

# SAXANA

VELETRH STRAŠIDEL

Pohádková komedie

Režie: Václav Vorlíček  
Námět: Miloš Macourek  
Scénář: David Bros a Václav Vorlíček

červenec 2007

**Obraz 1.**  
**Terasa nad městem.**

*Ext. - den.*

Z. 1 VC – C

Kamera najíždí z velké vzdálenosti na pražský hrad, přejde zvolna na Malostranské podhradí a kostel sv. Mikuláše. Slyšíme klukovský hlas:

PROLNOUT

Z. 2 C

V nadhledu se díváme na Vltavu, přetínanou celou řadou mostů. Kamera zvolna přenáší pohled na Pankrácké mrakodrapy a panoramuje přes město na žižkovskou televizní věž:

Kamera sklopí pohled a v popředí objevíme v DPD dvě hlavy, otočené zády k nám. Menší hlava, překrytá kapucou oranžové mykiny se otočí k hlavě ukryté v cyklistické přilbě a dívčím hláskem se zeptá:

Hlava v přilbě jí pohotově odpoví a hned pokračuje dál:

Kamera mine obě hlavy a soustředí se na zmeř domů v dálce.

Z. 3 DPD

Kamera konečně zabere obě hlavy en face. Saxance kouká z oranžové kapuce jen část obličeje a Patrik vedle ní má na očích cyklistické brýle a přilbu do čela. Zaníceně pokračuje a neví si, že děvče jej pozoruje s krajní nedůvěrou:

Saxanka se Patrika zeptá:

Patrik má samozřejmě všechno promyšlené:

Hudba – hravá melodie

Patrik Hruška ( 10 – 11 let ) m.o.:  
....tohle všechno vyhodíme do povětří....

....Celá policie pojedje vyšetřovat a ale my tyhle mosty taky odstřelíme....  
.....a všechny semaforey přehodíme na červenou! Prostě zmatek!

Támhle z té věže to já budu všechno řídit!

Saxanka:

A proč zrovna ty?

Patrik Hruška ( m.o.)

Protože já budu ten velkej Crackman!

Ale dávej pozor,co bude dál....

Hlavní nádraží zapálíme a hned na to vybuchnou celý Holešovice!

Patrik Hruška:

Mý vostrý hoši ale budou čekat na střeše Národní banky, po lanech sjedou dolů a otevřou trezory... Pak přiletí osmnáct velkejch helikoptér a naložejí těch 180 tun zlata, který tam jsou schovaný!

Saxanka:

A kdo jsou ty „ vostrý hoši?“

Patrik Hruška:

No přece Hoznourek....a Myška, ale ten se eště rozmejšlí.... Takhle bude všechno to zlato za necelejch šest minut u Pardubic!

Saxanka se podívá na hodinky, na prstech  
si rychle něco spočítá a vyhrkne:

To jsem vypočítal!

Saxanka:

Hele, za šest minut musím být u paní  
profesorky na fránině! Slíbil's mi to!  
Tak jedem!

**Obraz 2.**

0'23''

**Zámecké schody.***Ext. - den***Z. 4 - 11 VC – PD. (MONTÁŽ JÍZDY)**

Z velké vzdálenosti i zblízka se po dlouhém schodišti řítí dolů dvojice na trekingovém kole. Patrik je skloňen nad řídky a za ním se na nosiči jako klíště drží postavička v oranžové mykině s nasazenou kapucou. Chodci se před nimi roztupují a s úžasem sledují tu bláznivou jízdu. I přes velkou vzdálenost zřetelně slyšíme Patrikovo přerušované povídání:

**Patrik Hruška:**

Helikoptéry přistanou u dědový stodoly.....a budou dělat, jako že tam to zlato schovávají.....ale hned zase poletějí dál, na takovej ostrov v Indickém moři.....

Až k tý stodole dorazejí policajti, z dědy nic nedostanou, protože on moc neslyší...

**Obraz 3.****Ulice a před domem.***Ext. - den.*Z. 12 - 15 PC

Proti nám se po širokém asfaltovém chodníku proplétá mezi chodci Patrikovo kolo.

Chodci před nimi uskakují. Náhle prudce zabočí a projede kolem kruhového bazénku parkem a vyjedou opět na ulici.

Saxanka náhle zavelí:

A Patrik pohotově strhne kolo kolem rohu.

Saxanka:

Ted' doprava!

Z. 16 PC – PD

Kolo prudce zabrzdí před starým domem a

Patrik se podívá se na hodinky. Vítězně se otočí na spolujezdkyni:

Patrik Hruška:

Eště máš dvě minuty!

Saxanka seskočí s nosiče, stáhne si kapucu a rychle si protřepe rozčuchanou kšticí.

Za ní čteme na tabulce vedle dveří „Jazyková škola – prof. Vilma Stará“

Patrik vytáhne zpod bundy přeložený komiksový sešit a podá jí ho:

Patrik:

Tohle si přečti, abys mě pochopila, ...chci bejt tím Crackmanem! A ty budeš tahle Olivie!

Z. 17 PD

V blízkém záběru vidíme trochu pomuchlanou titulní stránku komiksového sešitu. Je na ní vypočten muž ostře řezaných rysů s vysílačkou u ucha a přes rameno mu hledí dlouhovlasá kráska. Nad nimi sviští futuristická helikoptéra a v pozadí explodují mrakodrapy. Titul napsaný typickým komiksovým písmem hlásá: „Crackman pá-nem Komixlandu!“

Patrik Hruška:

Ráno tě svezu do školy.

Z. 18 DPD

Saxanka zasunuje komiksový sešit do školní brašny a překvapeně na Patrika vzhledne:

Patrik bez rozpaků odpoví:

Saxanka k Patrikovi překvapeně vzhledne:

Patrik mávne rukou:

Saxanka už zachází do vrat, ale ještě se otočí:

Po malém zaváhání ještě dodá:

A zmizí ve vratech.

Saxanka:

A proč?

Patrik Hruška:

Protože už dlouho sleduju tvý vyzývavý vnady!

Saxanka:

Co že sleduješ?

Patrik Hruška:

Ale nic..... až si tohle přečteš, uvidíš..... Tak ráno čekám!

Saxanka:

Hele, nejseš trochu na hlavu?

...A radši nejezdi! Máma mi vždycky mává z okna.....

**Obraz 4.****Ulice před domem Bláhových.***Ext. - den.*Z. 19 PC

Otevře se přízemní okno, Saxana odhrne záclonu a zavolá:

Saxana:

Už na vás čekám paní  
Laštovková !

Z. 20 PC

Před dveřmi vily stojí objemná paní Laštovková.  
Za ní vidíme na stěně dvě mosazné tabulky  
s nápisem: Veterinář a pod tím MVDr. Jan Bláha.  
Na druhé tabulce čteme velkým písmem SALON  
SAXANA – S.Bláhová.  
Dveře se otevřou a Saxana pokyne paní Laštovkové,  
která za ní vstupuje.

**Obraz 5.**

1'53''

**Saxanina ordinace v domě Bláhových***Reál – den*Z. 21 C – NADHLED

V bílém pokoji připomínajícím ordinaci leží na lůžku mohutná dáma a vedle ní sedí na židli Saxana Bláhová. Soustředěně tiskne tupý hrot jakési tužky mezi palec a ukazovák kypré ruky pacientky. Paní Laštovková, přikrytá až po bradu prostěradlem, s námahou zdvihne hlavu, aby se podívala, co to ošetřující provádí. Zapochoybuje:

Z. 22 PC

Saxana přetahuje prostěradlo paní Laštovkové přes hlavu: Přitom sledována kamerou odejde za plentu, kde vidíme pracovní stůl s počítačem a kartotékou. Z rámečku na nás hledí snímek děvčátka s jiskrnými očima. Saxana v tichosti vytáhne z kartotéky útržek potišťeného a hodně omšelého pergamenu a opře jej o displej. Zahledí se soustředěně do textu.

Z. 23 PD

V blízkém záběru čteme starobylé, ale dobře čitelné písmo: URĀKNUŤI DOBYTKA LAKOMĚMU SEDLÁKU:  
„TERE KRUMPLEX UXADEPY!“  
ZA ŠEST TEJDNŮ JSOU HOVADA VEŠKERÁ NA KOST!

Z. 24 PC

Saxana si s němou artikulací zopakuje urĀknutí, pak se otočí do plenty, z obou dlaní udělá nad ústy stříšku a polohlasně přeřiká směrem na pacientku:

Saxana rychle ukrývá pergamen.

Laštovková se ozve zpod prostěradla:

Saxana rychle odpoví:

a sledována kamerou vyjde spoza plenty zpět k lůžku pacientky a usedne vedle ní na židli.

Rychle odvádí řeč:

Laštovková po zaváhání odpoví:

Saxana se pousměje při představě, jak to cvičení asi vypadá: a skloní se, aby viděla pod lůžko.

HUDBA

(tichá, uklidňující)

Laštovková:

...za 6 neděl o třicet kilo?

Paní Saxano,...vy snad čarujete...

Saxana:

Tak pokračujeme...

Saxana: (šeptem)

TERE KRUMPLEX UXADEPY!

Laštovková (m.o.):

Říkala jste něco?

Saxana:

Ne, ne... nic...

A co cvičení... cvičíte?

Laštovková:

Když já si pamatuji jen dřepy...

...ale udělám jen jeden... teda

směrem dolů... zvednout mě

musí manžel...

Saxana:

Aha... ano... tak teď se

soustředíte...



Kamera sjede po jejím pohledu a objevíme podivné zařízení. Zpod lůžka vede řada průhledných trubíc do skleněného „okapu“, který se svažuje od hlavy lůžka k nohám. Z trubíc začíná do korýtky odkapávat nažloutlá hustá kapalina – sádlo paní Laštovkové – a samospádem se řine do velkého demižonu.

Laštovková si pochvaluje:

Z. 25 – NÁJEZD NA PD

Saxana se teď chopí druhé ruky pacientky a znovu tiskne nástroj mezi její palec a ukazovák.

Mluvná Laštovková pokračuje:

Saxanu to očividně potěší:

Kamera zvolna najíždí na PD Saxany.

Saxana jí s povzdechem doplní:  
a krátce zdvihne oči ke stropu.

Laštovková:

Moc příjemné...

už to šimrá, ... móóc příjemné...

Saxana:

To je v pořádku...

Laštovková:

Tuhle jsem potkala vaši

Saxanku, někam pospíchala...

Saxana:

Zrovna teď je na francouštině,...

ale jinak s ní čerti šijou.

Laštovková:

O tu bych se nebála, když má

kolem sebe takové vzory...

Tatínek známý

veterinář, strýc předseda soudu,

teta dokonce spisovatelka...

Koupila jsem vnučce její

knížku...

...o nějakém zajíci...

Saxana:

Ano, ano, „Zajíček Hopsálek...“

**Obraz 6.**

1'18''

**Kancelář nakladatele Pleskota***Reál – den*Z. 26 – PŮLKRUHOVÁ JÍZDA

Přes hlavu spisovatelky Irmý Bláhové hledíme do tváře rozhorleného nakladatele Pleskota, který zvýšeným hlasem spisovatelku odbývá:

Kamera zvolna objíždí stůl, až vidíme do tváře rudnoucí spisovatelky.

Irma Bláhová, jako notorická lovkyně mužů potlačí emoce, naladí milý úsměv a snaží se nakladatele zlomit:  
Obejde stůl a najde na rameni Pleskota pomyslné smítko.

Ale Pleskot ucukne a vybuchne:

Irmě se z úsměvu roztřese brada a rozčilením mu vskočí do řeči:

Energicky napřáhne ruku:

Z. 27 PD

Pleskot uraženě podá papír Irmě.

Z. 28 DPD

Přes Pleskota na spisovatelku, která mu listinu vytrhne z ruky, přetrhnu ji vejpůl a cáry pohodí před něj na stůl. Pokračuje:

Pleskot se rozmůže jen na chabou repliku:

Irma pokračuje:

Ale to už říká na odchodu ke dveřím a s posledním slovem jimi hlasitě práskne.

HUDBA

(diskrétně Janáčkovovo kvarteto)

Pleskot:

Buďte ráda, paní Bláhová, že vám tu slátaninu vůbec vydám!

Už jenom ten název: „Králíček Fňukálek“! Před tím to byl

„Zajíček Hopsálek! – dneska!

Kdy děti čtou komisy!

Vydám vám nejvýš třista výtisků!

Irma:

Ale vy byste mohl víc, kdybyste chtěl... že?

Pleskot:

Mohl, ale nechci! Vedu seriózní nakladatelství a takový škvár...

Irma:

Víte, co jste?... Tupec!

Tupec, který nerozezná perly od kozích bobků! Kdyby k vám přišel sám Andrsen, tak ho shodíte ze schodů!

Dejte sem tu smlouvu!

Irma:

Těch třista kusů si strčte za klobouk, vážený pane Pleskote! Jednou za mnou přilezete po kolenou!

Pleskot:

To určitě...

Irma:

Večer jedu na knižní veletrh! Inteligentní nakladatelé se o mého „Fňukálka“ poperou!

Z. 29 PD

Pleskot sebou trochu cukne a uleví si:

Pleskot:  
Ježibaba...

Z. 30 PC

Dveře se vzápětí rozletí a Irma syčivě pohrozí:  
A dveře bouchnou ještě silněji.

Irma:  
A nemyslete, že vám to projde!  
Mám vlivného bratra! Ten vám  
dá... KOMIKS!

**Obraz 7.**

1'23''

**Síň krajského soudu***Reál – den*Z. 31 – JÍZDA PD – PC

JUDr. Evžen Bláha v taláru klade otázku obžalovanému, kterého kamera odjezdem na PC objeví před soudcem u ohrádky. Mužík, kterému se na pleši perlí kapky potu, se ustrašeně ohlédne po obhájci a pak odpoví:

Soudce sarkasticky konstatuje:

Z. 32 PC

Mužík se drží ohrádky a v pozadí za ním si jeho obhájce napětím okusuje nehty. Mužík ochotně sděluje: V pozadí obhájce se slovem „pohotově“ významně zdvihne tužku.

Z. 33 PD

soudce přikývne a zeptá se:

Z. 34 PC

Mužík pokračuje:

Obžalovaný ukáže oběma rukama asi půlmetrovou šíři nebožtíkova úsměvu a pokračuje:

Z. 35 PC (V PUBLIKU TO ZAŠUMÍ)

Řádka asi pěti romských kopáčů v publiku horlivě přikyvuje.

Z. 36 PC

Evžen se konsternovaně otáže:

Z. 37 PD – PC – JÍZDA

Obžalovaný se otočí po obhájci, který přikývne:

Za obžalovaným v pozadí se vkrádá do dveří Irma Bláhová. Muž pokračuje s omluvným výrazem:

Evžen:

Říkáte, že jste přes oběť ještě couvnul?

Obžalovaný:

Já nevěděl, že ho mám pod válcem, že jo... Chodil tam ráno sbírat žížaly... asi rybář...

Evžen:

...a vy jste ho přejel!

Obžalovaný:

Hlídal jsem nivelaci a najednou na mě kopáči křičeli,... tak jsem hned zastavil a couvnul... pohotově!

Evžen:

...a co bylo dál?

Obžalovaný:

No, ležel tam... úplně placatej.. jakoby se usmíval... asi takhle...

Tak jsem ho hned začal zachraňovat... na to mám svědky!

Evžen:

Jak... zachraňovat...?

Obžalovaný:

No normálně... jako to dejchání... no přece z úst do úst...

...ale byl tak spláclej, že už nešel nafouknout... fakt!

Souhlasný šum diváků zesílí a soudce utušuje sál poklepáním paličkou. Irma, SLEDOVÁNA KAMEROU, lehce odstrčí soudní stráž a několika rychlými kroky je na pódiu u bratra. Sál ztichne a Irma na Evžena promluví:

Evžen na Irmu užasle hledí a hned se na ni oboří:

Irma přejde do hlasitého šepotu:

#### Z. 38 PD – PC

Obžalovaný ustaraně sleduje soudce a Irmu a v sále vzrůstá šum.

#### Z. 39 – PC

Evžen se opře o stůl a prudce proti sestře vstane. V jeho hlase je hrozba:

Irma začne couvat, omluvně se klaní do publika a podél stěny se řine ke dveřím.

Evžen se vzpamatuje a vztekle poklepe paličkou:

Irma:

Evžene, musíš Pleskota dostat na trestnou lavici! Neprodlene!

Evžen:

Co sem lezeš? A o kom mluvíš?

Irma:

O nakladateli! mám u něj

„Králíčka Fňukálka“.

Musíš se mě zastat!

Evžen:

Proboha zmizni! Okamžitě se ZMIZ!

Evžen:

Prosím ticho, nebo dám vyklidit soudní síň!

**Obraz 8.**

0'46''

**Před budovou soudu***Exteriér – den*Z. 40 C – PC jízda

Irma kráčí rázným krokem od budovy soudu a polohlasně nadává. Ještě se ohlédne po budově. Přiblíží se na doslech právě v okamžiku, kdy se dostane do záběru majáček taxíku, u kterého právě platí robustní pasažérka, ve které poznáme paní Laštovkovou. Irma spěšně obchází kapotu, aby usedla vedle řidiče a ještě si zanáává:

Taxikář vrátil dámě drobné a automaticky odpoví na tetina poslední dvě slova (do prčic):

Zařadí a rozjede se s poděkováním zákaznici:  
Irma se za ním vztekle ohlédne a pokračuje v nadávání:

Paní Laštovková právě zacvakla zámek kabelky a prudce vzhledne. Okřikne Irmu:

Irma přistoupí blíž a trvá na svém:

Z. 41 PD

Paní Laštovkové se zatřese podbradek:

Z. 42 DPD – PD

Irma jí vskočí do řeči:

Irma se otočí na patě a jde  
Laštovková dokročí na PD a s účastí šeptne:

HUDBA

(věští cosi neblahého)

Irma:

Je to všechno jedna pakáž!  
Prej soudce...  
Všechny poslat do prčic!

Taxikář:

Tam nejedu!... a vůbec, dnes už končím...  
Díky, madam...

Irma:

To je den! Taxikář drzoun...  
a JUDr. Bláha kretén.

Laštovková:

To si nedovolujte, urážet našeho předsedu!

Irma:

Předseda? ...Kretén to je!

Laštovková:

Jsem jeho tajemnice a nedovolím...

Irma:

Jó, tajemnice... tak mu nic nezatajujte a vyříd'te mu, že je kretén! Já jsem jeho sestra!  
A jdu na metro! Poklona!

Laštovková:

Chudák pan doktor...

**Obraz 9.**

2'46''

**Honzova pracovna***Reál – den*Z. 43 PC

Saxana si prozpěvuje do hukotu vysavače a postupuje proti kameře. Uchopí hadici a potáhne vysavač o kus dál. Kamera snese pohled na přístroj a v tom okamžiku noha v dámské lodičce dupne na spínač a hukot ztichne.

