

## **Kdo to bydlí v podkroví?**

Autor scénáře: Jan Zbořil

Dramaturgie: Jan Jurek

Produkce: IS Produkce s.r.o.

# **BODOVÝ SCÉNÁŘ PILOTNÍHO DÍLU:**

## **1/ÚVODNÍ TITULKOVÁ SEKVENCE**

Využijeme motiv prvorepublikového činžovního bytového domu, kdy zobrazujeme různorodost událostí v každém jednotlivém bytě pomocí pohledu do okna od přízemí až po podkroví s nediegetickým materiálem titulků, coby informacemi o pořadu a jeho vzniku. Centrálním zobrazovacím oknem je vždy byt – dějiště, kde Adélka něco dělá. Ve vedlejších oknech jsou zobrazeni ostatní obyvatelé domu, například: kluk, hrající na house (Adélka jej bude potkávat na hřišti); pár sledující televizi; dívka, která cvičí jógu; kuchařka; malíř; kutil; žena s dětmi; muž pracující homeoffice; stěhováci; pár, který se hádá; kluk, který sedí smutný na poseli. Vše je svižné a rychlé.

Nejprve se objevuje karikatura malé holčičky, která běží přímo do kamery (ikonicky odkazující na Adélku). Následně pomocí stříhu vidíme dveře, do kterých silueta vstoupí. Virtuální kamera provede vnitrozáběrový stříh na okno nad dveřmi, kde si Adélka hraje s rodiči. Ti se s ní mazlí a tančí. Poté Adélka odbíhá a objevuje se další okno, ve kterém Adélka potká Jasmínu Artovou s kočkou. Následuje jej okno, kdy si obě dvě čtou knížky a u hlavy mají komiksové bubliny se siluetami (hrad a drak, princ, princezna, král, královna, skřítki, čarodějnice). Další okno zobrazuje Jasmínu Artovou, která píše na počítači a Adélka rukami vytváří siluetu létajícího ptáka. Jasmíně se u hlavy objeví žárovka, jakožto symbol nápadu. Zábleskem se silueta promění v konkrétnější podobu – holuba, který se rozletí a při letovém obkroužení Adélky v pokoji se promění na létající knihu. Kniha následně letí přímo na kameru a zakryje ji. Po odletu knihy vidíme siluetu podkroví, nad kterým přeletí otevřené knihy jako ptáci na nebi a pod siluetou je umístěn nápis *Kdo to bydlí v podkroví?*

## **2/OBRAZ MONTÁŽ**

Nejprve vidíme záběr na podkroví. Následuje paralelní stříh dvou prostředí – pracovny Jasmíny Artové, která začíná psát knížku a dětského pokoje, do kterého přichází Adélka a čte si knížku Popelka. Montáž končí tím, že Adélka dočte knížku a slyší, jak přichází její rodiče.

## **3/KUCHYNĚ, INT DEN**

Adélka se rodičům chlubí, že přečetla svoji první knížku. Rodiče ji pochválí a plánují společně strávené odpoledne. Adélka však chce jít na chvíli sama na hřiště.

## **4/HŘIŠTE, EXT DEN**

Na vnitroblokovém hřišti je několik dětí. Adélka s nimi hraje na průlezkách a v jedné chvíli uvidí v horním podkrovním okně pohádkovou krajinu s motýli a létajícími koňmi. Je nadšená.

## 5/OBÝVACÍ POKOJ, INT DEN

Své dojmy Adélka sděluje rodičům. Ti ji ujišťují, že se jí jen něco zdálo, protože to není možné, ale chválí ji za bujnou představivost s vidinou nadání a odkazem na právě přečtenou pohádku.

## 6/PODKROVNÍ CHODBA, INT DEN

Adélka se prochází na chodbě, kde vidí Jasmínu Artovou, jak krmí svoji kočku. Adélka a Jasmína se dají spolu do řeči a Adélka si všímá obrovské knihovny. Sama se k Jasmíně zve a vysvětluje jí, že zrovna přečetla svoji první knížku. Jasmína Artové upozorňuje Adélku, že by měli její rodiče o návštěvě vědět, ale na chvíli k sobě Adélku pustí.

