vrstvy holubích exkrementů a prachu.

Při volbě Velkého Vonta jsou ze stropu v kostele rozvěšeny svítící lampiony, které iluminují prostor a podrtrhují atmosféru slavnostního charakteru voleb.

(O32)

Dalším z mála interiérů ve filmu je klubovna Rychlých šípů. Prostor je rovněž potměšilý, v hnědo béžových odstínech. Ústředním prvkem v místnosti je velký dřevěný stůl, umístěn uprostřed místnosti, kolem kterého se chlapci schází a píší oběžník Tam Tam. **(O25)**

Film je výtvarně působivý svou minimalističností a vybudovanou atmosférou, která až takřka koresponduje s kresleným komiksem. Ačkoliv se tímto směrem ve své praktické části nebudu ubírat, přijde mi právě pro tento styl zajímavé film zmínit.

3.4 Who framed Roger Rabbit (český název „Falešná hra s králíkem Rogerem“)

fantasy/ krimi/ komedie (USA, 1988)

Scénář a režie: Robert Zemeckis

Hrají: Bob Hoskins, Christopher Lloyd, Joanna Cassidy a další

Kamera: Dean Cundey

Production designer: Roger Cain, Elliot Scott

Costume design: Joanna Johnston

3.4.1 Úvod k filmu

Jedná se o kombinovaný unikátní snímek. Komedie plná triků Představuje jeden z prvních filmů, kde se prolíná hraný reálný svět s animovaným. Ve filmu byli herci spíše upozaděni a do popředí se dostaly kreslené charaktery z předchozích filmů studia Disney.

Film je částečně považován za určitou formu retrospektivy a propagace dřívější tvorby studia.¹⁸

¹⁸ Falešná hra s králíkem Rogerem. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 2001- [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Fale%C5%A1n%C3%A1_hra_s_kr%C3%A1l%C3%ADkem_Rogerem

Film společnosti Disney, na jehož tvorbě se podílel také Steven Spielberg, získal v roce 1989 několik nominací na cenu Oscar. Sošku se podařilo získat za střih, střih zvukových efektů a vizuální efekty. Nominován byl dále za kameru, výpravu a mix zvuku.¹⁹

3.4.2 Děj filmu:

Děj filmu se odehrává v Hollywoodu, v roce 1947, v malém animovaném městě Toontown, které vlastní Marvin Acme. Kreslené postavičky, zvané „Toons“ (česky Kreslouni) zde koexistují s lidmi, a živí se jako placení Hollywoodští herci. Mimo svět filmových studií prožívají své soukromé životy. Jedním z nejznámějších animovaných hvězd je Králík Roger, který účinkuje v krátkých komediálních filmech společně s Baby Hermanem. Poslední dobou se Králíkovi nedaří. Je to kvůli kolujícímu drbu o jeho ženě Jessice, která mu údajně s někým zahýbá. Jeho zaměstnavatel najme soukromé očko Eddieho Valianta, aby zjistil, s kým má Jessica poměr. Zjistí, že se stýká s Marvinem Acme. Ten je následující den nalezen mrtvý v jednom ze studií. Jako hlavní podezřelý je žárlivý Králík, který je od toho dne pohřešován. Na místě činu se Eddie setká se soudcem Doomem, který je rozhodnutý na Králíka použít „The Dip“ (směs chemikálií, které rozpustí jakéhokoliv Kreslouna). Valiant se pouští do vyšetřování a hledání důkazů Králíkovy nevin. Přijde na to, že za vším má prsty právě soudce Doom, který má plány koupit Toontown, celou firmu Marvina Acmeho, Maroon Studios a zničit všechny, co mu budou stát v cestě. Všechno následně chce, chemickou směsí The Dip, zničit za účelem výstavby plánované dálnice do Los Angeles. Soudce Doom dostane Valianta, Jessicu a Králíka Rogera do rukojmí, a chystá se s nimi skoncovat. Po dlouhém boji se zajatým nakonec podaří osvobodit a zničit Dooma. Toontown je zachráněn.

3.4.3 Realizace animovaných charakterů

Film vznikl s pomocí klasických technik, neboť v osmdesátých letech nebyla ještě počítačová animace zdaleka tak dokonalá jako dnes. Animátoři museli vytvořit 82 000 kreseb, které pak byly vkopírovány do záběrů s živými herci.²⁰ Protože samotná realizace animovaných charakterů v reálném filmu mi přijde zajímavá, věnuji jí zde tuto podkapitolu.

¹⁹ tamtéž

²⁰ Falešná hra s králíkem Rogerem. *ČSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze*. [online]. © 2001 – 2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/10142-falesna-hra-s-kralikem-rogerem>

Kolem scén s Králíkem Rogerem se při natáčení pohybovalo kolem patnácti (mnohdy i více) loutkařů, kteří se starali o akci, kterou animovaná postavička působí s reálnými objekty. Loutkaři využívali jak svých rukou (pokud to záběr dovozoval), tak klasických postupů při ovládní marionet (vodící lanka připevněná k předmětům), různých tyčí a táhel (například pistole byly přidělovány k tyči, která byla odvedena ze záběru a později byla nahrazena animovanou paží). Když Roger zpívá a vyvádí na baru The Terminal Station, je vidět, jak bar od jeho pohybů vibruje, skleničky o sebe rachotí, drinky se posouvají a kolem létají různé další objekty. Roger se zastaví a začne si o hlavu rozbíjet jeden talíř za druhým. Zde byla využita mechanická ruka, která talíře rozbíjela. Animátoři poté museli Rogera naanimovat tak, aby logicky svým tělem tyto pohyby vyvolával. Podobně složitá scéna se s Rogerem odehrává také v kanceláři R. J. Maroona, když si prohlíží fotografie své ženy a Marvina Acme.

Hlediště klubu Ink and Paint bylo sestaveno z mnoha platforem tak, aby mohli vyniknout animovaní tučňáci, jakožto barmani, kteří jsou velikostně o polovinu menší než skuteční herci. **(O34)** Tučňáci nesou reálné tácy s reálným pitím. V platformách byly prořezané štěrbinny a pod nimi byl prostor pro loutkaře, kteří poslouchali režiséra a s tácy se podle jeho rozkazů pohybovali. V některých místech byly kolejnice s mechanickým systémem, který tác s pitím roznášel nenahodile.

Celý film se předtáčel s gumovými maketami místo kreslených postaviček. Předtáčky pomohly nejen hercům, ale také k nasvícení scén, rozzáběrování a zejména animátorům, kteří při animacích později využili stíny, které ve scéně kolem maket dopadaly.

3.4.4 Užití komiksových prvků

Narozdíl od ostatních analyzovaných filmů, neměl snímek předem pevnou vizuální podobu. Adaptace vznikala na motivy románu.

Režisér si pohrál s oběma světy a vtipně je do sebe propletl, tak, že téměř v každém obraze najde divák nějakou vizuální hříčku. Jakmile se dostaneme z úvodního animovaného dvou-dimensionálního do reálného tří-dimensionálního prostředí, ve kterém plochému Králíkovi začnou lítat ptáčky kolem hlavy, film započne hru mezi 2D a 3D prostorem. **(O35)** R.J. Maroon otevírá žaluzie ve své kanceláři, a venku za žaluziemi se vznáší obrovský kreslený Dumbo. Všechny animované postavy včetně Králíka Rogera jsou kresleny jako plošné charaktery, s černou obrysovou linkou. Přesto se chovají ve filmu trojrozměrně.

Film také využívá noirových vizuálních prvků. Atmosférické stíny, dopadající na Králíkův obličej, zahalují nejen jeho, v potměšilé ulici, ale také jeho protivníka.

3.4.5 Popis prostředí

Sety jak reálného prostředí, tak animovaného byly zasazeny do období konce čtyřicátých let v Hollywoodu. Hlavní ulice lemují palmy, obloha je bez oblak, všude svítí křiklavé neony, boční temné ulice jsou plné odpadků. **(O37)**

Art deco kancelář R. J. Marroona je téměř symetrická místnost, oválného půsorysu, s vyvýšeným pódiem pro psací stůl. Materiály povrchů jsou zemitých odstínů, prostoru dominují žluté lampy a nasvícené výklenky s vystavenými oceněními. **(O36)**

Zchátralá kancelář Eddieho Vailanta je zároveň jeho apartmánem. **(O38)** Pomačkané žaluzie, rozházené papíry po stole i po zemi, staré noviny ukazující jeho minulé úspěchy. Rámečky s fotografiemi, na kterých je především s jeho zesnulým bratrem, jsou vysvětlením jeho stávajícího utápění se v depresích a alkoholu. Výklopná postel je rafinovaně schovaná za stěnou skříně s pořadači.

Bar na konečné vlakové stanici (The Terminal Station bar) je přesně naproti Eddieho kanceláři. Interiér baru je starý a potměšilý, osvětlený nástěnnými lampami. Eddie diváka provede v jednom záběru celým prostorem. Záběry jsou komponovány skrze staré sloupy, v průhledu ve velkých obloukových oknech vidíme projíždějící vlaky. Každý příjezd a odjezd vlaků je v baru znát, celá budova se zatřese a světla probliknou. U stolů je plno, jde poznat, že barmanka takové množství hostů nestíhá. Na stolech jsou plné popelníky, prázdné špinavé talíře, použité ubrusky, lahve a sklenice. **(O39, O41)**

Sklad a zázemí baru je ještě temnější než samotný bar. Nepravidelný prostor, přeplněný až po okraj různými věcmi. Od různých krabic od alkoholu, kartonů cigaret, přes vemožné konzervy s jídlem, nechybí tady ani postel pro příležitostní přespání. Místost je osvětlená stropním svítidlem, které je neustále v pohybu. Rozesvěcuje tak, až noirově, postupně všechna zákoutí. **(O40)**

Scéna, kdy Eddie a Roger unikají animovaným autem před policií a Doomem, provádí hlavním tahem města. Na hlavní třídě jede hodně vozidel, starých automobilů, autobusů, po chodnících procházejí chodci. Mimo hlavní třídu město už tolik nežije. Automobil projíždí úzkou uličkou, která je plná papírů a smetí. Uprostřed uličky je mírně vyhloubený odtokový žlab. Domy v uličce mají zašlé špinavé fasády. **(O42)**

Závěrečná scéna se odehrává v obrovské skladištní hale, kde se sejdou všichni hlavní protagonisté. Velký vysoký prostor haly z červených cihel je osvětlen pronikajícím světlem skrze klasická industriální okna. Prostor hojně využívá své výšky, je zde umístěn jezdící žebřík, pomocí kterého se pohybuje Doom. **(O44)** Dalším vertikálním prvkem je nosníkový mostový jeřáb a kočka se zdvihadlem, lanem a hákem. Za něj je pověšen Roger a jeho žena. Prostor je plný krabic, pouťových dekorací, obřích masek a figurín. Hlavní pozornost však bere pojízdný mixer, ve kterém je připravena jedvatě zelená kapalina „the Dip“. V závěrečné scéně se rozlije po celé hale, zahubí hlavního zloducha, Dooma.

(O45)

Přestože se téměř všechny scény odehrávají v reálném prostředí, kde animované charaktery reagují na skutečné věci, je ve filmu pár sekvencí, které tento koncept obrací. **(O35, O43)** Tou je například hned úvodní scéna, kde se Eddie stane jakožto jediný „živý“ herec součástí animovaného světa. Herec Bob Hoskins byl natočen na modrém pozadí a prostředí kolem něj bylo později doanimováno. Tato technika se doposud ve filmu užívala zřídka. Nejznámějším počinem do té doby byl celovečerní film MGM z roku 1957 – Vyzvání k tanci, kde Gene Kelly tančí v animovaném světě s mořským hadem.²¹

Film se stal hitem, který zabavil nejen dětské, ale i dospělé publikum. Vtipná triková komedie spojila, na velice vysoké technické úrovni, oba dva světy v jeden.

3.5 Dick Tracy

krimi/ akční (USA, 1990)

Režie: Warren Beatty

Hrají: Warren Beatty, Madonna, Al Pacino, William Forsythe, Dustin Hoffman, Paul Sorvino, Seymour Cassel, etc.

Scénář: Chester Gould, Jim Cash, Jack Epps Jr.

Kamera: Vittorio Storaro

Scénografie: Richard Sylbert

Kostýmy: Milena Canonero

²¹ Vyzvání k tanci/ Invitation to dance 1956. ČSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze. [online]. © 2001 – 2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/5136-vyzvani-k-tanci/video/>

3.5.1 Úvod k filmu

Dick Tracy je komiksový hrdina, odvážný a inteligentní policejní detektiv, který s nasazením bojuje proti zločincům městského podsvětí. V boji proti zloduchům využívá nejen svůj rozum, ale i forenzní vědy a inovativní přístroje. Je obdivován a milován krásnými ženami. Ty ho však nechávají chladným, je věrný své přítelkyni Tess. Do té doby než se ve městě objeví krásná zpěvačka Mahonney.

Komiksový strip spatřil světlo světa v roce 1931, kdy vyšel jako příloha deníku Detroit Mirror. Dick Tracy se stal komiksovým hrdinou, po kterém volala Amerika zdecimovaná Velkou hospodářskou krizí. Jeho autorem je Chester Gould, který stripy psal a kreslil až do roku 1977. Od té doby měl komiks mnoho pokračovatelů a vychází v novinách dodnes.²²

Film se stal doposud nejúspěšnější komiksovou adaptací, nasbíral mnoho ocenění, získal mimojiné tři Oscary- za výpravu, masky a ústřední píseň "Sooner or Later". Byl také nominován za kameru, kostýmy, herce ve vedlejší roli a zvuk²³.

3.5.2 Děj filmu

Aplhonse Caprice, tzv. Big Boy, přebírá násilně moc nade všemi podniky ve městě. Nemilosrdně nechá svými kumpány postřílet všechny své protivníky. Majitele klubu Ritz, Lipse, nechá zalít cementem a přisvojí si smyslnou zpěvačku Breathless Mahonney, která se stane svědkem celého incidentu. Lips je pohřešován. Tracy, přerušen při schůzce s jeho přítelkyní Tess Trueheart, odjíždí na místo činu. Po výsledku Big Boyových pomocníků se mu podaří najít stopu a zaměří se na jeho usvědčení. To se mu nepodaří a tak je Big Boy propuštěn z vězení. Big Boy se okamžitě spojuje s ostatními kriminálníky a svolá je k sobě do klubu na projednání podmínek jejich spolupráce. Tracy celou schůzku monitoruje, nicméně je prozrazen a následující den je kumpány od Big Boye unesen. Tracy je přivázán k boileru, ve sklepě plném dynamitu. Na poslední chvíli se mu, za pomoci pouličního chlapce Kida, podaří uniknout.

Breathless váhá se svědectvím proti Big Boyovi, a jede Tracyho domů navštívit. Místo svědectví se nakonec opětovně snaží Tracyho svést, a políbí ho. V ten moment je přistižen přítelkyní Tess, která vše uvidí a se zlomeným srdcem

²² Dick Tracy. *The Library of American Comics*. [online]. (c) 1999-2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.libraryofamericancomics.com/catalog/series/1044/>

²³ Dick Tracy (1990) Awards. *IMDb*. [online]. © 1990-2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/title/tt0099422/awards>

opouští město. Tracy, smutný z celé situace, vyhostí Breathless z domu. Po nějaké době dostane Tracy zprávu od Tess, která se s ním chce udobřit. Zve ho k sobě domů, do skleníku. Tracy okamžitě vyrazí zachránit jejich vztah. Nic netušící je lapen do pasti, tajemný Mystery Man na něj ušil boudu a omámil ho jedem linoucím se z rostlin. Druhého dne je Tracy nalezen v hotelovém pokoji, kde údajně v noci zastřelil zkorumpovaného kurátora, Johna Fletchera. Je za to uvalen do vazby, bez kauce.

Mezitím Big Boy unáší Tess do technické místnosti padacího mostu a přiváže jí k obrovským kolesům, mostnímu mechanismu. Jak se kola pohybují, blíží se pomalu ale jistě její konec. Tracy uniká z věznice, a běží jí s malým Kidem zachránit. Dovnitř padacího mostu se dostane také Mystery Man, který je během přestřelky s Big Boyem postřelen. Big Boy spadne mezi točící kola a je sešrotován. Tracy sejme Mystery Manovu masku z obličeje a zjišťuje, že to není nikdo jiný, než Breathless. Ta ho políbí a umírá. Tracy odpoutá Tess a spolu s The Kidem odcházejí. V samotném závěru Tracy téměř požádá Tess o ruku, ale před tím, než stihne cokoli říct, je opět povolán do služby.

3.5.3 Užití komiksových prvků ve filmu

Úspěch Gouldova komiksu ze 30. let spočíval v geniálně jednoduchých obrazech a příbězích. Jeho kreslířský styl byl však zdánlivě jednoduchý. Komiks je černo-bílý, jak z grafického tak z filozofického hlediska. Pozadí jsou vykreslena s geometrickou přesností, postavy z nich vystupují zvýrazněné širokou linkou, záhyby na oblečení jsou velice minimálně naznačeny ale přesto propracované. Každý panel má velkou černou plochu. V komiksu nenalezneme šedou barvu. Stejně tak intenzivní jako černá a bílá v komiksu, jsou barvy ve filmu.

Barevně je snímek velmi satureovaný. Barevnost je založena na odstínech celkem sedmi základních barev – červené, modré, žluté, zelené, fialové, bílé a černé. Jejich kombinováním je docíleno různého napětí mezi hlavními postavami. Například mezi Tracym a Big Boyem. Big Boy se obléká do světle červené, modré. Stejně tak jeho nájemní zabijáci, které pokaždé vidíme v oblecích stejných barev. Naopak každá scéna, ve které se Tracy s jeho žlutým kabátem a kloboukem objeví, působí mnohem jasnějším dojmem, než scény, ve kterých Tracy není. Žlutá barva je v celém filmu nejjasnější a nejsvětlejší teplou barvou, proto mezi ostatními temnějšími barvami vystupuje do popředí a okamžitě bere divákovu pozornost. Žlutá je symbolem moudrosti a inteligence, přesně takovými vlastnostmi Tracy oplývá.

Jediný charakter, který se svým způsobem vymyká tomuto barevnému spektru je Breathless Mahoney, která vždy nosí šaty barvy černé. Rovněž postava Mystery Man je zahalená v černé.

Fialová barva ve filmu naznačuje podraz, svůdnost. Vidíme ji pokaždé, když je v přítomnosti Breathless Mahoney. Kamera švenkuje přes město, zastaví se před klubem Ritz, slyšíme zpěv Breathless, a celá ulice je osvětlena do jasné fialové barvy. **(O54)** Dick Tracy vejde do Ritz klubu a vidí, ve fialovém světle zalitou, zpívající Breathless. Barva se odráží všemi směry. Osobní kostymérna, kam Tracy Breathless následuje, je rovněž celá ve fialové barvě. Její auto nemá jinou barvu. Mystery Man unese Tess a nastraží past v Tessině skleníku. Když do něj Tracy vchází, skleník je osvětlen do fialova, v záběru jsou fialové orchideje, a do toho Breathless Mahoney zpívá svůj žalm. V poslední scéně, kde Big Boy střílí Mystery Mana, The Kid pomůže Tracymu zachránit jeho přítelkyni Tess a dopadnout Big Boye, se odhalí jeho pravá identita. Tracy sejme masku z obličeje Mystery Mana a není to nikdo jiný než Breathless, s fialovým šátkem kolem krku.

Fialová je zároveň komplementární (doplňkovou) barvou ke žluté, ve které je pokaždé Tracy. Tyto barvy a rovněž oba dva charakterové jakoby se nebezpečně přitahovaly. Breathless se Tracyho málem podaří svést.

Dalším komiksovým prvkem, který je pro film typický, je záběrování. Kamera je statická, časté jsou montážní sekvence, které mají charakter komiksových oken, tak jako v komiksu. Rychle střižené záběry dávají iluzi zastaveného obrazu.

Často statické kamerové záběry, ve kterých je hojně užíváno siluet a bodového osvětlení, působí jako záběry z komiksu. Široké exteriérové záběry propojují živou akci s technikou matte paintingu. Pozadí jsou ručně kolorována a záměrně působí ploše, aby více vynikla komiksovost. Takto je pojat například úvodní přelet nad městem. **(O46, O47)**

3.5.4 Popis prostředí:

Film je v každé scéně přehlídkou filmových efektů. Celý svět, ve kterém se odehrává byl postaven. Dohromady bylo na pozemcích a ve studiích postaveno 53 interiérových setů a 25 exteriérů²⁴. Exteriérové záběry jsou často dokreslovány technikou matte paintingu. **(O50, O52, O55, O56)** Estetika filmu spočívá, stejně tak jako komiks, v jednoduchosti. Exteriéry jsou čisté,

²⁴ Dick Tracy (1990 film). *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 2001- [cit. 2015-10-21]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dick_Tracy_\(1990_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dick_Tracy_(1990_film))

nezobrazují nic, co by odpovídalo reálnému prostředí. Stejně tak interiéry jsou zbaveny všech detailů a obsahují jen to, co je nezbytně nutné k pochopení jejich smyslu. Například scéna odehrávající se ve skladu. Jedná se o klasickou ocelovou konstrukci haly, s viditelnými příhradovými nosníky, které jsou na celém obraze nejdominantnější. Samotný interiér haly je pak doplněn pouze industriálními lampami a velkými dřevěnými krabicemi. Právě do jedné z nich zabetonují Lipse.

(O49)

Celkově jsou jednotlivé sety laděny do stylu Art Deco dvacátých let. **(O48, O51, O53)** Mrakodrapy v exteriérových scénách jsou inspirovány vrcholnou érou německého expresionismu.

Kostýmní návrhy jsou oproti setům obohaceny o více odstínů, než je základní paleta používaných barev. Nejvíce jsou kostýmy červené, zelené a žluté. Další barvy, které jsou brány rovněž jako primární barvy jsou například tyrkysová nebo fialová. Styl kostýmů je zasazen do doby konce třicátých let. Pánské obleky mají jasně zřetelné siluety a většinou trojúhelníkový tvar. Tento tvar opticky přidává člověku na svalové hmotě, což bylo v té době velice populární, zejména u noirových Hollywoodských filmů. Dámské šaty jsou těsné a splývavé. Breathless Mahonney je zosobněním svůdné ženy s figurou přesýpacích hodin, zatímco postava Tess Trueheart je oproti Breathless více domácká a nevyzývavá. Většinou nosí klobouky, saka s rozšiřujícími rameny a drobným detailem na nich.

Není pochyb, že se tvůrci filmu snažili co nejvíce přiblížit vizuálu komiksové předlohy. Miniaturní sety, přestože jsou na svou dobu velmi propracované, působí vcelku karikurně. Možná se tím Warren Beatty snažil vrátit čas a představil divákům nostalgický pohled na dobu, kterou kreslený komiks zastupuje.

3.6 Sky Captain and the World of Tomorrow (český název „Svět zítřka“)

Dobrodružný film/ sci-fi (USA/ Velká Británie, 2004)

Scénář a režie: Kerry Conran

Hrají: Gwyneth Paltrow, Jude Law, Angelina Jolie, Giovanni Ribisi

Kamera: Eric Adkins

Production designer: Kevin Conran

Art direction: Kirsten Conran

3.6.1 Úvod k filmu

Filmu předcházela na začátku devadesátých let krátký šestiminutový film, kde režisér Conrad představil svou hlavní vizi. Krátký film upoutal režiséra a producenta Jona Avneta natolik, že odsouhlasil produkci filmu a odprezentoval myšlenku také hlavním aktérům, Gwyneth Paltrowové a Jude Lawovi.²⁵

Jedná se o jeden z prvních filmů, které byly natočeny s plně digitálním pozadím. Veškeré scény jsou natočeny bez kulis. Herci tedy natočili téměř všechny scény před modrým pozadím, které pak bylo v postprodukcí nahrazeno renderovanými scénami. Jediný kompletně postavený set byla kancelář Polly.

Ve filmu je přes 2000 CGI záběrů, jeho postprodukcí a vytváření vizuálních efektů trvala dva roky.²⁶

„It's like a film that escaped from the imagination directly onto the screen, without having to pass through reality along the way.“²⁷

3.6.2 Děj filmu

Reportérka novin The Chronicles, Polly Perkinsová, pátrá po zmizení několika známých vědců. Byla požádána, aby se tajně setkala s vědcem Walterem Jenningsem. Ten ji obeznámí o mysteriozním Německém doktoru Totenkopfovi, který postupně eliminuje seznam vědců, kteří mu stojí v cestě. Ihned poté zaútočí na New York obří nezničitelní roboti, kteří devastují město a útočí na lid. Město volá na pomoc Joea Sullivana a jeho letku známou pod názvem Sky Captain. Po strhujícím boji se Joeovi podaří jednoho z robotů zničit a zbytek se dá na odchod. Polly se dostane do základny Sky Captaina, kde s Joem obnoví starý vyčpělý vztah. Spojí se v boji proti obřím robotům, kteří začnou útočit i na přistávací plošinu. Pospolu sledují stopy, které je dovedou až do mýtického údolí Šangri-La v zasněžených horách v Nepálu a následovně na ostrov se základnou dr. Totenkopfa. Zde odhalí jeho plán zničit veškerý život na Zemi pomocí rakety, která odstartováním exploduje a způsobí velké výboje v atmosféře. Dr. Totenkopf už je několik let po smrti a misi za něj provádějí naprogramované stroje, které vytvořil. Polly a Joe se to dozví díky jeho

²⁵ Sky Captain and the World of Tomorrow. *Wikipedia, the free encyclopedia*. [online]. 5.3.2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z https://en.wikipedia.org/wiki/Sky_Captain_and_the_World_of_Tomorrow

²⁶ tamtéž

²⁷ SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW. *RogerEbert.com*. [online]. © Copyright 2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.rogerebert.com/reviews/sky-captain-and-the-world-of-tomorrow-2004>

hologramu, který k nim promluví. **(O66)** Zkáza světa nenastane, Polly a Joeovi se odstartování rakety podaří zastavit.

3.6.3 Užití komiksových prvků

Celkově bylo vytvořeno přes dva tisíce digitálních záběrů, využívalo se různých digitálních technologií, jako je kompoziting, animování, morfing, kombinování, nahrazování a transformování.

Film si na žádnou fotorealističnost nehraje, je stylizovaný. Byl natočen téměř černobíle a barvy byly přidávány až v postprodukcí. Snímek má v sobě nostalgický nádech dobových fotografií. Obrazy jsou většinou zamířené nebo zrnité, přesně tak jako z fotografií. Dominují šedé a sépiové odstíny, často vidíme stíny nebo kužele městských světel, automobilů. Je využito charakteristických noirových ostrých přechodů mezi světlem a stínem, doplňkové změkčující světlo je téměř potlačeno.