Saxana:

Tak popojedem...

Z. 44 PD – PC jízda

Saxana se po vysavači prudce otočí, ale hned zdvihne pohled na Irmu, která se zapálenou cigaretou v ruce vejde od kamery do obrazu a chrlí:

Irma:

Tak si představ, Saxano, že ten grázl, ten mizera, ten puncovanej idiot...

Od dveří se ozve dětský hlas:

Obě ženy se ohlédnou ke dveřím.

Saxanka (m.o.):

Ahoj mami!

Z. 45 PC

Ve dveřích stojí asi osmiletá holčička s hustou kšticí a jiskrnými očima. Na zádech má obrovskou školní brašnu a na sobě oranžovou mikinu skoro po kolena. Srolované rukávy tvoří na loktech tlusté boule. Bystře přehlédne na tetu a doplní pozdrav: a hned se pochlubí:

Saxanka:

Počítala jsem u tabule! Za jedna! Jé! Čau teti, co dělaj tvý nápadníci?..

Z. 46 PC

Saxana s hadicí vysavače v ruce a Irma s cigaretou se opírá o velký psací stůl před knihovnou. Saxana se krátce a omluvně otočí na Irmu a usměje se na dcerku:

Saxana:

Ale Saxanko! V kuchyni máš svačinu! Padej...

Z. 47 PC

Dítě se otočí na patě a s výkřikem: zmizí za dveřmi.

Saxanka:

Sváááááá...

Z. 48 PC – jízda

Saxana za dcerou ještě zavolá:

Z hloubi domu se ozve odpověď:

Saxana se zavrtěním hlavy přehlédne na Irmu:

Saxana:

A jak to, že máš moji mikinu?

Saxanka: (m.o.)

Protože mi děsně slůůššííí...

Saxana:

O kom's to prosím tě mluvila?

Irma vyfoukne kouř a začne chrlit:  
Teta mimoděk odloží cigaretu na velký popelník a  
popadne se stolu první papír, který jí padne pod ruku,

aby názorně předvedla, jak naložila s nedůstojnou  
smlouvou.

Saxana přiskočí k Irmě a na poslední chvíli jí papír  
vytrhne:

Irma překvapeně zmlkne a Saxana pomačkaný papír  
uhlazuje:  
A hned pokračuje:

#### Z. 49 PD – PC – jízda

Irma nad tím mávne rukou:

Natáhne se k Saxaně a vezme jí z rukou papír,  
na kterém teď rozeznáme ozdobný tisk s ochrannými  
znaky.

Irma se zahledí do textu a Saxana jí vysvětluje:

Irma přehlíží listinu.

#### Z. 50 VD

Bankovní listina s ochrannými znaky, se třemi jmény  
a obnosem.

#### Z. 51 DPD – PD

Irma je s věcí okamžitě hotova:

A hned dodá:

Nápad ji tak zaujal, že listinu bezmyšlenkovitě odloží  
na popelník s hořící cigaretou. Kamera to registruje.

#### Z. 52 DPD

Irma se zasní:

Saxana protočí oči ke stropu a dodá:

Irma invektivu přeslechne a pokračuje:

#### Irma:

O nakladateli Pleskotovi! Chtěl  
mi dát smlouvu na ubohejších  
třista výtisků!  
A blábolil,  
že bych měla psát komiksy!  
Takhle jsem mu tu smlouvu před  
očima...

#### Saxana:

Neblázní!!! Ráno jsme to  
s Honzou vyzvedli na notářství.

Budeš zírat!

Mohla's mít smlouvu a máš  
starou belu...

#### Irma:

Ále, houbeles... večer jedu na  
knižní veletrh... tam bude  
nakladatelů...  
Tak ukaž, na co mám zírat?

#### Saxana:

Dostali jste šek za ty pozemky po  
dědovi Arnoštovi!  
Honza, Evžen a ty! Každý skoro  
milión!

#### Irma:

Tak to si „Králička Fňukálka“  
vydám vlastním nákladem!  
A Evženovi nic nedám! Jsem  
starší!

Prvních sto výtisků dám vázat  
do kůže...

#### Saxana:

Doufám, že ne do králíčků...

#### Irma:

Evžen si trest zaslouží, protože  
nechce dát Pleskota zavřít...



Saxana nad tím zavrtí hlavou a náhle začichá ve vzduchu. Vyhrkne:

Saxana:  
Něco se pálí...

Z. 53 PD

Střed listiny položené na popelníku právě vzplál od hořící cigarety.

Z. 54 PD

Saxana s vyděšenýma očima popadne prachovku a udusí plamen. Za cípek zdvihne dvěma prsty prohořelý list. Zbyl jen okraj, celý střed papíru s písmem je pryč. Prohořelým středem prostrčí Saxana ruku po zápěstí. Kamera přenese pohled na Irmu která pronese:

Irma:  
To sem zas něco vymňoukla...

Z. 55 PD – PC

Saxana klesla do křesla, drží rámeček listiny a zírá na vypálenou díru. Tiše řekne:

Saxana:  
Honza se zblázní... a Evžen tě zabije...  
Irma: Myslíš?  
Nedalo by se to nějak... myslím jako vědecky... jednou jsem četla... nějaký mikroskopý uhlikový a tak...

Ale Irma se podiví:  
Přiklekne k Saxaně a uvažuje nahlas:

Saxana vyskočí, sebere z manželova stolu velkou obálku, nasype do ní popel z popelníku a vsune tam i zbylý rámeček. Vtom se obě ohlédnou ke dveřím po zvuku odemykaného zámku. Saxana vyhrkne:

Saxana:  
Evžen...  
Irma:  
A kde máš Honzu?  
Saxana:  
Vrátí se v noci... musel do Budějovic...

Irma se ještě stačí zeptat:

Saxana jakoby v tranzu mechanicky odpoví:

Z. 56 PC

Do otevřených dveří nahlédne Evžen s naditou aktovkou v ruce. Okamžitě spustí na sestru: a dojde k oběma ženám:

Evžen:  
Ještě jednou mi vtrhneš na přelíčení tak...  
Irma:  
No co... tak...?

Irma výbojně opáčí:

Evžen jen mávne rukou nad beznadějně sebestřednou tetou:

Evžen:  
To byl dnes den...  
Irma:  
...a eště nekončí!

Irma naprosto bez pocitu viny provokuje bratra:

Ted' zase zavětrí ve vzduchu Evžen a zeptá se Saxany:

Saxana zavrtí hlavou:

Evžen se ani dál nepídí a má se k odchodu:

Ale Irma ho zastaví:

Irma rázně vyskočí:

Saxana vezme do ruky zbytek šeku a zavrtí hlavou  
směrem za Irmou.

Evžen:

Ty něco pečeš?

Saxana:

Já ne, to upekla Irma...

Evžen:

Dám auto do garáže...

Irma:

To nedělej, brácho, večer mě  
zavezeš na nádraží...

A vůbec... utíkám balit...

**Obraz 10.**

0'21''

**Dětský pokoj***Reál – noc*Z. 57 PC – PD NÁJEZD

Krátkou panoramou přejíždí kamera dobře zařízený dětský pokoj, kterému dominují knihovničky, klec s kanárkem a další klec s morčetem, které nepřetržitě něco žere. Na posteli sedí Saxanka, napůl pod přikrývkou a zaníceně hledí do tlustého komiksového sešitu. Polohlasně přečte kousek textu:

Děvčátko na zvuk kroků vzhledne ke dveřím.

Saxanka:

...tvé vyzývavé vnady mě neomámí... hm...

Z. 58

Ve dveřích se objeví maminka Saxana a zeptá se:

Saxana:

Co čteš?

Z. 59 PC – PD JÍZDA

Saxanka se zahledí do textu a najde záhadnou větu:

Saxanka:

Mami, co je to... vyzývavé vady... vlastně vnady?

Saxana vejde od kamery do obrazu a přisedne na pelest. Vezme do ruky sešit a zahledí se do něj.

Saxana:

Ukaž...

Kamera dojede za Saxanu a přes její rameno nahlédneme do sešitu.

Svalnatý muž ostrých rysů v přiléhavé kombinéze shlíží z vrcholku mrakodrapu na podivné velkoměsto.

Viz. titulní stránka comicsu.

**Obraz 11.****Komiksové kresby***noc*

0'15''

Z. 60

Obrázky stručně vystihují Patrikovo fantazírování z obrazu 1

OBR.1

V popředí Crackman s vysílačkou u ucha na TV věži. Přes rameno mu hledí ordinérní krasavice ve skromném oblečení a nad nimi letí v řadě za sebou několik velkých nákladních helikoptér. V pozadí se hroutí mrakodrap.

OBR. 2

Dva drsní muži v černých kožených oblecích, ověšeni zbraněmi, slaňují podél stěny bankovního mrakodrapu.

OBR. 3

V popředí drsný vousáč míří fantastickou zbraní na ustrašené bankovní úředníky s rukama nad hlavou. Za nimi jiní dva černí vousáči vyvázejí z bankovního sejfů vozík s paletou zlatých cihel.

**Obraz 12.**

0'38''

**Dětský pokoj***Reál – noc*Z. 61 PC

Saxana s komiksem v ruce vzhledne k dceři a podiví se:

Saxana:

Prosím tě, kdes to vzala?

Z. 62 PD

Saxanka pokrčí rameny:

Saxanka (m.o.):To mi dal Patrik Hruška ze 3.A.  
Chodí za mnou ze školy...Z. 63 DPD – PD NÁJEZDDcera pokračuje ve  
vysvětlování:Saxanka:Dneska mě svez na kole na  
fráninu a řekl:... no že  
sleduje můj vyzývavý vnady a  
abych si tohle přečetla... že ho  
pochopím...Z. 64 PDSaxana krátce zalétne očima ke stropu a pak přečte  
titulní stranu:Saxana:Crackman pánem Comicslandu!  
Taková pitomost!Z. 65 PDTitulní strana sešitu s kresbou Crackmana v bojovné  
pozici.Saxanka: (m.o.)Patrik chce být takovým  
Crackmanem... až bude velkej...Z. 66 DPD – PCMatka ironicky ocení Patrikovu touhu:  
Se sešitem v ruce vstane a jde ke dveřím.Saxana:Krásný zaměstnání... moment,  
mrknu se kdo přišel...

**Obraz 13.**

0'23''

**Vstupní hala u Bláhů***Reál – večer*Z. 67 PC

Nahoře na schodech do prvního patra se objeví Saxana a nahlíží dolů do haly, zařízené jako obývací místnost.

Zavolá na Evžena:

Evžen vejde od kamery do záběru:

Saxana:

To jsi ty, Evžene?

Evžen:

Jo... Zaplat' pánbůh už odjela. Cestou mi to všechno řekla – ona to vypráví skoro jako veselou příhodu...

...blázen. Prosím tě, kde jsou ty zbytky? Podívám se na to...

Saxana:

V obálce u Honzy na stole...

Něco tu řešíme s holkou, za chvíli přijdu...

S těmi slovy se obrátí zpět k dětskému pokoji.

**Obraz 14.**

1'40''

**Dětský pokoj***Reál – večer*Z. 68 PC – DPD JÍZDA

Saxana se vrací do pokoje s přeloženým komiksem v ruce:

Kamera odjezdem objeví Saxanku v posteli, která otráveně zabručí:

a s povzdechem těžce zkoušené osoby pokračuje:

Kamera přiblíží Saxanku, která záměrně monotónně odvypráví:

Saxanka dovypráví do konce a mění při tom hlas do téměř pohřebního tónu. Nakonec ironicky dokončí:

Z. 69 DPD

Saxana překvapeně řekne:

Saxanka trochu trucovitě vysvětlí:

Z. 70 PC – PD

Saxana vstává a odchází.

Kamera doprovodí Saxanu ke dveřím:

Kamera přenesse pohled na děvčátko, které okamžitě odhrne příkrývku a posadí se. Trochu trucovitě řekne polohlasně:

Saxana:

Zítřka tuhle pitomost Patrikovi vrátíš.

Saxanka:

No joóó...

Tak zase tu „Mazanou Bětku“, ... už to umím zpaměti, ... hele:

Když Bětko vysvobodila trpaslíka Řehoře z pasti na lišky, dal jí za odměnu nalepovací kouzelný znamínko, prej když znamínko někomu nalepí, ten se do ní okamžitě zamiluje. Bětko je pro jistotu nalepila hned třem a ti se o ni pak poprali.

HA... HA... HA...

Saxana:

Ale vždycky ses tomu tak smála...

Saxanka:

Ale já se dnes chtěla bát! Ten komiks je fakt drsnej...

Ale nemůžu najít „Staroměstský strašidlo“, co mi dala teta Irma...

Saxana:

Odnesla jsem ji na půdu, už z ní padaly listy.

Dobrou noc! Tak už zhasnout!

Saxanka:

A já se dnes bát budu!

Z. 71 PC

Saxanka odhrne přikrývku a spustí bosé nohy na zem.  
Vklouzne do trepek, zpod polštáře vytáhne malou baterku  
a krátce s ní blikne.

Vklouzne do džínů, docapká ke dveřím, pootevře je a  
naslouchá:

Z haly k ní dolehnou tlumené hlasy Saxany a Evžena:

HUDBA

TLUMENÉ HLASY SAXANY +  
EVŽENA



**Obraz 15.**

0'33''

**Na půdě u Bláhů***Reál – noc*Z. 72 PC

Saxanka se prosmykne pootevřenými dveřmi a tiše je za sebou zavře. Nahlédne do haly, kde maminka Saxana právě pokládá na stolec tácek se dvěma šálky a konvicí kávy.

Saxanka po špičkách doběhne ke schodům a opatrně vystupuje k půdě.

HUDBA POKRAČUJEZ. 73 PC

Dveře na půdu se otevrou a ve dveřích, proti světlejšímu pozadí se na okamžik mihne silueta děvčátka, které za sebou dveře rychle a tiše zavře. Vzápětí se rozsvítí baterka .

Z. 74 PC – PD

Kužel světla přejíždí po starých skříních, policích, vyřazené toaletce se zrcadlem, přes které je napůl přehozena potrhaná záclona. Světlo se zastaví na kulatém stolku, pokrytém až na zem těžkým plyšovým ubrusem. Na stolku jsou štosy starých novin a časopisů a kamera nájezdem přiblíží několik rozdrbaných knížek, které vykukují zpod štosu časopisů.

Saxanka položí baterku tak, aby jí svítila na stolec, uchopí prsty hledanou knížku a prudce trhne. Knížku sice vytáhne, ale celý sloupec starého papíru žuchne na podlahu. Saxanka ztuhne a polekaně naslouchá...

**Obraz 16.**

0'10''

**Hala u Bláhů***Reál – noc*Z. 75 PC

Saxana odloží šálek s kávou a zeptá se Evžena, který sedí proti ní a právě odkládá obálku, ve které je propálený šek.

Zamyšlený Evžen neúčastně odpoví:

Saxana krátce pohlédne ke stropu a pak ukáže na obálku na stole:

Saxana:

Neslyšel jsi něco?

Evžen:

Asi nějaká kočka...

Saxana:

Tak co tomu říkáš?

**Obraz 17.**

0°45''

**Na půdě u Bláhů***Reál – noc*Z. 76 PC – REÁL

Saxanka odloží stranou nalezenou knížku a sebere část spadlých časopisů. Snaží se je nacpat pod stolek překrytý ubrusem, ale ubrus se ani nepohne – něco tam překáží. Odloží noviny, zdvihne kraj ubrusu a odhalí malou truhličku z popraskané kůže, pobitou brašnářskými cvoky. Rychle přemístí rozsvícenou baterku a truhličku tiše vytáhne. Nadzdvihne víko a posvítí dovnitř.

HUDBA pokračujeZ. 77 PC – REÁL

Saxanka se soustředí na obsah a postupně vytahuje štůsek fotografií, stočený balíček černé látky, amulet s netopýrem na šňůrce a jakousi knížku. Opatrně rozmotá balíček látky a rozvine podivné šaty s nějakými cinglárky a zapínáním na vybělené králičí kosti. Jako správná holka svého věku si šaty okamžitě natáhne a s baterkou v ruce se postaví před zaprášené zrcadlo. Posvítí na sebe baterkou a pootáčí se před zrcadlem. Mimoděk ji napadne: a tiše se tomu nápadu do hrstě zasměje. Ještě si vzpomene na amulet a rychle si ho navlékne na krk. Saxanka se vrátí k otevřené truhličce a sáhne po knížce, tvarem připomínající památníček. Klekne na podlahu, sedne si na paty a namátkou knížku otevře.

Saxanka:

V tomhle tak přijít do školy...

Z. 78 PD – PODHLED

Užasle vyvalí oči, nakloní se víc do kamery a s pohledem upřeným do knížky, šeptne:

Saxanka:

To je teda bomba!

**Obraz 18.**

0'16''

**Pohled do knížky**  
*3D ANIMACE+real*Z. 79 – NÁJEZD NA BLIŽŠÍ PD-VDVZDÁLENÁ HUDBA

Na dvoustránce jsou kromě tištěného, ale zcela nesrozumitelného písma dva obrázky.

Kamera přiblíží první obrázek. Je na něm jakási změť podivných postav, které se pohybují a slabounce zaslechneme vzdálený hovor a ruch. Odkudsi se nese melodie nějaké písně s rytmickým duněním bubnů.

Vidíme do hloubky prostoru v obrovité skalní jeskyni. V popředí zahlédneme vodníka, chlupáče, několik elfů, proti nám proletí dva velcí netopýři.

Kamera projede tím chumlem postav a zastaví se úplně vzadu, kde se před slují povaluje veliký drak a zadní tlapou se drbe za uchem. Z tlamy mu občas šlehne plamen.

Z. 80 PD – NATOČIT V DEKORACI „PŮDA U BLÁHŮ“

- HEREČKA V REÁLU

Saxanka vyvaleně pozoruje to hemžení.

Do obrazu vnikne její ruka, ...nasliní si prst.

**Obraz 19.**

0'21''

**Na půdě u Bláhů**  
**Pohled do knížky**  
*3D ANIMACE+real*

**Z. 81 PD – POHYB KAMERY + TRANSFOKACE**

Vidíme stejný obrázek v pohybu. Do obrazu vnikne Saxančina ruka a obrátí list. Odkryje se tak další obrázek, tentokrát úplně jiný. U stánku s hrníčky stojí vodník a nabízí své zboží. Ke stánku přistoupí tlustý Otesánek, a jak si chce prohlédnout vodníkovo zboží, tlustým břichem vrazí do stolku. Hrníčky se kácejí. Vodník se rozčílí:

**Vodník:**

Dávej pozor, nemehlo!  
 To mi zaplatíš!