## 7/OBRAZ MONTÁŽ

Jasmína Artová ukazuje Adélce svoji knihovnu. Zabývají se převážně pohádkou a bajkou, ale narazí i na jiné žánry (detektivka, dobrodružný, červená knihovna). Tento obraz se paralelně střídá s jednoduchou animací, kde jsou zobrazeny ikony jednotlivých žánrů. Jasmína Artová poté zmíní s důvodem, že zrovna začíná psát novou pohádku, ale hledá nápad. Adélka Jasmíně vnukne nápad na dětskou princeznu v jejich letech a Jasmíně se myšlenka líbí.

## 8/ZÁVĚREČNÁ TITULKOVÁ SEKVENCE

Nediegetický materiál závěrečných titulků spolu s rekapitulací toho, co Adélka vymyslela – tančící dětská princezna. Pod animovanou princeznou je nápis *Nové nápady do knihy Nebeský poklad: Dětská princezna*.

---

# BODOVÝ SCÉNÁŘ DRUHÉHO DÍLU - KRÁLOVSTVÍ:

## 1/ÚVODNÍ TITULKOVÁ SEKVENCE

Využijeme motiv prvorepublikového činžovního bytového domu, kdy zobrazujeme různorodost událostí v každém jednotlivém bytě pomocí pohledu do okna od přízemí až po podkroví s nediegetickým materiálem titulků, coby informacemi o pořadu a jeho vzniku. Centrálním zobrazovacím oknem je vždy byt – dějiště, kde Adélka něco dělá. Ve vedlejších oknech jsou zobrazeni ostatní obyvatelé domu, například: kluk, hrající na house (Adélka jej bude potkávat na hřišti); pár sledující televizi; dívka, která cvičí jógu; kuchařka; malíř; kutil; žena s dětmi; muž pracující homeoffice; stěhováci; pár, který se hádá; kluk, který sedí smutný na poseli. Vše je svižné a rychlé.

Nejprve se objevuje karikatura malé holčičky, která běží přímo do kamery (ikonicky odkazující na Adélku). Následně pomocí stříhu vidíme dveře, do kterých silueta vstoupí. Virtuální kamera provede vnitrozáběrový stříh na okno nad dveřmi, kde si Adélka hraje s rodiči. Ti se s ní mazlí a tančí. Poté Adélka odbíhá a objevuje se další okno, ve kterém Adélka potká Jasmínu Artovou s kočkou. Následuje jej okno, kdy si obě dvě čtou knížky a u

hlavy mají komiksové bubliny se siluetami (hrad a drak, princ, princezna, král, královna, skřítki, čarodějnice). Další okno zobrazuje Jasmínu Artovou, která píše na počítači a Adélka rukami vytváří siluetu létajícího ptáka. Jasmíně se u hlavy objeví žárovka, jakožto symbol nápadu. Zábleskem se silueta promění v konkrétnější podobu – holuba, který se rozletí a při letovém obkroužení Adélky v pokoji se promění na létající knihu. Kniha následně letí přímo na kameru a zakryje ji. Po odletu knihy vidíme siluetu podkroví, nad kterým přeletí otevřené knihy jako ptáci na nebi a pod siluetou je umístěn nápis *Kdo to bydlí v podkroví?*

## **2/OBÝVACÍ POKOJ, INT DEN**

Josef a Marie jsou v obývacím pokoji. Marie dělá fitness cvičení a Josef právě dodělává Adélčin vlog. Oba slyší přicházet Adélku do bytu. Adélka následně vchází celá nadšená do obývacího pokoje. Josef jí ukazuje vlog, na který je připraven vložit první kapitolu z knihy *Nebeský poklad* a ptá se, jestli s nápadem veřejného online bloku Jasmína Artová souhlasila. Adélka potvrzuje, že je Jasmína z nápadu vlogu nadšená. Josef ještě dodává, že si s Jasmínou Artovou promluví o podrobnostech. Marie říká Adélce, že si spolu musí jít dělat domácí úkoly, na což ji Adélka odpoví, že hned, jakmile jim povypráví, co s Jasmínou dělali.