Vzhledem k tomu, že se vše natáčelo na bluescreenech, měli kameraman s režisérem možnost experimentovat s různými úhly pohledu. Než se film natáčel, bylo nutné zpracovat previzualizaci snímku. Storyboardy byly převedeny na 3D boardy, následně vznikla zjednodušená animovaná verze filmu, která byla posléze nápomocná během natáčení a usnadnila tak všem práci před bluescreeny. Natáčení filmu také předcházely předtáčky. Snímek byl natočen celkem třikrát. Natáčelo se s náhradníky a podle vyrobeného 3D boardu. Všechny scény se ne vždy daly převézt do reálu, nebo naopak.²⁸

Scény jsou komponovány z nadhledu, podhledu, hodně z ptačí perspektivy. **(O60, O62, O67)** Střídají se většinou detaily na herce, spolu se širokými záběry – kde jsou herci umístěni pro představu do extrémních měřítek prostředí, ve kterých se pohybují- v krajinách, halách atd. Někdy jsou úhly obrazu dynamické, a působí velmi komiksově, jindy jsou záběry statické a divák je ohromen „concept arty“ jednotlivých prostředí. **(O61, O64, O65, O68)**

Komiksově pojatá úvodní montáž diváka zavede na místo činu, do New Yorku. Přes letící zepelín se dostaneme až k budově Empire State Building. **(O57)** Zde je na vyhlídkovém podlaží zavražděn jeden z dalších vědců. Následují záběry s novinovými články, kde si všimneme hlavně autorky titulků, hlavní hrdinky Polly Perkinsové. Skrze zvuk psacího stroje následuje prostřih do její

²⁸ Sky Captain and the World of Tomorrow. *Wikipedia, the free encyclopedia*. [online]. 5.3.2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z [:https://en.wikipedia.org/wiki/Sky_Captain_and_the_World_of_Tomorrow](https://en.wikipedia.org/wiki/Sky_Captain_and_the_World_of_Tomorrow)

kanceláře v budově, kde sídlí The Chronicles. Polly pracuje na dalším článku, zatímco v pozadí za ní běží text onoho editovaného článku. **(O58, O59)**

Svět zítřka také částečně vychází z moderní vizuální kultury, konkrétně z počítačových her. Využitím subjektivní kamery se divák stává hráčem, pozoruje scénu očima hlavního hrdiny. Například scéna, ve které Joe prolétává úzkými uličkami, mezi mrakodrapy, aby dopadl obrovské roboty. Vyhýbá se jejich zásahům, atd. Dalším příkladem může být scéna, kdy Polly snímá fotografie svým fotoaparátem, divák se dívá spolu s ní přes hledáček. Obraz je ohraničen černým rámečkem se zaoblenými rohy, po stranách svítí kontrolka s ostřením. **(O63)**

Dalším komiksovým prvkem ve filmu je způsob oznámení děje mimo místo, kde se ústřední postavy nacházejí. Zprávy o robotech útočících i v jiných městech po celém světě, nebo o pohřešovaných vědcích se dozvídáme z novin, které upoutají hlavní titulkou, nebo ještě více rozzrněnou fotografií. Roboti, kteří útočí na město, odkazují na komiks Supermana z roku 1941 s názvem „Mechanická monstra”.²⁹ **(O60)**

3.6.4 Popis prostředí

Film je zasazen do alternativní historie New Yorku v roce 1939. V tomto roce se v New Yorku konala světová výstava s podnázvem „Svět zítřka”. V několika obrazech je na tuto výstavu dokonce odkazováno. Opuštěný důl v horách vypadá stejně jako ústřední modernistické budovy ze světové výstavy z roku 1939- Perisphere a Trylon. **(O64)**

Režisérovou inspirací byli umělci a filmy ze třicátých let. Sám v New Yorku před natáčením nikdy nebyl, a tak exteriér města sestavil podle starých fotografií.³⁰ Vytvořil uvěřitelný vzhled třicátých let v New Yorku, prolnutý futuristickými vizemi s roboty, kteří zničí svět.

Celková estetika filmu odpovídá výtvarnému stylu, který byl během první a druhé světové války, tzv. dieselpunku. Tento styl zachycuje realitu, ve které kombinuje umělecké vlivy doby s retro futuristickými technologiemi.

Film s jednoduchým, ničím nekomplikovaným, a místy až úsměvným dějem jednoznačně představuje technologicky převratný snímek.

²⁹ Richard Scheib. SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW. *MORIA: The Science Fiction, Horror and Fantasy Film Review*. [online]. © 1999-2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: <http://moria.co.nz/sciencefiction/sky-captain-and-the-world-of-tomorrow-2004.htm>

³⁰ Sky Captain and the World of Tomorrow. *Wikipedia, the free encyclopedia*. [online]. 5.3.2016 [cit. 2016-03-10]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Sky_Captain_and_the_World_of_Tomorrow

4 Závěr

V rámci své práce jsem se snažila představit komiks jako populární medium, které je možné adaptovat do filmu. Práci jsem rozdělila na teoretickou a praktickou část. Opírala jsem se o dostupnou odbornou literaturu, (českou i zahraniční) s jejíž pomocí jsem se pokusila shrnout historický nástin období zlaté ery komiksu v Americe. Podstatnou součástí je odůvodnění smyslu tvorby komiksových adaptací v historii a v současnosti. V samostatné kapitole jsem stručně shrnula několik výtvarně zdařilých komiksových adaptací.

Cílem teoretické části bylo popsat a shrnout přístupy komiksových adaptací. Na šesti vybraných filmech jsem analyzovala prostředky, kterých architekti využili pro zobrazení komiksovosti ve filmu. Výběr filmů jsem se snažila pojmout široce, abych měla větší prostor při hledání výtvarných prostředků, které ve filmu naznačují komiksovost. Rozbory jsem doplnila ilustrativním obrazovým materiálem, kterým upřesňuji své analýzy.

Filmy Dick Tracy nebo Záhada Hlavalamu se snaží o zachování prvotní komiksové estetiky. Kdežto zbylé filmy se pouze částečně inspirují svou předlohou a vytvářejí nový vizuál.

Dospěla jsem k závěru, že znázornění komiksovosti lze ve filmu dosáhnout mnoha způsoby. Přestože se filmy dotýkají různorodých temat, a spadají do jiného období a umístění, mají pár společných rysů. Analyzované snímky spojuje především styl záběrování, který je charakteristický pro záběry komiksových stripů. Využívání podhledů, nadhledů, statických záběrů atd. má ve filmu své opodstatnění a symboliku. Stejně tak je pro adaptace speciální práce se světlem a stínem, které společně vytvářejí velmi dramatický efekt. Různé druhy nasvícení mají rovněž svou symboliku. Například světlo nad hlavou postavy umocňuje její dominanci, nasvícení zespodu působí ponuře a boční svícení zase dramatizuje situaci. Díky světlu a stínům lze někdy vyjádřit více emocí než obrazem a slovy.

Dalším znakem jsou filmové efekty, které jsou většinou přizpůsobeny 2D komiksovému zobrazování. Filmy jsou hojně upravovány v postprodukci. Pro komiksové filmy je typické například upravování barevnosti s pomocí různých filtrů, dobarvování, saturování nebo úplné desaturování barev.

Filmy jsou plny nejrůznějších zvuků, které mnohdy nahrazují obraz a jsou hlavními nositeli atmosféry.

Díky současným technologiím se změnil způsob nahlížení diváka na film. Digitální revoluce pomalu dovedla filmovou tvorbu k postupnému vyprázdňování

filmového záběru, jak se tomu, v extrémním měřítku, stalo ve filmu *Sky Captain and The World of Tomorrow*. V 80. a 90. letech byly filmové triky ještě snadno odhalitelné a nedokonalé. Zatímco nová vizualita se od té staré liší, chce být se vším všudy stoprocentní, paralyzuje fantazii, protože ji nenechává dostatečný prostor. Právě také z tohoto důvodu je při návrhu filmu stěžejní zvolit správnou míru využití CGI.

Nabyté poznatky z teoretické části budu v následujících kapitolách částečně aplikovat v samotné praktické části, koncepcí k filmu *The Amazing Adventures of Kavalier and Clay*.

5. VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU "THE AMAZING ADVENTURES OF KAVALIER AND CLAY" PODLE SCÉNÁŘE MICHAELA CHABONA

5.1 Definice žánru historická fikce

Historická fikce je umělecký žánr, který se objevuje především v literatuře, ale také ve vizuálních narativních formách, jako jsou například divadelní hry, opery, filmy nebo komiksy.

Základním prvkem žánru historické fikce je zasazení děje do alternativní minulosti. V tomto ději zobrazuje historická fikce nejčastěji počínání a sociální podmínky lidí v té dané době.³¹

*„Filmová či literární fikce nemusí dodržovat historická fakta. Filmová či literární fikce je vždycky stylizovaným modelem reality, který o skutečnosti něco vypovídá právě tím, čím se liší od faktů.“*³² uvádí Jan Čulík. Autor historické fikce si stylizuje své dílo na základě toho, co chce sdělit, a nebere ohled na historickou skutečnost. Přesto ale musí udržet určitou pravdivost, aby čtenář dokázal identifikovat onu reálnou alternativu.

Spisovatelka Eva Kvinnlig ve svém článku, týkající se historické fikce, popisuje: *„Literatura žánru historické fikce by měla zobrazovat historii, ale jen jako podklad, na němž jsou ukotveny vymyšlené prvky s jediným záměrem: aby se čtenář chtěl a musel ptát, zda se historie nemohla odvíjet zrovna tak, jak ji autor - za pomoci zjištěné fantazie - popisuje.“*³³

Také se zaobírá prvky, kterých spisovatel, k podtržení autentičnosti, tohoto žánru využívá: *„Spisovatel historické fikce si všímá vedle faktů i regionálních pověstí, báchorek, lidových vyprávění o strašidlech a nezvyklých jevech, protože je považuje za mystickou paměť národa.“* ... *„Zajímavá jsou pro literární styl historické fikce právě místa opředená lidovými pověstmi, strašidelnými historkami i nečekaně magickou současností.“*

³¹ Historical fiction. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 2001- [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Historical_fiction

³² Jan Čulík. Je důležité, aby filmová či literární fikce odpovídala historické skutečnosti?. *Britské Listy: Skutečnost je vždy složitější*. [online]. © 1996-2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://blisty.cz/art/61770.html>

³³ Eva Kvinnlig. Historická fikce (his-fi) nebo fiktivní historie?. *sobní stránky české spisovatelky ve Švédsku: Eva Kvinnlig*. [online]. © 2015 [cit. 2015-11-23]. Dostupné z: <http://www.evakvinnlig.estranky.cz/clanky/historicka-fikce-his-fi-nebo-fiktivni-historie/>

Román amerického židovského spisovatele Michaela Chabona „Úžasná dobrodružství Kavaliera a Claye“ je příkladem historické fikce. Jde o velice silný a citlivý příběh, který se točí kolem osudů dvou hlavních postav, bratranců Josefa Kavaliera a Sama Claymana. Hlavní charaktery jsou fiktivní, ale založené na skutečných osobnostech. V příběhu se objevují i skutečné charaktery. Například sekvence s Harry Houdinim, nebo Salvatorem Dalím.

Děj je situován do Prahy, která je na sklonku 2. světové války. Praha působí až mysteriozně, díky mýtům o Golemovi, a kouzelnickém podsvětí, ve kterém se přes všechny časy nejvíce pohybuje. Se začátkem války se děj přesune do New Yorku, kde sleduje vývoj od 40. let až do začátku 50. let. Nakonec se znovu vrátí do poválečné Prahy. Všechna místa, které autor detailně popisuje, jsou reálná. Právě díky extenzivnímu historickému výzkumu, vynikajícím znalostem tohoto období, a uvěřitelnému prolnutí reálného světa s fiktivním, získal v roce 2001 Michael Chabon Pulitzerovu cenu za nejlepší fiktivní knihu.

5.2 Děj filmu

Josef Kavalier je 19ti letý syn dvou židovských lékařů a zajímá se o eskapologii. Té se v Praze učí u známého mistra v oboru, Bernarda Kornbluma. Spolu se svým mladším bratrem Thomasem sní o eskapistické kariéře, a pevně věří, že jednou bude úspěšný jako jeho velký vzor Harry Houdini. Josef je mimojiné velmi výtvarně talentovaný, učí se malbě na Akademii výtvarných umění. Do Čech však přichází válka a Josef je, stejně jako všichni studenti židovského původu, vyhozen z Akademie. Jeho rodiče, rozhodnutí ho před válkou a nacismem ochránit, poprosí Kornbluma o pomoc. Josef musí uniknout z Čech. Kornblum vypraví rakev s Golemem, do které Josefa ukryje a druhý den ho vlakem pošle na dalekou cestu. Ta se stane jeho první velkou eskapistickou zkouškou. Vše proběhne podle plánu a Josef se dostane do New Yorku, kde na něj čeká jeho teta Ethel, u které se ubytuje. Ihned začne plánovat, jak k sobě z Čech dostane Thomase a své rodiče.

Seznámí se se svým bratrancem Samem. Sam je 17ti letý spisovatel brakové literatury a jeho velkým snem je napsat komiks. Pracuje v malém nakladatelství Palooka Studios. Žije už jen se svou matkou. Otec ho kvůli své vzpěračské kariéře opustil ještě v dětství. V showbusinessu byl znám jako vzpěrač „The Mighty Molecule“, který různě po Americe vystupoval ve

Vaudevillských divadlech. K rodině se vrátil a krátce na to, při jednom ze svých představení, zemřel.

Hned po Josefově příjezdu Sam náhodně zjistí jeho výtvarné nadání. Donutí ho nakreslit portfolio a seznámí ho se svým šéfem Anapolem. Společně mu představí ideu stvoření nového komiksu se superhrdinou, který je podobný Supermanovi. Anapol souhlasí a nechá je pracovat v bytě pro umělce v Palooka Studios. Zde se Josef a Sam začnou intenzivně věnovat novému komiksu. Stvoří hrdinu „The Escapist“, jehož pravé jméno je Tom Mayflower. Mayflower se učí u známého eskapisty, po jehož smrti se stane ochránce nevinných lidí odsouzených nacismem. S Anapolovým souhlasem založí vydavatelské studio „Empire Comics“, nastěhují se do největší budovy světa, Empire State Building, a začnou komiks vydávat. Komiks okamžitě zaznamená obrovský úspěch a tvůrci spolu s Anapolem hojně zbohatnou. Známí jako Joe Kavalier a Sammy Clay tvoří jeden příběh za druhým, Tommy píše, Joe kreslí.

Joe se ustavičně snaží dostat svou rodinu z Čech. Často chodí pozorovat do doků vystupující pasažéry, kterým se z Evropy podařilo emigrovat. Jednoho dne je zde fyzicky napaden jedním nacistickým příslušníkem. Celého zakrváceného ho zvedne pohledná Rosa Saks, která pracuje pro „Transatlantic Rescue Agency“. Pomáhá získat azyl evropským židovským dětem, přivezeným lodí „Arc of Miriam“. Joe je ochoten zaplatit veškeré peníze, co vydělal, na to, aby dostal svou rodinu k sobě. Rosa mu začne pomáhat a navážou spolu vztah.

Rosin otec vlastní řadu galerií a obchoduje se surrealistickými obrazy. Uspořádá večírek, a Rosa pozve i Sammyho a Joea. Joe v průběhu večera zachrání život Salvatoru Dalí. Dostane nabídku od starého Sakse ohledně práce v jedné z jeho galerií a rozhodne se pověsit kariéru komiksového artisty na hřebík. Sam je z toho zdrcen. Komiks je stále velice populární a dokonce je v plánu na jeho motivy natočit seriál. Hlavním hrdinou seriálu má být Tracy Bacon, který naváže romantický vztah se Samem. Bohužel se po čase, kvůli natáčení, musí přestěhovat do Hollywoodu, tak jejich vztah skončí.

Joeův bratr Thomas je konečně naloděn na Arc of Miriam, a plaví se do Ameriky. Joe pro ně a Rosu zařídil nový byt, těší se na společný nový život. Záchrannou loď však sestřelí německá ponorka U-boot a potopí se. Nikdo nepřežije. Zdrucující zpráva přijde v nejšťastnější Joeově chvíli, když po svém vystoupení sklízí bujarý aplaus jako eskapista Kavalieri. Touto zprávou se mu prohloubí ještě větší nenávist k nacistům. Rozhodne se všeho nechat, a pomstít bratra i rodiče. Odchází pracovat jako technik na Antarktidu, kde stráví několik

let sledováním německých U-boot v jižním Atlantiku. Jednoho dne zaznamená signál z německé stanice Jotunheim, vzdálené 800 mil, kde by měl být jeden německý vědec. Vydává se za ním s jediným cílem ho zabít. Při souboji se oba dva postřelí a Němec umírá. Jediné, co si vzápětí Joe přeje, je vědce zachránit. Jeho zloba ho dovede k činu, který by nikdy nespáchal. Bohužel už je pozdě. Raněný Joe se dostane do vojenské nemocnice a přes rok se ze zranění zotavuje.

Mezitím Rosa porodí Joeova syna, malého Tommyho, a uzavře sňatek z rozumu se Samem. Vedou společný rodinný život, avšak Rosa je stále v naději, že je Joe naživu.

Je po válce. Joe se dostane zpět do Prahy, prochází místy, které znal. Nyní jsou jiná, zdevastovaná. Z lidí, co dříve znal, objeví starého Bernarda Kornbluma, který mu poví o vši hrůze. Konečně otevře všechny dopisy od Rosy, které mu během těch let odloučení napsala. Zjišťuje, že má syna. Najednou v Čechách nemá pro koho žít a v New Yorku má celou svou rodinu.

Vrací se tedy zpátky do New Yorku, kde se s Rosou, na pohřbu jejího otce, usmíří. Za ušetřené peníze koupí Empire Comics a spolu se Samem chce otevřít nové vydavatelství. Sam má už sice jiné plány, je ve veřejné televizi usvědčen z homosexuality, a chystá se odjet za Tracym do Los Angeles, a nekomplikovat Rosin a Tommyho život. Nabídku na práci i tak s chutí přijme, budou spolupracovat na dálku. Druhý den, když se všichni probudí, je už pryč. Tím příběh končí.

Souběžně jsme, v jiné časové linii, svědky Londýnského vystoupení mistra úniku Harry Houdiniho. Píše se rok 1904 a Houdini se v Hippodrome Theater zrovna chystá čelit největší výzvě svého života, která je od té doby známá jako „The Mirror Challenge“. Houdini je spoután speciálními pouty, jejichž výroba trvala celých pět let. Dav šílí a Houdini se schovává do svého kabinetu. Po hodině se, stále spoután, objeví a chce si sundat kabát, ve kterém je mu horko. Ve skutečnosti chce prozkoumat pouta za světla. Jeho žena Bess vidí, že je Houdini v koncích a neví jak se z nich dostat. Show pokračuje, dav šílí ještě víc. Houdini jde zpět za oponu do svého kabinetu a po další hodině prosí Bess o sklenici vody. Ta mu ji přinese a políbí ho. Houdini se po hodině a deseti minutách objeví s odemknutými pouty. S pláčem se zhroutí na zem, když v tom ho jásající dav vynese do hlediště. Mnozí se domnívají, že mu Bess podala klíč ve sklenici, nebo dokonce při polibku. Pravda však zůstane až do smrti jen mezi nimi.

5.2.1 Možné realizace scénáře a formát

Komplexní příběh se pro tvůrce stal obrovskou realizační výzvou. Román překlenuje přes 15 let a začíná jako iluzionistická pohádka z temné Prahy koncem 30. let. Následně zachycuje eru zlatých komiksů během druhé světové války a přesouvá se do New Yorku. Nečekaně se celý příběh stočí na Antarktidu, odkud se dostane zpět do poválečné, válkou poznamenané Prahy, aby k finále namířil zpět do New Yorku.

Přes tuto, jak produkčně, tak výtvarně náročnou produkci se film dostal v roce 2006 do předprodukční fáze. Doposud ale k jeho realizaci nedošlo. Tvůrci se snažili co nejvíce příběh okleštit. I proto je scénář proložen komiksovými kreslenými panel, které si kladou za cíl oddělit pomyslné kapitoly a časové překlenu.

V dnešní době se diskutuje spíše o natočení tzv. televizní minisérie, kde by příběh mohl být rozmělněn do více dílů. Příběh by tak mohl zůstat ve své původní délce.

Osobně si myslím, že by si příběh zasloužil být realizován na velkém filmovém plátně a to i za cenu koncentrace pouze na hlavní rovinu příběhu a okleštění vedlejších dějových linií. Například některé scény v Praze jsou sice působivé, ale až zbytečně rozvleklé, oproti nabytému příběhu v New Yorku. Dlouhosáhle sledujeme seznámení Josefa s Kornblumem a Prahu bohatou na iluzionistické tradice. I tak tvoří Praha hezký kontrast s New Yorkem a rozhodně by úplně vypuštěna být neměla.

Moje celková koncepce, co se týká formátu, je brána jako tradiční celovečerní dílo. Dám takto dostatečný prostor důležitým scénám a zároveň udržím dostatečný kontrast mezi scénami k udržení pozornosti diváka.

5.3 Výtvarná koncepce návrhu

Nástin období a místa, ve kterém se odehrává děj scénáře Michaela Chabona, je, pro jeho správné uchopení, součástí mého návrhu. Spisovatel ve své knize vychází z mnoha reálií, které jsou podkladem pro jeho smyšlený příběh. Je proto velmi důležité znát detailněji pozadí této doby, jak historicky, tak esteticky.

Po celý příběh nahlížíme na okolí očima hlavní postavy, Joe Kavaliera. Jeho pocity a přemýšlení se během filmu výrazně mění. Dalo by se říci, že během

filmu dospěje. Rozhodla jsem se film výtvarně koncipovat na základě toho, v jakém je rozpoložení. Podle toho se mění jak architektura, tak barevnost filmu.

Praha před válkou je jeho očima magické město plné kouzelníků, umělců a eskapistů. Sám je mladý nadějný umělec a až klukovsky naivně se touží stát eskapistou tak slavným, jako byl Harry Houdini. Vše je pro něj téměř jako v pohádce. Prostředí v této části působí hravě a mysticky. Praha je jeden velký labyrint a za každým rohem se může objevit cokoliv nečekaného. Vše působí do té doby, než Prahu obsadí Nacisté. Přejde válka a s ní jeho první velká eskapistická zkouška (zkouška dospělosti)- dostat se ke své tetě do New Yorku. Zde, na první pohled, všichni žijí svůj „americký sen“. Joe je tímto, až povrchním, optimismem naprosto omámen a vidí naději. Barvy, životní styl a nové nepoznané technologie ho oslňují. New York je pro něj takový Disneyland. Integrace do nového světa mu jde jako po másle. Díky svému bratranci začne vydělávat, stane se velmi známým a obdivovaným komiksovým kreslířem. Jeho sen se v jednom okamžiku rozplyne a mozek zahalí nejtemnější myšlenky s jediným cílem- pomstít bratra. Nastoupí proto u námořnické armády na stanici v Antarktidě a zde několik let čeká na příležitost. Sněhem zapadaná mrazivá Antarktida působí kontrastně k barevnému New Yorku. Joeova duše se ztemňuje, americký sen je u konce. Jeho nenávisť k nacistům vykulminuje a jednoho Němce, na opuštěné stanici, zabije. V tu chvíli se zrhoutí, protože úlevu necítí, spíše naopak. Vráť se do Prahy, kde je těsně po Pražském povstání. Město je po válce, a působí jako by se právě probudilo z nejhorší noční můry. Pomlácené město najednou ztratilo svůj šarm. Prochází známá místa, včetně rodného domu nebo domu Kornbluma. Vidí jen zdevastované prázdné skořápky, v ulicích jsou zbytky neuklizených barikád. Z oken visí rudé vlajky, ruští vojáci prohledávají všechna místa. Lidé jsou pryč, stejně tak jako doba kouzel. Joe zjišťuje, že už v Praze nikoho nemá. Poslední rozhovor s Kornblumem ho přiměje vrátit se do New Yorku, kde na něj čeká jeho současná rodina a snad konečně naděje na lepší zítřky. Původní koncepce New Yorku v této fázi vytřízliví, Kavalier už není malý kluk s růžovými brýlemi na očích, stal se z něj dospělý muž s realistickým pohledem na svět.

K následnému detailnímu popisu jsem vybrala pro mě nejdůležitější scény. Jejich názvy jsem v anglickém jazyce převzala ze scénáře. V závorce uvedu jejich český překlad.

5.4 Popis prostředí a interiérů

Dle výše popsaného konceptu jsem film rozdělila na pět částí. Po vypracování scénosledu jsem vybrala nejdůležitější prostředí, která zde popisuji. K popisu prostředí odkazuji na ilustrace z obrazové části anebo na přiložené obrazové reference. U každého prostředí se také zamýšlím nad možným způsobem realizace.

5.4.1 Praha na sklonku druhé světové války

První část filmu se odehrává v Praze, v období mezi lety 1935-1939. Zobrazuje přechod z podzimu do zimy. Prahu v tomto časovém úseku zobrazuji historizující a potemnělou. Většina obrazů se odehrává po tmě, v noci. Interiéry jsou tmavé a vybaveny dobovým nábytkem. Využívám zemité barvy, atmosféra je hřejivá. Pro dosažení mystické atmosféry jsou exteriery téměř bez lidí. Většina lokací se takto nachází v oblasti Starého města a Josefova. Místa, kde se propisuje „topografie“ Prahy, tzn. kde se výškově mění úrovně. Nabízí zajímavé perspektivy a úhly, které můžou elementy jak skrývat tak koncentrovat do prostoru. Orientace tak není vždy jasná a tímto tvoří mystický Pražský labyrint.

Do této části patří následující prostředí.

Bernard Kornblum's apartment (byť Bernarda Kornbluma)

Pro exteriér jsem vybrala rohový dům v ulici Široké a Pařížské. Špičatý arkýř je pro Prahu natolik zvláštní archetyp, stejně tak jak zvláštní je Kornblum pro své okolí. Interiér, ve kterém bydlí, je zastaralý. Jako by byl z předešlého století. Jediné, co potřebuje, je prostor pro jeho lekce eskapismu. Na parketách je ušlapaný zašlý koberec. Na dřevem obložených stěnách visí staré hodiny a nástěnné lampy. Po stěnách jsou knihovny se starými knihami, a všemožné kouzelnické pomůcky, včetně velké truhly, do které zavírá své studenty.

Exteriér by se natočil na lokaci a interiér by se stavěl v atelieru. (*ilustrace č. 1*)

Kavaliers' apartment (byť Kavalierů)

Rodina Kavalierů si nežije špatně, vlastní velkou vilu a automobil. Jejich dům a byt vystihuje prvorepublikový životní styl. Vybrala jsem secesní vilu v Gogolově ulici na Letné. Navržený byt přizpůsobuji exteriérovým fasádám. V prvním patře je obytná část, v druhém patře jsou ložnice. Pokoj chlapců jsem situovala do podkroví. Byt je navržen tak, aby v každém záběru poskytoval zajímavé průhledy. Prostor obývacího pokoje je opticky rozdělen stropním

překladem. Místnost nepůsobí tak velice, ale přesto nabízí průhledy. Prostory působí zabydleně, na parketových podlahách jsou po sobě různě poskládané koberce, dlažba v předsíni a v kuchyni je tmavá. Interier by byl pravděpodobně navržen architektem vily, tudíž je zde ve většině nábytek navržený přímo pro tento dům. Protože je Thomas nadějný mladý muzikant, byl by v obýváku umístěn klavír. Barevně je interier tmavý, stěny jídelny a obývacího pokoje jsou částečně obložené tmavým dřevem a částečně vymalované válečkem. V interieru je hodně pokojových rostlin. Kuchyň je pořád jen provozní prostor, umyvadlo a výlevka jsou odděleny od zbylé linky. Ve všech místnostech jsou kamna.