Vodník Otesánkovi nastavuje hrneček se spadlým víčkem. Je jasné, že dušička z hrníčku odlétla. Kolem se zastavují pohádkoví čumilové a sledují počínající spor. Otesánek ale hrábne do měšce a nasype Vodníkovi do dlaně hrst drobných:

**Otesánek:**

Co si zaplatím, to taky sním!

Neuvěřitelně roztáhne ústa a během vteřiny spolkně stolec s pokácenými hrníčky, málem i s Vodníkem, který jen tak tak stihl uskočit.

**Obraz 20.**

0'06''

**Na půdě u Bláhů**

*Reál – noc*

Z. 82 PD

Saxanka se zasměje:

Saxanka:

Páni, to je žrout!

Fakt! Hustý!

A znovu se zahledí do knížky.

**Obraz 21.**

0'40''

**Pohled do knížky**  
*3D ANIMACE*Z. 83 PC

Před dřevěnými vraty postává několik postav:

Močálnice, Emauzský čert, stará čarodějnice,  
hejkal, vodník Brčál a nějaký střapatý kluk- rarach.

Nad vraty visí prázdná dřevěná tabule a vedle skleněná  
koule, která svítí žlutozeleně a něco se v ní mele.

Zámek cvakne a ze dveří vykoukne kostlivec Vincek  
ve výčepnické zástěře a zavolá ke svítící kouli nad  
vchodem:

Z koule v mžiku vyletí roj světlušek, seřadí se v letu  
do svítivého „hada“ a vzápětí vytvoří na prázdné tabuli  
nad vchodem svítící nápis „U VINCKA“.

Kostlivec otvírá dveře kývne čekajícím, kteří se hrnou  
do šenku.

Náš pohled (očima Saxanky) pronikne do výčepu.

Vincek zajde za pult a Močálnice, Emauzský čert  
a vodník brčál se usadí proti Vinckovi. Čert vyzve  
kostlivec:

Vincek chystá sklenice a debatuje s příchozími:

Emauzský čert se ohradí a práskne ocasem o bar:

Močálnice čerta uklidňuje

Kamera přenesse pohled na čarodějnici u automatu.

Čarodějnice odbyde zprávu mávnutím ruky ale rarach jí  
zaťuká na loket a provokuje:

Čarodějnice, se po něm ožene:

Vincek:

Holky, otvíráme!

Emauzský čert:

Něco sladkýho Vincku !

Močálnice:

Tu mojí!

Kostlivec Vincent:

Včera tady seděl mladej Vigo,  
pod nosem si mlel horoskop,  
že nějaký zlo,.. a vůbec maloval  
čerty na zed'...

Emauzský čert:

Dej pokoj Vincku !

Močálnice:

Nech ho, mně horoskopy  
zajímaj...jaký zlo Vincku?

Kostlivec Vincent:

No,... někteří prej zkamení!  
Vigo taky naznačil...

Rarach Krakavous:

Vigo asi naznačil, že první  
přijdou na řadu starý báby...

Čarodějnice:

Koukej zmizet! ..Prevíte.

**Obraz 22.**

**Na půdě u Bláhů**  
*Reál – noc*

Z. 84 – REÁL „NA PŮDĚ“ – PODHLED

Saxanka se tomu zasměje, nepatrně přenesse pohled stranou a nakloní se blíž k obrázku.



**Pohled do knížky**  
*3D ANIMACE*

Z. 85 – ZPĚT DO KNÍŽKY – ANIMACE

Na obrázku zůstane samotný ježatý Krakavous a vedle  
čteme na volném okraji stránky tužkou napsaná  
slova: Heter... xabere bax! Prstem přejeđe klikyháky:

Saxanka:/m.o./  
Co to tu je?

**Obraz 24.****Na půdě u Bláhů***Reál – noc*

0'06''

Z. 86 PD – PODHLED

Saxanka s pohledem upřeným do textu, ta tajemná slova polohlasně přečte:

Saxanka:

HETERE... XABERE BAX

**Obraz 25.**

0'12''

**Pohled do knížky**  
*3D ANIMACE*Z. 87 PD – ANIMACE – POHLED DO KNÍŽKY

V záběru je právě v PD ježatý Krakavous, jeho tvář se náhle zkroutí a přisát neznámou silou vrazí celý obličej do rámečku obrázku. Dokonce jeho delší nos trčí plasticky ven, takže chytí osvětlení ze Saxančiny baterky. Přelétne prostor očima a vyštěkne na Saxanku:

Krakavous:  
Krucinál, co je?!!!

**Obraz 26.**

1'00''

**Na půdě u Bláhů***Reál – noc*Z. 88 PC – ANIMACE + HEREČKA V REÁLU „NA PŮDĚ“

Saxanka z profilu, jak klečí na podlaze, úlekem prudce vyskočí a odhodí knížku od sebe.

Kamera švenkne s letící knížkou až do dopadu na prkennou podlahu. Jakmile knížka dopadne, z obrázku začne vyrůstat ježatý Krakavous, trochu vyjeveně se rozhlíží a během 2-3 vteřin doroste do skoro metrové velikosti. Jeho pohled se ustálí na Saxance. Vybfafne na ni:

Krakavous:

Kde to jsem?!... A co jsi zač?!?

Z. 89 PC – Samotná Saxanka v reálu „na půdě“

Saxanka je tak vyděšená, že způsobně odpoví:

Saxanka:

Saxana... z druhé Bé...

Z. 90 PD – DPD – ANIMOVANÝ KRAKAVOUS„NA PŮDĚ“ + SAXANKA

Krakavous si Saxanku dobře prohlédne a rozmyslně řekne:

Krakavous:

Saxana... to už jsem někdy

slyšel...

Proč's mě sem přitáhla?!!

A eště ke všemu k lidem!

Ale najednou nasadí ostrý tón:

Začichá ve vzduchu a dodá:

Kamera odjezdem rozšíří záběr jak Krakavous pokročí k Saxance, která se tak dostane z profilu do záběru:

Saxanka:

Nevím...

...já jsem si támhle to četla...

ukáže za Krakavouse na odhozenou knížku:

Krakavous se otočí po knížce a obrátí se zpět na Saxanku:

Krakavous:

Hm... nemusíš číst každou

blbost! A nahlas!

Z. 91 PD

Saxanka pozorně naslouchá.

Hele, já jsem rarach Krakavous, na rozčilování vostatních jsem fakt dobrej...

Z. 92 DPD

Kategoricky ukončí:

Saxanka pokrčí ramínky a pípne:

Okamžitě mě vrat' zpátky!

Saxanka:

Já to neumím...

Krakavous:

Mně snad picne mandolína...

...přičarovat, to jo... ale

vodčarovat neumí!

Ale počkej! Trpaslík Řehoř mi říkal...

Saxanka mu se zájmem vpadne do řeči:

Saxanka:

Ten Řehoř z pohádky o Bětce?

Krakavous si Saxanku pozorně prohlédne:

Krakavous:

Jo... tak ten říkal, že se od lidí dostaneme krbem, nebo studnou...

Kde máš krb?

Saxanka zkroušeně odpoví:

Saxanka:

Žádný nemáme...

Z. 93 PD – ANIMACE V REÁLU

Krakavous si odplivne:

Krakavous:

Sakra... a studnu?

Z. 94 PD – PC – JÍZDA V DEKORACI „NA PŮDĚ“

Saxanka:

My máme vodovod...

...ale o jedné studni vím, není to daleko...

Krakavous rychle rozhodne:

Krakavous:

Tak jdeme, než zjistíš, že tam chybím!

A kde jsou nějaký dveře?

Saxanka ukáže směr:

Saxanka: Tady...

**Obraz 27.**

0'40''

**Hala u Bláhů***Reál – noc + částečně ANIMACE*Z. 95 PC

V křeslech sedí u kávy Saxana s Evženem. Ten právě opatrně vrací do obálky to, co zbylo z šeku.

Evžen podá obálku Saxaně a chce vstát. Omluvně dodá:

Z. 96 PC

Nahoře na schodišti se za zábradlím krátce vynoří půl hlavy Saxanky a bystře přehlédne situaci. Kývne za sebe na Krakavouse, který je kryt zábradlím, takže jej vůbec nevidíme.

Z. 97 PC

Saxana sbírá servis na tácek.

Evžen si ještě vzpomene:

Za nimi vidíme, jak část hlavy Saxanky se za zábradlím pohybuje dolů po schodišti.

Z. 98 DPD – SAXANKA V REÁLU + ANIMOVANÝ KRAKAVOUS

Saxanka s Krakavousem se již dostali do zádveří.

Saxanka raracha pokárá:

HUDBA (klasika)Evžen:

Irma je prostě Irma...

Dík za kávu...

...musím si ještě něco připravit...

Saxana: (m.o.)

Počkám na Honzu, třeba bude mít hlad...

Evžen:

Radši mu dnes už nic neříkej...

Ještě k té Irmě... představ si, že si na nádraží koupila nějaký komiks! Prý „Ze studijních důvodů“...

Saxana:

...to bude zase nějaká ostuda...

Saxanka:

Řekla jsem potichu... a ty funíš jako lokomotiva...

**Obraz 28.**

0'06''

**Noční krajina s tratí**

*Ext. – noc*

Z. 99 C

Těsně kolem kamery se noční krajinou s hlukem  
řítí rychlík.

HUDBA

Táhlé houkání lokomotivy.

Z. 100 C

Tu a tam některá okna vagónů svítí.

**Obraz 29.**

0'08''

**Kupé spacího vagónu***Reál. – noc*Z. 101 PC – PDHUDBA

Pod rozsvícenou lampičkou teta Irma pololeží na lůžku spacího kupé a přes brýle hledí do komiksového sešitu, stejného jako jsme viděli u Saxanky. Po ruce má velkou cestovní kabelu a na stolku pod oknem tranzistorové rádio staršího typu.

Kamera najede na blízký záběr obálky sešitu, kde čteme: „Crackman pánem Comikslandu“!

Kamera zdvihne pohled na PD Irmy, která soustředěně hledí do časopisu. Trochu nad tím vrtí hlavou.



**Obraz 30.**

0'18''

**Stránka comicsu***Reál – noc*Z. 102 PD

Kamera přejíždí z jednoho obrázku na druhý. Celkem na pěti obrázcích se rozvíjí kritická situace v Comicslandu. Slyšíme polohlasný komentář Army:

Irma: (m.o.)

Ten Pleskot se zbláznil, taková slátanina... a s „Králíčkem Fňukálkem“ mi dělá problémy...

OBR. 1

Crackman prolétá na vzdušném skútru kolem vrcholku mrakodrapu, na kterém je nápis „National Bank“ a za ním na tandemu sedí Olivie s vlajícími vlasy.

OBR. 2

Crackman s Olivíí přicházejí špalírem ozbrojených vousáčů ke schodišti vznosné vládní budovy. Před schodištěm ho očekává skupinka vládních činitelů.

OBR. 3

Důstojný státník předává Crackmanovi na polštářku velký symbolický klíč, na kterém čteme nápis: „Comicsland“.

OBR. 4

Crackman stojí v čele jednacího stolu, vedle něj Olivie a v pozadí před velkým oknem stojí dva ozbrojení vousáči. Crackman k nim hovoří. Po obou stranách stolu pokorně sedí schlíplí vládní činitelé.

OBR. 5

Detail hovořícího Crackmana.

**Obraz 31.**

0'24''

**Kupé spacího vagónu***Reál – noc*Z. 103 PC

Irma sklapne časopis, ještě jednou se podívá na titulní stránku a ukládá výtisk do kabely. Uznale se vyjádří k podobě Crackmana:

Vstane, obléká si župánek a pohlédne na radiobudík:

Mechanicky sáhne po rádiu, zatáhne anténu a přidá jej do kabely:

Irma:

...copak, nakreslili ho pěkně, docela fešák,...

...ale to jméno: Krákman...

Irma:

No nazdar, půlnoc... a ještě tě Irmo čeká malej vejlet...

...ani nevím, jestli je to vlevo, nebo vpravo...

**Obraz 32.**

1'40''

**Na starém městě***Ext. – noc + částečně ANIMACE*Z. 104 C – ANIMOVANÝ KRAKAVOUS V REÁLU V CELÉM OBRAZEHUDBA

Křižovatka na rozmezí parku a Starého města. Do všech stran bliká oranžová a nikde nikdo. Z křoví parku vyběhnou dvě postavičky – Saxanka a Krakavous. Rychle proběhnou křižovatku a zmizí za rohem staroměstského domu. Saxanka si musí držet přece jen trochu dlouhou sukni.

Z. 105 PC – ANIMOVANÝ KRAKAVOUS V REÁLU

Oba se zastaví na kraji podloubí a oddychují. Saxanka zaslechne zvuk auta a rychle žene Krakavouse do podloubí. Ukáže mu do kouta a sama se v tmavých šatech postaví před něj. Skoro je není vidět, ale Krakavous protestuje:

Saxanka jen sykne:

Krakavous:

Co se mnou mlátíš vo zed'?!?

Saxanka:

Nevrt' se!

Z. 106 PC

Kolem podloubí zvolna projede hlídkový vůz policie.

Z. 107 PC

Dvojice udělá jen pár kroků podloubím, když se ozve příšerný jekot, po kterém následují zmatené výkřiky několika hlasů a vzápětí dupot pěti párů nohou, který se blíží. Saxanka s Krakavousem rychle zmizí v podloubí a po ulici kolem nich prchají tři muži a dvě ženy, které hystericky ječí. Jsou ověšeni konfetami.

Z. 108 DPD – PC

Saxanka se tázavě otočí na Krakavouska, který se tiše směje. Saxanka se podívá:

Krakavousek potlačí smích a šepem odpoví:

Kývne na děvče:

A následován Saxankou vykročí za roh.

Saxanka:

Co se směješ?

Krakavous:

Tady určitě straší někdo od nás.

Pojd'... mrknem se kdo to je...

Z. 109 PC

V rohu dvou domů stojí řada kontejnerů.

Od kamery vejde do záběru Krakavous následovaný Saxankou, zastaví se před kontejnery a tázavě řekne:

Chvilku se nic neděje.

Krakavous:

Chlupáč?? Vylez!!

Z. 110 DPD

Saxanka se na Krakavouska tázavě podívá a Krakavous ukáže před sebe:

Krakavous:  
Hele...

Z. 111 PC

Kontejner na směsný odpad se trochu pohne a spoza něj vyleze asi třičtvrtě metru veliká chlupatá koule a promluví nakřáplým hlasem:

Chlupáč:  
Tě bůh, Krakavous... kde se tu bereš?

Krakavous se Saxankou, která se drží blíž ke kameře, vejdou do obrazu a Krakavous na ni ukáže za sebe palcem:

Krakavous:  
Ále, takovej omyl...  
...tohle je Saxana...

Saxance se chlupáč líbí a prosí Krakavouse:

Saxanka:  
Jéé, ten je hezkej, můžu si ho pohladit?

Chlupáč horlivě přitakává a Saxanka se odváží přijít blíž, několikrát ho pohladí po temeni. Chlupáčovi je to příjemné, blaženě se zavrtí, až se Saxanka lekne a Krakavous ho požádá:

Krakavous:  
Klidně, ...že jo chlupatej?...

Krakavous:  
Hele,  
Saxanka je člověk, ukaž jí, jak strašíš... vona se normálně večer ven nedostane...

Z koule vyjedou dvě úplně holé, dlouhé nohy, doskáčí doprostřed ulice, koule se tak zdvihne asi půldruhého metru nad dláždění a roztočí jako káča, velikou rychlostí. Dlouhé chlupy se rotací roztáhnou do vodorovné polohy a odhalí tak dvě obrovské, fosforově zbarvené oči a velká ústa vydají žalostný, táhlý skřek, hlasitostí poplašné sirény.

Chlupáč:  
Tak dávejte  
bacha!

Z. 112 DPD

Saxanka se rozesměje a zacpe si uši. Krakavouska její reakce zřetelně potěší.

Z. 113 PC – C

Chlupáč dokončí rotaci a na čapích nohách odskáče zpět : za kontejner a zmizí ve tmě. Saxanka s Krakavousem se rozeběhnou a zastaví se na rohu domu. Opatrně nahlédnou do náměstíčka.

Chlupáč:  
Tak se mějte!..

**Obraz 33.**

0°06''

**Noční krajina***Ext.–noc***Z. 114 VC**

Vlak se řítí v měsíčním světle po lesnatém úbočí.  
Blíží se k tunelu, který se v dálce zavrtává do skalního masivu.

**HUDBA**

**Obraz 34.**

0'15''

**Chodba spacího vagónu***Reál – noc***Z. 115 PC**

Irma s kabelou pevně zaklesnutou v podpaží lehce vrávorá chodbičkou, až se dostane nad rozšířené místo před WC. Skloní se, aby na zámku viděla, není-li obsazeno. V tom okamžiku vlak zahouká výstražný signál před tunelem. Irma se prudce vztyčí, a jak vlak přibrzdí, ztratí rovnováhu a zády se opře o vstupní dveře, které povolí. Náhlý náraz vichru rozrazí dveře dokořán a Irma se zděšeným výkřikem vypadne po zádech z vagonu.

V prázdném obdélníku dveří se míhají jen křoviny, obklopující trať.

**Obraz 35.**

0'25''

**U trati pod náspem***Reál – noc + částečně ANIMACE***Z. 116 PC – PD**

Rozčepýřená Irma se v poslední obrátce zastaví před smrčkem, aniž by pustila svou kabelu ze sevření. Zatřepe hlavou a hekne:

Přes tvář se jí míhají světla z oken posledních vagónů. Irma si přetře čelo a vzhledne.

**Z. 117 C**

Z podhledu vidíme portál tunelu, ve kterém právě zmizela koncová světla posledního vagónu.

**Z. 118 PC**

Totálně vykojejená Irma vykřikne za vlakem a pak si posteskuje:  
Chce se zdvihnout, ale zaskučí:  
a klesne do mechu:  
Zoufale se rozhlédne a začne plakat. Přerývaně vyráží:

a nakonec se polituje:  
Slzy jí tečou a bolestí vzlyká.

**HUDBA v dramatické poloze****Irma:**

To byl šrumeec...

**Irma: Počkejte!!!**

Ten už asi nedohoním...

To jsem to vymňoukla!

Zlomená noha, au! au!

... veletrh v háji...

umřu sama v lese...

Irmo, ...co jsi komu udělala?

**Obraz 36.**

1'20''

**Na starém městě***Ext. – noc + částečně ANIMACE***Z. 119 PC – DPD – ANIMACE KRAKAVOUSE A MUŠÁKA V REÁLU**

Krakavous stojí na studni a kývne směrem k Saxance, aby jej následovala. Dívka zdvihne nohu, aby našla oporu, ale sukně jí brání.

Saxanka:

Co říkal ten kostlivec...