## **3/PŘED ŠKOLOU, EXT DEN**

Adélka popisuje v krátkosti rodičům tvůrčí odpoledne. Adélka sedí s Jiřinkou u školy. Společně čekají na její matku a popisuje Jiřince Jasmínu Artovou. Jiřinka ji podle svých představ kreslí. Nakonec nakreslí paní, která sedí na obrovské knize. Poté kresbu Jasmíny předává Adélce, které se Jiřinčin nákres moc líbí. Adélka za něj děkuje a Jiřinku objímá s komentářem, že ji má moc ráda, a že je její nejlepší kamarádka. Přichází Jiřinčina matka, která se Adélky a Jiřinky ptá, co se děje. Adélka říká, že jí Jiřinka nakreslila krásný obrázek. Když se matka ptá, kdo to je, Adélka odpovídá, že spisovatelka z jejich domu, na což Jiřinčina matka odpovídá, že je čas, aby ji doprovodili domů.

## **4/ULICE, EXT DEN**

Adélka jde ze školy a loučí se s kamarádkou Jiřinkou a její matkou před domem. Adélka Jiřinku ještě jednou objímá a loučí se. Následně vchází vstupními dveřmi do domu. Voiceoverem Adélka popisuje, že šla s Jiřinkou, Petrou a Petřinou matkou ze školy, převlékla se a šla přímo k Jasmíně Artové.

## **5/PODKROVNÍ CHODBA, INT DEN**

Adélka přichází do podkroví, kde vidí kočku mňoukat před dveřmi bytu Jasmíny Artové. Adélka ji hladí. Následně se otevírají dveře a vychází z nich Jasmína Artová s granulemi a vodou. Chvilí se spolu baví o kočkách a jejich krmení. Adélka se ptá, jestli by ji mohla donést šunku. Jasmína Artová říká, že kočka je na šunku už zvyklá, a že to není problém. Následně jdou spolu do bytu.

## **6/PRACOVNA, INT DEN**

Jasmína Artová a Adélka si v rychlosti shrnou typ princezny, kterou v minulém díle vymysleli. Poté se Jasmína Artová Adélky ptá, jak si představuje království, ve kterém princezna bude bydlet. Adélka jí popisuje vzkvétající zemi s hrady, královskou rodinou, bohatou přírodou a kouzelnými tvory. Jasmína Artová motivuje Adélku, aby přemýšlela skromněji, ale i ve větším měřítku. Adélka tedy následně vymyslí hrad v oblacích, pekelné království i malinké království v obyčejné tvrzi. Při dialogu Jasmína Artová zmíní pohádky Tři zlaté vlasy děda vševěda od Karla Jaromíra Erbena, Velkou pohádku doktorskou z knižní antologie Devatero pohádek od Karla Čapka a Chytrá Horákyně od Boženy Němcové.

## **7/OBRAZ MONTÁŽ**

Jsme u konkrétního království z knihy Nebeský poklad, který Adélka s Jasmínou Artovou formuje. Vycházejí ze základů, o kterých si řekli, ale Adélka je následně mění a nahrazuje moderními prvky – auta, MHD, obchodní domy, fastfoody, kina apod. Jasmína Artová myšlenky vtipně komentuje, ale Adélčin nápad racionálně obhajuje. (otevívá vrátka kauzalitě ve fabuli knihy Nebeský poklad).

## **8/ OBÝVACÍ POKOJ, INT DEN**

Adélka vše dovyprávěla. Rodiče Adélku chválí a vzájemně se baví o tom, že se musí s Jasmínou Artovou seznámit. Josef si všechno, co Adélka řekla, zapsal do počítače. Adélka si jde s Marií následně dělat úkoly. Marie Adélku pochvalně popichuje, že je malá literátka a je zvědavá, jestli bude takto excelovat i v domácím úkolu z matematiky.

## **9/ZÁVĚREČNÁ TITULKOVÁ SEKVENCE**

Nediegetický materiál závěrečných titulků spolu s rekapitulací toho, co Adélka vymyslela – moderní království. Vidíme mapu království, kde se postupně objeví moderní hrad, královská auta se symbolem koruny u dveří, rytíře s hamburgerem, mobilní telefon, mhd, obchodní domy a letadla. Pod mapou je nápis *Nové nápady do knihy Nebeský poklad: Moderní království.*