V pokoji Thomase a Joea jsou dvě postele umístěné do prostoru, naproti sobě. Tím může dobře vzniknout dialog mezi chlapci. Každý má svůj pracovní stůl, Joe má kresličský s polohovací plochou. Uprostřed pokoje mají umístěné radio, které je vždy ústředním motivem všech jejich diskuzí.

Exterier vily by se točil přímo na lokaci, odstranily by se dopravní značky, přidala by se dobové automobily. Interiery by byly realizovány v atelierech. Pro lepší možnosti natáčení jsem navrhla odstavné stěny. (*viz půdorys a ilustrace č. 2 a 3*)

Academy of Fine Arts (Akademie výtvarných umění)

Na AVU Joe dochází na hodiny kresby. Pro něj a ostatní studenty Židovského původu přijdou dva gestapáci a vyvedou je ze školy ven. Pro natáčení bych přímo na AVU vybrala a vybavila jeden prostorný prosklený atelier a chodbu. V atelieru by nechyběli malířské stojany, stoličky, vyvýšené podium pro pozujícího figuranta. Kolem stěn by byly umístěny staré zásuvkové skříně na výkresy a různé modely, obrazy, sochy. Vystavené umění, studentské práce, by mělo částečně vizuálně vypadat jako tzv. „zvrhlé umění“ (Entartete Kunst). Na znamení, že brzo akademie přijde i o progresivní umění, které se tam tvořilo. Na chodbu jsem umístila řadu klasických antických soch, které na celou situaci z nadhledu přihlížejí jako němé nečinné tváře. Symbolizují tím odvrát a nečinnost většiny společnosti. (*viz ilustrace č. 4*)

Hofzinsler klub

Alternativní kouzelnický klub jsem umístila do starého klenutého sklepení jednoho z domů v Josefově. Ví o něm jen sorta lidí, která se o kouzelnictví zajímá, klub proto nemá z venčí žádné značení a běžně by se do něj člověk nedostal. V exterieu (Kozí ulice) by zmizela současná auta, dopravní značení, a na domy by se pověsily obchodní cedule s českými nápisy.

Interier klubu je temný undergroundový, zakouřený prostor, který má sám o sobě kouzelnický vtíp. O zařízení se vlastně postarala místní kouzelnická komunita. Členitý prostor sklepení se na první pohled zdá malý. Svou velikost prozradí až když se otevře, na první pohled, zděná stěna, která z druhé strany vypadá jako knihovna. Po prostoru jsou umístěny různé stoly, židle a bar, ze kterého se dá udělat podium pro představení. Každý kus nábytku se trochu liší. Stoly jsou osvětleny různými lampami. Všichni jednou touží uniknout, možná i proto je recepce poskládaná ze starých kufrů. Co kdyby se jednou hodily.

Se začátkem války se na věšáku ve foyer začnou objevovat kabáty s židovskou hvězdou.

K realizaci klubu bych prvotně zkusila najít vhodný sklepní prostor. Pokud by se takový nenašel, navrhovala bych dekoraci postavit v atelieru. (*ilustrace č. 5 a 6*)

Faleder mortuary (Falederova márnice, Židovský hřbitov)

Záběr na Starý židovský hřbitov, mezi holými stromy prosvěcuje nacistická vlajka. Kornblum jde přichystat rakev s Golemem a Joem. Jako přípravnu jsem vybrala místnost pro rituální očistu zemřelých, která by se dozařídila skříněmi s oblečením, speciální rakví, potřebami pro balzamování. Prostor má působit magickým dojmem a podrthnout kvality Kornbluma- umělce, eskapisty. Přes vážnost situace se celý prostor nese v ceremoniálním duchu. (*viz ilustrace č. 7 a 8*)

5.4.2 New York

New York je oproti Praze výrazně modernější, světlejší, až naivnější. Je jaro a léto. Obloha je blankytně modrá, slunce svítí. Probíhá světová výstava s podtitulem „Svět zítřka“. Všude visí americké vlajky, všude je plno lidí. Všichni jsou, po nedávné hospodářské krizi, plni optimismu a naděje z lepších zítřků. Postava Joea se v New Yorku mění. Jeho naivním pohledem město ze zpočátku září pastelovými barvami. Ty, současně s jeho aklimatizováním, postupně tmavnou. Denní scény se postupně mění za noční. Architekturu jak interierů, tak exterierů jsem volila, kontrastně k Praze, moderní a provzdušněnou, abych podrthla uvolnění protagonisty po akutní hrozbě nebezpečí v Praze.

New York byl a je především městem mrakodrapů. Mrakodrap se stal výsledkem důležitosti New Yorku, jako hlavního komerčního centra. V 19. století byl New York nejdůležitějším obchodním městem v celé severní Americe. S nárůstem obchodu přišla i výstavba komerčních domů. Zprvu se stavěly malé

budovy, a s vývojem stavebních technologií, většími požadavky na podnikání a rostoucí poptávkou po ploše na Manhattan Island bylo stavěno čím dál tím více výškových budov.

Protože se podoba New Yorku velmi změnila, většina reálných lokací již buď neexistuje, je zchátralá, nebo vydatně rekonstruovaná, navrhuji různé varianty k vypořádání se jak s exteriéry, tak s interiéry. Jednou z možností je vystavění lokací na pozemcích filmových studií, a za použití greenscreenů později doklíčovat dobové detaily a souvislosti. Další, a pravděpodobně levnější možností, je najít podobné lokace mimo New York, a na nich dělat stavební úpravy. Další možností je komponovat obraz z několika různých záběrů. U každé dekorace proto uvádím, co se mi zdá jako nejvhodnější realizační řešení.

Do této části patří následující prostředí.

Vaudeville house

Kulturní vyžití bylo pro společnost únikem ze života ve válce a krizi. New York se ve třicátých letech stal kulturně mezinárodním městem, plným emigrantů z celého světa. Žilo a působilo zde mnoho evropských intelektuálů, hudebně a umělecky založených osob. Ve scénáři má například malou roli Španělský malíř Salvator Dalí.

Jedním z mnoha způsobů levné zábavy byla divadelní vystoupení vaudeville. Vaudeville bylo představení ve stylu varieté, které bylo populární od poloviny 19. století. Divadelní program vždy čítal několik krátkých uměleckých aktů, hraných po sobě v jednom představení. V jednom takovém vystupuje The Mighty Molecule, Sammyho otec.

Záběr na Vaudeville house je prvním obrazem z New Yorku, odherává se v roce 1935. Vidíme ulici v jemném oparu, je slunečný den. Na ulici je živo. Lidé se procházejí, nikam nespěchají, jsou oděni v béžovo– pastelových kostýmech. Dobové vozy projíždějí nebo parkují. Barva dobových automobilů je často modrá nebo červená. Obchodníci z venku upravují své výlohy. Lidé vcházejí a vycházejí z budovy, která má nad vstupem velkou tabuli s denním programem Vaudeville. Zvenčí je také pověšeno několik plakátů, v dobové grafice. Na první pohled idyla. Do ulice jsem umístila jeden z různých typů původního pouličního osvětlení. Tento typ ve mne tvarem evokuje šibenici, smrt. Poukazuji tím na blížící se smutek rodiny Klaymanových.

Zde bych se snažila najít podobnou ulici, klidně i mimo New York a tu dostavět k požadovanému návrhu. (*viz ilustrace č. 9*)

Boardwalk (Newyorská „náplavka“)

Coney Island je pro mne synonymem zábavy, perfektní místo pro strávení rodinného nedělního odpoledne venku a u vody. Vidíme záběr na známou newyorskou náplavku a její typickou dřevěnou cestu. Téměř 25 metrů široký chodník vyroben v odstínu brazilského ořechu, je z jedné strany obklopen pláží, mořem, a z druhé budovami. V dále se, po pravici, rýsují kolotoče a ještě dál vidíme v obryse panorama města. V navrženém pohledu dominuje budova bývalé Child's restaurant, na které nechybí americké vlajky. Dále jsou zde maximálně trojpodlažní domy, které se v průběhu let všemožně nadstavovaly a vznikly z nich tak zajímavé struktury. Fasády jsou z většiny popsané nebo polepené nebo cedulemi s názvy restaurací, cukráren, prodejen a půjčoven nejrůznějších plaveckých a sportovních potřeb, půjčoven zábavních věcí. Atmosféra je letní, hřejivá. Barvy převažují sluncem zalité pastelové. Obraz je plný procházejících se lidí, pojízdných stánků se zmrzlinou, cukrovou vatou.

Navrhuji hledat lokaci- pláž s cestou mimo New York a u ní postavit fasády restaurací a domů. Pomocí CGI později doklíčovat objekty v pozadí. (viz ilustrace č. 10)

Elevated tracks (Nadzemní dráhy metra)

Obraz nadzemních drah ke starému New Yorku neslučitelně patří. Od 60. let se z nedostačujících kapacit a také z bezpečnostních důvodů přestaly tratě používat a začaly se bourat. Pouze část trasy zůstala zachována a stal se z ní park (s názvem High line). Navrhuji širokou ulici s ústředním záběrem na vyvýšenou trať. Kolem chodí po chodníku lidé a pod ní jezdí automobily. Kolem tratě jsou trojpodlažní cihlové domy, v jejichž parteru jsou služby všeho druhu. Výlohy jsou chráněny markýzami. Domy na sobě také mají plochu s reklamami, například na Coca Colu.

Pokud by to nebylo příliš komplikované, snažila bych se pro realizaci obrazu využít právě pozůstalé tratě. Kolem nich by se postavily nejbližší fasády, alespoň do úrovně prvního podlaží, a zbytek by se dodělal pomocí CGI. (viz ilustrace č. 11)

Klayman apartment

Rodina Klaymanů patří do středně bohaté vrstvy lidí. Bydlí ve čtvrti Brooklyn, v oblasti Flatbush. Toto sousedství je známé jako newyorské zahradní město. Zvolila jsem pro rodinu typický, ničím zajímavý trojpodlažní dům v řadové zástavbě. Dům má klasický arkýř a pro ameriku typická „sash

windows". Ve vyvýšeném přízemí se nachází kuchyň a obývací pokoj, a v prvním nadzemním podlaží je ložnice Sama a jeho matky. Byt zevnitř působí příjemně. Ztísněný prostor řadového domku je zařízen především nábytkem z katalogu, přesto ale působí vkusně. Protože byl za mlada Samův otec pořád pryč, zařízení vybírala především Ethel. Vše má proto nádech ženskosti. Na stěnách jsou tapety s florálními motivy, na podlahách je linoleum s různými vzory a přes něj malé koberce. Celý byt působí něžně, světle a čistě. Samův pokoj odkazuje jak na jeho dětství, tak na současnost. Zůstala zde skříň z jeho dětského pokoje, s nízkým výsuvným psacím stolem. Zůstaly zde nástěnky a plakáty s jeho otcem, na kterého nemůže zapomenout. Jediné, co se muselo změnit byla větší postel a nový psací stůl. Postel se dá rozložit, vznikne tak místo pro Joea. Ze střechy, kam chodí Sam kouřit, vidíme střechy sousedních domů a krásné panorama města.

Po smrti otce se po technické stránce neměl o dům kdo starat, a proto jsou v bytě vidět drobné závady, jako například kapající kohoutek v kuchyni, nebo rezivějící oplechování na střeše.

Exterierovou lokaci jsem v téměř nezměněném stavu našla přímo v New Yorku. Zde by stačilo málo k dosažení navrhovaného obrazu.

Interiery by se stavěly v atelieru. Protože je prostor bytu malý, navrhuji několik odstavných stěn pro lepší záběrování. Střecha by se také stavěla, před ní by byl greenscreen pro budoucí záběr na panorama města. (viz ilustrace č. 12, 13, 14)

Cunard Piers (U přístavních mol Cunard)

Přístav, do kterého připlouvají lodě s emigranty, je rušné místo. Spíše než lidé jsou tu více vozy, osobní a nákladní. Před přístavem je rozsáhlá plocha pro manévr přijíždějících a odjíždějících vozidel. V popředí stojí zaparkovaný starý školní autobus. Do něj nastupují židovské děti, které se sem právě dostaly z Evropy. (viz reference „US VEHICLES“) Záběru dominuje pohled na Brooklynský most a budova, ve které jsou nástupní mola do lodí. Vycházela jsem z reálných podkladů z dobových fotografií. Z původní budovy se dnes dochovaly pouze fragmenty vstupní brány, proto navrhuji set částečně vystavět a později použít CGI k doklíčování mostu a případným počítačovým „dostavbám“ přístavu. (viz ilustrace č. 15)

Palooka studios

Jedná se o byt, kde Sam a Joe začínají vyvíjet a kreslit komiks o Escapistovi. Jejich šéf Anapol má takto v podnájmu několik bytů v budově a shlukuje tam umělce, kteří pro něj pracují. Navrhují jeden byt, který má chodbu, zádveří, pracovnu a ložnici. Skrze okna vnímáme blízko situovanou fasádu protějšího domu. V pracovně je shluk různých stolů, a židlí, kde umělci tvoří. Na stěnách jsou nástěnky a po obvodu místnosti jsou úložné prostory – otevřené police, pro zdůraznění nesourodého zmatku, ve kterém se vyznaží jen tvůrci. Cílem celého bytu je vytvořit tzv. „umělecký nepořádek“.

Byt by se postavil jako dekorace v atelieru. (viz ilustrace č. 16)

Empire State Building – Empire Bullpen

Těsně před velkým propadem akcií na americké burze byl postaven, do té doby a na dalších 40 let, nejvyšší mrakodrap na světě- Empire State Building. Empire State se leskl ve vší své svěží kráse a ve svém vnitřním zařízení vycházel vstříc těm nejnáročnějším požadavkům svých nájemníků. Ocelový skelet otevírá velkoplošné, čisté prosvětlené prostory, jejichž okna jsou usazena do tenkých kovových rámců, umístěných v jedné rovině s vnější zdí. V 86. patře se nachází vyhlídka, ze které je vidět celý New York. Budova krátce po jejím otevření utrpěla přicházející hospodářskou krizí, a na nějaký čas získala přívlastek „Empty State Building“.³⁴

Prosperující komiksový atelier si žádá větší prostory, více zaměstnanců a větší reprezentativní prostory. Z Palooka studios se tvůrci stěhují do kanceláří v Empire State Building. Vycházím z dobových referencí velkých komiksových studií, kde ve velkém otevřeném prostoru pracovalo několik kreslířů najednou. Obraz by měl působit pozitivním nárůstem firmy. Atelier jsem umístila do rohové části budovy, nabízí potřebné denní světlo ze dvou stran. Z oken je vidět na celé město. Prostředí nového studia je svěží, čisté a elegantní. Sloupy a stropy atelieru jsou bílé, nechávám vyniknout struktury nové konstrukce. Dlažbu na podlaze jsem, vzhledem k tomu, že se jedná o komiksové studio, navrhla s odvážnějším vzorem a barvou. Jsou zde již navrženy speciální kresličské polohovatelné stoly, každý zaměstnanec má svoji lampičku a svůj úložný prostor pro výkresy. K atelieru patří foyer s recepcí, které je rovněž jednoduché, a

³⁴ Empire State Building. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 2001- [cit. 2016-05-25]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Empire_State_Building

prostorné. Z obou místností se dá vejít do Anapolovy kanceláře. Místnosti jsem od sebe oddělila prosklenými příčkami s dveřmi.

Dekorace by se stavěla v atelieru. (*viz půdorysy a ilustrace č. 17*)

Empire State Building- Observation deck (Vyhlídka)

Dalším důležitým prostorem v Empire State Building je vyhlídka v 86. patře, kde se seznamuje Sam s Tracy Baconem. Prostor působí elegantně. Je takřka bez jakéhokoliv zařízení. Nejpodstatnější je vyhlídka na město. Výtah a dekoraci stěn jsem převzala z dostupných referencí. Stěny by byly obloženy z mramoru. Na podlahu jsem navrhla tmavě modrý koberec a na strop tmavé kazety se zvýrazněným symbolem budovy. Skrze kazety prosvěćujou stropní svítidla, které vypadají jako hvězdy. Zevnitř se dostaneme na venkovní vyhlídku, kde jsou umístěny lavičky, a typické dalekohledy. Co považuji jako důležité je fakt, že v době, kdy se děj odehrává ještě nebyla vyhlídka obehnaná kovovým zábradlím. To zde bylo připevněno až po několika spáchaných sebevraždách v roce 1947.

Dekoraci bych stavěla v atelieru, panorama města bych udělala pomocí CGI. (*viz ilustrace č. 21*)

Saks apartment (byt Sakse)

Nejluxusnějším apartmánem v celém filmu je bezpochyby ten Saksův. Majitel hotelového řetězce a sběratel umění pořádá ve svém bytě často večírky pro své známé a umělce, jako je například již zmiňovaný Salvator Dalí. Bydlí zde spolu se svou dcerou Rosou.

Inspiraci pro byt jsem hledala v hollywoodských filmech ze 40. let, kde v atelierech vznikaly, na svou dobu, velmi moderní interiéry.

Navrhuji velkorysý mezonet v posledním patře hotelu. Působí čistě, minimalisticky, a vzdušně. Dominantní je velké glerijní okno, které vede na prostorný balkon s výhledem na město. Ve druhém patře jsou ložnice a pokoje pro hosty. Byt jako by byl zařízen podle nejnovějších trendů, do té doby viděných pouze v pavilonech světové výstavy. Na podlaze jsou koberce, stěny jsou vymalovny krémově bílou. Byt je zařízen tím nejmodernějším nábytkem. Krémově bílé odstíny akcentované mentolovou a zelenou barvou, které jsem zvolila podle Rosina nejoblíbenějšího koníčku – pěstování a sbírání takto zelených mur („*luna moth*“). Je zde prostor pro Saksovu sbírku umění, velký klavír. V bytě nechybí exotické květiny.

Byt by se realizoval v atelieru. (*viz ilustrace č. 18*)

Fairgrounds (Světová výstava)

Světová výstava v New Yorku se konala ve čtvrti Queens, v parku Flushing Meadows, v letech 1939- 1940. Je všeobecně považována za nejvelkolepější expozici ve Spojených Státech vůbec. Představila klíčové momenty světové architektury, prezentovala nejnovější styly a ideologie jak celé Evropy, tak Ameriky. Narozdíl od mezinárodních výstav, které se konaly před touto (1937 v Paříži a 1939 v San Franciscu), neprezentovala architekturu moderního klasicismu, ale směr inovativní architektury. Sám podnázev světové výstavy byl „The world of tomorrow“ („Svět zítřka“).

Vizuálně a koncepčně dominujícími stavbami celé výstavy byl bezpochyby modernistický Trylon a Perisphere. Uvnitř 18ti patrového globu Perisphere mohl divák navštívit obrovský „dutý“ prostor, ve kterém byl vystaven model futuristického města „Democracy“, tj. Města demokracie, metropole věku strojů. Město s jediným stopatrovým mrakodrapem uprostřed a od něj se rozbíhající široké třídy k parkům a sportovištím. Ideologie Zářícího města a nových zítřků vzbudila obrovský ohlas. New York, dle výstavy, se svými vysokými mrakodrapy bez rozestupu přestal být městem budoucnosti, ale minulosti. (viz reference „*WORLD'S FAIRGROUND 1939*“)

Výstava v New Yorku byla koncipována, plánována a provedena v posledních letech velké hospodářské krize a stála na prahu globální katastrofy v podobě druhé světové války. Vystavované exponáty nemusely jednoznačně představovat to, jak „zítřek“ ve skutečnosti vypadal. Přesto se podařilo navodit povzbudivou a pozitivní náladu a miliony návštěvníků získaly naději na lepší zítřky.

Rosa a Joe přijedou večer do vylidněného areálu, sportákem Hispano-Suiza, (viz reference „*US VEHICLES*“) a procházejí se celým parkem, nikde ani nohy. Zvolila jsem průchod stavbou General Motors, kde vznikla jedna z největších futuristických vizí výstavy- část města Democracy v reálném měřítku. Procházejí se architekturou, která působí moderně ještě dnes. Modely automobilů v nižší úrovni parkovišť jsou rovněž moderní. Zajímavé je, že design automobilů se tímto směrem v budoucnu nevydal, a ty jako jediné dnes působí zastarale. V oknech jsou pro „zlidštění“ umístěny truhlíky s květinami. Obloha se zatahuje a schyluje se k bouři. V pozadí je vidět Perisphere a Trylon.

Protože po výstavě nic nezůstalo, navrhuji aby se tato dekorace postavila, alespoň částečně a zbytek se doprogramoval pomocí CG. (viz ilustrace č. 19)

Joe's apartment (byt Joea)

Saks nabídne Joeovi, ve svém hotelu, prostor k sestěhování se s Rosou a jeho bratrem Thomasem. Byt Joea vidíme ve třech stadiích. Nejprve je byt prázdný, čeká na zařízení, stěny jsou holé. Posléze si Joe byt zařídí a vymaluje.

Joe zařizuje byt, fascinován krásou a nevšedností architektury prezentované na světové výstavě. Protože chce Thomasovi ukázat to nejlepší, co kdy spatřil, pomaluje stěny futuristickými výjevy z výstavy. Barevně pojímám každou místnost jinak, referencí jsou mi staré plakáty z výstavy. Byt je zařízen nejnovějšími trendy v oblasti interieru té doby. Atmosféra bytu je svěží, dům se leskne novotou, není ještě zabydlený. Dispozici jednopodlažního bytu jsem uzpůsobila pro jeho efektní prohlídku- Joe Rose postupně ukazuje jednu místnost za druhou. Proto jsou některé prostory, možná i trochu nelogicky, propojeny dveřmi. Snažila jsem se také dispozici komponovat z hlediska hlubokých průhledů, navrhuji po bocích dekorace odstavné stěny. Poslední stadium, kdy v něm už bydlí Rosa, Sam a malý Tommy, popíšu v poslední koncepční fázi.

Byt by se stavěl v atelieru. Za okny by bylo pozadí s okny jiného vzdálenějšího mrakodrapu. (*viz ilustrace č. 20*)

Lodge bar

Do baru, kde má zrovna Sam rande s Tracy Baconem, v noci vtrhnou policajti a vyvedou všechny návštěvníky ven. Barů v New Yorku bylo v tu dobu hodně, gay barů bylo rozhodně jen pár. Protože „pod svícem je největší tma“, volím poměrně nápadnou lokaci s originálním šestiúhelníkovým oknem. Interier jsem fasádě v návrhu uzpůsobila. Bar je tmavý, zakouření prostor, který je opticky rozdělen překlady ve tvaru šestiúhelníkového okna. Stěny jsou obložené dřevem, a semišovými tapetami, na podlaze je dlažba s dobovým vzorem. Nábytek v interieru je tmavý, dřevěný, s tmavě rudým polstrováním. Nejvíce v prostoru prosvěcuje bar, který je částečně vyroben z mléčného skla. Podlouhlý prostor baru umocní vtrhnutí policie a násilné zatýkání všech místních mužů.

Exterierovou lokaci jsem našla přímo v New Yorku, ta se od konce 30. let, kdy byla postavena, nezměnila. (*viz reference „NEW YORK- INERIERY*), upravit by byla potřeba zejména cedule s názvem baru. Interier by se stavěl v atelieru. (*viz ilustrace č. 22*)

Pierre Hotel Ballroom (sál v hotelu Pierre)

Jedná se o sál, kde má Joe své první eskapistické vystoupení. Tento prostor, jako jediný v New Yorku, navrhuji s historizujícími prvky. Měl by

atmosférou evokovat nazdobený reprezentativní sál v Praze. Je tmavší než všechny dosavadní obrazy z New Yorku. Má svůj šarm. Lesknoucí se tmavomodrá opona s malými zrcátky, světlé ubrusy s lampičkami na stolech, ze stropu visí lesknoucí se křišťálové lustry. Na podlaze je světlý koberec s dlouhým vlasem. Stoly doplňují židle s tmavě zeleným polstrováním.

Interier sálu v New Yorku pořád ve své původní podobě existuje. Je dostatečně prostorný pro potřeby natáčení, proto ho navrhuji zařídit přímo na místě. (*viz ilustrace č. 23*)

Ark of Miriam

Jelikož většina materiálů a techniky během druhé světové války bylo používáno pro účely armád, záchranné mise pro civilisty se musely spokojit se zbývajícími alternativami. Pro evakuace uprchlíků přes Atlantik se používaly hlavně malé pasažérní a nákladní lodě, které nebyly pro účely armády vyhovující. Lodě byly často extrémně přeplněné, pomalé a ve špatném technickém stavu. Pro německé ponorky takto byly často jednoduchým terčem a mnoho lidí bez jakékoliv vojenské ochrany přišlo o život.

Lod', ve které se plaví Joeův bratr Thomas a dalších 300 dětí, je hned na začátku cesty sestřelena německou ponorkou U-Boot. Děti se stihnou evakuovat do záchranných člunů, ale bouře jim nedovolí zachránit se a dostat v bezpečí se na pevninu.

Protože cílem je dostat za jednu cestu co největší počet dětí z Evropy, je potřeba co nejvíce navýšit prostorové kapacity lodi. Kajutu, ve které je Thomas spolu s dvaceti jinými dětmi, navrhuji jako stísněný tmavý prostor v nákladní lodi, s nově vloženou kovovou konstrukcí lůžek, umístěných těsně nad sebou. (*viz reference*)

Způsob natočení potopení navrhuji ve zkratkách a montáži tichých obrazů - na kajutu, na spouštějící se záchrannou loď s dětmi, na fragment potápějící se lodi v bouři. (*viz reference „ARK OF MIRIAM“*)

5.4.3 Antarktida

Pobyt na Antarktidě představuje pro Joea nejtěžší období v jeho životě. Odchází sem záhy po smrti svého bratra s rozhodnutím bojovat proti nacistům. Antarktida je nevlídná, mrazivá krajina, kde příroda a přírodní vlivy vítězí nad člověkem. Počasí je neustále sychravé. Obrazy jsou nejméně saturované. Záběry na krajinu jsou široké, tak, že se nicotná mravenčí práce vojáků úplně ztratí. Oproti rozlehlé krajině jsou interiéry na stanici ztísněné.

Do této části patří následující prostředí.

Kelvinator Station (stanice Kelvinator)

Sněhem zapadlá vojenská stanice na pobřeží Antarktidy je postavena z několika různě velkých dřevěných objektů. Je zde molo pro příjezd lodi, a také improvizovaná přistávací plocha pro letadlo. Na budovách vlají americké vlajky.

Interier vysílací stanice, kde pracuje Joe, je tmavá dřevěná buda, s malými jednoduchými okny, které jsou věčně zapadané sněhem. Zařízení je jen vše nezbytně nutné. Je zde kompletní radiotechnika, velká mapa Antarktidy a okolí, hodiny s ubíhajícím časem, hasicí přístroj.