- v té knížce...

je to vůbec možný?

Že by některý mohli zkamenět ?

Krakavous:

Když mu to řekl Vigo...

Saxanka si rychle sedne a pěkný kus sukně utrhne, vstane a rázem je vedle Krakavouse na roubení studny.

A vyptává se dál:

Saxanka:

A co když zkamení drak?

Krakavous:

Tak princezny bude žrát

někdo za něj..., jinak by se asi

přemnožily,... né?

Saxanka oponuje:

Saxanka:

Sníst princeznu?

To já bych blinkala...

Krakavous jí odbyde:

Krakavous:

Tak co, nechceš se k nám

na chvíli podívat?

Saxanka váhavě:

Saxanka:

...no já nevím,... možná jen na chvíli...

Krakavous: Tak skočíme?Saxanka:

Ale do studny se nesmí skákat!

Krakavous:

Kecy... uvidíš!

**Z. 120 PD**

Saxanka náhle vzhledne po zvuku blížících se kroků.

**Z. 121 C**

Zpoza vzdáleného nároží vyjde noční chodec, mužská postava s brašnou. právě prochází světlem nárožní lucerny, zarazí se a hledí ke studni.

**Z. 122 DPD – ANIMACE**

Saxanka se vedle Krakavouse vyděsí:

Saxanka:

Táta... to je můj táta!

Jestli mě pozná!

Krakavous situaci vyřeší:

Krakavous:

Takhle tě nepozná!



Chytí dívku za šaty a strhne ji s sebou do studny.

Z. 123 C – PC

Dr. Bláha se rozeběhne ke studni a v tom okamžiku mu zkříží cestu auto policejní hlídky. Zakřičí na ně v běhu:

Doběhne ke studni, nakloní se do hloubky a křičí:  
Policisté vystoupili a zvolna se blíží k Dr. Bláhovi.  
Popotahují si opasky. Bláha se na ně otočí:

První policista se podívá na hodinky a požádá:

Dr. Bláha na něj zařve:

Druhý policista zvýší hlas:

Dr. Bláha:

Děti!... do studny spadly dvě děti!

Haló!!!... Slyšíte?!?

Viděli jste to?

Spadly tam dvě děti...

...úplně malý!

1. policista:

Prosil bych vaše doklady...

Dr. Bláha:

Hergot, dělejte něco! Ty děti...

2. policista:

Nejdříve doklady!

**Obraz 37.**

0'09''

**Ve studni***3D ANIMACE+real herečka***Z. 124 PC – SAXANKA PŘED BLUE-SCREENEM:**

Krakavousek a Saxanka se zvolna snášejí tubusem studny. Krakavousek letí jako první, mé roztažené ruce i nohy jako parašutista při volném pádu. Za ním s odstupem plachtí Saxanka.

Saxanka se ohlédne vzhůru a zapochybuje:

Krakavous ji ujistí:

**HUDBA**

Saxanka:

Neměli bysme se vrátit?

Krakavous:

Neboj, ... už tam budem!

**Obraz 38.**

0'14''

**Na starém městě***Ext. – noc*Z. 125 PC – DPD

U studny na starém městě stojí dva policisté a Dr. Bláha.

Dr. Bláha vidí, že s nimi nic nepořídí, tak hrábne do náprsní kapsy a strčí policistovi dvě karty, občanku a řidičský průkaz.

Jeden s policistů si něco zapisuje a druhý kontroluje doklady, mrknutím oka je přehlédne a ukáže druhému:

Druhý policista nahlédne prvnímu přes rameno a obrátí se na Dr. Bláhu:

Dr. Bláha se brání:

Druhý vytahuje z brašny aparát na zjištění alkoholu v krvi:

1. policista:

Hele, má řidičák!

2. policista:

Tak to nám pane... teda pane doktor,

budete muset fouknout!

Dr. Bláha:

Ale já přijel vlakem!

1. policista:

Neexistuje....

**Obraz 39.**

1'18''

**Ve studni***3D ANIMACE+real herečka*Z. 126 PC

Ve výklenku kamenné zdi je umístěn veliký nacpaný slavník. Shora vypadne z ústí studny Krakavous a zaboří se do slavníku, ale jen se jeho ježatá hlava vynoří, dopadne přímo na něj Saxanka. Slavník se proboří ještě o poznání hlouběji ale vzápětí se Saxanka vyhrabe a hned po ní Krakavous, který si stěžuje:

HUDBAKrakavous:

Příště padej vedle... nejsem nerozbitnej...

Jen se oba ocitnou na kamenné podlaze, ozve se blížící se řinčení. Krakavous přitlačí Saxanku ke slavníku a sykne na ni:

St...!

Z. 127 C – PC

Z boční chodby za nimi s kovovým rachotem přichází bezhlavý rytíř, hlavu si nese pod paží. Děti se poslušně rozestoupí a rytíř je rychle předejde.

Z. 128 DPD

Saxanka postavu okamžitě pozná:

Saxanka:

To je ten nespravedlivě popravenej...

Krakavous na ni překvapeně pohlédne s obdivem k jejím znalostem:

Z. 129 PC

Vedle pochodujícího rytíře se zprudka otevřou dveře s nápisem KABINET. Vyjde z nich čtyřruký ředitel, statný sedmdesátník se zlatým řetězem na hrudi. Oboří se na rytíře:

Ředitel Magistr:

Co tady rachotíš ?!  
To nemůžeš chodit po špičkách?!

Rytíř se omluvně ukloní a dál pokračuje se stejným rachotem po špičkách. Ředitel nad tím beznadějně mávne všema rukama a spočine pohledem na Krakavousovi a Saxance.

Z. 130 DPD

Krakavousse Saxankou se zády tisknou do slavníku a tváří se přistiženě.

Z. 131 PD-PC

Ředitel, sledován kamerou k nim nakročí a vyzve je přísně:

Ředitel Magistr:

Co vy dva tady?!

Krakavous rychle št'ouchne do Saxanky loktem, aby mlčela a začne obratně lhát:

Ředitel se oboří na Saxanku:

Z. 132 PD

Saxanka provinile:

Krakavous se snaží vše zachránit:

Z. 133 PC

Ředitel se zamyslí:

Potom sebou překvapeně trhne a vykřikne na dva právě přicházející morkolaby:

Z. 134 PC

Přes ředitele a oba malé provinilce do chodby. Přibíhají dva mohutní morkolabové, chlupatí jako vlkodlaci s ptačími zobáky. Zastaví se udýchaně před ředitelem a netrpělivě přešlapují. Ředitel ukáže na Saxanku:

Z. 135 PD

Saxanka šlehne očima po Krakavousovi a pak vykřikne na ředitele:

Krakavous se snaží situaci zachránit:

Z. 136 PC

Ředitel je okřikne:

a obrátí se na morkolaby:

Morkolabové oddělí Saxanku od Krakavouse a s roztaženými rukama, jako by před sebou hnali hejno husí, ženou Saxanku do hloubi chodby. Saxanka se otáčí a přes morkolaby zoufale křičí na ředitele:

Z. 137 PC

Ředitel se dívá za odcházejícími:

a pak se otočí na Krakavouse:

Krakavous:

Čekám tu na chlupáče,... až půjde ze služby....

Ředitel Magistr:

...A co ty? Tebe neznám!  
Z které jsi třídy!

Saxanka:

Saxana, z II.B

Krakavous:

Ona sem spadla!

Ředitel Magistr:

Spadla říkáš?...  
Saxana,...Saxana,...

...Hej,..Morkolabové!..Ke mně!

Ředitel Magistr:

Tohle je ta slavná uprchlice Saxana! Třista let po škole! Už na ni léta čekáme!  
Odvést, zavřít, hlídat!

Saxanka:

Nejsem žádná uprchlice!  
Od nikud jsem neutekla!

Krakavous:

Ale ona je ze světa lidí!

Ředitel Magistr:

Neodmlouvat!  
Pohyb! Pohyb!

Saxanka:

Nic jsem neudělala! Můžete se zeptat paní učitelky Pivoňkový, že jsem Saxanka Bláhová...!

Ředitel Magistr:

Já ti dám Bláhová...  
A ty koukej mazat po svých!!!

**Obraz 40.**

1'54''

**U trati pod náspem***Reál – noc + částečně ANIMACE*Z. 138 PC – PD

Rozčepýřená Irma si hladí zlomenou nohu a vzlyká.  
Pojednou prudce zdvihne uslzené oči, protože zaslechne  
zblízka konejšivý hlas:

Z. 139 PC – PODHLED

Nad Irmou, po kolena v trávě, stojí trpaslík s červenou  
čepicí a bílými vousy. Zdvořile se představí:

Z. 140 PD – PC – JÍZDA

Irma se kouká z pohledu na spasitele a podrobně se  
představí:

Řehoř přijde o kousek blíž a nadechne se:

Trpaslík ležící Irmu obejde a pohlédne na její nohu:  
Podá Irmě ruku, aby jí pomohl vstát.

Irma se o to pokusí, ale hned to vzdá:

Ale Řehoř si hned ví rady:

Z. 141 PC

Rychle sejme čepici, odhalí pleš a přiklekne k Irmě. Prstem  
se dotkne nohy a pak jí pod kolenem zručně čepici omotá.  
Irma úžasem vydechne:

Trpaslík se vztyčí a radostně se usmívá.  
Teta, jako zkušená lovkyně mužů, mu chce zalichotit:

Trpaslík je polichocen a podá Irmě ruku:

Z. 142 PC

Irma s trpaslíkovou pomocí vstane a je pochopitelně  
dvakrát větší, než Řehoř. Ten jí znovu vyzve:

HUDBA v dramatické poloze

Řehoř: (m.o.)

Neplačte, paní, já vám pomůžu...

HUDBA přejde do veselejšího  
rytmu

Řehoř:

Já jsem trpaslík Řehoř... Kdo  
raďte být vy?

Irma:

Irma Bláhová, svobodná, 63 let,  
spisovatelka dětských knížek...

Řehoř:

No komu jinému bych měl  
pomoc, když ne vám!  
Nějak vám to natejká!  
Odvezu vás, pan Vigo vám to  
spraví...

Irma:

Nejde to... šílená bolest!

Řehoř:

Počkejte, mám něco  
praktickýho...  
to víte..my trpaslíci jsme co  
chvíli pochroumaný..tak víme,  
jak na to.

Irma:

To je úleva...

Vy, že jste trpaslík? Takovej  
chlapák... tak krásný fousy jsem  
ještě neviděla...

Řehoř:

Tak hop! A opřete se o mě...

Jen se opřete!

Teta je v rozpacích, jak se má opřít. Řehoř si ukáže na pleš a upřesní:  
a pak pokyne ke trati:

Z. 143 PC

Teta se plnou dlaní opírá o trpaslíkovu pleš a stoupají vzhůru po náspu. Tetě je ten způsob opory trapný a tak omluvně řekne:

Trpaslík vloží dva prsty do úst a pronikavě hvízdne. Kamera švenkne na černé ústí tunelu, ze kterého vyjede pozpátku drezína s rozsvícenou lucerničkou a sama od sebe zastaví.

Z. 144 PC

Řehoř s Irmou dosupějí k drezíně a trpaslík pomůže Irmě nastoupit. Při tom živě konverzují:

Řehoř při tom obratně vyšplhá nahoru a usedne k řízení.  
Irma překvapeně:  
Trpaslík jen pokrčí rameny:

Trpaslík uvolní páku a drezína, sledována kamerou, zajede do tunelu:

Tady!  
Musíme nahoru!

Irma:

No... moc vysokej nejste... ale je to praktický...

Řehoř:

Tak vy jste vypadla z vlaku, že?

Irma: Jak to víte?

Řehoř:

To se stává...

Irma: Tak vidíte, jakou já mám v životě smůlu...

**Obraz 41.**

0'44''

**Třída ve škole čarodějnic**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 145 PC

Školní třída ve škole čarodějnic je v mnohém velice podobná třídám ve světě lidí. Vepředu je starobylá tabule, stůl a stupínek. Na stole kalamář s ptačími brky, lidská kost místo ukazovátka. Na veliké židli, určené pro učitele je usazen velký vycpaný výr, po stěnách visí hadi, lidská lebka, svícny, obrazy zvířat a všude je spousta pavučin. V rohu několik vycpaných potvor.

Morkolab zavře dveře a ukáže Saxance do lavice:

Saxanka pokročí k lavici a rozzlobeně se brání:

Morkolab nad tím vrtí hlavou a jen se zasměje.

Odejde a dvakrát otočí klíčem ve dveřích.

Z. 146 PD-PC

Saxanka si nesesne, ale rychle očima přehlíží třídu. Dojde do kouta a prohlíží si učební pomůcky, vycpaná zvířata, velký balvan, ve kterém se leskne zlatá žíla a všelijaké harampádí. Zastaví se před knihovnou, ale v tom zaslechne tiché syknutí. Pohledem najde zamřížované okno pod stropem.

Z. 147 PD

Mříž v okně se drží dvě klukovské ruce a postupně se vynoří část Krakavousova obličej.

Z. 148 PC

Saxanka hbitě vyskočí na lavici a hned spustí na Krakavouse:

Z. 149 PC

Přes hlavu Saxanky na okénko! Krakavouse se rukama usilovně drží za mříže a rychle šeptá hekaje námahou:

Ale ruce mu povolí a slyšíme jen, jak Krakavous dopadl a potom vzdalující se kroky...

HUDBAMorkolab:

Tady budeš sedět! Žádný courání...a na nic nesahat!

Saxanka:

Jsem unesená a až mně vypátrají, půjdete do vězení!

Morkolab:

Tak jo...

Hele sedni si a támhle v koutě máš na noc deku,... za chvíli ti přinesu večeri...

Krakavous: /m.o./

Saxi..

Saxanka:

Musím ráno do školy ! Zatáhnul jsi mně sem, tak něco dělej!

Krakavous:

Neboj, pomůžu ti, ale ještě nevím jak!  
U Vincka mi poraděj..!



**Obraz 42.**

0'22''

**Na starém městě***Ext. – noc*Z. 150 PC

U studny stojí Dr. Bláha proti dvěma policistům.  
 2. policista překvapeně hledí na ukazatel přístroje  
 a konstatuje káravě:

Dr. Bláha vyhrkne:

1. policista, který nahlížel do studny už věc promyslel  
 a řekne s nezvratnou logikou:

Oba policisté zasalutují a odcházejí k autu.

Dr. Bláha nad nimi zakroučí hlavou, sebere kabelu a jde.

HUDBA2. policista:

Člověče... teda pane doktor,  
 vy jste nic nepil!

Dr. Bláha.

...a to se nesmí?

1. policista:

Hele... děti dnes uměj plavat ještě  
 než jdou do školy. Kdyby tam  
 spadly, tak by šplouchaly!  
 A šplouchaj? Nešplouchaj.  
 Tak dobrou noc...

**Obraz 43.**

0'44''

**V tunelu**  
*3D ANIMACE+real*Z. 151 PC – ANIMOVANÝ ŘEHOŘ V TUNELU - JÍZDA

V hloubi tunelu se k nám blíží drezína s rozsvícenou lampičkou. Řehoř pozorně sleduje koleje před drezínou a konverzuje s Irmou:

A Irma ochotně pokračuje ve výčtu svých nešťastných příhod:

Řehoř neurčitě odpoví:

Chopí se páky a opatrně dobržďuje. Kamera skloní pohled před drezínu a tam se – uprostřed tunelu – objeví výhybka, odvádějící odbočku od hlavního tahu kolejí kamsi do strany.

Z. 152 PC – ANIMACE

Irma pozorně sleduje Řehořovo počínání a nepřestává mluvit:

Řehoř odklopí víko dálkového ovládání umístěného vedle páky a stiskne tlačítko. Výhybka na kolejích se přehodí. Řehoř odbržďuje a vyzve Irmu:

Drezína se pohne a bystře zahne do bočního tunelu o menším průměru a zmizí. Otvor do bočního tunelu se uzavře.

Z. 153 PC – JÍZDA A ANIMACE

Drezína se řítí tunelem téměř kolmo dolů. Trpaslík se pootočí na Irmu:

Irma se jednou rukou drží a druhou si přidržuje účes. Křičí, aby přehlušila svist větru:

Řehoř:

A zrovna vy, spisovatelka a máte v životě takovou smůlu....

Irma:

Představte si: šestkrát zasnoubená a ani jednou vdaná! No není to smůla?

Řehoř:

No, jak pro koho...

Irma:

Například ten inženýr – do padesáti žil s maminkou... slušně vychovanej...

Řehoř:

Ted' se fest držte!

Řehoř:

Jen vyprávějte dál! Já vás poslouchám, paní Irmo...

Irma:

Radši až přistaneme!

**Obraz 44.**

0'29''

**Pohádková krajina***Ext. – den + částečně ANIMACE***Z. 154 C – ANIMACE+HEREČKA**

Vidíme do údolí mezi dvěma kopci, v pozadí se tyčí hrad. V popředí z levého kopce se klene přes údolí parabolický dřevěný most. Vše je zalito sluncem. Z pravého úbočí se z tunelu na most vyřítí drezína s Irmou a Řehořem. Vozík setrvačností vyjíždí na vrchol paraboly, zpomalí na mrtvém bodě.

**Z. 155 DPD – ANIMACE+HEREČKA**

Irma v drezíně se rozhlédne a pochválí:

Irma:  
Krásně tu máte...

Irma se ohlédne po hradu na kopci a pro jistotu se zeptá:

... a krále, ... máte?

Řehoř zavrtí hlavou a vysvětlí:

Řehoř:  
Už dávno ne... šéfuje to tady ředitel... zatím!  
Ale brzy bude korunovanej!

a ještě dodá tlumeným hlasem:

Irma si po těch slovech rychle poopraví větrem rozcuchaný účes a potěšeně pronese:

Irma:  
Neříkejte...

**Z. 156 – ANIMACE+HEREČKA**

Drezína znovu nabírá rychlost. Řítí se po klesající části paraboly a zmizí v díře na kraji vzrostlého lesa.

**Obraz 45.**

0'52''

**Třída a chodba ve škole čaroděnic**  
*3D ANIMACE+real herečka*

**Z. 157 PC**

Saxanka si prohlíží příkrývku, štítivě ji za cíp roztáhne a vyběhne z ní myš, která rychle zmizí v otvoru ve zdi. Ve dveřích zarachotí klíč, Saxanka se rychle rozběhne a přikrčí se u stěny těsně vedle dveří.

Jakmile se dveře otevřou a objeví se v nich morkolab s velkým dřevěným talířem, na kterém leží jedna mrkev i s natí, Saxanka přikrčena vyrazí kolem jeho pařátů ze dveří.

**Z. 158 PC– CHODBA ŠKOLY**

Z otevřených dveří blízko před kamerou vrazí Saxanka přímo do náruče druhého morkolaba, který tam číhal. Saxanka úlekem vykřikne a chce se vyškubnout, ale strážce ji s potupným chechotem šoupne zpátky do dveří a zabouchne je.

**Z. 159 PC**

Saxanka se vztekle otočí ke dveřím a zahanbeně dojde k lavici. Morkolab pokládá talíř s mrkví na lavici a nedívaje se na Saxanku suše vysvětluje:

Pak kývne hlavou k talíři:

Saxanka s údivem hledí na talíř a podiví se:

Morkolab odchází ke dveřím a otáčí se zpátky na dívku:

**Z. 160 PD**

Saxanka šilhá po pootevřených dveřích a bleskne jí v očích nápad. Bouchne pěstičkou vedle talíře a na oko se rozčílí:

**Z. 161 PC**

Morkolab je viditelně zaskočen, podrbe se na hlavě a tázavě se otočí ke kolegovi, který hlídá na chodbě, ale nevidíme ho:

Zřejmě se mu dostane kladného příkývnutí, tak zamručí: a prudce zabouchne dveře.

**Morkolab:**

S tím jsme počítali,...to zkouší každéj...  
Večeře!

**Saxanka:**

Mrkev k večeři?  
Copak jsem králík?

**Morkolab:**

Co se divíš? Jedna mrkev k snídani, dvě k obědu a jedna k večeři!  
V neděli dostaneš kedlubnu!

**Saxanka:**

V každý slušný pohádce dostávají vězňové taky džbán vody!

**Morkolab:**

Co myslíš?  
...Tak jo, nějakéj džbán seženu!

Z. 162 PC

Jen dveře zaklapnou, Saxanka začne tiše po špičkách čile šmejdít.

Znovu nadzdvihne špinavou deku, přeběhne ke skříni a zkusí pohnout s vycpaným čápem.

Potom začne vytahovat knihy z knihovny.

**Obraz 46.**

0'18''

**V hlubokém podzemí**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 163 PC

V jeskyni dojíždí drezína k nárazníku, jaký bývá na konci slepé koleje. Zpod kol se jiskří, jak Řehoř přitahuje vší silou páku. Drezína se lehce dotkne nárazníku, trpaslík seskočí a pomáhá Irmě, která se udiveně rozhlíží, vystoupit. Nastaví Irmě svou pleš jako oporu:

Irma se s opatrností zeptá:

Trpaslík pobaveně mávne rukou:

Řehoř:

Pojďte, ...odpočinete si a já dojdu pro pana Viga...

Irma:

On je doktor?

Řehoř:

Kdepak... něco mnohem víc!

**Obraz 47.**

0'40''

**Výčep u Vincka**  
*3D ANIMACE*Z. 164 PD - PC – ANIMACE

Kamera zblízka zabírá nápis nad barem: „U VINCKA“.  
Kamera zvolna klesá a rozšiřuje pohled na skupinku u baru.  
Za barem kostlivec Vincent leští sklenici, u stropu se líně otáčí vrtule. Před ním sedí na stoličce Močálnice a o pult se opírají vodník Brčál, hejkal a starý čert. Zřejmě do teď hráli vrhcáby, ale teď jsou všichni obráceni na uříceného Krakavouse. Od počátku záběru slyšíme jejich polohlasem vedený rozhovor:

Močálnice se zapojí radou:

Z. 165 PD – ANIMACE

Krakavous zavrtí odmítavě hlavou:

Z. 166 PC – ANIMACE

Vodník Brčál se uštěpačně ušklíbne:

Z. 167 PD – ANIMACE

Stará čarodějnice, která do této chvíle netečně sázela zlaťáky do hracího automatu se ozve:

Z. 168 PD – ANIMACE

Vincek mávne rukou:

Čert se opatrně rozhlédne, nakloní se ke Krakavousovi a důvěrně mu sdělí:

Z. 169 PD-PC – ANIMACE

Krakavous spiklenecky přikývne:

Otočí se na patě a v mžiku je ze dveří.

HUDBAKostlivec vincent:

Tys tu holku přived od lidí?

Krakavous:/udýchaně a omluvně/

...Jenom podívat, ..no,...a teď ji hlídají morkolabové.

Močálnice:

Na ty by platila kouzelná hůlka...

Krakavous:

Tu pan Vigo nedá z ruky!

Vodník Brčál:

... On si ji prej bere i do postele!

Stará čarodějnice:

Na morkolaby? Jedině lexikon!

Kostlivec vincent:

Ale kde je lexikonu konec...

Starý čert:

Já bych to vlastně neměl vědět,

ale mezi náma: V knihovně!

Třetí police od zdola, proti dveřím! Vzadu!

Krakavous:

Vzadu!

**Obraz 48.**

1'24''

**Podzemní knihovna**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 170 C

Dveře zaprášené a přečpané knihovny se otevřou, vstoupí trpaslík Řehoř a uctivě pokyne Irmě, aby vstoupila.

Irma, která se drží kliky, přeloží ruku na Řehořovu pleš a rozhlédne se po setmělé místnosti. Teta ze zvyku pozdraví:

Řehoř jí pomáhá usednout do křesla a naváže na předchozí konverzaci:

Teta Irma se pohodlně usadí s nataženou nohou a ochotně pokračuje:

Z. 171 PD

Řehoř s účastí naslouchá.

Z. 172 PC

Řehoř přijde k Irmě blíž a utěšuje ji:

Odejde ke knihovně a usilovně něco hledá:

a vzpomene si:

Z. 173 PD – DPD

To v Irmě vzbudí živý zájem:

Tetu napadne, jestli ředitel není také trpaslík, ale neví, jak se taktně zeptat. Napadne ji pantomimické řešení.

Ukáže si rukou vysoko nad hlavu:

Irma se krátce zamyslí a požádá Řehoře:

Ukáže na své nedostatečné oblečení:

Z. 174 PD

Řehoř se na Irmu překvapeně otočí:

HUDBA

Irma:

Dobrý den...

Řehoř:

...Tak, jak jste to říkala s tím inženýrem...?

Irma:

No zase ta smůla... nedovřela jsem plyn a vyhořel mu byt 4 plus 1, ...šest let ho stavěl na půdě... On po tom požáru nějak jako zahořknul... no... teď žiju sama...

Řehoř:

Hlavu vzhůru, paní Irmo!  
Dyť jste taková fešanda...

Sakra, kam jsem to jen...

Jo, ..ještě toho Viga a ohlásím vás řediteli...

Irma:

A jakej on je... ten váš ředitel?

Je fešák?

Irma:

Víte, pane Řehoři,...  
jsem tady jen tak v župánku...  
...nemohl byste mi přinést něco na sebe?... myslím na mně...

Řehoř:

I tak jste okouzlující dáma...  
...mně se moc líbíte...  
Ale když myslíte...



Z. 175 PC

Teta se rychle chytí trpaslíkovy povolnosti:

rychle hrabe v kabele.

Řehoř se zeptá:

Trpaslík poslušně začne hrabat po kapsách a vytáhne špačka tužky, ale nemá na co psát.

Sebere z knihovny útržek pergamenu:

Irma si na něco vzpomene:

Řehoř se podrbe tužkou za uchem a rozvážně odpoví:

Irma:

Dám vám adresu a klíče... bydlím docela nahoře... kufry jsou v komoře.

Řehoř:

A co by to jako mělo být?

Irma:

To si radši napište...

Budete brát hlavně růžový, to letos letí...

Řehoř: Píšu si!

Irma:

Ale počkejte... Jakej je tedy ten váš ředitel?

Řehoř:

No, on je... on je takovej zvláštní...

**Obraz 49.**

1'02''

**Komnata čtyřrukého ředitele***3D ANIMACE*Z. 176 PD

Ředitel zpracovává administrativu pohádkové říše.  
Právě dočetl listinu, kterou držel v první ruce,  
která listinu podá druhé ruce. Druhá ruka listinu  
podepíše, třetí ruka ji orazítkuje a čtvrtá ruka  
orazítkovaný papír odloží stranou.  
Ředitel vzhledne ke dveřím a spustí:

Ředitel:

Už vás čekám, pane Vigo...  
Máte nový horoskop?

Z. 177 PC

Do dveří vstupuje důstojný čaroděj Vigo s hromádkou  
knih a hvězdářských map v náručí...  
Dokročí k ředitelovu stolu a vysvětluje:

Vigo II:

Strávili jsme celou noc na  
výpočtech...

Na to se otočí směrem k obrazu čaroděje Viga 1., ten mu  
z obrazu souhlasně pokyne, aby pokračoval.

... Je to trochu zamotaný!  
Nějaké zlo a míchají se mi  
tam dvě osoby ze světa  
lidí, zralá krasavice a nevinné  
dítě,...

Abych pravdu řekl, hvězdy se  
vůči nám asi zašprajcovaly...  
někteří z nás mají zkamenět...

Ředitel zdvihne obočí:

Ředitel:

Neříkejte! To se vám doufám jen  
zdálo.

Oba se otočí ke dveřím:

Copak, Řehoři?

Z. 178 PC

V pootevřených dveřích se hlásí trpaslík Řehoř:

Řehoř:

Prosím! Nějaká spisovatelka  
vypadla z vlaku a zlomila si  
nohu...tak bych prosil pana Viga  
jestli by nebyl tak hodný....

Vigo důstojně přikývne a Řehoř ještě dodá:

Čeká v knihovně!

Já musím letět! Mám úkol!

**Obraz 50.**

0'52''

**Podzemní knihovna**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 179 PC – PD

Irma, usazená v knihovně, čeká na Řehoře. Přejíždí očima prostor a zataví se pohledem po spoustě knih. Dostane nápad:

Sáhne do své objemné kabely a vyloví dva exempláře: Vstane a hledá vhodné místo mezi věkovitými svazky. Ve výši jejích očí je část jednoho fochu potažena hustou pavučinou.

Irma se rozhodne:

Setře pavučinu rukou a jak na volné místo zasunuje dva „Zajíčky hopsálky“, zahlédne cosi v hloubi fochu. Vytáhne v pergamenu vázaný svazek s nápisem „Lexikon kouzel“. Postaví do police své výtisky a věnuje se Lexikonu. Sfoukne prach a knihu rozevře. Polohlasně přečte:

Irma:

Takových knih... a „Zajíčka Hopsálka“ tu nemají... Tak jim to vylepšíme...

No, moc se tady nečte...

Nejlíp tady...

...přivolat krupobití...

...tak to snad ne...

A co třeba tohle:

Irma:

RIKORA RUPLO BAX!

Z. 180 PD – PROTIPOHLED

Irma drží rozevřený lexikon levou rukou za horní hranu a jen formuli dopoví, naskočí jí na prsteníku veliký prsten s obrovským, zářícím broušeným kamenem. Udiveně si nádherný prsten prohlédne. Irma hrábne do kabely a propiskou si heslo píše na ruku.

Vzápětí se lekne, protože odkudsi sem zalehne bouchnutí dveří.

Rychle nahlédne znovu do knihy a nejistě přečte:

Prsten z její ruky zmizí. Irma si pochvaluje:

Zaklapne knihu a rozhodne se:

Irma: BEZORIKO!

Hergot, to je praktický...

To si půjčím...

Z. 181 PD – PC

Rychle vytáhne z kabely igelitku, šoupne do ní lexikon a usadí se. Dveře se potichounku otevřou a nahlédne Krakavous. Zbystří tetu Irmu a zarazí se:

Irma se nafoukne a zdvihne nos:

Krakavous se ale už hrne k místu odkud Irma vytáhla lexikon. Šmátrá rukou v prostoru mezi knihami, ..nic. Irma ho se zaujetím pozoruje, Krakavous si dotlačí malý stolek aby dosáhl dále a zase mezi knihami něco hledá. Zprudka se otočí na Irmu, ta sebou trhne a dělá že kouká jinam, nacpanou igelitku rve do kabely. Krakavous seskočí a odchází:

Rarach Krakavous:

Vy jste nová školnice??

Irma:

No dovolte?...Jsem spisovatelka!

Rarach Krakavous:

Vincek měl pravdu,..je fuč!

**Obraz 51.**

0'21''

**Byt Irmy u Bláhů***Real-noc + částečně ANIMACE*Z. 182 C – PC

Pokoj Irmy je v podkroví, takže pouliční osvětlení se odráží na stropě. Nikde se nic nepohne.

Náhle se ozve slabé cinknutí a v pokoji stojí trpaslík Řehoř. Rozhlédne se a rázem vidí skříň se zrcadlem, ve kterém se sám odráží. Popadne baterku z nočního stolku, otevře dveře skříně a světlem přejíždí obsah.

Většina šatů a kostýmů je růžových.

Pak otevře dveře přístěnku a posvítí tam. Leží tam pyramida kufrů.

CINKNUTÍŘehoř:

Hlavně růžový,... no nazdar!  
Nač potřebuje tolik hadrů?...  
...Já mám tyhle svý šaty vod maturity....

**Obraz 52.**

0'28''

**Třída ve škole čarodějníc**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 183 PC

Ve třídě sedí zády k nám Saxanka, přikrytá až po hlavu příkrývkou. Skutečná Saxanka se ale vynoří zpod lavic a ještě pečlivě urovná příkrývku.

Posune talíř s mrkví kousek stranou a z odstupu zhodnotí své dílo. Z chodby se ozvou kroky a nesrozumitelný hovor dvou morkolabů.

Saxanka se tichounce přesune do kouta u knihovny.

Z. 184 PC

Dveře se otevrou a objeví se morkolab se džbánem vody. Vidí před sebou v lavici děvče zachumlané v příkrývce. postaví džbán na okraj lavice a podívá se směrem k naranžované příkrývce:

Morkolab:

Copak? ...Mrkvička nechutná?

Z. 185 PC

Saxanka se bleskem zmocní džbánu a zamíří k pootevřeným dveřím.

Z. 186 PC

Morkolab se snaží nahlédnout pod deku, jestli Saxanka nespí.

Z. 187 PC

Děvče se rozmáchne a vši silou hodí džbán s vodou do pootevřených dveří.

Z. 188 PC

Ze dveří vyletí džbán a rozbije se o hlavu číhajícího druhého morkolaba.

Saxanka se prosmykne kolem netvora, který se zmateně motá, vytírá si vodu z očí a řve:

2.Morkolab:

Fuj! Voda!

Z. 189 PD

První morkolab strhne deku z hromady knih, ze které trčí hlava vycpaného čápa.

Morkolab:

Ta potvora!

Z. 190 PC

Přes druhého morkolaba vidíme malou Saxanku mizet v dálce za ohybem chodby.

Ze dveří třídy vyrazí první morkolab a vyhrkne na druhého:

Morkolab:

Kam běžela?!

Druhý morkolab se zmateně rozhlíží a ukáže opačným směrem:

2.Morkolab:

Určitě támhle!

Oba vyrazí tím směrem.

**Obraz 53.**

0'35''

**Ulice před domem Bláhových***Ext. – noc – + částečně ANIMACE*Z. 191 PC – PDHUDBA

Dr. Bláha se blíží k domu. Náhle se s upřeným pohledem zastaví.

Z. 192 PC

Protí němu od domu jede samotný dřevěný trakař, vrchovatě naložený bílými kufry a krabicí na klobouky.

Z. 193 PC

Dr. Bláha to podivné vozidlo nechápavě pozoruje.

Z. 194 PC – ANIMOVANÝ ŘEHOŘ V EXT.

Samotný trakař se blíží a teprve když se švenkem dostane do záběru i Dr. Bláha, vidíme, že trakař usilovně tlačí plešatý trpaslík s fajfkou v zubech. Dr. Bláha roztržitě pozdraví:

Řehoř slušně odpoví:

a jde dál.

Dr. Bláha odloží kabelu do křoví a následuje trpaslíka s nákladem.

Dr. Bláha:

Dobry večer...

Řehoř:

Dobrej... dobrej...

**Obraz 54.**

0'55''

**Noční ulice a stanice metra***Ext. – noc + částečně ANIMACE***Z. 195 C – ANIMACE TRPASLÍKA V EXT.**

Řehoř se ohlédne po Dr. Bláhovi a zvýší rychlost. Neuvěřitelně bystře kmitá nohama a záhy zmizí za rohem. Dr. Bláha dokluše k rohu, nahlédne za roh a uhání dál za expresním trpaslíkem Řehořem.

**HUDBA****Věžní hodiny odbíjejí půlnoc.****Z. 196 C – ANIMACE TRPASLÍKA V EXT.**

Osvětlený, prosklený vstup do metra je liduprázdný. Řehoř projede s trakařem dovnitř, zastaví u kolejiště a pískne na prsty. V tom okamžiku u něj zastaví drezína.

**Z. 197 PD**

Dr. Bláha si otírá čelo kapesníkem a ztěžka dýchá. Přes sklo pozoruje nástupiště.

**Z. 198 PC – ANIMACE TRPASLÍKA NA NÁSTUPIŠTI**

Řehoř naskočí na naloženou drezínu, odbrzdí a vozidlo se rozjede.

Dr. Bláha vběhnu od kamery do záběru, ale drezína právě zmizela v tunelu. Stojí nad opuštěným trakařem, sáhne si na opocené čelo a polohlasně si řekne:

Za ním se ozve dozorce stanice:

Ukáže na trakař.

Dr. Bláha se chce bránit.

Dr. Bláha jen rezignovaně pokrčí rameny a odjíždí s trakařem.

**Dr. Bláha:**

Co se to dnes děje?...

**Dozorce:**

Co by se dělo... poslední souprava už je pryč...

Tady se neparkuje! Vemte si to a jed'te! Zamykám!

**Dr. Bláha:**

Ale já...

**Dozorce:**

Žádný ale! První ranní souprava jede za čtyři hodiny a stejně vás nevezme... trakaře nebereme! Tak šup, ...šup!

**Obraz 55.**

0'18''

**Chodba**  
**ve škole čarodějnic**  
*3D ANIMACE*

Z. 199 PD-PCHUDBA

Zpoza rohu se opatrně vynoří Krakavous a nahlédne do chodby. Zarazí se úžasem.

Z. 200 PC – ANIMACE - NÁJEZD

Z pohledu Krakavouse vidíme do dlouhé chodby.

Dveře třídy, ve které byla zavřena Saxanka jsou dokořán. Před dveřmi kaluž vody a střepiny džbánu. Kamera nájezd.

Od kamery vejdou do obrazu Krakavousovy nohy.

Kamera zdvih.

Přes Krakavouse nahlédneme do třídy. Na lavici leží hromádka rozházených knih, vycpaný čáp, zmuchlaná deka a talíř s mrkví. Krakavous to přelétne pohledem a otočí se do kamery. Jen krátce vydechne:

Zamyslí se a dodá:

Rozhlédne se vlevo – vpravo a sledován kamerou běží za nejbližší roh.

Krakavous: Průšvih!  
 Vigo bude něco vědět....