Pokoj posádky, kde spolu s dalším vojákem Joe bydlí je jednoduchý prostor v jiné dřevěné boudě, s šedými stěhami, dřevěnou podlahou. Zařízen je vojenskou palandou, úložnými skříňkami a místem pro odpočinek. Kabely a rozvody jsou přiznané.

Pro nevlídné podmínky k natáčení navrhuji exterierní obraz komponovat z více obrazů. Natočit krajinu Antarktidy (nebo nějakou jinou, podobně vypadající krajinu) a do ní dosadit natočenou stanici. Stanice by se mohla buď postavit v reálném měřítku na pozemku, nebo v menší maketě. Možná je také realizace stanice v CGI. Vysílací stanice a pokoj posádky by se stavěly s odstavnými stěnami v atelieru. (viz ilustrace č. 24, 25, 26)

German Station Jotunheim (Německá stanice Jotunheim)

Nejnevlídnější obraz v celém filmu. Joe táhne zakrvácenou mrtvolu do opuštěné německé stanice. Silná sněhová bouře, v popředí jsou jen lidské siluety a v dále vidíme dřevostavbu stanice s nacistickou vlajkou.

Scéna by se realizovala podobně jako předešlé scény na antarktidě. Herec by byl natočen v zasněžené krajině a v postprodukci by se dokonpovala natočená stavba stanice a sněhová bouře. (viz ilustrace č. 27)

5.4.4 Praha po skončení války

Po Joeově zotavení se z Antarktické mise, se vrací zpět do Čech. Prahu vidí v dezolátním stavu. Začíná léto, slunce přepaluje a vysoce kontrastuje fasády domů, o to více vyniká válkou způsobená škoda. Všechny scény jsou denní. Barvy jsou hodně desaturované. Pozornost berou pouze rudé vlajky osvoboditelů.

Do této části patří následující prostředí.

At Kornblum's apartment (U bytu Kornbluma)

Vidíme opuštěný dům, okna jsou rozbitá, fasáda je zašlá a popraskaná. Na ulici jsou zbytky barikád, které lid postupně uklízí. U domu hlídkuje obrněný vůz

rudé armády. Obchody v parteru domu jsou rozbité, vidíme pozůstatky cedulí s německými nápisy. V jiném domě opodál nápisy zrovna někdo sundává. Celý obraz je strhující. Joe pohledem na způsobenou škodu a ztrátu svých nejbližších trpí.

Obraz navrhuji natočit na reálné lokaci, partery budov stavebně upravit a „rozbít“ a zbytek dodělat pomocí CGI. (viz ilustrace č. 28)

Jewish Distribution Committee (Židovský distribuční výbor)

Výbor se nachází na místě bývalého Hofzinsler klubu. Éra kouzel je pryč. Prostor nyní působí mnohem realističtěji, ale smutněji. Místo stolů jsou zde police z různými zásobami, které jsou všem Židům k dispozici. Od potravin, přes oblečení, po léky. Jsou to dary posbírané od Židovské komunity v Americe. Prostor je přelidněný, ale přesto organizovaný. Místo baru a recepce vznikly pulty, za kterými jsou pomocníci a přidělují dávky lidem. Tajné dveře s knihovnou se napořád otevřely, a staly se rovněž úložným místem a tabulí. Z části kufrů, které byly použity na recepci se udělaly úložné prostory. Část kufrů je pryč, některým eskapistům se povedlo utéct.

Lokace nebo studiová dekorace by se přestavěla. (viz ilustrace č.29)

5.4.5 New York po skončení války

Joe se rozhodne vrátit se zpět do Ameriky. Cestou se snaží si vše v hlavě urovnat, přemýšlí nad budoucností, nad tím, že má s Rosou syna. Čeká ho snad konečně šťastný život s novou rodinou, doma. Scény v tomto posledním úseku jsou tmavší, mohem realističtější. Joe již ví, kam se vrací a ví proč se vrací. Je horké léto. Listy stromů mají tmavě zelenou barvu, která je pro toto období příznačná. Barva zelené symbolizuje rovnováhu, klid a naději. Přesně v takovém rozpoložení Joe přijíždí. Obrazy jsou více vykontrastované, než předešlý úsek v New Yorku.

Příjezd do New Yorku

Joe připlouvá lodí do známého přístavu. Přístav zabírá současné panorama New Yorku. Barevně obrazu dominuje zelenomodrá rozvlněná vodní hladina.

Obraz rozvlněné hladiny by se natočil ve speciálním bazénu pro filmaře, a vzdálené panorama města s přístavem by se doklášovalo pomocí CGI.(viz ilustrace č. 30)

Rosa's and Sammy's apartment (apartmán Rosy a Sama)

Jedná se o původní byt, který Joe plánoval pro společný život s Rosou a Thomasem. Nyní v něm bydlí Rosa, Sam a malý syn Tommy. Od té doby co je

Joe pryč, uběhlo několik let. Byt se již neleskne novotou, působí zabydleně. Zařízení zůstalo vesměs stejné. V bytě se staly pouze drobné úpravy, které si Rosa se Samem měnili podle svých nároků. Přibyl úložný prostor v podobě polic – nejmarkantnější zásah je v průhledu mezi jídelnou a obývacím pokojem. Ubydou židle u stolu, přibude dětská jídelní židlička, ochrana před krbem. Výjevy světové výstavy na stěnách již nejsou tak zářivé, barva časem zašla, nebo opadala. Novinkou v obývacím pokoji by byl televizor. Z tohoto důvodu by se určitě změnilo rozmístění sedací soupravy. Situovala by se kolem televize. Z původního pokoje pro Thomase by se stal dětský pokoj. Měl by tedy nové vybavení, uzpůsobené pro pobyt malého dítěte.

Verbitsky Bros. Funeral Home (Pohřební domov bratří Verbitských)

Jak již název prostředí napovídá, jedná se o pohřební domov, kde se koná pohřeb zesnulého Sakse. Jako exteriérovou lokaci jsem vybrala typický dům v klasicistním stylu, který v Americe sloužil pro pohřby. Židovský pohřeb je kapitola sama pro sebe. Nese si s sebou spoustu detailů, které je potřeba dodržet. Vizualně je důležitá je podoba rakve, která je pro všechny Židy stejná. Je bez jakéhokoliv příkrasu vyrobena z nehoblovaných prken. Zesnulý má na sobě speciální oděv z bílého plátna.

Barevně je dům neutrální, pouze stromy jsou tmavě zelené. Pohřební hosté jsou oděni v černé, a pohřební vůz je také černý. Na konci 40. let byla jako pohřební vůz populární upravená verze cadillacu.

Exteriér by se natočil na upravené lokaci a interiér kaple by se postavil v atelieru. (*viz reference „US VEHICLES“ a ilustrace č. 31*)

5.5. Závěr

V závěru své práce bych chtěla ještě jednou upozornit na moji volbu celovečerního díla pro tento děj. V mém návrhu je hlavní motivací ukázat, že prostory a lokace intenzivně reflektují jak časově dějovou linii, tak osobní růst charakteru Joe Kavaliera. Jelikož se jedná o dějově obsáhlý film, a délka naroste možná na 120-150 minut, divák tak ale během večera zažije celkový dojem a kontrast z různých fází života Joea.

Dnes populární formát mini serií se sice na první pohled zdá ohledně komplexity děje ideálním. V mém názoru ale tento formát až moc zásadně odděluje jednotlivé části a fáze od sebe a způsobí zánik pocitu horské dráhy života hlavní postavy.

5.6 Tabulka prostředí, exteriérů a interiérů

5.6.1 Breakdown

OBRAZ	EXT/INT	ROK	DEN/NOC	PROSTŘEDÍ	DĚLKA TEXTU	POSTAVY	LOKACE	POZNÁMKY	
1				PANELS A				úvod, kresba na papír	
2	INT	1904	N	HIPPODROME THEATER AUDITORIUM	1/8	REPORTER/ HOUDINI/ DAV LIDÍ	LONDÝN	dav očekává vystoupení mistra Houdiniho	
3	INT		D	HIPPODROME THEATER STAGE	1/8	HOUDINI	LONDÝN	opona se otevře, Houdini a jeho „cabinet of mysteries“	
4	INT		D	BERNARD KORNBLUM'S APARTMENT	1/8	KORNBLUM / JOE KAVALIER	PRAHA – JOSEFOV	Joe je na lekci „úniku“ u Bernarda Kornbluma	
5	INT		D - temno	INSIDE THE CRATE	1/8	JOE KAVALIER	PRAHA – JOSEFOV	Joe je uvnitř velké truhly	
6	INT		D	BERNARD KORNBLUM'S APARTMENT	1/8	KORNBLUM / JOE KAVALIER	PRAHA – JOSEFOV	Joe se snaží dostat se z bedny dostat, kornblum ho posilňuje slivovicí	
7	EXT				KAVALIER'S HOUSE - FACADE	1/8		PRAHA - JOSEFOV	záběr na dům Kavalierových
8	INT		D	KAVALIER APARTMENT (AK) – LIVING ROOM	3/8	DR. KAVALIER/ THOMAS KAVALIER/ PANÍ KAVALIEROV Á/ JOE KAVALIER	PRAHA – JOSEFOV	snídaně, Joe vypráví o Houdinim, dozvídáme se, že pan Kavalier je doktor, a paní Kavalierová je psychoanalytka	
9	INT	1935	N	AK – BOYS' BEDROOM	1/8	JOE KAVALIER / THOMAS KAVALIER	PRAHA – JOSEFOV	Thomas si zpívá píseň z radia, ptá se Joea kdy uteče, ten mu odpovídá, že brzo	
10	INT		D	BERNARD KORNBLUM'S APARTMENT	1/8	JOE KAVALIER / KORNBLUM	PRAHA – JOSEFOV	Joe je na další lekci	
11	INT		D	BERNARD KORNBLUM'S APARTMENT	3/8	JOE KAVALIER / KORNBLUM	PRAHA – JOSEFOV	Joe je na další lekci, jiný den, obdrží od Kornbluma sbírku tipů	
12	INT		N	AK – BOYS' BEDROOM	3/8	JOE KAVALIER / THOMAS KAVALIER	PRAHA – JOSEFOV	chlapci se baví o tom jak Joe vystoupí se svým číslem v Hofzinsler klubu	
13	INT		D	AK – BATHROOM	2/8	JOE / THOMAS	PRAHA – JOSEFOV	chlapci probírají plán, jak Thomas pomůže Joeovi s jeho číslem	
14	EXT		N	STREET	1/8	JOE / THOMAS	PRAHA – DARK TWISTING STREET	Joe se vydává ke Karlovu mostu, Thomas ho sleduje	
15	EXT		N	CHARLES BRIDGE	1/8	JOE / THOMAS	PRAHA – KARLŮV MOST	Joe a Thomas jsou na Karlově mostě, Thomas mu zamyká ruce, staví ho na rantl mostu, strčí do něj a nechá ho spadnout do Vltavy, sám pak také nadá do Vltav	
16	EXT		N	IN MOLDAU	1/8	JOE / THOMAS/ KORNBLUM	POD KARLOVÝM MOSTEM	chlapci se topí, Kornblum jim hází pomocné lano	
17	INT		N	HOSPITAL- CHILDREN'S WARD	4/8	JOE / THOMAS/ KORNBLUM/ DR. KAVALIER/ PANÍ KAVALIEROV Á	POD KARLOVÝM MOSTEM	chlapci jsou v nemocnici, Thomas přestane slyšet na jedno ucho, Joe je nešťastný, paní Kavalierová je rozrušená, zakazuje mu nadále chodit ke Kornblumovi	
18	INT		D - o rok později	AK – BOYS' BEDROOM	4/8	JOE / THOMAS	PRAHA – JOSEFOV	chlapci poslouchají projev Hitlera v rádiu, o zacházení se Židy	
19	EXT	N	KAVALIER'S HOUSE - FACADE	1/8		PRAHA – JOSEFOV	záběr na fasádu domu, jako na stránku komixu, rozsvícená okna		
20			D	PANELS B		ETHEL KLAYMAN/ SAMMY KLAYMAN	NEW YORK		
21	EXT	1936	D	ELEVATED TRACKS	1/8	ETHEL KLAYMAN/ SAMMY KLAYMAN	BROOKLYN → CONEY ISLAND	Ethel a její syn Sammy procházejí městem	
22	INT		D	VAUDEVILLE HOUSE	2/8	ETHEL KLAYMAN/ SAMMY KLAYMAN/ MOLECULE	CONEY ISLAND	Sammy a Ethel jsou na představení Molecula, který uzvedne 4 lidi, Sammy je ohromen	
23	INT		D	VAUDEVILLE HOUSE – DRESSING ROOM	3/8	ETHEL KLAYMAN/ SAMMY KLAYMAN / MOLECULE		Ethel jde pozdravit Molecula, Sammy se rozběhne a obejmě ho, dozvíme se, že je Sammyho otec	
24	EXT		D	VAUDEVILLE HOUSE	1/8	ETHEL KLAYMAN/ SAMMY KLAYMAN / MOLECULE		Vycházejí z divadla ven	
25	EXT		D	BOARDWALK	1/8	ETHEL KLAYMAN/ SAMMY KLAYMAN / MOLECULE		Všichni tři jdou na procházku po nábřeží	
26	INT		D	KLAYMAN APT	3/8	SAMMY/ MOLECULE	FLATBUSH AVENUE	Sammy a Molecula jsou doma, cvičí spolu, jsou jako dva parťáci	

27	INT	1939	D	ACADEMY OF FINE ARTS - STUDIO	3/8	NUDE MALE MODEL/ INSTRUCTOR / SCHOOL OFFICIAL/ STUDENTS/ JOE/ 2 GESTAPO MEN	PRAHA	Joe je na hodině kresby, do třídy přijde ředitel a čte jména studentů, kteří jsou bezpodmínečně vyloučeni ze školy, Joe je mezi nimi
28	INT		D	ACADEMY OF FINE ARTS - CORRIDOR	1/8	2 GESTAPO MEN/ JOE		dva gestapáci vedou Joea chodbou, ten se vzpírá
29	EXT		D	ACADEMY OF FINE ARTS - OUTSIDE	1/8	2 GESTAPO MEN/ JOE/ SCHOOL OFFICIAL/ STUDENTS		Joeovi se rozsypou desky a jeho kresby se rozletí, snaží se je všechny posbírat, všichni kolem se jen dívají a mlčí
30	EXT		N	OLD TOWN – AT THE HOFZINSER CLUB	2/8	DR. KAVALIER/ BUTLER		Dr. Kavalier jde za Kornblumem do Hofzinsers klubu
31	INT		N	HOFZINSER CLUB – FOYER	1/8	DR. K AVALIER/ 7 MEN/ BEGGAR		Dr Kavalier čeká na Kornbluma
32	INT		N	HOFZINSER CLUB – SMOKING ROOM	1/8	DR. KAVALIER/ KORNBLUM/ FEW EXTRAS		Kornblum se zvedá od stolu, promlouvají si s Kavaliérem.
33	INT		N	HOFZINSER CLUB – STORAGE ROOM	4/8	DR. KAVALIER/ KORNBLUM		Dr. Kavalier má sestru v NYC, chce tam Joea a Thomase dostat, a prosí Kornbluma o pomoc, legálně to nejde, Thomas je moc mladý, takže Kornblum pomůže jen Joeovi
34	INT		D	AK – BOYS' BEDROOM	3/8	JOE / THOMAS		Thomas pozoruje Joea, jak si balí batůžek na cestu
35	INT		N	AK – CELLAR	1/8	DR. KAVALIER/ JOE/ PANÍ KAVALIEROVÁ/ THOMAS		Rodina se loučí s Joem
36	EXT		N	STREET	1/8	JOE/ THOMAS/ KORNBLUM		Joe jde s Kornblumem do márnice, Thomas je následuje, pak se odpojí
37	EXT		N	FALEDER MORTUARY (JEWISH CEMETARY)	1/8	JOE/ KORNBLUM		stojí před márnicí
38	INT		N	FALEDER MORTUARY (JEWISH CEMETARY)	6/8	JOE/ KORNBLUM		připravují rakev pro Joea, maskují Golema, připravují dvojité dno, Kornblum dává poslední instrukce
39	EXT		D	FALEDER MORTUARY (JEWISH CEMETARY)	1/8	JOE/ KORNBLUM		rakev je připravena, Kornblum oblečen jako pohřebák
40	EXT		D	CENTRAL BAHNHOF	1/8	JOE/ KORNBLUM/ EXTRAS		naloží rakev s Joem a Golemem na cestu
41	EXT		N	FOREST IN POLAND	1/8		POLSKO	vlak projíždí lesem
42	INT		N	BOXCAR	1/8			záběr na rakev, v níž je Joe, v naloženém vlaku
43	INT		N	COFFIN		JOE		Joe je v rakvi
44	EXT		D	BOXCAR	1/8	VOJÁCI		Dva vojáci se baví nad Joeovou rakví
45	INT		D	BOXCAR	1/8	JOE/ VOJÁCI		vojáci rakev chtějí otevřít a podívat se, Joe je nervózní, nakonec jí neotevřou, protože smrdí
46	EXT		D	STREET	1/8		VILNIUS	nákladní vůz s rakví projíždí ulicí Vilnius
47	INT		D	TRUCK BED	1/8	ŘIDIČ KAMIONU/ SPOLUJEZDEC		rakev v kamionu, řidič a spolujezdec slyší vzadu nějaký rámus
48	INT		D	TRUCK	1/8	JOE		Joe shodí vrchní víko od rakve, nakonec ho stihne vrátit zpět
49	INT		D	TRUCK BED	1/8	ŘIDIČ KAMIONU/ SPOLUJEZDEC		Řidič a spolujezdec si ničeho nevšimnou a pokračují v jízdě
50	EXT		D	STREET	1/8			záběr na projíždějící nákladní vůz
51	INT		D	JAPANESE CONSULATE OFFICE	1/8	CHIUNE SUGIHARA/ YESHIVA BUCHER/ JOE		Joe dostane víza
52	INT		D	TRANS-SIBERIAN EXPRESS – CARRIAGE	1/8	JOE		Joe je ve vlaku, již bez rakve, skicuje si
53	EXT		D	SAN FRANCISCO	1/8		SAN FRANCISCO	ulicí projíždí greyhound bus
54	EXT		N – soumrak	LOST MIDWESTERN HIGHWAY	1/8			projíždějící autobus
55	INT		N	CIRCUS SIDESHOW – SALINA	1/8	MOLECULE/ DAV LIDÍ	KANSAS	vystoupení Sammyho otce, The Mighty Molecula, nejsilnějšího žida na světě

56	INT		N	KLAYMAN APT - SAMMY'S BEDROOM	3/8	SAMMY	BROOKLYN	Sammy posiluje, Ethel přichází ubrečená do pokoje, Molecule zemřel při vystoupení
57	INT		D	EMPIRE NOVELTIES INC. - OFFICES	3/8	BURZOVNÍ MAKLÉŘI/ SAMMY/ SHELDON ANAPOL	NY	Sammy je nešťastný ze smrti svého otce, sedí v práci a kreslí, Anapol si ho zavolá do své kanceláře
58	INT		D	ANAPOL'S OFFICE	4/8	SAMMY/ SHELDON ANAPOL		Anapol je nešťastný z jeho stylu kreslení
59	EXT		D	KLAYMAN'S ROW HOUSE	1/8			záběr na řadové domy, v jednom z nich bydlí Sam a Ethel
60	INT		D	KLAYMAN APT - HALLWAY	2/8	SAMMY/ ETHEL		Sammy je v depresi, přemýšlí nad životem, prací, jak se zlepšit v kreslení
61	INT		D	KLAYMAN APT - KITCHEN	6/8	SAMMY/ ETHEL/ JOE		Ethel sedí s Joem v kuchyni, představuje ho Sammymu
62	INT		N	KLAYMAN APT - SAMMY'S BEDROOM	5 6/8	JOE/ SAMMY/ ETHEL		Joe a Sammy se seznamují, Joe ukazuje své kresby
63	EXT		N	KLAYMAN APT - FLATBUSH ROOF	7/8	SAMMY/ JOE		vymýšlí spolu superhrdinu, Joe bude kreslit, Sammy bude psát, brainstorming
64	INT		N	KLAYMAN APT - ETHEL'S BEDROOM	1/8	ETHEL		Ethel slyší jak se kluci baví
65	INT		N	KLAYMAN APT - KITCHEN	1/8	ETHEL/ SAMMY/ JOE		Kluci jsou zapálení do práce
66		1939		PANELS E				
67	INT		N	KLAYMAN APT - KITCHEN	4/8	SAMMY/ ETHEL/ JOE		Ethel je povzbuzuje aby komiks do pondělí dokončili, nestíhají to ale, rozhodnou se vyhledat pomoc
68	EXT		D	WEST 19TH STREET, CHELSEA	1/8	JOE/ SAMMY	NY - MANHATTAN	stojí s deskami před Palooka studios, kde by mohli najít pomoc
69	EXT		D	PALOOKA STUDIOS	1/8	JOE/ SAMMY	NY - MANHATTAN	míří do budovy
70	INT		D	PALOOKA STUDIOS - APT	2 2/8	JOE/ SAMMY/ JERRY GLOVSKY/ DAVY DOWD/ FRANK PANTALEONE		Sammy a Joe představují svůj nápad
71	EXT		D	PALOOKA STUDIOS	2/8	JOE/ SAMMY/ FRANK PANTALEONE		Všichni pracují na komiksu
72	INT		D	PALOOKA STUDIOS - APT	7/8	JOE/ SAMMY/ JERRY GLOVSKY/ DAVY DOWD/ NURSE/ MARTY GOLD/ ROSA SAKS		Marty Gold vchází do místnosti s Rosou Saks, ta poprvé potká Joea
73	INT		N	PALOOKA STUDIOS - APT	4/8	JOE/ SAMMY/ JERRY GLOVSKY/ DAVY DOWD/ NURSE MARTY GOLD/ ROSA SAKS		Všichni se baví o komiksu, Escapistovi, vymyslí, že bude bojovat proti Nacistům
74	INT		D	ANAPOL'S OFFICE	1 1/8	JOE/ SAMMY/ ANAPOL/ JACK ASHKENAZY/ GEORGE DEASEY/ SID HARMATTAN		Anapol si prochází nový komiksvídi v něm potenciál
75		1939		PANELS F				velká sláva s Escapist komiksem
76	INT		D	ANAPOL'S OFFICE	7/8	JOE/ SAMMY/ ANAPOL/ JACK ASHKENAZY/ GEORGE DEASEY/ SID HARMATTAN		Domlouvají se na penězích, chtějí víc než Anapol nabízí, proto se rozhodnou zkusit jiné nakladatelství
77	INT		D	EMPIRE NOVELTIES INC. - HALLWAY	3/8	JOE/ SAMMY		promlouvají si o penězích mezi sebou

78	INT	1939	D	ANAPOL'S OFFICE	1/8	JOE/ SAMMY/ ANAPOL/ JACK ASHKENAZY/ GEORGE DEASEY/ SID HARMATTAN		chtějí víc než Anapol nabízí, proto se rozhodnou zkusit jiné nakladatelství	
79	INT		D	KRAMLER BUILDING-ELEVATOR	2/8	JOE/ SAMMY/ ANAPOL		Anapol za nimi vyběhne do výtahu a dohodne se s nimi na odměně, kterou si představovali	
80	INT		D	KLAYMAN APT - SAMMY'S BEDROOM	5/8	JOE/ SAMMY/ ETHEL		Ethel dává Joeovi dopis pro Thomase Kavaliera, který se vrátil a nebyl doručen	
81	INT		N	PALOOKA STUDIOS - HALLWAY	1/8	JOE/ SAMMY	NY	kluci se stěhují do své kanceláře	
82	INT		N	PALOOKA STUDIOS - LIVING ROOM	1/8	JOE/ SAMMY/ JERRY GLOVSKY	NY	začínají tvořit	
83	EXT		D, 2 měsíce později	BRONX STOOP	1/8	2 BOYS/ 1 GIRL	NY	všichni si kupují nový komiks	
84	EXT		D	BRONX BACK YARD	1/8	2 BOYS/ 1	NY	nadšení z Escapisty	
85	INT		N	KLAYMAN APT - SAMMY'S BEDROOM	1/8	JOE/ SAMMY	NY	Sammy je unavený a spí, Joe píše dopis Thomasovi, že ho také dostane do Ameriky	
86	EXT		D - svítání	FLATBUSH AVENUE	1/8	JOE	NY	Joe odesílá dopis pro Thomase	
87	EXT		D	BROOKLYN BRIDGE	1/8	JOE	NY	Joe se dívá na přístav, kde zrovna připlouvá loď	
88	EXT		D	CUNARD PIERS	3/8	JOE/ EXTRAS		Ptá se, odkud loď přijela	
89			1939		PANELS G		JOE/ TALL NAZI		scény s Escapisty, kde bojuje proti vysokému nacistovi
90	EXT		1939	D	CUNARD PIERS	1 1/8	ROSA SAKS/ JOE/ HOFFMAN		Joe se setkává s Rosou, pamatují se na sebe z dřívějšíka, Rosa pomáhá dětem nastoupit do autobusu
91	EXT			D	VINTAGE BLUE BIRD SCHOOL BUS	1/8			Z ROKU 1933, TRANSATLANTIC RESCUE AGENCY, INC. Jede městem
92	INT	D		SCHOOL BUS	7/8	ROSA/ JOE/ HOFFMAN/ KIDS		Rosa Joeovi popisuje svojí misi, mají záchranou loď Ark of Miriam a vozí děti z Evropy, Joe jí říká o svém bratrovi	
93	EXT	D		PALOOKA STUDIOS	1/8	JOE/ ROSA/ SAMMY		Joe vystupuje z autobusu a mává ostatním	
94	INT	1904	N	HOUDINI'S CABINET - HIPPODROME	2/8	HOUDINI/ BESS/ DIVÁCI	LONDÝN	Houdini bojuje, všichni jsou napjatí	
95	INT		N	HIPPODROME THEATER - STAGE	1/8	HOUDINI/ BESS/ DIVÁCI	LONDÝN	Bess ho s úsměvem pozoruje	
96	INT		D	KLAYMAN APT - SAMMY'S BEDROOM	6/8	JOE/ SAMMY	NY	Sammy píše, baví se s Joem	
97	EXT		D	TRANSATLANTIC RESCUE AGENCY	4/8	ROSA/ JOE		Joe se setkává s Rosou, je nervózní	
98	INT	D	TRANSATLANTIC RESCUE AGENCY - DORMITORY	2/8	ROSA/ JOE/ CHILDREN		procházejí místnostmi, které jsou plné dětí		
99	INT	D	TRANSATLANTIC RESCUE AGENCY - HALLWAY	2/8	ROSA/ JOE		jdou chodbou a vidí na dveřích napsáno Herman Hoffman, Rosa Joea povzbuzuje, aby za ním šel a řekl mu všechno o svém bratrovi		
100	INT	D	TRANSATLANTIC RESCUE AGENCY - HOFFMAN'S OFFICE	2 3/8	ROSA SAKS/ JOE/ HERMANN HOFFMAN/ MR. SIEGFRIED SAKS		Joe prosí Hoffmana aby mu pomohl bratra dostat k němu, Hoffman zná Kornbluma, rozhodne se mu pomoci		
101	INT	N	PALOOKA STUDIOS	1 2/8	SAMMY/ JOE	NY	Sammy a Joe pracují na nových dílech		
102	EXT			34 th STREET	1/8	MESSENGER	NY	messenger vyjíždí s novými komiksy do Iriquis color, kde se musí schvátit, a poslat k tisku	
103	INT			IROQUOIS COLOR	1/8	MESSENGER	NY	doručuje komiksy	
104	EXT	1939		NY STREET BEFORE IROQUOIS COLOR BUILDING	1/8		NY	komiksy jsou schváleny a posílány na tisk	
105	INT			PRINTING PLANT	1/8			průběh tisku komiksů a roz distribuování do všech stánků	
106	EXT				34 th STREET	1/8	NEWSDEALER / ANAPOL/ ROSA SAKS	Anapol si čte komiks, Rosa přichází do kanceláře	

107	INT		D	EMPIRE BULLPEN	2 4/8	JOE/ SAMMY/ ROSA		Rosa se seznámí se Sammym, rozhlíží se po místnosti, a prohlíží si komiksy, líbí se jí a rozhodne se pozvat Joea a Sammyho na večírek pro Salvatora Dalího
108	INT		N	SAKS APT – LIVING ROOM	2 1/8	JOE/ SAMMY/ ROSA/ MR. SAKS/ GALA DALI/ EXTRAS	UPPER WEST SIDE	večírek s Dalím v plném proudu, všichni se baví
109	INT		N	SAKS APT – HALLWAY	4/8	JOE/ ROSA	UPPER WEST SIDE	Salvator Dalí požádá Joea o cigaretu, ten ji nemá, rosa pro ně jde na chodbu, Joe jí následuje, Rosa ho pozve k sobě do pokoje na sbírku nočních můr a motýlů, co pěstuje
110	INT		N	SAKS APT – ROSA'S ROOM	7/8	JOE/ ROSA	UPPER WEST SIDE	jsou u Rosy v pokoji, baví se, koukají se na motýly
111		1939		PANELY I		JOE/ ROSA/ LUNA MOTH		
112	INT		N	SAKS APT – ROSA'S ROOM	3/8	JOE/ ROSA/ THOMAS KAVALIER/ DONALD SAKS	UPPER WEST SIDE	chystají se políbit, ve dveřích Joe uvidí Thomase a lekne se, ve skutečnosti je to Rosin mladší bratr Donald
113	INT		N	SAKS APT – LIVING ROOM	1/8	SAMMY/ MAN	UPPER WEST SIDE	Sammy sedí posmutněle u stolu
114	INT		N	SAKS APT – HALLWAY	1/8	SAMMY/ 2 MEN	UPPER WEST SIDE	Zvedne se a jde potemnělou chodbou kde uvidí dva muže se líbat, lekne se a vrátí se zpět ke stolu
115	INT		N	SAKS APT – LIVING ROOM	1/8	SAMMY/ MAN	UPPER WEST SIDE	zpět dosedne ke stolu
116	EXT		N	UPPER WEST SIDE – OUTSIDE OF SAKS APT	5/8	JOE/ SAMMY	UPPER WEST SIDE	Sammy a Joe odcházejí z party pryč
117	INT		N	SUBWAY CAR	1/8	SAMMY	NY	Sammy nastupuje do prázdného metra
118	INT		N	EMPIRE STATE BUILDING – GROUND FLOOR LOBBY	4/8	SAMMY/ MARTY GOLD		Sammy potkává Marty Golda, Sammy se cítí osamělý
119	EXT		N	BROOKLYN BRIDGE	1/8	JOE		Joe jde městem, zjistí že mu na rukávu visí motýl
120	INT		D	ANAPOL'S OFFICE	3/8	ASHKENAZY/ ANAPOL/ DEASEY/ SAMMY		všichni se baví o talentu Joea
121		1939		PANELS J				
122	INT		N	SAKS HISPANO-SUIZA	1/8	DRIVER/ JOE/ ROSA		Joe a Rosa se vášnive objímají v luxusním sportáku
123	EXT		D	SWAMPS AT FLORIDA	2/8	ANAPOL/ MRS. ANAPOL/ 2 ANAPOL'S DAUGHTERS		Anapol se fotí se svými dcerami, plní se mu životní sen, je bohatý a cestuje se svojí rodinou
124	INT		D	EMPIRE COMICS OFFICES – ELEVATOR LOBBY	1/8	EXECUTIVES/ TRACY BACON/ ANAPOL		Do lobby přichází Tracy Bacon
125	INT		D	EMPIRE BULLPEN	3 1/8	JOE/ SAMMY/ ANAPOL/ TRACY BACON/ EXECUTIVES		Sammy si myslí že si Joe přivydělává za jeho zády jiným komiksem, Joe přiznává, že měl malou práci bez něj, Sammy je zklamaný, hádají se, všimne si Tracyho a líbí se mu, dohodnou se na společné schůzce
126	INT		D	NEDICK'S RESTAURANT	2/8	TRACY BACON/ SAMMY		jsou spolu na schůzce, baví se
127	INT		D	EMPIRE BULLPEN	5/8	MESSENGER/ JERRY GLOVSKY/ JOE/ ROSA		Joe obdrží telegram kde stojí, že Thomas přijede do Ameriky, Rosa stojí na konci místnosti, rozeběhnou se k sobě s radostí a obejmou se
128	INT		D	EMPIRE COMICS OFFICES – SUPPLY ROOM	1 2/8	JOE/ ROSA/ JERRY GLOVSKY		Joe a Rosa jsou ve skladu vyrušeni Jerryem, rozhodnou se jít někam jinam
129	INT		D	HISPANO- SUIZA	2/8	ROSA/ JOE/ DRIVER		Rosa s Joem nasedají do stříbrného sportáku a jedou na místo, kde se konala světová výstava
130	EXT		N – soumrak	TRIBOROUGH BRIDGE	1/8	ROSA/ JOE/ DRIVER		Taxi jede přes most, v dálí je vidt opuštěné světové výstaviště
131	INT		N	EMPIRE STATE BUILDING – OBSERVATION DECK	3/8	SAMMY/ TRACY BACON		otevře se výtah a z něj vystoupí Bacon a Sam
132	EXT		N- děšivé sodíkové světlo	FAIRGROUNDS	6/8	JOE/ ROSA	NY WORLD'S FAIR	Joe a Rosa stojí před lunaparkem, je opuštěný, jsou tam sami, rosa mu popisuje všechny pavilony, romantická chvíle

133	INT	1939	N	EMPIRE STATE BUILDING – OBSERVATION DECK	7/8	SAMMY/ TRACY BACON		Sammy a Tracy se baví, mají také romantický večer
134	EXT		N- soumrak	WORLD'S FAIR GROUNDS	3/8	JOE/ ROSA	NY WORLD'S FAIR	Joe a Rosa stojí u rampy k velké perisféře
135	EXT		N	PERISPHERE – UNDERSIDE PERISPHERE	3/8	JOE/ ROSA	NY WORLD'S FAIR	procházejí pod ní
136	INT		N	EMPIRE STATE BUILDING – OBSERVATION DECK	5/8	JOE/ ROSA	NY WORLD'S FAIR	začíná bouřka, schovávají se uvnitř perisphery, pomilují se
137	INT		N –blesky a hromy/ bouře	EMPIRE STATE BUILDING – OBSERVATION DECK	7/8	SAMMY/ TRACY BACON		Sam a Tracy pozorují z vyhlídky na Empire State Building bouřku
138	INT		D – ráno	KLAYMAN APT - SAMMY'S BEDROOM	3/8	ETHEL/ SAMMY		Sammy se probudí, stojí u něj Ethel, není tam ani Tracy, ani Joe
139	INT		D – ráno	KLAYMAN APT – KITCHEN	5/8	ETHEL/ SAMMY		Ethel a Sammy se baví o Joeovi, a jeho lásce
140	INT		D	KLAYMAN APT – FRONT HALL	3/8	ETHEL/ SAMMY		Ethel dává Sammymu dopis od Joeovy matky
141	INT		D	SAKS APT BUILDING – VACANT APT	4/8	JOE/ MR. SAKS	WEST END AVENUE	Saks ukazuje Joeovi nový prázdný byt v jeho hotelu. Joeovi se líbí, plánuje ho koupit a nastěhovat tam Rosu, svou rodinu a Thomase
142	INT		N	KLAYMAN APT – FRONT HALL	7/8	JOE/ ROSA/ SAMMY/ ETHEL	FLATBUSH AVENUE	Joe přivede Rosu domů na večeri
143	INT		N	KLAYMAN APT – DINING ROOM	1 7/8	JOE/ ROSA/ SAMMY/ ETHEL	FLATBUSH AVENUE	všichni se baví
144	INT		N	KLAYMAN APT – FRONT HALL	5/8	ETHEL/ SAMMY/ TRACY BACON	FLATBUSH AVENUE	zvoní zvonek, je to Tracy Bacon
145	INT		N	KLAYMAN APT – DINING ROOM	1 3/8	ETHEL/ SAMMY/ JOE/ ROSA/ TRACY BACON	FLATBUSH AVENUE	opět všichni u stolu a baví se
146	INT		N	KLAYMAN APT – KITCHEN	6/8	ETHEL/ SAMMY/ JOE	FLATBUSH AVENUE	Joe přijde za Ethel a Samem do kuchyně a oznámí jim, že se plánuje odstěhovat
147	INT	D	EMPIRE BULLPEN	7/8	SAMMY/ JOE	NY	Joe přijde za Sammym a říká mu, že končí s komiksy, dostal práci v galerii u Dalího. rozlučí se	
148		1939		PANELS K				
149	INT	1939	D	ARK OF MIRIAM – CABIN	3/8	CHILDREN	MID – ATLANTIC	Thomasovi se dostane do rukou komix od Kavaliera a Clave
150	INT		D	JOE'S APT – CORRIDOR	1/8	JOE/ ROSA	UPPER WEST SIDE	Joe provází Rosu novým bytem
151	INT		D	JOE'S APT – LIVING ROOM	6/8	JOE/ ROSA	UPPER WEST SIDE	prochází celým bytem, oba dva jsou z něj nadšeni
152	INT		D	JOE'S APT – POKOJ THOMASE	6/8	JOE/ ROSA	UPPER WEST SIDE	všechny stěny jsou pokresleny výjevy ze světové výstavy, náhle zazvoní telefon
153	INT		D	JOE'S APT – LIVING ROOM	1 3/8	JOE/ ROSA	UPPER WEST SIDE	Thomas volá Joeovi, chvilku se baví
154	INT		1904	N	HIPPODROME THEATER	7/8	HOUDINI/ REPORTER/ BESS	LONDON
155	INT	1939	N	ARK OF MIRIAM – CABIN	3/8	THOMAS KAVALIER/ CHILDREN/ MINDER	MID – ATLANTIC	všechny děti spí, někdo zachytí blížící se německou U boat, všichni se musí náhle evakuovat
156	INT		N	PIERRE HOTEL – BALLROOM	1/8	JOE/ DONALD SAKS/ EXTRAS		Joe má eskapistické vystoupení, asistuje mu Donald Saks, který ho poutá, všichni jsou v dobrém rozmaru
157	EXT		N	THIRD AVENUE, AT THE LODGE BAR	2/8	SAMMY/ TRACY BACON		Sammy a Tracy míří na rande
158	INT		N – temná atmosféra	LODGE BAR	1/8	SAMMY/ TRACY BACON		Sammy a Bacon vcházejí do gay baru
159	EXT		N	ARK OF MIRIAM – CABIN	1/8	THOMAS KAVALIER/ CHILDREN	MID – ATLANTIC	siréna hučí, Thomas je v záchranném člunu, spolu s dalšími dětmi, v rukou třímá komiks
160	INT		N	PIERRE HOTEL – BALLROOM	6/8	JOE/ DONALD SAKS/ EXTRAS		Joe pokračuje ve svém představení, vtipkuje, lidé ho povzbuzují, sklízí aplaus
161	INT		N	LODGE BAR	1 7/8	SAMMY/ TRACY BACON/ EXTRAS		Sammy a Bacon se políbí, když v tom přichází do gaybaru policie
162	EXT		D	U BOAT – CONNING TOWER	2/8	COMMANDER / LIEUTENANT	MID – ATLANTIC	Němci se připravují potopit ark of Miriam, blíží se bouřka

163	INT	1940	N	LODGE BAR	2/8	2 COPS/ SAMMY/ TRACY BACON/ EXTRAS		policajti odvádí lidi v poutech, útočí na Tracyho, mlátí ho, Sammy se mu snaží pomoci, je také pomlácen
164	INT		D	PIERRE HOTEL – BALLROOM	2/8	DONALD SAKS/ JOE/ ETXTRAS		Joe pokračuje ve svém představení, někdo přichází za panem Saksem a šeptá mu něco do ucha
165	INT		D	JOE'S CABINET	5/8	DONALD SAKS/ JOE/ MR. SAKS/ EXTRAS		Joe slyší Sakse vykřikovat o potopené záchranné lodi, neví se jestli někdo přežil. Joe je v bedně a vše slyší, snaží se okamžitě dostat ven, lidé mu pomáhají
166	EXT		D - svítání	NY AVENUE	4/8	SAMMY/ TRACY BACON/ NEWSBOY	NY	Sammy slyší novináře vykřikovat o potopené lodi Ark of Miriam, 300 dětí zahynulo na záchranných člunech během bouře.
167	EXT		D	APARTMENT BUILDING	5/8	TRACY BACON/ ROSA/ SAMMY	UPPER WEST SIDE	Tracy Bacon, Rosa a Sammy se potkávají před Joeovým bytem
168	INT		D	JOE'S APT	2/8	SAMMY/ ROSA	UPPER WEST SIDE	dostanou se dovnitř bytu, je prázdný, hledají Joea
169	INT		D	JOE'S APT – KITCHEN	3/8	SAMMY/ ROSA	UPPER WEST SIDE	Rosa se Samovi svěřá, že je těhotná.
170	INT		D	JOE'S APT – BEDROOM	3/8	SAMMY/ ROSA/ JOE	UPPER WEST SIDE	oba dva jsou unavení a usínají spolu v ložnici, Joe se vrací pro věci, vidí je a zanechá Rose dopis na rozloučenou, ve kterém píše o pomstě za Thomase, jde lovit německé U-boot.
171	EXT		D	GRAND CENTRAL STATION	1/8	SAMMY/ TRACY BACON		Bacon odjíždí na dlouhou dobu do Hollywoodu, Sammy se s ním loučí
172	INT		D	TRAIN COMPARTMENT	3/8	SAMMY/ TRACY BACON		Sam nakonec odmítne Tracyho nabídku odjet s ním a zůstane v New Yorku.
173	EXT	D - svítání	EAST RIVER – STEAM LINER	5/8	JOE		Joe čte dopis od matky, která se s ním loučí.	
174		1941	D	PANELY L		JOE/ 2 SAILORS	KELVINATOR STATION	
175	EXT		D	KELVINATOR STATION	1/8			záběr na vojenskou antarktickou stanici, do které se Joe přihlásil.
176	INT		D	KELVINATOR STATION – CREW'S QUARTERS	2/8	JOE/ 2 SAILORS		Joe s pár ostatními vojáky na stanici.
177	EXT		D	AT THE MAILBOXES	1/8	ROSA/ MR. SAKS	NYC	Těhotná Rosa posílá dopis Joeovi
178	INT		D	RABBI'S CHAMBERS	7/8	RABBI/ ROSA/ SAMMY	MANHATTAN	Sammy a Rosa mají svatební obřad. Navzájem se chrání před společností.
179	EXT		D	KELVINATOR STATION	1/8	JOE		Různé záběry na Joea a další vojáky.
180	INT		D	KELVINATOR STATION – RADIO SHACK	3/8	JOE		tři různé dny, zobrazení Joea jak tráví dny ve své radio boudě, čeká svou příležitost.
181	EXT		D	GERMAN STATION-JOTUNHEIM	1/8	JOE		Joe dostane zprávu od Německé lodi, je na druhém konci Antarktidy.
182	INT		D	KELVINATOR STATION – C.O.'S OFFICE	1/8	JOE/ C.O.		Joe zamlčí svému šéfovi zprávu Německé stanici.
183	INT		D	KELVINATOR STATION	3/8	JOE		postupně vidíme Joea v koupelně, v hangáru, připravuje se na útok, "vypůjčí" si letadlo a vydává se na Německou stanici Jotunheim.
184	INT		D	APARTMENT BUILDING	4/8	ROSA/ SAMMY/ ETHEL	WEST END AVENUE	Rosa a Sammy mají svatební hostinu. Rosa stále myslí na Joea, Sam na Tracyho.
185	EXT		D	ANTARCTICA	1 1/8	JOE/ SCIENTIST	ANTARCTICA	Joe a Němec vedou rozhovor, navzájem se postřelí.
186	EXT		N	GERMAN STATION-JOTUNHEIM	3/8	JOE/ SCIENTIST		Joe nakonec Němce zabije, zhroutí se z toho a chce ho okamžitě zachránit.
187		1945		PANELS M		JOE/ DEAD SCIENTIST'S BODY		
188	EXT		N	GERMAN STATION-JOTUNHEIM	2/8	JOE/ DEAD SCIENTIST'S BODY	ANTARCTICA	Joe táhne zakrvácenou mrtvou ve sněhu, směrem k opuštěné Německé stanici.
189	INT		D	MOVIE THEATER	3/8	SAMMY	NEW YORK	Sammy sedí v kině, dívá se na zprávy o dobyté stanici Kelvinator, pláče a vzpomíná na Joea, Je o poznání hubenější strhaný.
190	INT		D	APARTMENT SAMMYHO A ROSY	2/8	ROSA/ SAMMY/ MR. SAKS/ TOMMY	WEST END AVENUE	pohled na apartmán, změněný, veškeré stopy po „World's fair“ jsou pryč.
191	INT		D	APARTMENT – KITCHEN	2 1/8	ROSA/ SAMMY/ MR. SAKS/ TOMMY	WEST END AVENUE	Rosa krmí malého Tommyho (syn), truchlí nad smrtí Joea, myslí si, že je již dávno mrtev.

192		1945		PANELS N				Joe je mezitím ve vojenské nemocnici po roční rekonvalescenci, dívá se na stovky neotevřených dopisů od Rosy. Nechce je otevřít.
193	INT	1945	D	TRAIN	1/8	JOE	ČESKOSLOVENSKO	Joe v uniformě, dívá se z okna na českou krajinu.
194	INT		N	COFFIN	1/8	JOE		
195	EXT		D	TEREZÍN STREETS	1/8	JOE		Joe prochází prázdnými ulicemi. Dopadá na něj smutek.
196	EXT		D	PRAGUE STREETS	1/8	JOE	PRAHA – STARÉ MĚSTO	Joe prochází Pražskými ulicemi, stejná místa v jakých se procházel před tím, než odjel do Ameriky(AVU, ...)
197	EXT		D	AT KORNBLUM'S APARTMENT	1/8	JOE	PRAHA	Joe stojí před domem Kornbluma, dům je opuštěný, fasáda je zašlá, kolem jsou zbytky barikád, jde dál.
198	EXT		D	AT KAVALIER'S APARTMENT	1/8	JOE	PRAHA	Joe je před domem, kde vyrůstal, v oknech domu jsou vyvěšené rudé vlajky na počest sovětských osvoboditelů
199	INT		D	AK – BOYS' BEDROOM	1/8	JOE	PRAHA	Joe vchází do prázdného zdestruovaného pokoje, padá na kolena
200	EXT		D	CHARLES BRIDGE	3/8	JOE/ GERMAN SNIPER/ 2 RUSSIAN SOLDIERS/ EXTRAS	PRAHA	Joe vzpomíná na svého bratra, a v tom je zadržen ruským vojákem, který si myslí, že je Američan.
201	INT		D	JAILHOUSE	4/8	JOE	PRAHA	Joe je z vězení osvobozen díky Kornblumovi, který se náhle objeví.
202	EXT		D	VALDŠTEJNSKÉ ZAHRADY	2/8	JOE/ KORNBLUM	PRAHA	Joe se prochází s Kornblumem a baví se o tom, co se všechno událo.
203	INT		N	JEWISH DISTRIBUTION COMMITTEE HQ	1 7/8	JOE/ KORNBLUM/ EXTRAS- REFUGEES, AID WORKERS	PRAHA - BÝVALÝ HOFZINSER KLUB	Kornblum přemlouvá Joea aby s ním unikl do Palestiny. V Praze už je nic dobrého nečeká.
204	INT		D	JEWISH DISTRIBUTION COMMITTEE HQ	5/8	JOE/ KORNBLUM/ CHILDREN	PRAHA - BÝVALÝ HOFZINSER KLUB	procházejí spolu ven, baví se o Golemovi, Kornblum Joea pobídne ať jde na židovský hřbitov.
205	EXT		D	JEWISH CEMETERY	4/8	JOE	PRAHA	Joe se prochází hřbitovem, sedne si u hrobu rabína Löwa a otevírá jeden dopis od Rosy za druhým, dozví se, že s ní má svna.
206	INT		D	JEWISH DISTRIBUTION COMMITTEE – CHILDREN'S DORMITORY	7/8	JOE/ SMALL BOY/ CHILDREN	PRAHA - BÝVALÝ HOFZINSER KLUB	Joe potkává malého kluka, který si čte komiksy, ukazuje mu Escapistu, jeho nejoblíbenější komiks.
207	EXT		D	STEAMSHIP DOCK	2/8	JOE/ EXTRAS	LE HAVRE- HARBOR	Joe se vrací do Ameriky, nastupuje na loď
208	INT		N	TRANSPORT SHIP	2/8	JOE/ EXTRAS		Joe je ve společné místnosti, všichni kolem hrajou karty apod. On kreslí další příběh.
209			1945		PANELS O		JOE/ GOLEM	O Golemovi
210	INT		N	TRANSPORT SHIP	7/8	SOLDIER/ WALTER NILSSEN/ JOE		Joe se seznámí s Walterem Nilssenem, který mu nabízí práci v Minnesotě.
211	EXT		D	TRANSPORT SHIP-DECK	1/8	JOE	NY	Příjezd do New Yorku.
212	EXT		D	APARTMENT BUILDING	4/8	TOMMY/ ROSA/ SAMMY/ JOE	WEST END AVENUE	Joe přichází k apartmánu, Rosa nakládá Tommyho do auta, Sammy ho připoutává, Joe zpanikaří a schová se.
213	EXT	D	FLATBUSH APARTMENT	1/8	JOE/ ETHEL	WEST END AVENUE	Joe vychází z metra	
214	INT	D	FLATBUSH APARTMENT-LIVING ROOM	1 3/8	JOE/ ETHEL	WEST END AVENUE	Joe se vidí s Ethel, ten mu radí jít za Rosou a Sammym domů.	
215	INT	N	APARTMENT-ROSA'S AND SAMMY'S BEDROOM	7/8	ROSA/ SAMMY	WEST END AVENUE	slyší klepání dveří	
216	INT	N	APARTMENT – HALLWAY	1 4/8	ROSA/ JOE/ SAMMY/ TOMMY	WEST END AVENUE	Rosa otevírá dveře a vidí Joea. Je v šoku.	
217	INT	N	APARTMENT KITCHEN	2 7/8	SAMMY/ ROSA/ JOE	WEST END AVENUE	Sammy, Rosa a Joe sedí v kuchyni, ticho, Rosa včítá dopisy atd.	
218	INT	N	APARTMENT – HALLWAY	4/8	ROSA/ JOE	WEST END AVENUE	Joe se dozví, že Tommy říká Sammymu „tati!“	
219	INT	N	APARTMENT – LIVING ROOM	5/8	JOE/ TOMMY	WEST END AVENUE	Joe se baví s malým Tommym.	
220	INT	D	APARTMENT – LIVING ROOM	5/8	JOE/ SAMMY/ TOMMY	WEST END AVENUE	Joe se probudí na gauči, Tommy hraje na piano, Sam nechá Joea učešat Tommymu vlasy, odchází do koupelny.	
221	INT	D	APARTMENT BATHROOM	3/8	JOE/ TOMMY/ ROSA	WEST END AVENUE	Joe češe Tommymu vlasy, Rosa je pozoruje z dálky	