**Obraz 56.**

2'22''

**Podzemní knihovna**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 201 PC – PD

Irma, usazená v knihovně, čeká na Řehoře.  
Slyší kroky, někdo běží po chodbě. Irma vstane, ve  
dveřích se objeví uřícený Řehoř a hlásí:

Trpaslík Řehoř:  
Garderobu máte  
na chodbě...  
...a už jsem si vzpomněl,  
...kam jsem tohle dal...

Vytáhne boční zásuvku na velké komodě a podá tetě  
kartičku se třemi černými body. Podá ji Irmě:

Helejte!  
Když tohle nalepíte nějakému  
fešákovi, na to šup se do vás  
zamiluje... nechcete to?

Irma se na kartičku podezíravě podívá a zeptá se:

Irma:  
Hm... a funguje to?  
Řehoř:  
Aby ne... je to kouzelný!

Řehoř přesvědčivě odpoví:

Z. 202 PD

Irma si jedno černé znaménko, které se jí nalepilo na prst  
prohlédne a napřáhne ruku k trpaslíkovi.

Z. 203 DPD – ANIMACE

Přes Irmu na Řehoře. Trpaslík před Irminou rukou rychle  
ustoupí a brání se:

Trpaslík Řehoř  
Na mě to nezkoušejte! Mně se  
i takhle líbíte až až...  
Vigo: (m.o.)  
Tak kdepak máme tu vypadlou...

V tom zazní od dveří Vigův hlas a oba se otočí.

Z. 204 PD – PC

Vigo vstupuje do dveří. Pohlédne na sedící Irmu, trochu  
se zarazí:

Vigo:  
Ó, zralá krasavice, ...tak která  
nožka to je? Á, už vidím...  
levá... Tak natáhněte nožinku...

Zastaví se nad Irmou a volnou rukou vytáhne z opasku  
kouzelnou hůlku a třikrát s ní zakrouží nad Irminou nohou,  
omotanou pod kolenem trpaslíkovou čepicí. Něco při tom  
tiše mumlá:

Aniž by si Irmu nějak blíže prohlédl, ukončí:

Vigovo mumlání.  
Vigo:  
Hotovo!  
Vyzkoušet, projít, poskočit!  
Promiňte, zapoměl jsem výpočty..

Otočí se na patě a odchází:

Ve dveřích se ještě zarazí:

Nebylo tu nějaké dítě?

Řehoř opoví:

Z. 205 PD

Kamera přiblíží Irmu, která je z toho „léčení“ poněkud vylekaná. Řehoř k ní čile přiklekne a odmotává z nohy svou dlouhou čepici. podá Irmě ruku, pomůže jí vstát a opakuje:  
a nasadí si čepici.  
Irma zkusí krok a rozzáří se:

Z. 206 PC

Irma se projede ke dveřím, poskočí, šťastně se usměje a pak ze samé radosti zkusí téměř kankánový poskok. Trochu se ale zamotá a chytá rovnováhu zády ke dveřím. V těch se ale v tom okamžiku objeví ředitel Magistr a pohotově zachytí vrávorající Irmu všema čtyřma rukama. Překvapeně zahlaholí:

Z. 207 DPD – ANIMACE

Irma se přes rameno ohlédne řediteli do tváře a její ruka se mimoděk zachytí horního páru ředitelových rukou.

Z. 208 VD

Černé znaménko se z Irmina prstu přenesse na nárt ředitelovy levé horní ruky.

Z. 209 D

Ředitelova zasmušilá tvář se rozsvítí do poněkud přiblíženého úsměvu.

Z. 210 PC – PD

Ředitel povolí objetí a odstoupí s upřeným pohledem na Irmu a v náhlém poblouznění spustí vodopád slov a krouží kolem Irmy.

Zastaví se před Irmou a hledí jí upřeně do očí. Položí si všechny čtyři ruce na srdce. Irma užasle šeptne:  
V popředí se na dvojici dívá žasnoucí Řehoř. Irma si trpaslíka všimne a mimo zorné pole ředitele mu dá rukou znamení, aby vystřelil z místnosti. Trpaslík, sledován kamerou, pokynu vyhoví a před dveřmi se ještě jednou otočí. Tiše si povzdychne.

Trpaslík Řehoř  
Určitě ne!

Trpaslík Řehoř  
Slyšela jste: projít, poskočit!  
Irma:  
To je teda věc!

Ředitel:  
Tak copak to tu máme?

Ředitel:  
Vítejte, krásná paní... tak rozkošná návštěva, takovou jsem léta čekal, jsem unesen návalem netušeného citu,... vaše překrásné zraky,... mé srdce žhne!

Irma:  
Zabralo to!

Trpaslík Řehoř  
U všech ženatejch chroustů,  
abysme taky nevyhořeli...

**Obraz 57.**

1'10''

**V domě Bláhových***Reál – noc*Z. 211 PD – PC – jízda

Na stolek dopadne Saxančin komiksový sešit a slyšíme hlas Saxany:

Kamera rozšíří pohled na manžele Bláhovy, kteří sedí u noční kávy v obytné hale. Honza vypadá utahaně, ale natáhne se pro komiks a letmo si obrátí pár stránek:

Saxana v župánku přes noční košili upije kávu:

Saxana zřejmě už vyslechla celou manželovu anabázi a tak si vzpomene.

Honza odloží komiksový sešit a potvrdí:

Z. 212 PC

Saxana se prudce vztyčí v křesle.

Vyskočí a rozeběhne se po schodišti vzhůru.

Z. 213 PC

V hlubokém šeru Irmina pokoje se prudce otevrou dveře a v nich se objeví silueta Saxany proti osvětlenému pozadí. Saxana sáhne po vypínači, pokoj zalije světlo a vidíme spoušť, kterou po sobě zanechal Řehoř. Kamera ukáže otevřené, téměř prázdné skříně, ramínka poházená po koberci atd.

Z. 214 PD -DPD

Saxana s úžasem přehlíží pokoj a v tom se za ní ve dveřích objeví Honza, který při prvním pohledu vyhrkne:

Saxana automaticky navrhne.

Honza přehlédne místnost a po chvíli, při vzpomínce na čerstvé zážitky s policií, namítne.

A protože sestřenici dobře zná, vysloví domněnku:

Saxana:

Tohle si četla v posteli a pak se mě ptala, co prej to je VYZÝVAVÝ VNADY!

Honza:

A kde to vůbec vzala?

Saxana:

Dal jí to nějaký „nápadník“ ze 3.C...

Ale počkej, jak jsi potkal toho trpaslíka, ...řikal jsi že vezl bílý kufry?

Honza: No, bílý...a co jako?

Saxana: Ale takový si vloni koupila Irma do lázní!

Saxana:

Ale Irma odjela na tři dny!

Honza:

Trpaslík to tu vykrad!

Saxana:

Zavolej policii!

Šaty pryč, kufry pryč!

Honza:

Před policajtama se už blamovat nebudu...

Co když si Irma nabalila trpaslíka a stěhuje si věci k němu...???

Saxana se na manžela podívá a souhlasí:

Saxana:

...u Irmy je možný všechno...

...ale na to já nemám nervy...

Víš co, jdeme spát...

Honza: ...Hm, ...trpaslík..

**Obraz 58.**

0'44''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 215 PD-PC

Přes palice fialových bodláků v koši vidíme zadní strany stánků veletrhu. Za bodláky se vynoří tvář Saxanky. Opatrně pokračuje až přes ni vidíme scénérii veletrhu strašidel. Najednou zaslechneme hovor a smích.

Z. 216 PC

Od skalního masivu, tvořícího stěnu jeskyně, se přibližují tři čarodějnice s košťaty. Přes předloktí si nesou vláčné kostýmy pastelových barev. Všelijak poskakují a chechtají se jako blázni.

Z. 217 PC

Saxanka se opatrně plíží podél skály.

Z. 218 PC

Těsně nad ní ze skalní dutiny se vykloní obrovská tlama se spoustou jehlovitých zubů, mohutný jazyk v tlamě jen kmitá:

Z. 219 PC

Saxanka se vyděsí, uskočí a dopadne na kolena pod čarodějnicí. Ty to náramně pobavilo:

Druhá čarodějnice se otočí k hejkalovi a štěkne po něm:

Z. 220 PC

Hejkal zakoulí očima a zaleze do skály. Saxanka se osmělí a poděkuje:

Čarodějnice se shluknou kolem Saxanky, která pomalu vstává a první z nich se zeptá:

Z. 221 PD

Saxanka přejede dívky pohledem a nejistě přikývne:

Z. 222 PC

Čarodějnice se zachechtají a první rozhodne:

Hejkal:

Hééé....áááá!!

1.čarodějnice:

Neboj, ten jenom ječí,...nekouše!

2.čarodějnice :

Zalez vobludo!

Saxanka:

Dík holky...

1.čarodějnice:

Nehoněj tě náááhodou

Morkolabové?

2.čarodějnice :

Před chvílí nás prohlíželi...

3.čarodějnice :

Jseš ta uteklá?

Saxanka:

Jsem...

1.čarodějnice:

Ty jseš teda číslo!

Kam chceš jít?

Saxanka si vzpomene, jak to slyšela od Krakavouse:

Druhá čarodějnice navrhně:

A sama přes Saxanku přehodí svůj žlutý chitón.  
Ostatní se přidají a za chvíli už poskakují a mávají  
košťaty směrem do centra veletu.

Saxanka:

Musím někam, ...někam  
u Vincka !

2.čarodějnice :

Dobrý, ...tak s námi kousek  
půjdeš a pak ti ukážeme jak  
dál!

Holky!!

**Obraz 59.**

1'54''

**Knihovna***3D ANIMACE+real herečka*Z. 223 PC – ANIMACE

Ředitel klečí před Irmou, usazenou v křesle, všema čtyřma rukama ji drží za paži a zajímavým hlasem ji žádá:

Na Irmu jdou mdloby a tak volnou rukou vytáhne z kabely, kterou má u křesla, komiksový sešit a ovívá se jím, aby se vzpamatovala. Nabere dech a rychle kuje železo:

Z. 224 PC – ANIMACE

Ve dveřích stojí čaroděj Vigo, vrací se s několika listinami a příručním astrolábem v rukou. Větší část předchozí scény zřejmě viděl i slyšel. Krátce zdvihne oči k nebi a potom si decentně odkašle:

Ještě k těm výpočtům,

Z. 225 PC – ANIMACE

Ředitel se přistiženě otočí na Viga, pustí Irminu ruku a vyštěkne:

ale hned slavnostně pokračuje:

Ředitel se tázavě otočí na Irmu, jejíž jméno dosud neslyšel. Irma ho pohotově doplní:

Z. 226 PD – ANIMACE

Ředitel vstává a zasněně polohlasně zopakuje po Irmě:

a potřese hlavou nad svým nekonečným štěstím. Ale hned se vzpamatuje a přikáže Vigovi:

Z. 227 PD – ANIMACE

Vigo vykročí k truhlici sledován kamerou, v chůzi uvolňuje od opasku svazek klíčů. Skloní se nad truhlicí a vsune patřičný klíč do masivního zámku. Jeho rty si šeptají:

Vzhledne k řediteli a nejistě namítne:

HUDBAŘeditel:

...A o tuto něžnou ručku vás žádám...

Irma:

Vzal jste mi dech,...  
i já cítím takový niterný neklid.

Vigo:

Ehm...  
pane řediteli...  
Kdyby jste mi laskavě zapůjčil  
váš lexikon...

Ředitel:

To počká!  
Tady vám představuji moji  
nastávající! Spisovatelku Irmu...

Irma:

Bláhová...

Ředitel:

Bláhová... nádherné jméno!  
hodné krasavice...  
Otevřete truhlici!

Vigo:

Krasavice?!...  
Není to předčasné, pane řediteli?  
Nové výsledky totiž...

Z. 228 PC

Rozvášněný ředitel ho okřikne:

Vigo s výrazem čitelného nesouhlasu cvakne zámkem a zdvihne víko. Z otevřené truhlice vyrazí záře zlatého jasu a zvýší osvětlení celé místnosti.

Irma se po té záři otočí.

Ředitel přistoupí k truhlici, hrábne do ní dvěma rukama a vytáhne množství drahokamů a šperků.

Obejde Irmino křeslo a zastaví se před ní:

Irma s vyvalenýma očima rychle hrábne po kabele a ochotně ji řediteli nastaví.

V pozadí spořivý Vigo naznačuje řediteli, aby se neukvapoval, ale ten ho nevnímá. Nasype celý poklad do Irminy kabely. Irma si ani neuvědomuje, že v jedné z rukou přidržujících kabelu dosud svírá komiksový sešit. Ředitel si symbolicky opráší ruce a všimne si konečně sešitu. Jemně jej Irmě, která setřásá bohatství v kabele, odejme a se zájmem si sešit prohlédne:

Z. 229 PD

Irma pohrdavě mávne rukou:

Z. 230 PC – ANIMACE

Ředitel se docela upřímně zachechtá:

Vigo v pozadí se chystá zavřít truhlu aby zabránil dalším škodám a ochotně řediteli nabídne:

Rychle dokročí k řediteli, nakloní se nad časopis, hůlkou se dotkne obrázku Crackmana na titulní stránce a pak opíše hůlkou pohyb od obrázku do volného prostoru před knihovnou. Zabrumlá při tom formuli:

Z. 231 PC

Kamera sleduje pohyb jeho hůlky a na místě, kam ukázal, vyvstane zčista-jasna živý Crackman a poněkud zpitoměle se rozhlíží. Ale hned se vzpomene a zaře:

Ředitel:

Nestarejte se a otvírejte!

Ředitel:

Přijměte malý zásrubní dar!

Ředitel:

To je vaše dílo, drahá?...

Irma:

Proboha né!

Tohle vymyslel nějaký šílený autor...

...jakéhosi Crackmana, který se chce stát pánem světa!

Ředitel:

Pánem celého světa?

Toho šílence bych rád viděl!

Vigo:

To přání vám mohu splnit, pane řediteli.

Vigo:

Totox – Tutox!

Crackman:

Co je to za šaškárnu?

Jak jsem se sem dostal?!?



Z. 232 PC

Irma leknutím upustí kabelu a mimoděk jí ujede trochu obdivné:

Vigo pohotově s trochou jízlivosti vysvětlí:

Z. 233 PC

Crackman bystře přelétne pohledem přítomné a ve zlomku vteřiny se hůlky zmocní. Okamžitě ji namíří na Viga, který vykřikne:

Otevřou se dveře, Vigo se ke dveřím otočí, stojí tam Krakavous s otevřenou pusou a zírá na Crackmana. Ten vysloví své přání směrem k Vigovi:

Z Viga je v tom okamžiku kamenná socha. Změť popsaných papírů upustí na podlahu.

Z. 234 PC

Krakavous na víc nečeká a utíká.  
Ředitel volá k otevřeným dveřím:

Crackman se zastaví nad otevřenou truhlou s pokladem a užasle pozdvihne obočí.

Irma:

Sááákra...

Vigo:

Působením této všemocné hůlky,  
Pan ředitel vás chtěl vidět!

Co si to do...

Crackman:

Ztuhni, páprdo!

Ředitel:

Poplááč! ...Poplááč!  
Baziliškové, ke mně!

**Obraz 60.**

0'40''

**Šenk u Vincka**  
*3D ANIMACE*Z. 235 PC

Přes štangasty u baru na dveře. Do dveří vrazí upachtěný Krakavous a dosedne na židličku. Jen nabere dech a spustí:

Vincek vyhrkne:

Z. 236 PD

Krakavous rezignovaně spustí ramena a dodá:

Z. 237 PC

Vincek se dovtípí:

Krakavous vyskočí ze stoličky:

Rozhlédne se po přítomných:

Kamera krátce panoramuje po přítomných, kterým se očividně nechce. Krakavous na ně sykne:

A odběhne ke dveřím.

Vodník Brčál se vymlouvá:

Krakavous:

Je to hrozný...Lexikon v knihovně není, u ředitele nějaký strašnej chlap, vytrhnul panu Vigovi hůlku a zkameněl ho!

Kostlivec Vincent:

A co ředitel !?

Krakavous:

Akorát křičel popláách!!  
Jo,...a ta holka utekla!

Kostlivec Vincent:

Tak proto tu čmouchali morkolabové!...Prohledali i záchod...

Krakavous:

Musím tu holku najít!  
Kdo půjde se mnou?

Srabáci!...Jdu sám..

Vodník Brčál:

Kdo by se nechal zkamenět,...  
že jo?

**Obraz 61.**

0'59''

**Knihovna***3D ANIMACE+real herečka*Z. 238 – ANIMACE + HEREČKA

Crackman se zálibným pohledem obchází kamenného Viga a poklepává si hůlkou do dlaně. Ředitel k němu přistoupí, ale Crackman jej odstrčí takovou silou, že udělá pár kroků pozpátku a kecne do křesla, ve kterém seděla Irma.

Crackman:

Couvej!

Irma:

Vy hulváte:

Z. 239 – ANIMACE

Ve dveřích se objeví dva Baziliškové, odporné zjevení s velkými nosy a pichlavýma očima. na hlavách jen řídké vlasy s hrubou, spíše krokodýlí kůží.

Ředitel mávne na bazilišky:

Baziliškové si okamžitě všimnou kdo má hůlku, mrknou na sebe a první Bazilišek šeptne druhému:

Pozor, tenovej má hůlku! Shrbeně docupitají před Crackmana a první z nich s úklonou hlásí:

Crackman se podiví:

Ředitel: (m.o.)

Na něj!

1. Bazilišek:

Naše účta pane...

Crackman:

Copak, copak?

2. Bazilišek:

Uctíví služebníci...

Snaživě sebou vrtí a otírají se Crackmanovi o nohy. Ten je ale odstrčí.

Z. 240 – ANIMACE + HEREČKA

Ředitel vykřikne na Bazilišky:

Irma šeptne řediteli:

Ředitel:

Zrádci!

Irma:

To jsou ale licoměrný parchanti!

Z. 241 – ANIMACE

Crackman pobídne Bazilišky:

Crackman:

Tak vezte tu bednu!

A jdeme!

Baziliškové berou bednu pod nesmírnou vahou se jim podlomí nohy a jen hekají. Crackman je pobídne:

Hezky přede mnou!

Z. 242 – ANIMACE + HEREČKA

Irma s kabelou pod paží přistoupí k řediteli. Ukazuje za Crackmanem a hlesne:

Ředitel se nakloní k Irmě a s úsměvem vysvětlí:

a šeptem dodá:

Irma úžasem nabere dech.

Irma?

Ukrad tu truhlu!

Ředitel:

Má drahá... ta „truhla“ je jen Moje příruční pokladnička”...

Naše skutečné poklady jsou jinde...