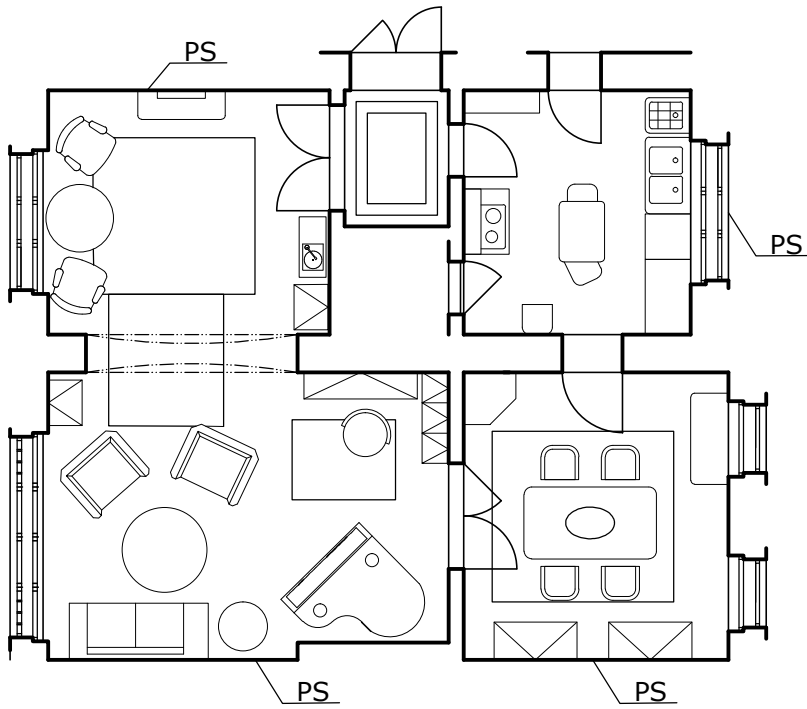
222	EXT	1945-1950	D	RIVERSIDE PARK – EMBANKMENT	1 2/8	JOE/ ROSA/ MR. SAKS	NY	Rosa a Joe se spolu baví o minulosti, budoucnosti, Rosa ho vyhazuje pryč, v tom příběhne uplakaný Tommy, že vidí, dědu, mrtvého Sakse za kolotočem.	
223	INT		D	PALOOKA STUDIOS – HALLWAY	2/8	SAMMY/ JERRY GLOVSKY	NY	Sammy hledá Joea, zvoní na Jerry Glovskyho, ten ho k němu vede skrz celé Palooka studios	
224	INT		D	PALOOKA STUDIOS – LIVING ROOM	3/8	SAMMY/ JERRY GLOVSKY/ JOE	NY	procházejí do obýváku, prostor je opuštěn, skci po zemi, mezi odpadky, Jerry říká Sammymu o tom, že se pohled na komiksového hrdinu změnil...	
225	INT		D	PALOOKA STUDIOS – BEDROOM	1 5/8	JOE/ SAMMY	NY	Sammy narazí v obýváku na Joea, ten kreslí jeden obrázek za druhým, má rozpracovaný osobní projekt, o kterém se nechce moc dělit, říká Sammymu, že odjíždí pracovat do Minnesoty.	
226	INT		D	VERBITSKY BROS. FUNERAL HOME	7/8	RABBI/ JOE/ SAMMY/ ROSA/ CROWD OF PEOPLE	NY	Joe se najednou objeví na pohřbu, Rosa a Sammy ho vidí.	
227	INT		D	FUNERAL CHAPEL	3/8	TOMMY/ ROSA/ SAMMY/ JOE/ RABBI/ CROWD OF PEOPLE	NY	pohřeb	
228	INT		D	SAMMY AND ROSA'S APARTMENT	2/8	ROSA/ JOE/ SAMMY/ TOMMY/ EXTRAS	WEST END AVENUE	pohřební hostina	
229	INT		D	APARTMENT – SAKS' ROOM	1 6/8	ROSA/ JOE	WEST END AVENUE	Rosa narazí na smutnicího Joea, ten říká, že musí brzo vyrazit na vlak do Minnesoty.	
230	INT		D	ELEVATOR	3/8	JOE/ DELIVERY MAN	WEST END AVENUE	Joe jede výtahem, a potká posílčeka, který za ním jede s balíčkem pro něj.	
231	INT		D	APARTMENT LIVING ROOM	2 3/8	JOE/ TOMMY/ ROSA/ SAMMY	WEST END AVENUE	Joe se vrací s balíkem do bytu, nechce ho otevřít, o několik hodin později ho otevře, je v něm hlína, z Vltavy (příběh o Golemovi, dar od Kornbluma)	
232	INT		N	APARTMENT – SAKS' ROOM	3/8	ROSA/ JOE/ TOMMY	WEST END AVENUE	Rosa dá Tommyho spát a začne poklízet zbytky, Joe je nablízku	
233	INT		N	APARTMENT HALLWAY	5/8	ROSA/ JOE/ SAMMY	WEST END AVENUE	Rosa slyší na chodbě Sammyho. Ten odchází pryč, za Tracym, žít nový život s ním.	
234	EXT		N	APARTMENT BUILDING	1 6/8	SAMMY/ JOE	WEST END AVENUE	Sammy odchází z domu, Joe za ním běží, děkuje mu za všechno, nabízí mu spolupráci na novém komiksu, který před ním tajil, v pozadí jsou vidět ohňostroje, válka končí.	
235	INT		N	APARTMENT	1/8	ROSA/ JOE	WEST END AVENUE	Rosa a Joe se usmířují, začnou spolu nový život.	
236	INT		1904	D	HIPPODROME THEATER	1/8	HOUDINI/ BESS/ DIVÁCI	LONDON	napnutý dav lidí bedlivě pozoruje jak Houdini zápasí s želízky.
237	INT			D	CABINET OF MYSTERY	6/8	HOUDINI/ BESS/ DIVÁCI	LONDON	Houdinimu se přes hodinu nedaří. Žádá ženu Bess aby mu podala sklenici vody.
238	INT			D	HIPPODROME THEATER – STAGE	3/8	HOUDINI/ BESS/ DIVÁCI	LONDON	Bess, celá nesvá, podává Houdinimu sklenici vody, pak ho políbí a odchází z jeviště. Po dalších 40ti minutách se nakonec Houdini z želízek vysvobodí, zhroutí se na zem a v tu chvíli je skandujícím davem vnesen do publika.
239								Konec (závěrečné titulky a název filmu The amazing adventures of Kavalier and Clay)	

5.6.2 Set list

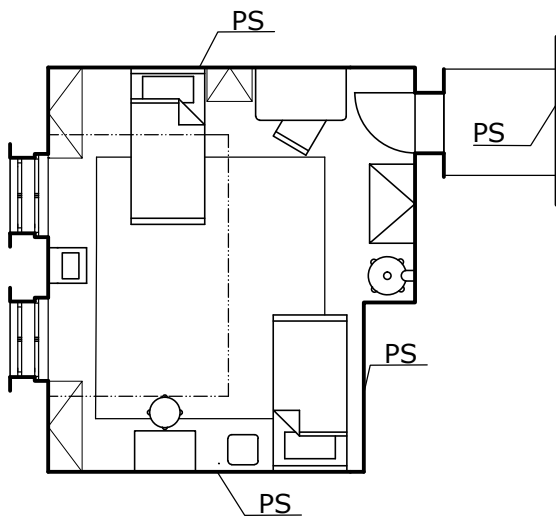
LOCATION	CITY PART	PERIOD	E/I	SET	PARTS OF THE DECORATION	REALIZACE
LONDON		1904	INT	HIPPODROME THEATER	STAGE	INT - STAVBA V ATELIERU/ EXTERIER-STAVBA NA LOKACI + CGI
					AUDITORIUM	
PRAGUE	JOSEFOV	1. 1935-1939/ 2. 1945	EXT + INT	BERNARD KORNBLUM'S APARTMENT	LIVING ROOM	BYT -STAVBA V ATELIERU, EXT-LOKACE, STAVBA + CGI
			EXT + INT	KAVALIER APARTMENT	LIVING ROOM	STAVBA V ATELIERU
					BOYS' BEDROOM	
					BATHROOM	
	CELLAR					
	EXT + INT	FALEDER MORTUARY (JEWISH CEMETARY)	WORKROOM	LOKACE/ POPŘ. STAVBA V ATELIERU		
	OLD TOWN	1. 1935-1939/ 2. 1945	EXT	STREET	DARK STREETS	LOKACE + SET DRESSING
				CHARLES BRIDGE	NA MOSTĚ/ POD MOSTEM	LOKACE + SET DRESSING
			EXT + INT	HOFZINSER KLUB/ LATER JEWISH DISTRIBUTION CIMMITTEE HQ	FOYER	EXTERIER- STAVBA, SET DRESSING NA LOKACI, INTERIER-LOKACE + SET DRESSING/ POPŘ. STAVBA V ATELIERU
					SMOKING ROOM	
	STORAGE ROOM					
	CORRIDOR					
	HOLEŠOVICE	1939	EXT+ INT	ACADEMY OF FINE ARTS	ATELIER	EXTERIER, INTERIER-LOKACE + SET DRESSING
CORRIDOR						
	1939	INT	HOSPITAL	CHILDREN'S WARD	LOKACE + SET DRESSING	
NEW TOWN	1939	EXT	CENTRAL BAHNHOF		STAVBA NA LOKACI	
	BROOKLYN	1939	EXT	ELEVATED TRACKS		STAVBA NA LOKACI/ BACKLOT + CGI
				BROOKLYN BRIDGE		REÁLNÁ LOKACE + CGI
				CUNARD PIERS		LOKACE / BACKLOT + CGI
				TRANSATLANTIC RESCUE AGENCY	DORMITORY	STAVBA V ATELIERU
	HALLWAY					
	HOFFMAN'S OFFICE					
	CONEY ISLAND	1939	EXT + INT	VAUDEVILLE HOUSE	DRESSING ROOM	STAVBA V ATELIERU / EXTERIER- LOKACE, CGI
				BOARDWALK		STAVBA NA LOKACI + CGI
	BROOKLYN - FLATBUSH AVENUE	1939	EXT + INT	KLAYMAN APARTMENT	SAMMY'S BEDROOM	EXTERIER - LOKACE + SET DRESSING, INTERIER - STAVBA V ATELIERU
					HALLWAY	
KITCHEN						
ETHEL'S BEDROOM						
FLATBUSH ROOF						
FRONT HALL						
	1. 1939 - 1940/ 2. 1945 - 1946	EXT + INT	PALOOKA STUDIOS	HALLWAY	EXTERIER- REÁLNÁ LOKACE + CGI , INTERIER- STAVBA V ATELIERU	
				LIVING ROOM		
				BEDROOM		

NEW YORK	MANHATTAN- MIDTOWN	1939 - 1940	EXT + INT	EMPIRE STATE BUILDING	OFFICES	EXTERIER- REÁLNÁ LOKACE + CG, INTERIER- STAVBA V ATELIERU
					ANAPOL'S OFFICE	
					ELEVATOR LOBBY	
					EMPIRE BULLPEN	
					NEDICK'S RESTAURANT	
		OBSERVATION DECK				
		E+ I		SUBWAY CAR		STAVBA V ATELIERU
		E+ I		GRAND CENTRAL STATION	TRAIN COMPARTMENT	STAVBA NA LOKACI + CGI
	MANHATTAN - UPPER WEST SIDE - WEST END AVENUE	1939	EXT + INT	SAKS APARTMENT	HALLWAY	STAVBA V ATELIERU
					ROSA'S ROOM	
					LIVING ROOM	
		1. 1939- 1940 / 2. 1945- 1946	EXT + INT	SAKS APARTMENT BUILDING - VACANT APARTMENT / LATER JOE'S APT. / LATER SAMMY AND ROSA'S APT.	CORRIDOR	STAVBA V ATELIERU
					LIVING ROOM	
					THOMAS' BEDROOM	
					KITCHEN	
			BEDROOM			
	1946	EXT	RIVERSIDE PARK	EMBANKMENT	STAVBA NA LOKACI	
	1946	EXT + INT	VERBITSKY FUNERAL HOME	WAITING ROOM	STAVBA V ATELIERU/ LOKACE	
				FUNERAL CHAPEL		
MANHATTAN - UPPER EAST SIDE	1940	EXT + INT	LODGE BAR		STAVBA V ATELIERU	
			PIERRE HOTEL	BALLROOM	STAVBA V ATELIERU / LOKACE	
QUEENS - NY WORLD'S FAIR	1940	EXT + INT	FAIRGROUNDS	PARKING	STAVBA BACKLOT + CGI	
				PERISPHERE		
BRONX	1939	EXT	STOOP		LOKACE + STAVBA	
		EXT	BACKYARD		LOKACE + STAVBA	
MID - ATLANTIC	1940	EXT + INT	ARK OF MIRIAM	CABIN	STAVBA + CGI	
			U BOAT	CONNING TOWER	STAVBA	
ANTARCTICA	1940-45	EXT + INT	KELVINATOR STATION	CREW'S QUARTERS	STAVBA V ATELIERU / EXTERIER- LOKACE + CGI	
				RADIO SHACK		
				C.O.'S OFFICE		
			GERMAN STATION- JOTUNHEIM		EXTERIER - LOKACE + CGI	
POLAND/ LITHUANIA BORDERS	1939	EXT	FOREST		LOKACE	
VILNIUS/ LITHUANIA	1939	EXT	STREET		LOKACE	
		INT	BOXCAR		LOKACE	
		INT	TRUCK	CABIN	STAVBA	
				TRUCK BED	STAVBA	
		INT	JAPANESE CONSULATE OFFICE		STAVBA V ATELIERU/ LOKACE	
INT	TRANS- SIBERIAN EXPRESS	CARRIAGE	STAVBA			
SAN FRANCISCO	1939	EXT	STREET		LOKACE	
LOST MIDWESTERN	1939	EXT	BUS		LOKACE	
KANSAS	1939	INT	CIRCUS SIDESHOW		STAVBA V ATELIERU/ LOKACE	

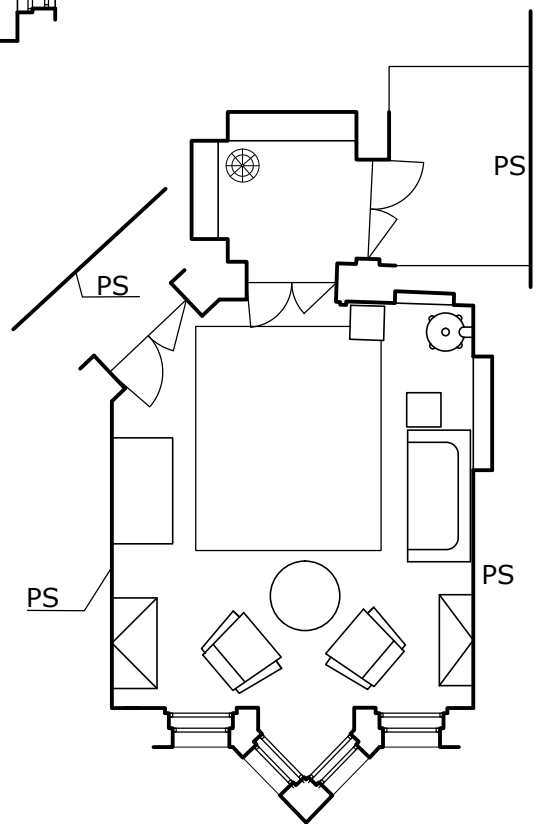
5.7 Obrazová část výtvarné koncepce



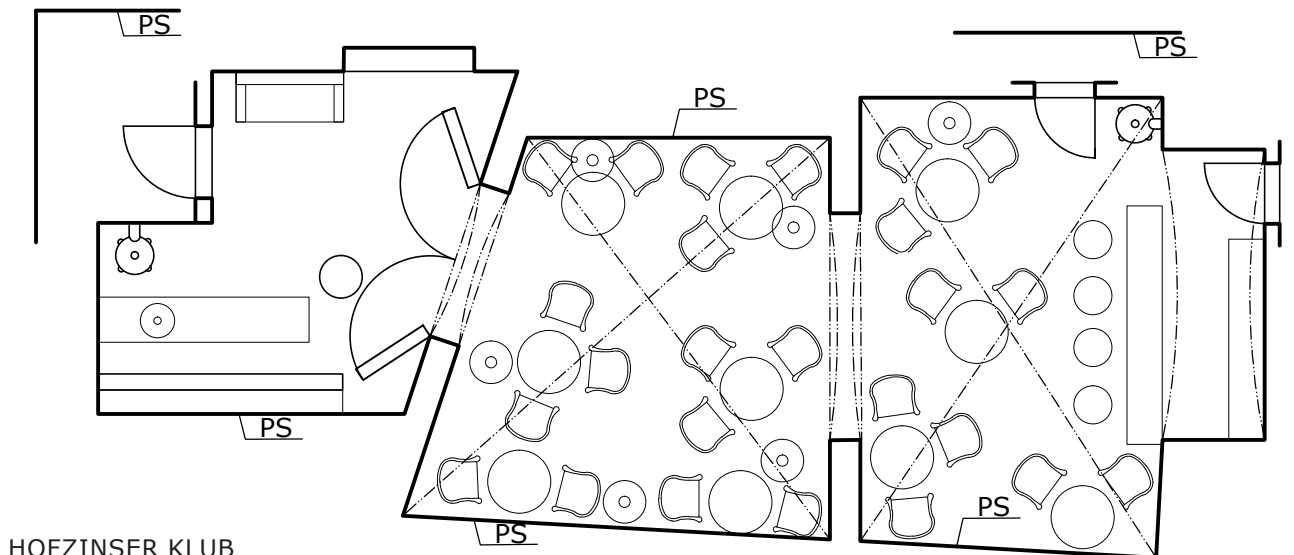
KAVALIERS' APARTMENT



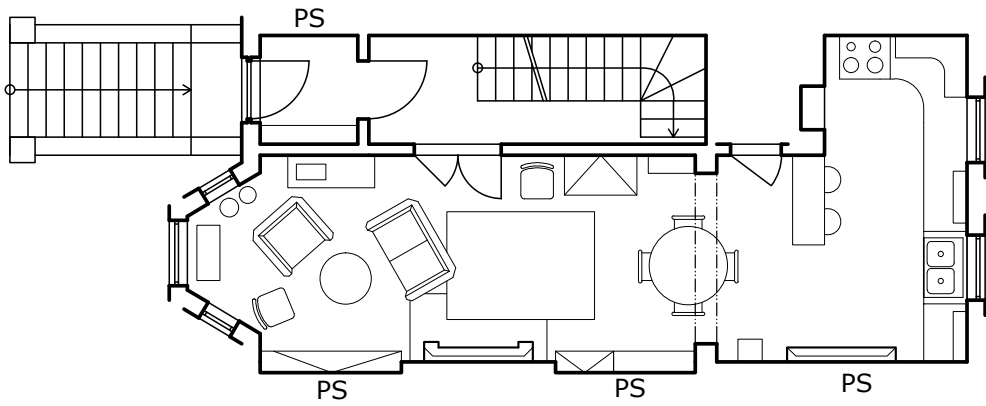
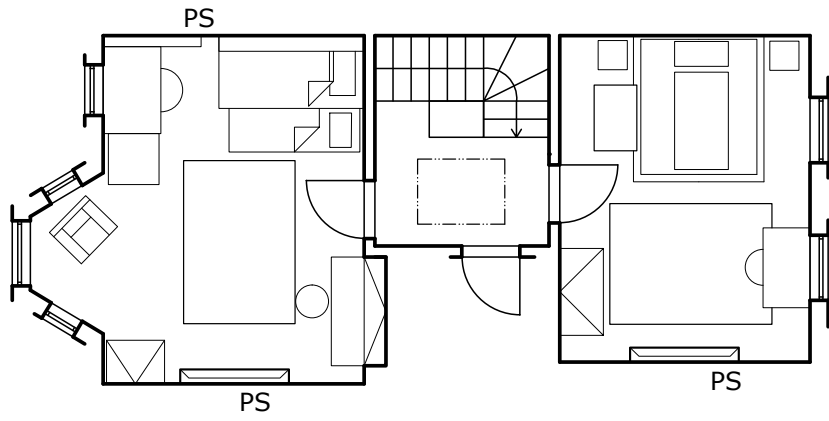
KAVALIERS' APARTMENT- BOYS' BEDROOM



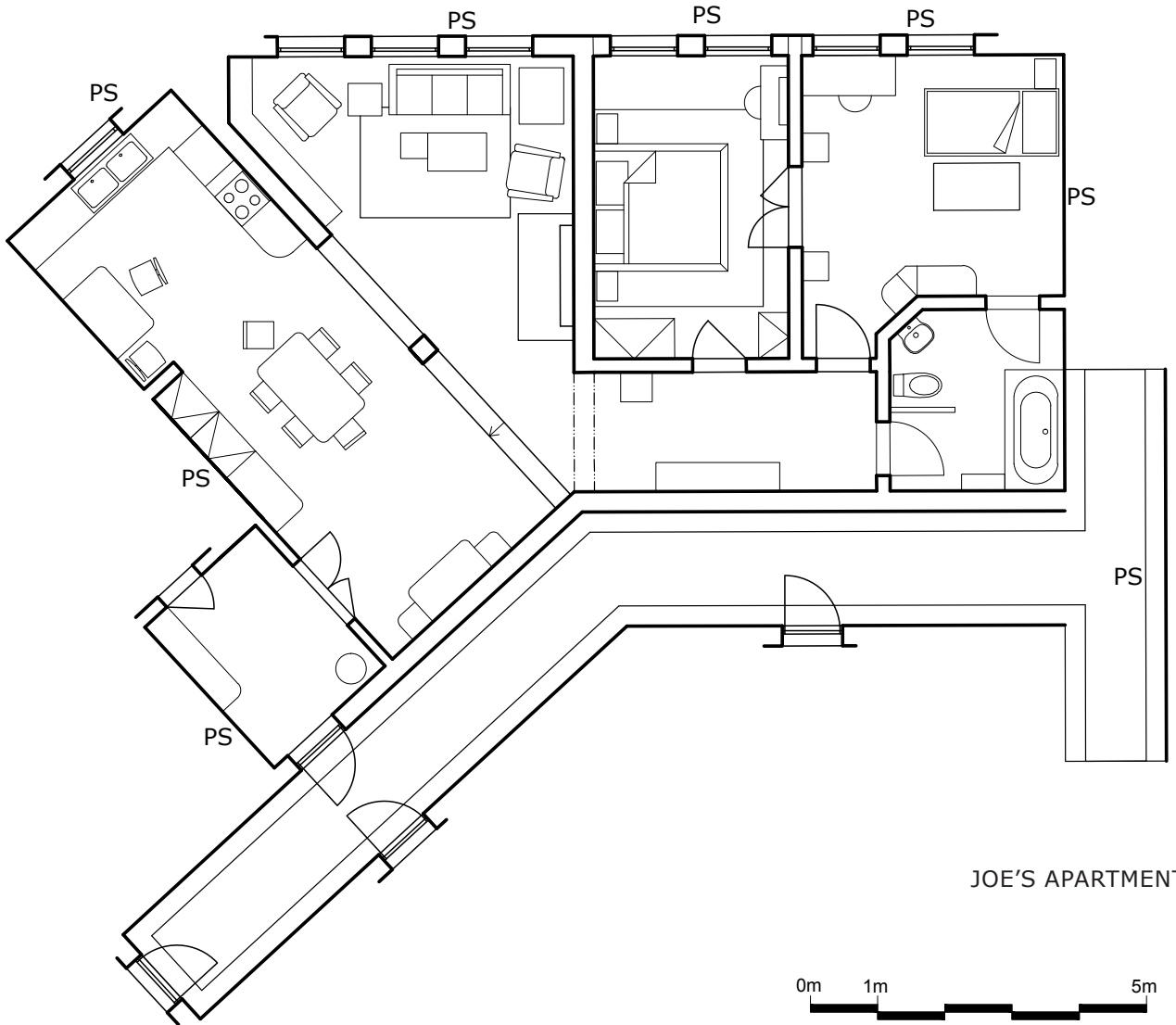
BERNARD KORNBLOM'S APARTMENT



HOFZINSER KLUB



KLAYMAN APARTMENT



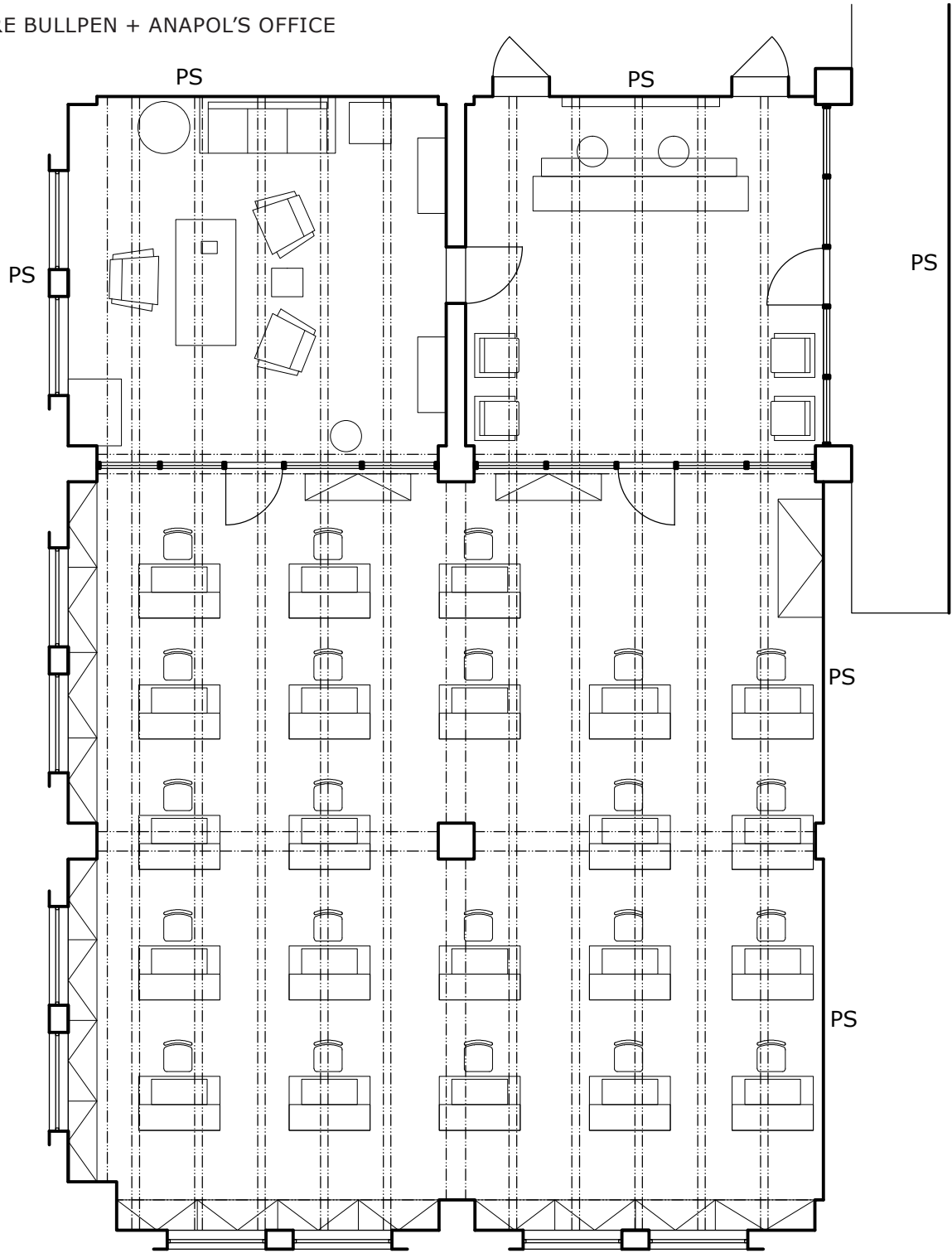
JOE'S APARTMENT



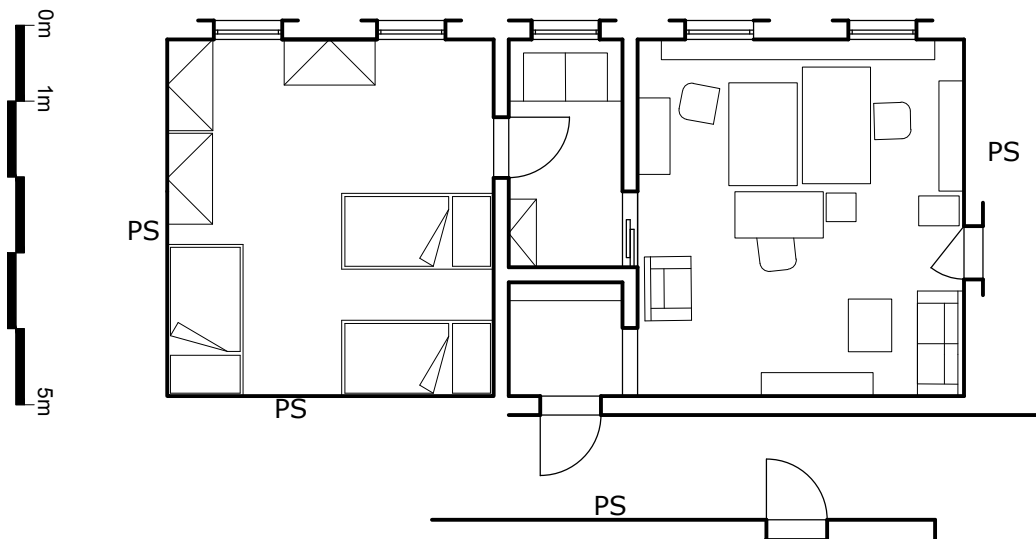
PŪDORYSY 1:100

PŪDORYSY 1:100

EMPIRE BULLPEN + ANAPOL'S OFFICE



PALOOKA STUDIOS





1. APARTMENT OF BERNARD KORNBLUM (OBR. 4-6.10.11)



2. KAVALIERS' HOUSE (OBR. 7.19)



3. KAVALIERS' APARTMENT - BOYS' BEDROOM (OBR. 9.12.18.34)



4. ACADEMY OF FINE ARTS - CORRIDOR (OBR. 28)



5. OLD TOWN - AT THE HOFZINSER CLUB (OBR. 30)



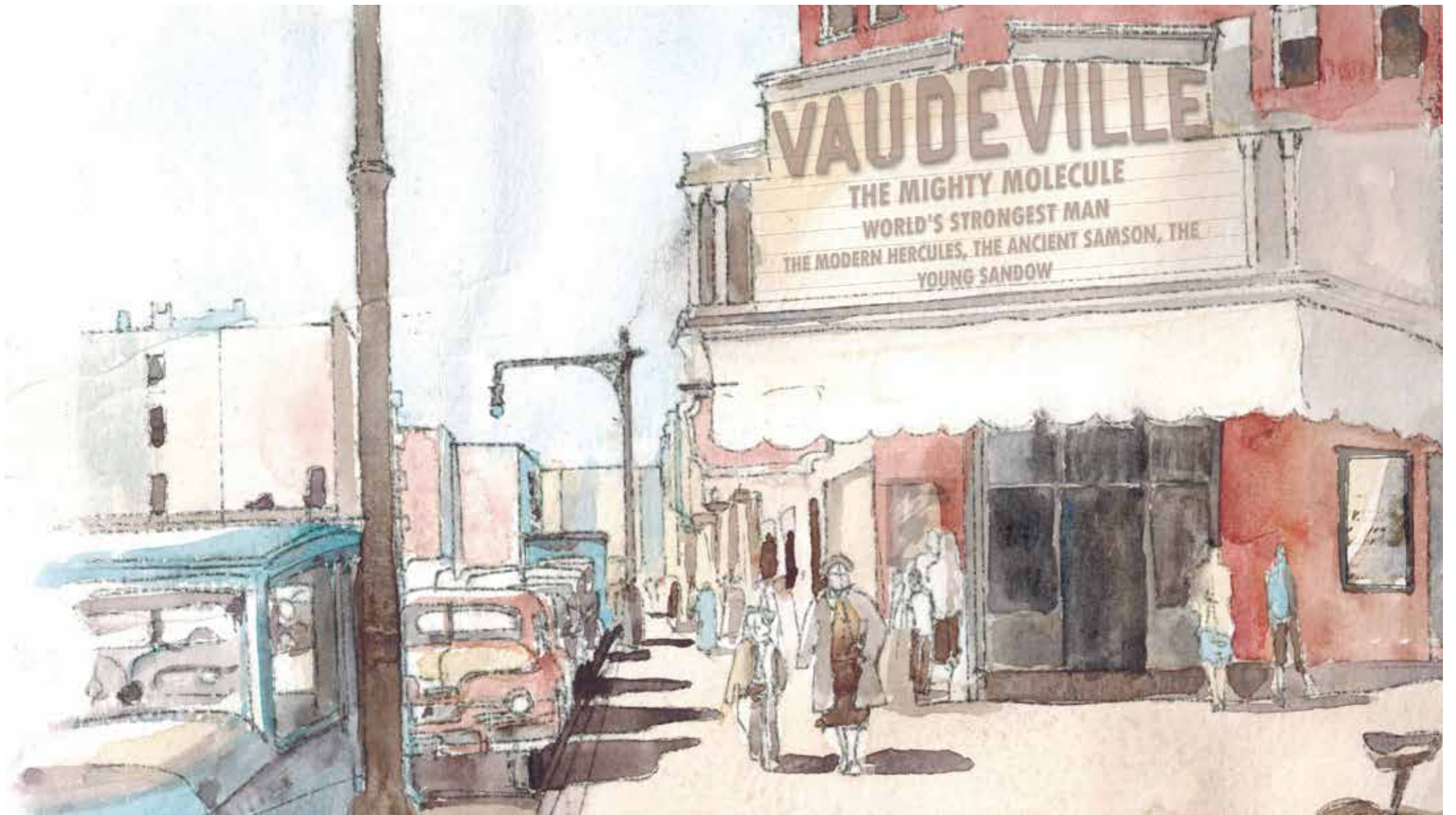
6. HOFZINSER CLUB- FOYER + SMOKING ROOM (OBR. 31.32)



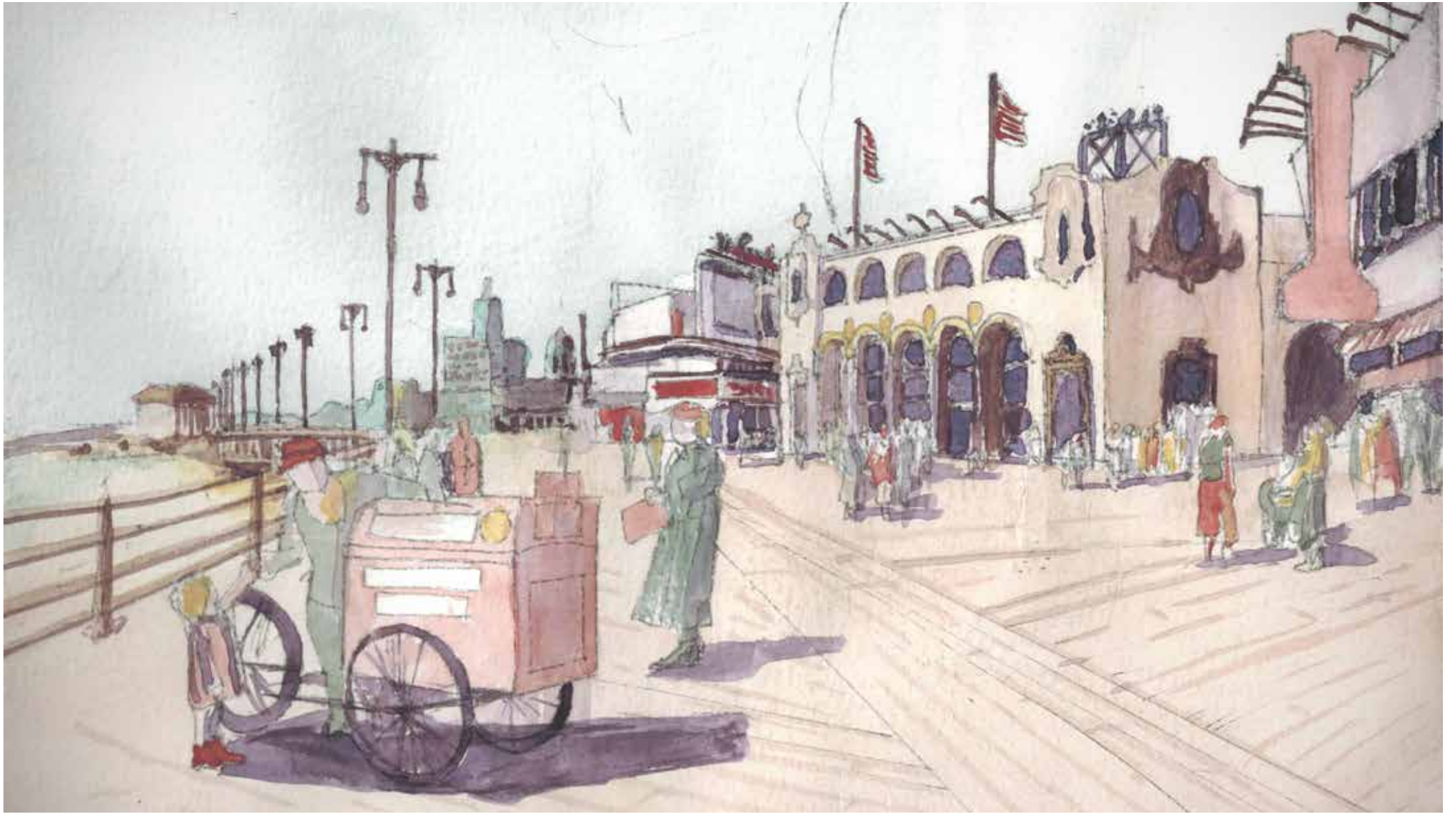
7. FALEDER MORTUARY - JEWISH CEMETERY (OBR. 37.39)



8. FALEDER MORTUARY - JEWISH CEMETERY (OBR. 38)



9. CONEY ISLAND - VAUDEVILLE HOUSE (OBR. 24)



10. CONEY ISLAND- BOARDWALK (OBR. 25)



11. BROOKLYN - ELEVATED TRACKS (OBR. 21)



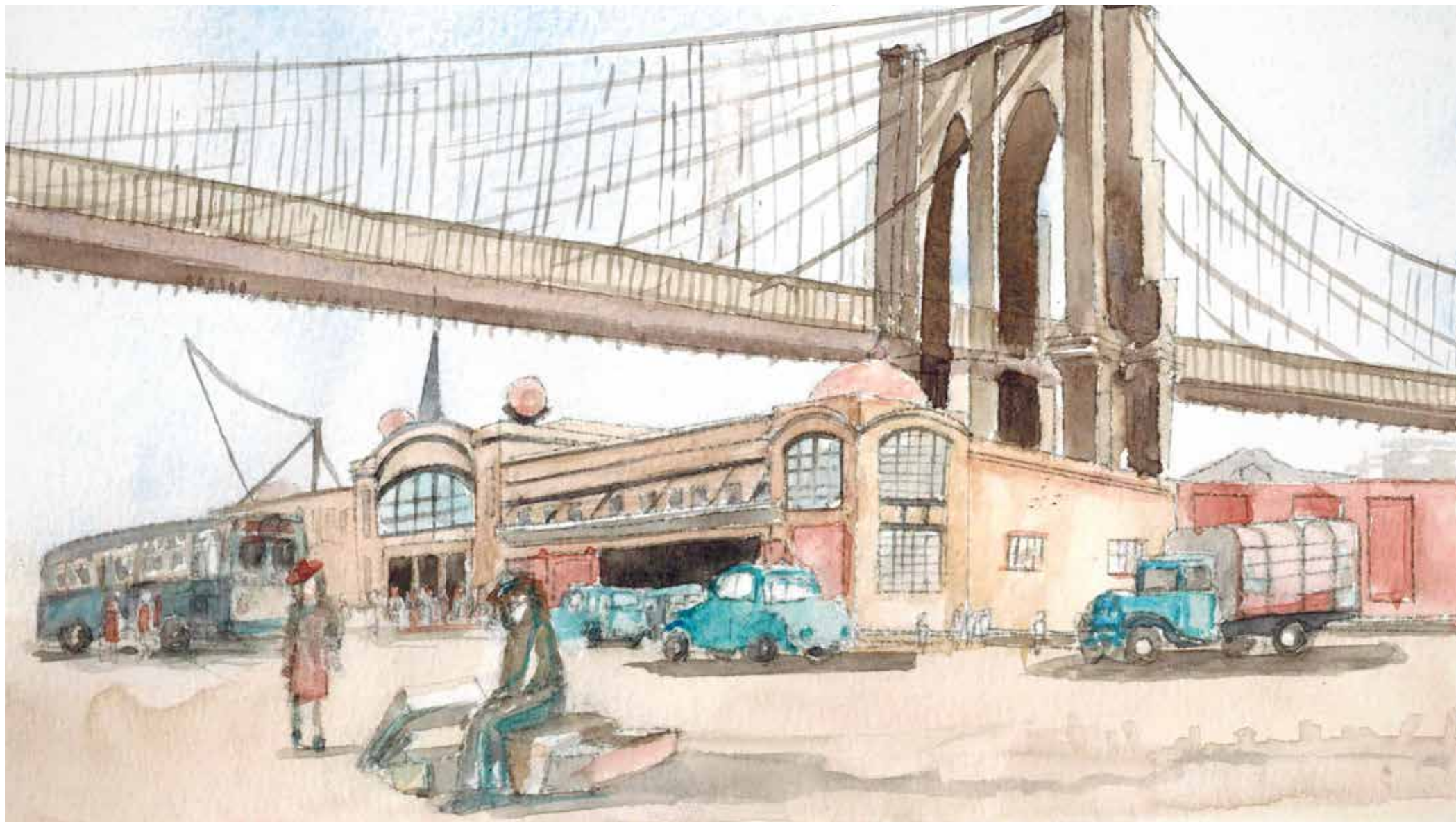
12. FLATBUSH - KLAYMAN'S ROW HOUSE (OBR. 59)



13. KLAYMAN APARTMENT - SAMMY'S BEDROOM (OBR. 56.62.80.85.96.138)



14. KLAYMAN APARTMENT - FLATBUSH ROOF (OBR. 63)



15. CUNARD PIERS (OBR. 88. 90)





17. EMPIRE BULLPEN (OBR. 107.125.127)



18. SAKS APARTMENT - LIVING ROOM (OBR. 108.113.115)

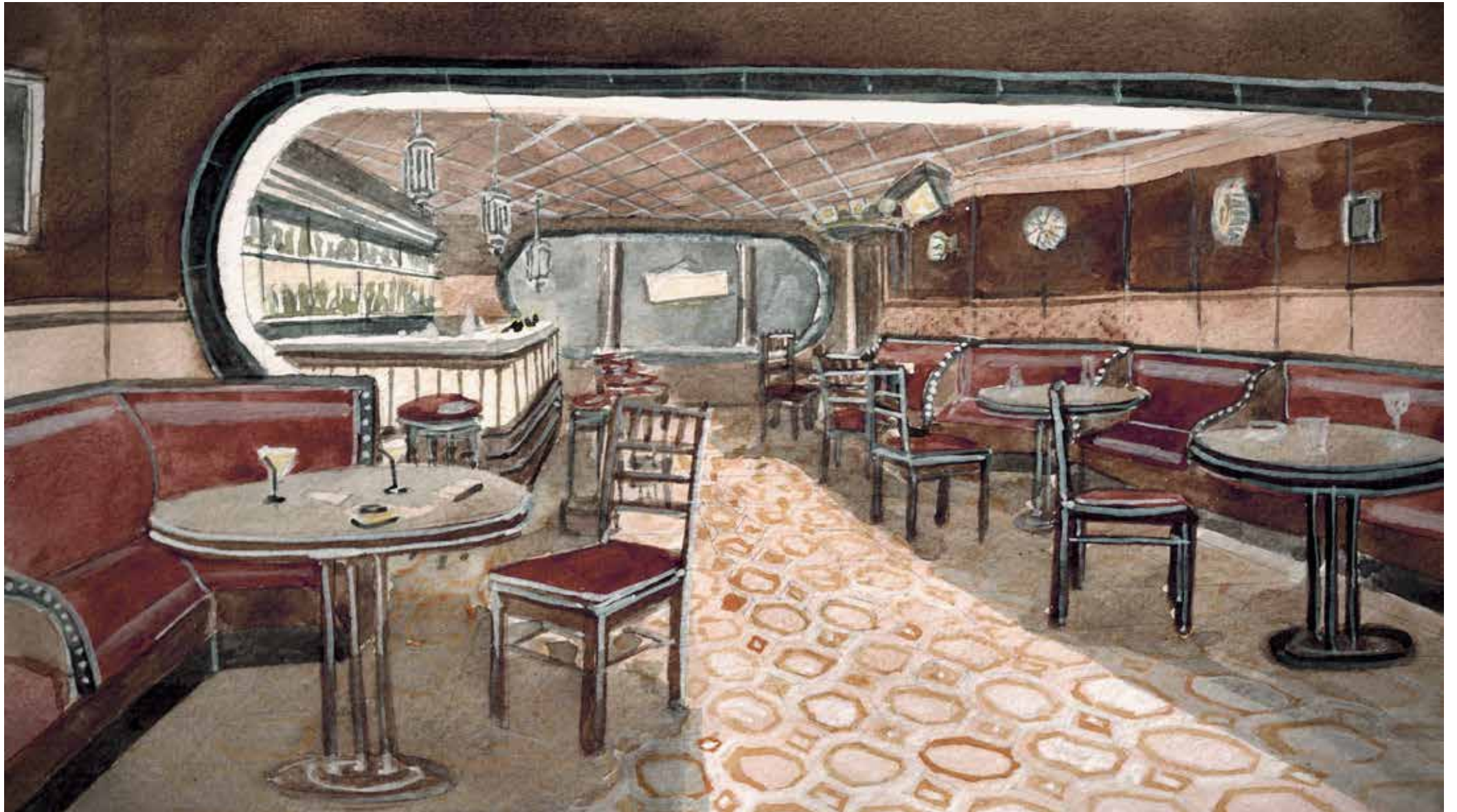




20. JOE'S APARTMENT (OBR. 150.151.153.168)



21. EMPIRE STATE BUILDING - OBSERVATION DECK (OBR. 131.133.137)



22. LODGE BAR (OBR. 158.161.163.)



23. PIERRE HOTEL BALLROOM (OBR. 156.160.164.165)



24. ANTARCTICA - KELVINATOR STATION (OBR. 175)



25. KELVINATOR STATION - CREW'S QUARTERS (OBR. 176.179)



26. KELVINATOR STATION - RADIO SHACK (OBR. 180.181)



27. GERMAN STATION - JOTUNHEIM (OBR. 185-188)



28. AT KORNBLUM'S APARTMENT (OBR. 197)







31. VERBITSKY BROS. FUNERAL HOME (OBR. 226)

6 Seznam příloh

6.1 Reference

Půdorysy 1:100

Praha – interiéry

Praha – exteriery

New York – interiéry

New York – exteriery

World's fairground 1939

Ark of Miriam, German u-Boot, London Hippodrome Theater

Antarctica

US vehicles

Vehicles

6.2 Obrazová příloha k analyzovaným filmům

Příloha č. 1 - Kdo chce zabít Jessii?

Příloha č. 2 – Adéla ještě nevečeřela

Příloha č. 3 – Záhada hlavolamu

Příloha č. 4 – Who framed Roger Rabbit

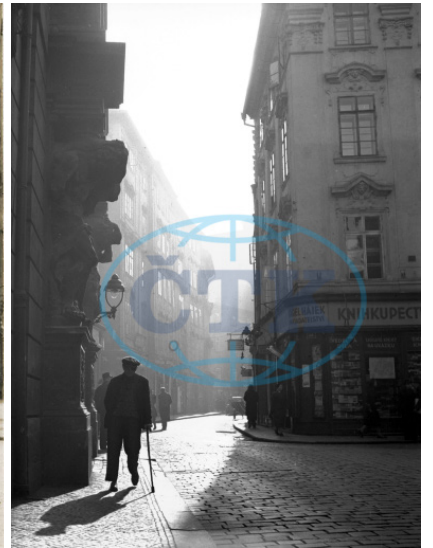
Příloha č. 5 – Dick Tracy

Příloha č. 6 – Sky Captain and the World of tomorrow

6.1 Reference



FALEDER MORTUARY (JEWISH CEMETARY)



PRAHA PŘED VÁLKOU



PRAHA 1945

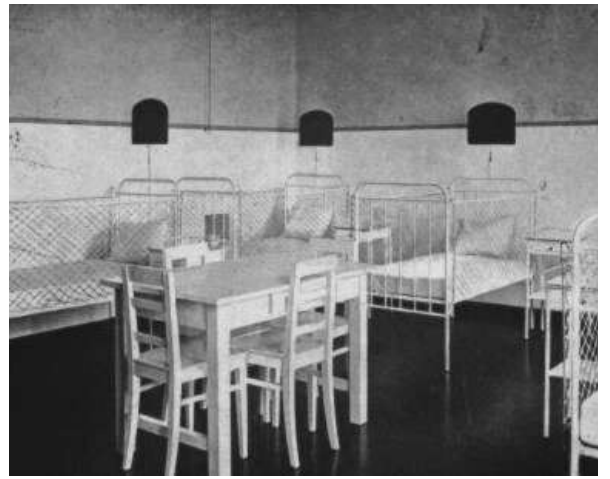


KAVALIERS' APARTMENT

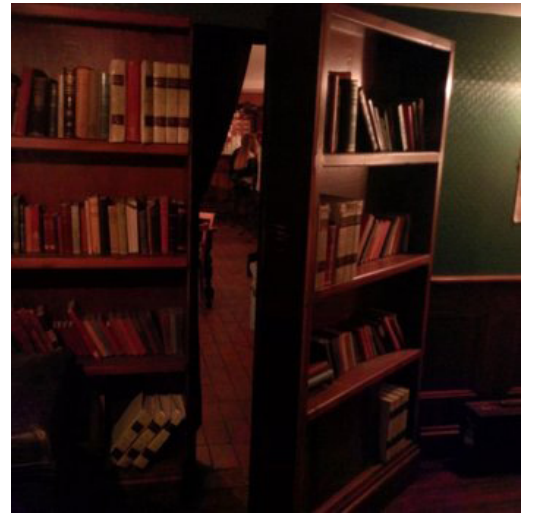


BERNARD KORNBLUM'S APARTMENT

reference
PRAHA- INTERIERY



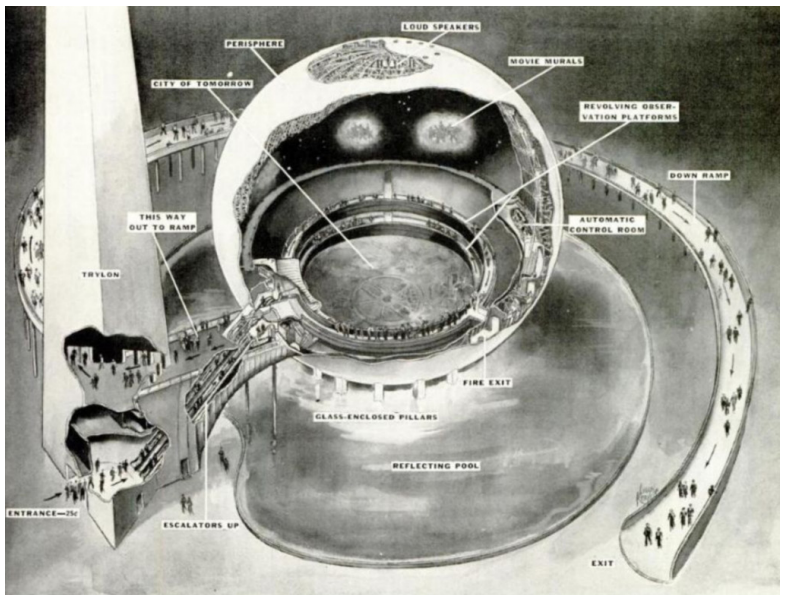
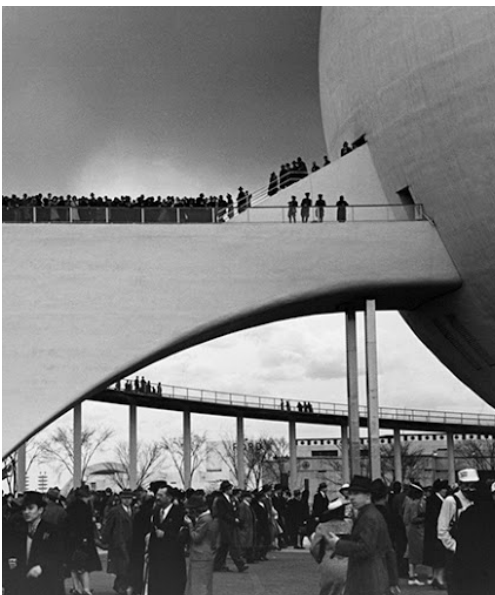
HOSPITAL- CHILDREN'S WARD



HOFZINSER KLUB

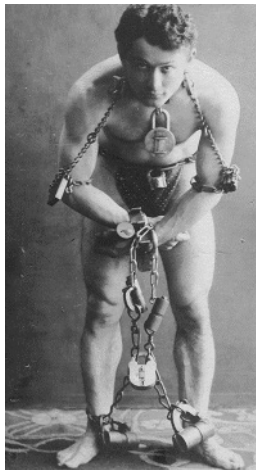
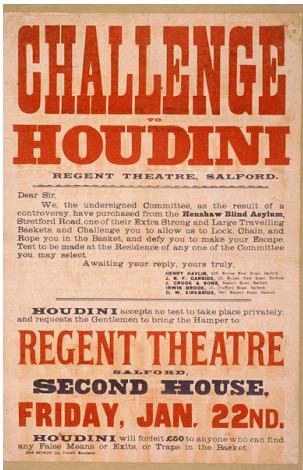


JEWISH DISTRIBUTION COMMITTEE - BÝVALÝ HOFZINSER KLUB
reference
PRAHA- INTERIERY



ÚSTŘEDNÍ STAVBA SVĚTOVÉ VÝSTAVY PERISPHERE A TRYLON

reference
WORLD'S FAIRGROUND 1939



reference

LONDON HIPPODROME THEATER- THE MIRROR CHALLENGE 1904



EMIGRUJÍCÍ ŽIDÉ Z EVROPY- PŘÍJEZD DO NEW YORKU



LŮŽKA V KAJUTĚ ARK OF MIRIAM



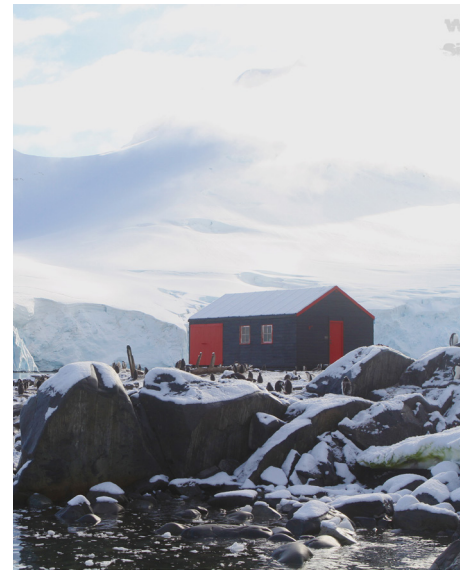
SPOUŠTĚNÍ ZÁCHRANNÝCH ČLUNŮ Z ARK OF MIRIAM