**Obraz 62.**

0'28''

**Kuchyně u Bláhových***REÁL – RÁNO*Z. 243 PD – jízda

Šikmé ranní slunce dopadá do kuchyně. V popředí sedí Honza u stolu, má před sebou netknutou snídani a upřeně si prohlíží znehodnocený šek. Po chvíli zoufale šeptne:

Saxana dosud v županu, za ním něco kutí u sporáku a mírným hlasem manžela uklidňuje:

Z. 244 PD

Honza prudce vyskočí od stolu a míří do vedlejšího pokoje se sklenicí vody v ruce.

Z. 245 PC

Jen za Honzou zaklapnou dveře, zaslechne Saxana odemykání domovních dveří. Evžen se vrací z nákupu od pekaře. Saxana na něj dělá s prstem před ústy:

Evžen se šeptem zeptá:

V tom se tlumeně přes dveře ozve Honzův řev:

Saxana kývne hlavou k Honzovu pokoji a výmluvně pokrčí rameny:

Honza:

Ta Irma je cvok!

Saxana:

...A třeba s tím něco půjde udělat...

Honza:

Vezmu si prášek... a dnes neordinuju!

Evžen:

Tady máš ty loupáky...

Saxana:

Pšt...

Evžen:

Už to ví?

Saxana:

Už...

Honza: (m.o.)

To není sestřenice, to je slepý střevo!

Saxana:

Musí se nějak odreagovat...

**Obraz 63.**

0'15''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka***Z. 246 C-PD**

Kamera z výšky přehlíží změt' střech domků a poutových stánků, mezi kterými procházejí nejrůznější bytosti.

Pohled kamery se zastaví na střešním vikýři vedle komína. Krypt vikýře se zdvihne a vysune se hlava Krakavouse, který se z výšky rozhlíží po Saxance.

**Z. 247 C-PC**

Krakavousovým pohledem se přibližujeme k jednomu domu, vedle kterého se pod rozložitou lípou usadil drak Karamo s doutníkem v hubě.

Právě k němu nese své nadité břicho Otesánek a pokynutím se zdraví. Kamera prudce dojede blíž a objeví jako černou tečku, ukrytou mezi předníma nohama Karama, krčící se Saxanku.

**Z. 248 PD**

Krakavousovi se objeví ve tváři úsměv a bleskem zmizí ve vikýři.

**Obraz 64.**

0'19''

**U domu na veletrhu**  
*3D ANIMACE*Z. 249 PC

Ze dveří domu vyrazí Krakavous a jen oběhne roh,  
chytí ho chlupatá ruka jednoho morkalaba. Druhý na  
něj zařve:

Krakavous jeho ruku štítivě odstrčí a ostře na něj  
vyjede:

A hned spustí:  
Trochu zadržne, ale hned zase pokračuje:

Otočí se na patě a odchází.  
Morkolabové za ním koukají jako opaření.

Morkolab:

Kde je ta holka ?!!

Krakavous:

Nesahat !

Tu máte hlídat vy !

A uhněte! Mám zprávu pro  
ředitele ...a jestli mu řeknu, že vám zdrhla  
...tak uvidíte ten cimbus!

**Obraz 65.**

0'43''

**Knihovna***3D ANIMACE+real herečka*Z. 250 DPD – PC – ANIMACE + HEREČKA

Irma sedí na židli, jednou rukou pevně svírá kabelu s pokladem a druhou si masíruje zázračně uzdravenou nohu pod kolenem.  
Ředitel drží v rukou komiks a zblízka si prohlíží kresbu Crackmana.

Irma obdivně hledí na ředitele.

Ředitel se rozčílí a zařve:

Z. 251 PC – ANIMACE + HEREČKA

Irma omluvně vzhledne k řediteli:

Z. 252 PD – ANIMACE

Udýchaný Řehoř se objeví ve dveřích:

Z. 253 PC – ANIMACE + HEREČKA

Ředitel si mne bradu, přemýšlí a pochoduje po místnosti. Uvědomí si přítomnost Army a přikáže:

Z. 254 PC – ANIMACE

Řehoř se přisouřá k řediteli a upozorní jej šeptem:

Ředitel se krátce zamyslí a rozhodne:

Řehoř s úklonou pokyne Irmě ke dveřím.

Z. 255 PD – ANIMACE + HEREČKA

Irma vykročí a s lehkou úklonou řediteli poděkuje:

Vstane a odchází.

Ředitel:

Tenhle je to neznámé zlo!  
...Ale já se s ním vypořádám!

Ředitel:

Řehoři!

Irma: Chtěl jste ho vidět, a pan Vigo ho jaksi zhmotnil.

Řehoř:

Ano, veličenstvo?

Ředitel:

Uved'te naši milou návštěvu do její komnaty, aby si odpočinula!

Řehoř:

Ale žádnou „její komnatu“ nemáme!

Ředitel:

Ale Řehoři, myslet! Myslet!  
Vyklidit kabinet.  
Svolejte šotky...a do práce!

Irma:

Děkuji... veličenstvo...

**Obraz 66.**

0'12''

**Podzemní chodba**  
*3D ANIMACE*Z. 256 C – ANIMACE

Baziliškové klopýtají pod vahou bedny a za nimi kráčí Crackman. Procházejí chodbou v podzemí, Crackman si ťuká hůlkou o ruku a pobízí je:

Chodba se rychle rozšiřuje a Crackmana zaujme blížící se hluk a hudba. Baziliškové mu sotva stačí. Zrychluje do osvětleného ústí chodby a před ním se otevírá scénérie veletrhu strašidel.

Crackman:

Pohyb, ...pohyb...

Crackman:

A vida, ...nějakej karneval..



**Obraz 67.**

0'46''

**Pod lípou na Veletrhu strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 257 C-PD

Karamo pohodlně sedí opřen o přední nohy a před ním stojí Otesánek, který kývne hlavou Karamovi pod břicho:

Otesánek ukazuje pod Karama:

Karamo natáhne krk, stočí hlavu před své opřené přední nohy a dívá se do tváře přikrčené Saxanky. Udiveně se zeptá:

Saxanka přizná:

Karamo otočí hlavu k Otesánkovi, který kouká kamsi do ulice a řekne:

Karamo stočí hlavu do ulice.

Z. 258 C

V uličce vidíme přicházet oba morkolaby.

Z. 259 PC

Karamo se obrátí na Otesánka:

Otesánek se nakloní za Karamovu přední nohu a jen to mlaskne. Vztyčí se zpátky, olízne se a pohladí si břicho, které se nápadně zvětšilo. Saxanka už pod drakem není.

Z. 260 PC

Schlíplí morkolabové se přiblíží a zastaví se před Karamem a Otesánkem. První morkolab se zeptá:

Karamo žoviálně odpoví:

Otesánek se přidá:

Otesánek:

Kam s tou holkou razíte?

Drak Karamo:

S jakou holkou?

Otesánek:

S touhle....

Drak Karamo:

Kde ses tu vzala ?

Saxanka:

Pane draku, já se tu schovávám.

Honějí mně morkolabové...

Otesánek:

Támhle jsou,...smrad'oši..

Drak Karamo:

Jdou sem,...tak ji na chvíli schovej,...já bych ji zalehnul...

Morkolab:

Nějakou holku jste neviděli ?

2.morkolab:

V černejch šatech...

Drak Karamo:

Šlo jich kolem asi šest...

Otesánek:

Jedna byla černá a pištěly, že se jdou koupat do lesa k jezírku...

**Obraz 68.**

0'50''

**Školní kabinet**

ANIMACE + HEREČKA

**Z. 261 PD – PC (ŠOTCI SE POHYBUJÍ ZVÝŠENOU FREKVENCÍ)**

Kamera nízko u podlahy zabírá čtyři šotky, kteří nesou na ramenou silnou desku. Nožičky jim jen kmitají. Kamera zdvihne pohled a vidíme, že na desce stojí rytířské brnění, které se trochu kymácí, jak jej šotci vynášejí.

Brnění projde obrazem a odkryje tak pohled do kabinetu, se školními pomůckami: vycpaniny zvířat, hadi v lihu, několipatrové police s křivulemi a tyglíky, vycpaný osel, draví ptáci. Kabinet je skutečně rozlehlá místnost bez oken, stěny i klenba z otesaných kamenných kvádrů. Vidíme postel s nebesy.

Vedle postele je o zeď opřený pytel a vedle pytle na tyči visí na ramínkách dlouhá řada Irminých oděvů. Sada jejích kufrů je podle velikosti seřazena hned vedle. Trpaslík Řehoř stojí uprostřed, přitom nahlédne do papírku a zhrozí se:

Otočí se na patě a odběhne.

**Z. 262 PD – HEREČKA V ANIM. PROSTŘEDÍ**

Irma sedí v křesle, vedle sebe má svou kabelu. Ještě zkoumavým pohledem přelétne místnost a když vidí, že všichni šotci jsou zaujati činností, vytáhne z kabely lexikon a namátkou jej otevře. Přejede očima řádky a utkví na jedné větě. Usměje se:

Dočte poněkud hůře čitelné poslední slovo.

Irma prudce vzhledne po zvuku.

Kamera odšvenkne po směru Irmina pohledu. Hrubý pytel se trhá a z trhliny vyrůstá chechtající se postava s bambulovitým nosem. Každým okamžikem narůstá, břichem povalí Irminu postel i s nebesy, nemotornou rukou srazí bidlo s Irminým šatníkem a padají i police, které šotci ještě nestihli odnést. Trpasličci ve zmatku uskakují před padajícími předměty. Obrovská postava zaplní téměř celou stěnu a část místnosti. Hlavu má až pod stropem.

**Z. 263 – HEREČKA V ANIM. PROSTŘEDÍ**

Vyděšená Irma se vzpamatuje, spěšně jede prstem po řádcích písma v lexikonu a pak přečte:

Rychlá rytmická melodie.

Ve zvuku slyšíme nesrozumitelné brebentění šotků.

Řehoř:

Hernajs! Zapomněl jsem  
teplou předložku před postel!  
Tak já letím!

Irma:

Nějaký dětský říkánky...  
„RUBIKY, BUBIKY... KROPS!

Příšerný chechtot Valibuka, který  
neustále sílí s růstem postavy.

Irma:

Teriko buko!

Z. 264 – HEREČKA V ANIM. PROSTŘEDÍ

Obrovitá postava rázem zmrtví, ztichne a už se ani nehne. Šotci se okamžitě vrhnou do práce, zdvíhají Irmininu postel i s nebesy a rychle odvalují spadané předměty a zametají střepy.

Z. 265 – HEREČKA V ANIM. PROSTŘEDÍ

Irma provinile ukrývá lexikon do kabely a kontroluje pohledem okolí. Polohlasně si pro sebe říká:

Irma:

Panekomarjáá, to jsou věci!...  
...já o tom napíšu román!!!

**Obraz 69.**

0'09''

**Knihovna**  
*3D ANIMACE*Z. 266–ANIMACE

Knihovna ve škole čarodějnic čítá spousty svazků srovnaných v několika řadách, různých polic a regálů.

Teď je většina knih rozházena po zemi ve velkých kupách. Z jednoho rohu vypadávají další a další knihy. Kamera najíždí blíže a vidíme čtyřrukého ředitele školy, jak vyhazuje všema čtyřma rukama jednu knihu po druhé a mumlá si:

Z. 267–ANIMACE

Najednou se ředitel zarazí a zdvihne obočí:

Ředitel:

Kam jsem ten lexikon ...

Počkat, ..tuhle se po něm ptala baba, ...že mně to hned..

**Obraz 70.**

0'46''

**Pod lípou na Veletrhu strašidel***3D ANIMACE+real herečka*Z. 268 C-PD

Karamo s Otesánkem se dívají na Krakavouse, který před nimi stojí a rozčiluje se:

Karamo mrkne po Otesánkovi a ztěží zatajuje smích:

Krakavous se zhrozí:

Karamo se klidně otočí na Otesánka:

Z. 269 PC

Otesánek se opět nakloní za Karamovu bytelnou nohu, žbluňkne to a zpod Karamova břicha vyleze Saxanka. Rozběhne se ke Krakavouskovi a obejmě ho:

Karamo je utiňuje:

Karamo se otočí na Otesánka a pochvaluje si:

Z. 270 DPD - JÍZDA

Saxanka s Krakavouskem spěchají do centra veletrhu a Krakavous se zeptá :

Krakavous:

...Támhle se střechy jsem viděl, že tu s vámi byla ! Tak kde je?!

Drak Karamo:

Sháněli ji morkolabové,...  
Otesánek je poslal do lesa...

Krakavous:

Ale kde je ta holka ?!

Drak Karamo:

Hele,.. tak mu ji vrať, nebo vyskočí z bot...

Saxanka:

Krakavousku !!

Drak Karamo:

No,no,no,...tak upalujte!  
Za chvíli budou lítat  
čarodějničky!

Drak Karamo:

To máme dnes hezkej den, co?

Krakavous:

Prosím tě, jaký to bylo uvnitř ?  
Myslím v Otesánkovi ?

Saxanka:

Docela pěkný,..má tam spoustu  
nábytku ,...a tři trpaslíci tam  
hráli karty! ...Legračně se hádali.

**Obraz 71.**

**V domě Bláhových***Reál – ráno*Z. 271 PC

V pokoji Saxanky je vše tak, jak děvčátko minulého večera opustilo místnost. Rozestlaná postel, pohozená knížka. Z přízemí se ozve hlas maminky Saxany:

Saxana: (m.o.)

Saxí... vstávat!

Z. 272 PC

Saxana stoupá po schodech.

Otevře dveře pokoje a překvapeně hledí do místnosti:

Saxí... snídaně!...

Z. 273 PC

Saxana přehlíží pokoj. Otevře dveře koupelny – nic. Přeběhne k oknu a přejede pohledem zahradu. Otočí se zpátky do pokoje. Zavolá na celý dům:

Saxana:

Saxanko!

a pak si všimne pohozené knížky, sebere ji, zahledí se na titul a rázem si vzpomene:

Chtěla přece ty strašidla!

Odhodí knížku a spěchá ke dveřím:

...Snad usnula na půdě.

Z. 274 PC – PD – ANIMACE

Dveře na půdu se rozletí a Saxana rázem utkví pohledem na jednom místě.

Kamera sklopí pohled na podlahu, kde zabere rozevřenou knížku, ve které se na obrázku pohybují jakési postavičky.

Z. 275 PC – PD

Saxana dokročí ke knížce a klekne si na kolena. Vezme knížku do obou rukou a zahledí se na pohyblivé obrázky.

Polohlasně si povzdychne:

Saxana:

Že jsem to, já blbec, nevyhodila...

Z. 276 PD ANIMACE

Saxana rychle obrací stránky, zarazí se u jedné na které zahlédneme Saxanku s Krakavousem na veletrhu strašidel.

Někam spolu běží.

Saxana se vyděsí a šeptne:

Saxana:

To je šílený! Jak se tam proboha dostala?!

Z. 277 PC

Saxana bere knihu do rukou, zahleděná do knihy vychází ze dveří půdy a po schodech dolů do haly v knize listuje:

A ten rarach je s ní,... jak se jen jmenoval,... Krakavous !

Z. 278 PC

Saxana otočí list...

Z. 279 D – ANIMACE

Na obrázku vidí Crackmana jak vztekle vyt'ukává čísla do mobilu.

Z. 280 PD

Vyděšená Saxana právě prochází kolem stolku, kde odložila komiks, zarazí se a sáhne po sešitu.

Porovná si Crackmanovu podobu z titulní strany časopisu s pohyblivým obrázkem v knížce. Zděsí se:

Znovu se vrátí pohledem do knížky a jde směrem do kuchyně.

Z. 281 PD – ANIMACE

Crackman křičí do telefonu:

Z. 282 PD

Obrátí stránku a nejistě vydechne:

Vidíme kabinet ve škole čarodějnic a hlavu Irmy z poloprofilu, která drží v ruce tlustou knihu do které upřeně hledí.

Saxana:

Proboha, a co tam dělá tenhle?!?

Crackman:

Okamžitě se mi ozvěte!

Saxana: (m.o.)

To vypadá jako Irma!

**Obraz 72.**

0'46''

**Školní kabinet**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 283 PC-C – jízda – ANIMACE + HEREČKA

Irma v růžovém kostýmu si před zrcadlem dopíná sako a pohledem do zrcadla shledá, že ji něco chybí. Prstem vyhledá něco v otevřeném lexikonu a gestem ruky přikáže:

Irma:  
KALA POTO!

V tom okamžiku se na hromadě kufrů otevře krabice na klobouky, vyletí z ní velký růžový klobouk, obloukem jako bumerang přelétne místnost a dopadne irmě na hlavu. Irma klobouk malinko posune, spokojeně se shlédne v zrcadle.

Ozve se zaklepání na dveře. Irma bleskem šoupne lexikon do igelitky a ukryje jej v kabele. Otočí se ke dveřím:

Dále...

Z. 284 PC-C – ANIMACE + HEREČKA

Do dveří vstupuje čtyřruký ředitel, s úžasem se zastaví a zírá na obrovskou plastiku Valibuka, trčící ze zdi. S náznakem nevole se podívá:

Ředitel:  
Šotci vypustili Valibuka?

Irma ukáže na plastiku a dělá jakoby nic... že to samo od sebe... K ředitelovým nohám přiběhne šotek a zatahá jej za plášť. Ředitel pohlédne k podlaze.

Z. 285 PD – ANIMACE

Šotek vzhlédne k řediteli a pištivým hlasem žaluje: Ukazuje při tom rukou nahoru na Irmu.

Šotek:  
To my ne! To ona!

Z. 286 – ANIMACE + HEREČKA

Ředitel na Irmu užasle pohlédne a Irma s rozpačitým pohledem kývne hlavou k podlaze:

Irma:  
Takový malý žalobníček...

Ředitel přenesse pohled na obrovského Valibuka a rozzáří se:

Ředitel:  
Úžasný nápad! Ve vás se umělkyně nezapře! Máte vynikající vkus...Dekorativní...

Přistoupí k Irmě, a jak domluví, něžně jí políbí ruku. Irma během polibku pohlédne dolů.

Z. 287 PD – ANIMACE - nadhled

šotek – žalobníček na ně hledí a náhle vlétne do obrazu Irmina noha a nakopne žalobníka tak rázně, že se odkutálí přes celou místnost až pod postel.



Z. 288 DPD – ANIMACE + HEREČKA

Irma lehce vyprostí svou ruku z ředitelových dvou,  
hrábne do kabely pro zrcátko, krátce se zhlédne,  
popadne kabelu a prohlásí:

Ředitel ukáže ke dveřím a vykročí za Irmou:

Irma:

Jsem připravena, drahý...

tedy, pane řediteli!

Hlavně musíte chytit toho

drzouna s vaší pokladničkou.

Ředitel:

Předtím si ale vyzvednu

jistou knihu, ...doprovodíte

mě drahá ?