U-BOOT

reference

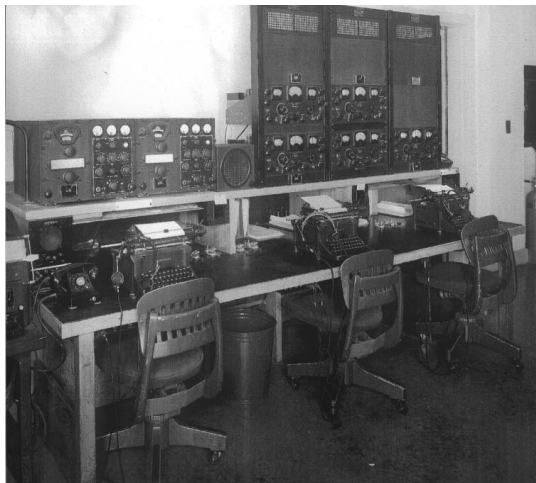
ARK OF MIRIAM & GERMAN U-BOOT



KELVINATOR STATION



CREW'S QUARTERS/ RADIO SHACK



101945 ELECTRONICS OFFICE
NSI SRAIGS ISLAND, (SONOMA) CALIF. RADIO LAB.
SRAIGS ISLAND, CAL. 26 JUNE 1961

RADIO SHACK



reference
ANTARCTICA



reference
NEW YORK- EXTERIERY



CUNARD PIER



EMPIRE STATE BUILDING - OBSERVATION DECK EXTERIOR



SKYSCRAPERS- CUNARD PIERS



SUBWAY



GRAND CENTRAL STATION

reference
NEW YORK- EXTERIERY



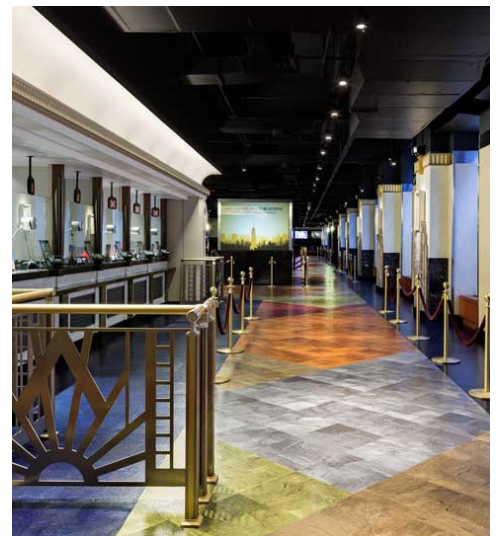
PALOOKA STUDIO VS. EMPIRE BULLPEN NOVELTIES



PIERRE HOTEL BALLROOM



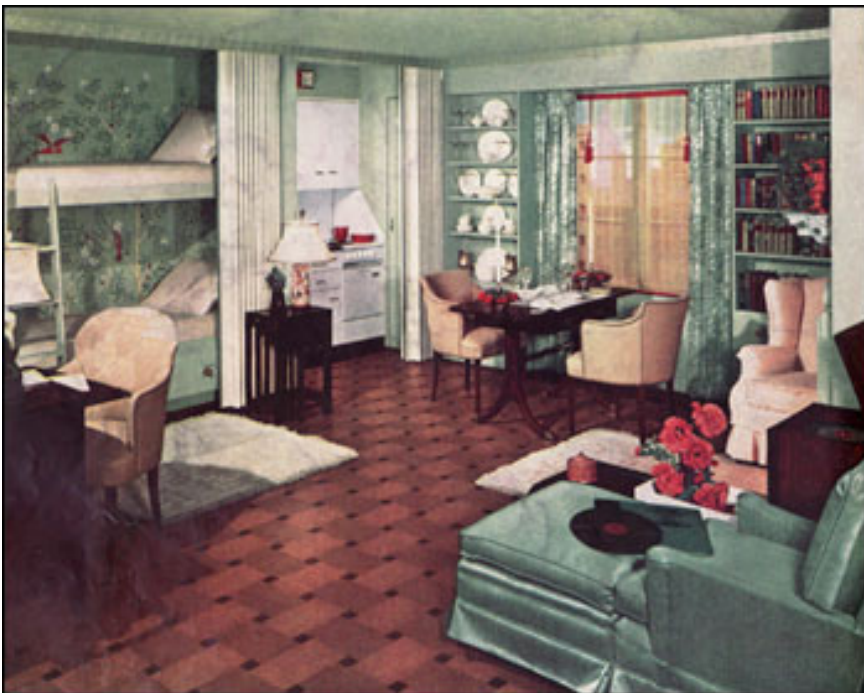
LODGE BAR



EMPIRE STATE BUILDING - OBSERVATION DECK



TRANSATLANTIC RESCUE AGENCY



KLAYMAN APARTMENT

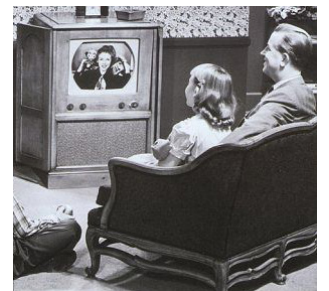
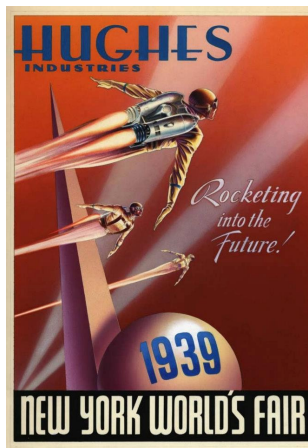
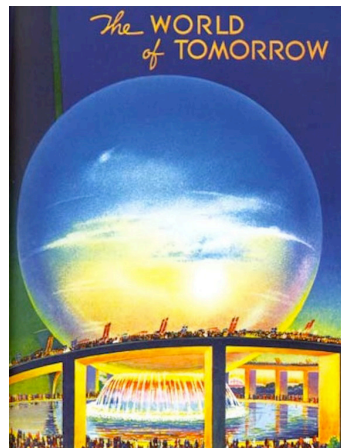
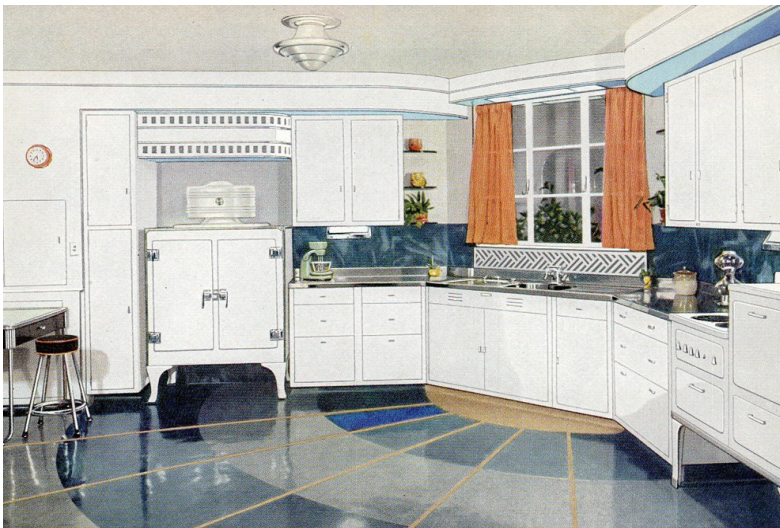
reference
NEW YORK- INTERIERY



GRAND CENTRAL STATION



SAKS' APARTMENT



JOE'S APARTMENT
reference
NEW YORK- INT.

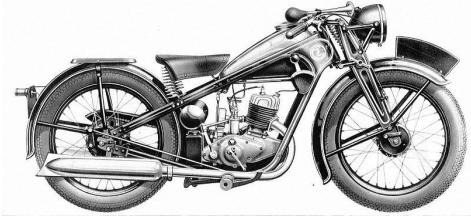


PRAŽSKÁ TRAMVAJ 1939

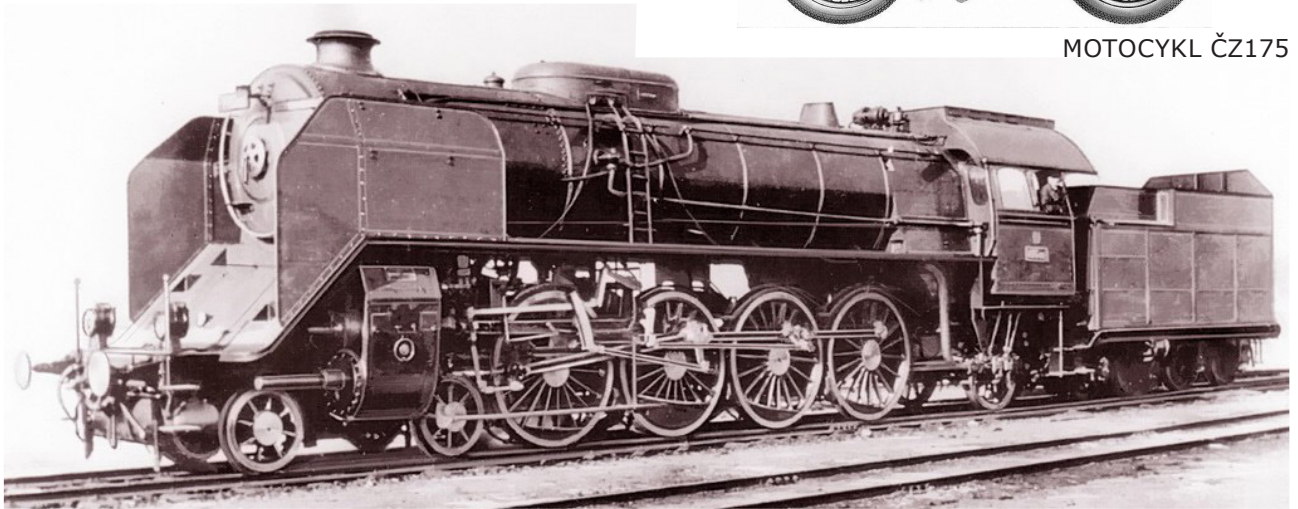


ЯГ-6. На боковине капота 15 "низких" луэров.
Фото из архива Е.С.Бабурина.

YAG-6 SOVIET TRUCK - VILNIUS



MOTOCYKL ČZ175



PARNÍ LOKOMOTIVA ŠKODA486.001, 1939



ŠKODA POPULAR



ŠKODA RAPID, TYP 421

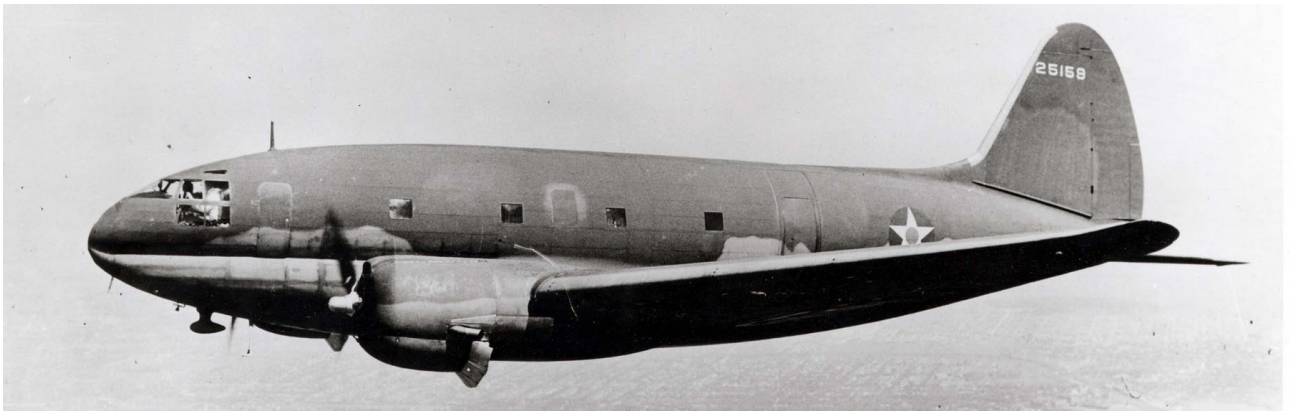


TRANS-SIBERIAN EXPRESS 1935

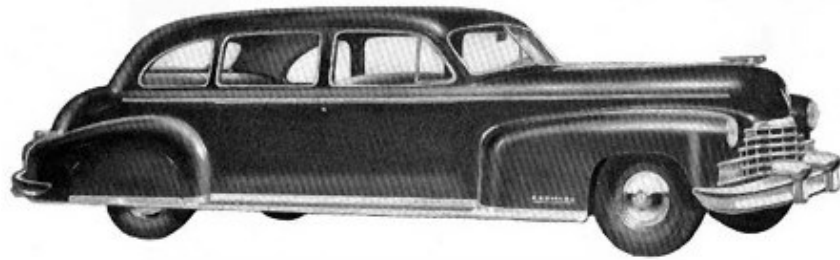


OBRNĚNÝ AUTOMOBIL BA-64

reference
VEHICLES



CURTISS C-46 COMMANDO - ANTARCTICA



POHŘEBNÍ VŮZ - CADILLAC FLEETWOOD SERIES 75



VINTAGE 1937 BLUE BIRD SCHOOL BUS



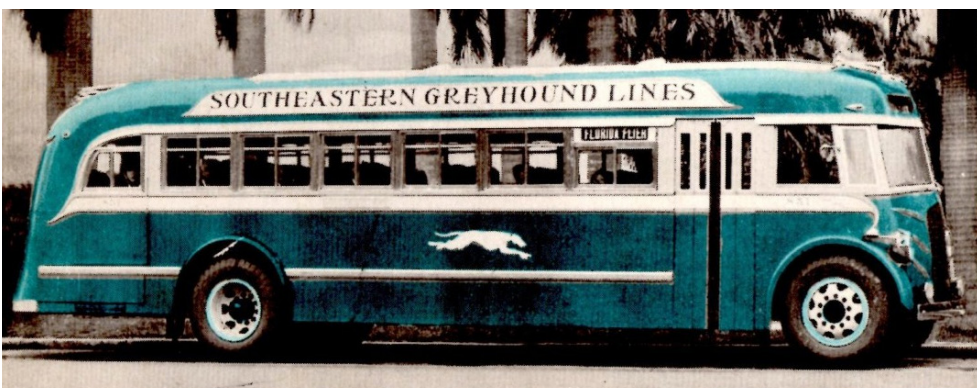
NYC CAB 1938



1938 HISPANO-SUIZA H6C



NYC POLICE CAR 1940



SAN FRANCISCO GREYHOUND BUS

6.2 Obrazová příloha k analyzovaným filmům

6.2.1
PŘÍLOHA 1

KDO CHCE
ZABÍT
JESSII?

01



02



03



PŘÍLOHA 1

KDO CHCE
ZABÍT
JESSII?



04



05



06

PŘÍLOHA 1

KDO CHCE
ZABÍT
JESSII?

07



08



09



6.2.2 PŘÍLOHA 2

ADÉLA JEŠTĚ
NEVEČĚŘELA



O10



O11



O12

PŘÍLOHA 2

ADÉLA JEŠTĚ
NEVEČĚŘELA



O13



O14



O15

PŘÍLOHA 2

ADÉLA JEŠTĚ
NEVEČĚŘELA



O16



O17



O18

PŘÍLOHA 2

ADÉLA JEŠTĚ
NEVEČĚŘELA



O19



O20



O21

6.2.3
PŘÍLOHA 3

ZÁHADA
HLAVOLAMU

O22



O23



O24



O25



PŘÍLOHA 3

ZÁHADA
HLAVOLAMU

O26



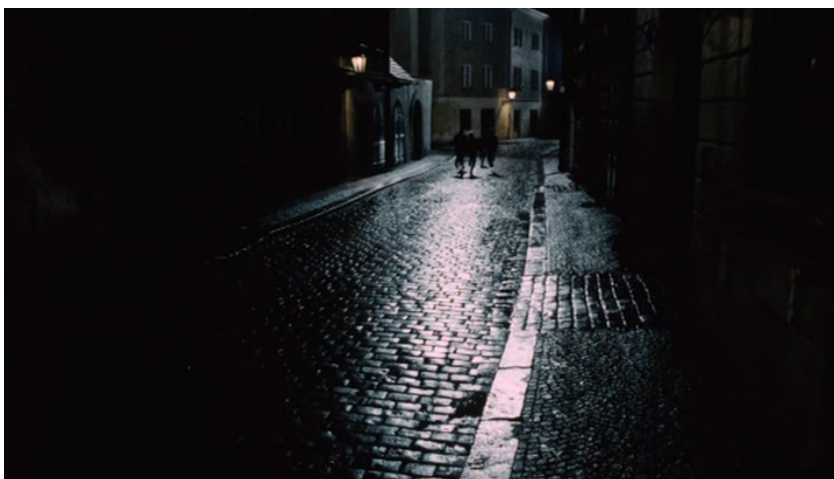
O27



O28



O29



PŘÍLOHA 3

ZÁHADA
HLAVOLAMU



O30



O31



O32



O33

6.2.4
PŘÍLOHA 4

WHO FRAMED
ROGER RABBIT

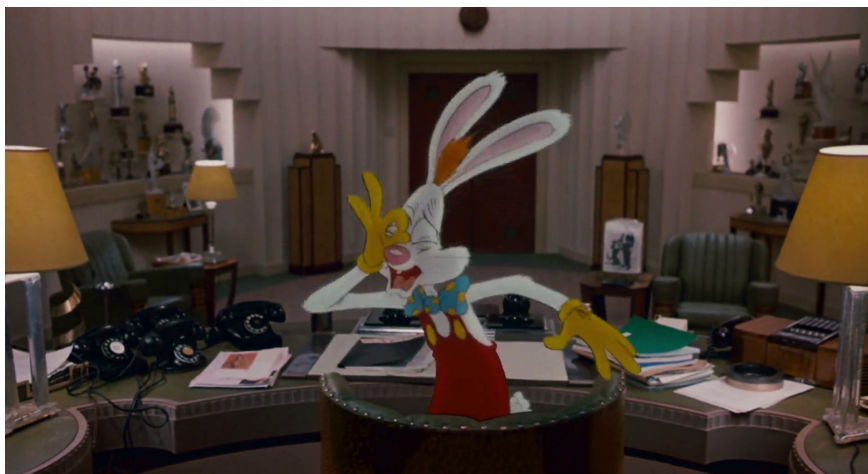
O34



O35



O36



O37



PŘÍLOHA 4

**WHO FRAMED
ROGER RABBIT**

O38



O39



O40



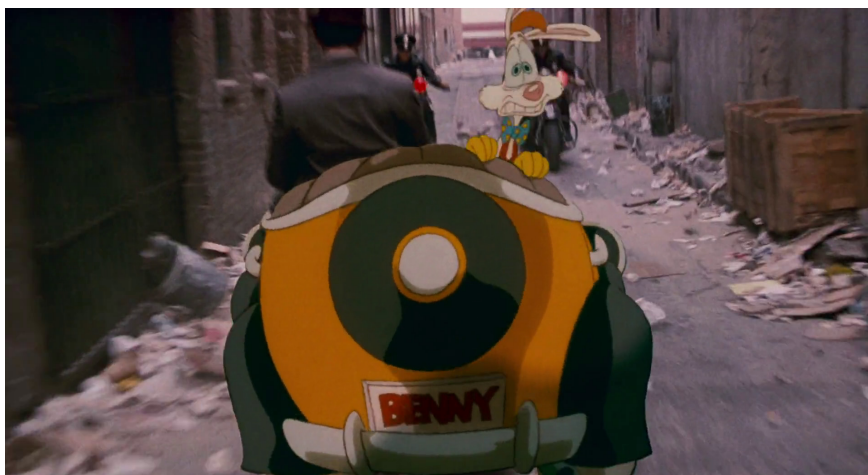
O41



PŘÍLOHA 4

WHO FRAMED
ROGER RABBIT

O42



O43



O44



O45



6.2.5
PŘÍLOHA 5

DICK TRACY

O46



O47



O48



O49



PŘÍLOHA 5

DICK TRACY

O50



O51



O52



O53



PŘÍLOHA 5

DICK TRACY

O54



O55



O56



6.2.6
PŘÍLOHA 6

SKY CAPTAIN
AND THE WORLD
OF TOMORROW

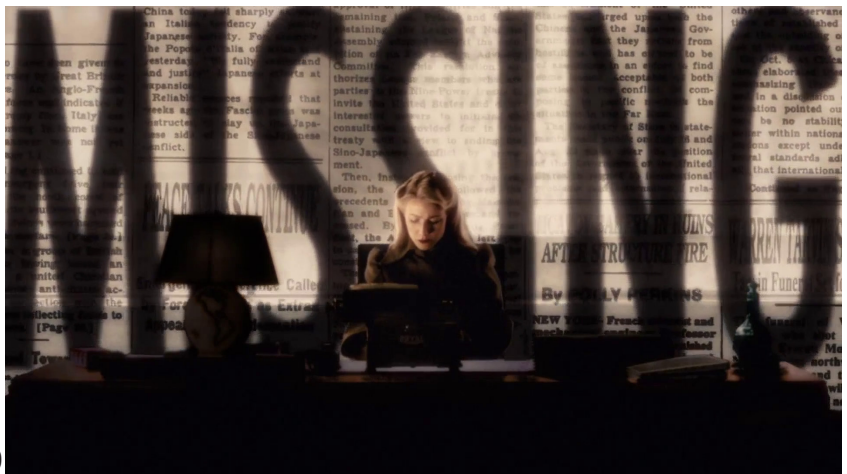
057



058



059



060



PŘÍLOHA 6

SKY CAPTAIN
AND THE WORLD
OF TOMORROW



O61



O62



O63



O64

PŘÍLOHA 6

**SKY CAPTAIN
AND THE WORLD
OF TOMORROW**

O65



O66



O67



O68



7 Bibliografie

- EHM, Josef; POCHE, Emanuel. Pražské interiéry. Praha: Orbis, 1973. ISBN 11-001-73.
- STERN, Robert A. M. . New York 1930 – Architecture and urbanism between the two world wars. Ann Arbor: Rizzoli, 1994. ISBN 0-8478-1838-1.
- KOOLHAAS, Rem. Třešticí New York/ Retroaktivní manifest pro Manhattan. Praha: Arbor vitae, 2006. ISBN 80-86300-77-3.
- THOMPSONOVÁ, Kristin; BORDWELL, David. Dějiny filmu : Přehled světové kinematografie. Praha : AMU a Lidové noviny, 2007. ISBN AMU 978-80-7331-091-2. ISBN NLN 978-80-7106-898-3.
- BELLANTONI, Patti. If it's purple someone's gonna die. Burlington: Focal Press, 2005. ISBN 0-240-80688-3.
- What a maroon!. Starlog Magazine Issue. New York: Starlog Communications International, 1989, (149), 45-50. ISSN 0191-4626.
- HUTCHINSON, David. Who visualized Roger Rabbit. Starlog Magazine Issue. New York: Starlog Communications International, 1989, (144), 60-67. ISSN 0191-4626.
- HUTCHINSON, David. Untamed animators. Starlog Magazine Issue. New York: Starlog Communications International, 1989, (146), 67-70. ISSN 0191-4626
- HUTCHINSON, David. Of rabbit reality. Starlog Magazine Issue. New York: Starlog Communications International, 1989, (147), 48-51. ISSN 0191-4626.

Internetové zdroje

- Wikipedie : otevřená encyklopedie [online]. St. Petersburg (Florida) : Wikimedia Foundation, 2001-. Česká verze. Dostupná z WWW: <<http://cs.wikipedia.org/>>.
- ČSFD: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. ©2001-2015. Dostupný z WWW: <<http://www.csfd.cz/>>.
- IMDb: Internet Movie Database [online]. ©1990-2015. Dostupný z WWW: <<http://www.imdb.com/>>.

- 1939 New York World's Fair . 1939 New York World's Fair. [online]. © 1996 – 2015 [cit. 2015-10-21]. Dostupné z: <http://www.1939nyworldsfair.com/index.htm>
- The Cottage Cheese: 1939 New York World's Fair: The World of Tomorrow. The Cottage Cheese: Where vintage and eclectic design reside.. [online]. 31.1.2013 [cit. 2015-10-21]. Dostupné z: <http://cottagecheesevintage.blogspot.cz/2013/01/1939-new-york-worlds-fair-world-of.html>
- Coney Island | The Brooklyn Jewish Historical Initiative. BJHI Brooklyn Jewish Historical Initiative. [online]. © 2015 [cit. 2015-10-21]. Dostupné z: <http://brooklynjewish.org/neighborhoods/coney-island/>
- ANGELOVA, Kamelia. vintage-photos-take-a-tour-of-manhattan-in-the-1940s. *Business Insider*. [online]. 11.7.2011 [cit. 2015-10-21]. Dostupné z: <http://www.businessinsider.com/new-york-city-1940s-photos-2011-7?op=1>
- Stanley, Kubricks, New, York, Stunning, photos, 1940s, subway, system. *Daily Mail Online*. [online]. 24.8.2013 [cit. 2015-10-21]. Dostupné z: <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2401557/Stanley-Kubricks-New-York-Stunning-photos-1940s-subway-system.html>
- MONTROSE, Morris. Montrose Morris, Author at Brownstoner. Brownstoner: Brooklyn inside and out. [online]. © 2015 [cit. 2015-10-21]. Dostupné z: <http://www.brownstoner.com/blog/author/montrosemorris/page/15/>

Filmy

- Dick Tracy [film]. Režie Warren BEATTY. USA, Buena Vista Pictures, 1990.
- Kdo chce zabít Jessii? [film]. Režie Václav Vorlíček. Česko, 1966.
- Adéla ještě nevečeřela [film]. Režie Oldřich Lipský. Česko, 1977.
- Záhada hlavolamu [film]. Režie Petr Kotek. Česko, 1993.
- Svět zítřka [Sky captain and the world of tomorrow] [film]. Režie Kerry Conran. USA, Paramount Pictures, 2004.
- Falešná hra s králíkem Rogerem [Who framed Roger Rabbit] [film]. Režie Robert Zemeckis. USA, Buena Vista Pictures Distribution, Inc. USA, 1988
- Pancéřová holka [Tank girl] [film]. Režie Rachel Talalay. USA, United Artists, 1995.
- Vrána [The Crow] [film]. Režie Alex Proyas. USA, Dimension Films, 1994.

- Přízračný svět [Ghost world] [film]. Režie Terry Zwigoff. USA, VB, United Artists, 2001.
- Hellboy [film]. Režie Guillermo del Toro. USA, Columbia Pictures, 2004.
- V jako Vendeta [V for Vendetta] [film]. Režie James McTeigue. USA, Německo, Warner Bros. Pictures, 2005.
- Strážci [Watchmen] [film]. Režie Zack Snyder. USA, Paramount Pictures , 2009.
- Batman [film]. Režie Tim Burton. USA, VB, Warner Bros. Pictures, 1989.
- Sin City- město hříchu [Sin City] [film]. Režie Robert Rodriguez. USA, Dimension Films, 2005.
- Cesta do zatracení [Road to Perdition] [film]. Režie Sam Mendes. USA, 20th Century Fox, 2002.
- Superman [film]. Režie Richard Donner. USA, Warner Bros., 1978.
- Serge Gainsbourg [Serge Gainsbourg (Vie héroïque)] [film]. Režie Joann Sfar. Francie, Universal Pictures, 2010.
- Diabolik [Danger: Diabolik] [film]. Režie Mario Bava. Francie, Itálie, Paramount Pictures, 1968.
- Můj svět [American Splendor] [film]. Režie Shari Springer Berman, Robert Pulcini . USA, Fine Line Features, 2003.
- Spider-man [film]. Režie Sam Raimi. USA, Columbia Pictures, 2002.
- Scott Pilgrim proti zbytku světa [Scott Pilgrim vs. the world] [film]. Režie Edgar Wright. USA, VB, Kanada, Japonsko, Universal Pictures, 2010.
- Kick-Ass [film]. Režie Matthew Vaughn. USA, Universal Pictures, 2010.
- Oldboy [film]. Režie Chan-Wook Park. Jižní Korea, Tartan Films, 2010.
- Constantine [film]. Režie Francis Lawrence. USA, Německo, Warner Bros. Pictures, 2005.

Chtěla bych poděkovat svému vedoucí diplomové práce Doc. Ing. arch.
MgA. Ondřeji Nekvasilovi za vedení, za pomoc a rady při zpracování této práce.