**Obraz 73.**

2'07''

**Kuchyně u Bláhových***Reál – den +ANIMACE*Z. 289 PD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Saxana sedí u kuchyňského stolu a pečlivě kontroluje prsty pravé ruky sevřené do špetičky. Opatrně se otočí po dveřích Honzova pokoje. Pak špičky prstů namíří do kouzelné knížky a pozorně přečte formuli:

Saxana upřeně hledí do knížky, ze které okamžitě začne vyrůstat trpaslík Řehoř.

Kamera odjezdem rozšiřuje obraz úměrně tomu, jak se trpaslík zvětšuje.

Saxana udiveně zírání, koho to přivolala. Řehoř něco žmoulá v prstech, je tím plně zaujat a najednou si uvědomí změnu prostředí. Rozhlédne se, otočí se na Saxanu a bez velkého překvapení na ni kývne hlavou:

Saxana vzhlíží k trpaslíkovi, který před ní stojí na stole. Uvědomí si svůj omyl:

Z. 290 PD – ANIMACE

Řehoř pochopí a přeruší Saxanu:

Z. 291 PD-PC – ANIMACE

Přes trpaslíka na Saxanu, za kterou vidíme přicházet Evžena: Evžen se zarazí a nevěřičně zírání:

Z. 292 PD – ANIMACE

Řehoř si vztekle odplivne:

a přísně opraví Evžena:

Z. 293 PD-PC

Přes Saxanu na překvapeného Evžena, za kterým se ve dveřích objeví Honza. Přehlédně situaci a pozná Řehoře:

a prudce se obrátí na Saxanu:

HUDBA Z RÁDIASaxana:

HETERE RUPLO XABERE...  
...BRAX!

Řehoř:

Co se děje?

Saxana:

Ježíši, ..pane profesore, já volala Krakavouse, stala se hrozná věc! Saxanka totiž...

Řehoř:

Á... Saxana! Pořád to pleteš!  
Na Krakavouse je poslední slovo BAX! BRAX je na mně!

Saxana: ...Ale moje dcera..Evžen: Dobré ráno...

Co tu dělá ten trpajzlík?

Řehoř:

Tfuj!...

Žádnej trpajzlík! Jsem profesor zmenšování Řehoř!

Honza:

To je von... ten s tím trakařem!  
Ty zas už čaruješ!

Z. 294 PC

Saxana se brání:

Honza se rozčílí:

Saxana drží v ruce knížku, kterou lehce pozdvihne a přes rameno odpoví:

Vysvětluje manželovi:

Z. 295 PC

Honza přistoupí blíž a s Evženem hledí na otevřenou knížku s pohyblivými obrázky, na které stojí Řehoř. Trpaslík ustoupí a Evžen se zajímá:

Saxana pokračuje a ukazuje knihu:

Honza zděšeně vyhrkne:

Evžen se značně překvapen otočí na Saxanu:

Saxana ho odbyde:

Z. 296 PD – ANIMACE

Řehoř klidně přeruší Saxanu:

Z. 297 PC

Honza se zděsí:

A s posledním slovem ztratí vědomí a padá. Evžen jej jen tak-tak zachytí. Saxana vyskočí, klekne k manželovi a snaží se jej probrat lehkým políčkováním. Evžen udiveně žádá vysvětlení:

Řehoř výhružně zdvihne prst směrem k Evženovi. Saxana potřásá Honzou za ramena a odbyde Evžena:

Saxana:

Musím!

Honza: Jak to že musíš?  
A kde je Saxanka!

Saxana:

No ,...je v téhle knížce...

Honza:

Nejsi náhodou cvok?

Saxana:

Tak se podívej...

Evžen:

Co to je?... To je nějaký, to... digitální?

Saxana:

To jsem dostala od otce, když mi bylo deset. Je tam vidět do světa, odkud jsem tenkrát utekla...

Honza:

Do školy čarodějnic?!

Evžen: Ty jsi utekla vod čarodějnic?

Saxana:

Prosím tě, teď neruš,...  
Přehlédne na Řehoře a prosí ho:  
Pane profesore, potřebuju pomoc! Moje dcera je u vás!

Řehoř:

Tak to se tam mohla dostat jedine studnou!

Honza:

Proboha,

Tak v noci,...do tý studny skočila ona!!

Evžen:

Prosím tě, co to všechno,...  
Ten trpajzlík... a čarodějnice?

Saxana: Pak ti to vysvětlím,

Saxana zvedá Honzu:

Z. 298 PC – ANIMACE

Trpaslík Řehoř se pohodlně usazuje na jídelním stole a brumlá si:

Z. 299 PC

Saxana s Evženem uloží Honzu v hale na sedačku. Evžen vyrazí ke dveřím, ale ještě se zastaví:

Z. 300 PC – ANIMACE + HEREČKA

Saxana vběhne do kuchyně, popadne misku se sušenkami a položí ji vedle Řehoře na stůl:

a rychle odbíhá zpět do haly k manželovi. Pečlivě za sebou zavře dveře.

skoč vedle, pro doktora Kadeřábka. Ještě mi s ním pomoz...

Řehoř:

To jsem neviděl... Holka jde na vejlet a táta se složí...

Evžen:

Zavři do kuchyně, doktor nesmí vidět trpajzlíka!...

Saxana:

Chvilku tu počkejte, pane profesore, poslužte si...

**Obraz 74.**

1'26''

**Veletrh strašitel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 301 PC – C– ANIMACE + HEREČKA

Krakavous se Saxankou se opatrně procházejí za stánky. Oba se neustále rozhlížejí:

Krakavous ale naléhá:

Saxanka tedy přikývne.

Oba se schovají za sudy a Krakavous dívce ukazuje:

LETECKÉ VYSTOUPENÍ (CCA 17 SEC.)

Z. 302 – ANIMACE

Ve skalní stěně je vysoko pod stropem jeskyně otvor, ze kterého – jako projektily z raketometu – vylétají v půlvtěřinových odstupech jedna za druhou mladé čarodějničky na košťatech v barevných hábitech – první tři bleděmodré, další žluté a poslední trojice světle zelená. V řadě, těsně jedna za druhou, vytvoří řetěz, který opisuje v rychlém letu kruh pod stropem jeskyně. Řada za letu změni formaci do trojstupů, které vytvoří čtverec. Ve vzorné formaci se vznesou až pod strop jeskyně a střemhlav se snášejí dolů. Prolétají těsně nad hlavami diváků, až se do záběru dostanou hlavy Krakavouse a Saxanky, které se po letkyňích otáčejí:

Krakavous se stačí pochlubit:

Z. 303 – ANIMACE

Letka čarodějnicek vybrala loping pod stropem jeskyně a opět se zformují do řady a stejně jak vylétly z jeskyně, ve zběsilém tempu jedna po druhé v otvoru zmizí.

Z. 304 – ANIMACE

Vystoupení přivedlo do eufórie i samotného Crackmana, zatímco jeho Baziliškové se drbou na palicích, Crackman vyskočí na ukradenou truhlu, stojící u boční skály, rozhlédne se po veletrhu a pyšně pronese:

Nakonec mávne nad veletrhem rukou a zařve:

Pod ním se ozve:

Crackman na něj ostře pohlédne dolů.

Hluk veletrhu a útržky jakýchsi melodií.

Saxanka:

Ale já musím domů !

Slíbil jsi....

Krakavous:

Ale tohle už nikdy neuvidíš!

...a domů tě pak dostanu...

Támhle nahoře... ta díra!

Nadšené výkřiky publika.

Saxanka:

Jé, to jim závidím!

Krakavous:

To sou mů kámošky!

Saxanka: Moje taky...

Dav veletržních účastníků nadšeně aplauduje.Hluk veletrhu pokračuje.

Crackman:

Jsem pánem Comicslandu!

A tyhle holky si vezmu s sebou!

Chlupáč: (m.o.)

Nic si nevezmeš!

Z. 305 PC – ANIMACE

Pod ním stojí nám známý Chlupáč, který se vrací z práce a prohlíží si Crackmana velkým, nazelenalým očima přes hustou srst.

Z. 306 PD – ANIMACE

Crackman na něj pohrdavě shlíží:

Crackman:

Moc mě neštví, chlupatej!

Z. 307 PC – ANIMACE + HEREČKA

Vidíme jak zpoza sudů vykukuje Krakavous a Saxanka:

Saxanka:

To je přeci chlupáč,.. ale..

Z. 308 PC – ANIMACE

Přes Crackmana vidíme, jak se Chlupáč náhle vymrští na svých tenkých nohou a s jekotem se dostane do rotace. Crackman pohotově vytasí hůlku, ukáže na rotující chlupatou kouli a zavelí:

Crackman:

Voholit!

V tom okamžiku začne z Chlupáče odpadávat jeho dlouhá srst a odstředivou silou létají chlupy kolem dokola.

Z. 309 PD – ANIMACE

Kolem chechtajícího se Crackmana se vznášejí chlupy, Crackman si odplivne.

Z. 310 – ANIMACE

Chlupáč zastaví rotaci a zjistí, že je nahý. Jeho hladká kůže zružoví studem, zatáhne nohy do sebe a skrčí se na místě. Z velkého vejčitého těla koukají veliké nazelenalé oči, které se vyjukaně rozhlížejí. Vyděšeně se osahává po holém tělíčku.

Z. 311 PC – ANIMACE

Crackman seskočí z bedny, namíří hůlku na schouleného Chlupáče, který žalostně skučí a poručí:

Crackman:

Ztuhni!

Z Chlupáče je v tom okamžiku kámen, který Crackman nohou odvalí stranou.

Z. 312 PC – ANIMACE + HEREČKA

Krakavous se Saxankou na dálku všechno viděli a jsou vyděšeni. Rychle se schovají za sudy

Krakavous:

Takhle Chlupáče zničit!...

To je ten, ...co zkameněl

Viga!

Saxanka:

Já ho znám! Je to nebezpečnej zločinec z komiksu! Crackman!  
Ale normálně je jenom kreslenej!

a kryjí se za nimi. Saxanka padoucha poznala:

Pohádkové postavy v jejich okolí se snaží zmizet z dohledu Crackmana.

Saxanka vykukne zpoza sudu:

...Kde se tu vzal?..

**Obraz 75.**

0'14''

**Veletrh strašidel***3D ANIMACE*Z. 313 PD-C

Crackman s vysílačkou u ucha stojí obrácen  
do kamery:

za ním vidíme celý veletrh a hned za

Crackmanem se usadili na truhlu

s pokladem oba Baziliškové, s otevřenými  
hubami naslouchají.

Z Crackmanovy vysílačky vyklouzne oblaček  
s textem: „Kam jste zmizel šéfe?“

Crackman text letmo přečte a oblaček se rozplyne.

Crackman odpoví do přístroje:

Crackman:

To je dost Džakone!

...Nějaká neznámá síla mně  
přitáhla mezi nějaký vobludičky.

**Obraz 76.**

0'28''

**Comicsland**  
*Kreslený svět*

CELÝ OBRAZ SESTÁVÁ ZE TŘÍ KOMIKSOVÝCH  
KRESEB (STATICÝCH). POHYBOVAT (NASKAKOVAT)  
BUDOU POUZE „OBLÁČKY“ S TEXTEM.

Z. 314 CKRESBA 1.

Na terase COMICSLANDOVÉHO mrakodrapu jsou v kreslech uvelebeni Crackmanovi společníci, Džakon, Dressy a Olivie. Mezi kresly je stůl s nápoji. V pozadí vidíme vrcholky podivných mrakodrapů, mezi kterými se ve vzduchu pohybují osobní vznášedla různých typů a vysoko na nebi prolétá supersonická raketa. Džakon drží ucha malou vysílačku, ze které vyletí obláček s poslední větou, kterou Crackman vyslovil.

KRESBA 2.

Z Džakonových úst vyletí obláček s nápisem:

Obláček vklouzne do vysílačky.

Z vysílačky vyklouzne další obláček a v tempu Crackmanových slov se rychle naplní textem:

Džakon (hlas neslyšíme, pouze čteme):  
Jaký bludičky?

Crackman (m.o.)

Žádný bludičky ale vo-bludičky:  
draci, víly,  
vodníci!

KRESBA 3.

Dressy sedí vedle Olivie a z úst mu vyklouzne obláček s nápisem:

Olivie se přidá dalším obláčkem:

Oba texty vletí do vysílačky. Jen obláčky zmizí, vyletí Crackmanova odpověď v obláčku, který vytlačí oba předchozí texty:

Dressy (hlas neslyšíme, pouze čteme)  
Jaký podvodníci!

Olivie:

Co ty víly?!

Crackman (m.o.)

Olivie nevotravuj! Hlavně, že je tu z čeho brát! Něco vám pošlu!

POZN.: KRESLENÉ POSTAVY SE MUSÍ DÍVAT DO MÍST, KAM BUDOU SITUOVÁNY CRACKMANOVY REPLIKY. VĚTY PRONÁŠENÉ DŽAKONEM, DRESSY A OLIVIÍ BUDOU V BÍLÝCH OBLÁČCÍCH S ČERNOU KONTUROU. CRACKMANOVY VĚTY BUDOU MÍT JINOBAREVNÝ PODKLAD, NAPŘ. SVĚTLEZELENÉ S ČERNOU KONTUROU. PÍSMO VŽDY ČERNÉ.



**Obraz 77.**

0'07''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE*Z. 315 PD-C

Crackman vytáhne hůlku z opasku a ukáže s ní na truhlu. Zavelí:

Kamera rozšíří záběr.

Truhla se zdvihne, Baziliškové padají na zem.

Truhla náhle vystřelí ke stropu a závratnou rychlostí zmizí. Na okamžik za ní zůstane oranžová stopa (jako sražené spaliny za letadly ve stratosféře), ale hned se rozplyne,

Crackman:  
Comicsland!

**Obraz 78.**

0'21''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*

**Z. 316 PC-PD**

Saxanka s Krakavousem se při krčení blíží k mezeře mezi dvěma prodejními stánky. Zastaví se a opatrně vyhlíží na volné prostranství na kterém stojí Crackman s telefonem u ucha. Hůlku má za opaskem. Baziliškové sedí za ním na zemi a uctivě k němu vzhlížejí.

Návštěvníci veletrhu jej jako neznámého cizince, se zvědavými pohledy obcházejí kolem stánku se zeleninou.

**Z. 317 DPD**

Saxanka s Krakavousem jej z úkrytu sledují. Saxanka nenávistně hledí na Crackmana a šeptne Krakavousovi do ucha:

Krakavous ji doplní:

Saxanka k údivu Krakavouse s jistotou prohlásí :

Chytí Krakavouse za kšandu a táhne ho stranou.

Krakavous se brání:

**Z. 318 PC**

Crackman se zachechtá a řekne do sluchátka:

**HUDBA**

**Saxanka:**

Takhle zničit chlupáče, to mu nedaruju..!

**Krakavous:**

A co chceš dělat? Má přece tu hůlku !

**Saxanka:**

Tu mu vezmeš ty !

Mám to vymyšlený,..pojd' !

**Krakavous:**

Ale dyť mě zkamení...

**Crackman:**

Poslal jsem to expres !

**Obraz 79.**

0'28''

**Comicsland**  
*Kreslený svět*Z. 319 CKRESBA 4.

Kreslená trojice stojí nad truhlicí, Dressy drží otevřené víko a z vnitřku je ozařuje lesk zlatých předmětů. Olivie má plnou hrst náhrdelníků a náramků. Před nimi naskočí obláček s předchozím Crackmanovým textem: „ Poslal jsem to expres! „ Crackman do telefonu ještě dodá:

Crackman: /další obláček /  
Mám na to hůlku!

Džakon má u úst obláček s textem:

Džakon (text):  
Proč jen „půlku“? Pošli všechno !

vzápětí vyletí z vysílačky Crackmanův obláček a slyšíme i jeho rozzlobený hlas:

Crackman (m.o.):  
Žádnou půlku, debile! Řekl jsem hůlku!  
Před chvílí jsem s ní voholil chlupáče!

pak se smíchem dodá:

KRESBA 5.

Trojice s hrstmi plnými klenotů. Z Džakonových úst vyletí obláček:

Džakon (text):  
Ty tam děláš holiče ??

Obláček zmizí ve vysílačce a vzápětí vyletí Crackmanova odpověď:

Crackman (m.o.):  
Nestarej se !  
Jsou to tak tři miliardy!  
Uklid'te to do sejfu!

Obláček s písmem zmizí, ale hned naskočí další:

**Obraz 80.**

0'48''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 320 PC –ANIMACE

Crackman nadšeně hlaholí do telefonu:

Crackman:

Nejspíš tady takových bedýnek bude víc....

Ke Crackmanovi se kolem bazilišků nenápadně blíží Krakavous.

Z. 321 PC –ANIMACE

Saxanka se s upřeným pohledem na Crackmana zastaví u stánku se zeleninou. Sáhne do dřevěného džberu, do kterého zelinář vyhazuje shnilé plody.

Popadne velké rajče a rozběhne se ke Crackmanovi, který k ní stojí bokem.

Z. 322 PC-PD –NADHLED

Saxanka se prudce zastaví a mrskne rozměklé rajče přímo do kamery.

Z. 323 PD

Rajče se rozprskne Crackmanovi na kořeni nosu a šťáva pokryje celou tvář. Prasklá slupka mu zalepila jedno oko. Crackman vykřikne úlekem a volnou rukou si otře oči.

Z. 324 PC–NADHLED

Z Crackmanova pohledu vidíme, jak se Saxanka rychlým během ztratila mezi stánky.

Z. 325 PC

Crackman ji zřejmě se zalepenýma očima moc neviděl a otírá si tvář. Z jeho telefonu právě vylétla Džakonova poznámka v obláčku: „ Tak si to tam užijte, šéfe !“ Zezadu ke Crackmanovi přiskočí Krakavous a sáhne po hůlce, ale Crackman jej hbitě chytí za ruku a zařve:

Crackman:

Co je !?!

Z. 326 PD

Zaskočený Krakavous se ale rychle vzpamatuje, ukáže na hůlku a s andělským výrazem ve tváři pohotově vysvětlí:

Krakavous:

Já, ...já jsem vás chtěl tou vaší hůlkou umejt ...

Z. 327 PC

Crackman vytáhne hůlku zpoza opasku a kupodivu Krakavouse pochválí:

Crackman:

Dobřej nápad, chlapče...

Špičkou hůlky si objede ovál kolem obličeje a přikáže:

Čistej !

Jakoby setřena neviditelným hadrem zmizí nečistota z jeho obličeje.  
Ale hned zaostří na hlouček tří smějících se postav a vyjede na ně:

Rázem je hůlkou promění v sochy.  
Krakavouse už si nevšímá a otočí se na bazilišky:

Z. 328 DPD

Přikrčení baziliškové se po sobě podívají a přikývnu.

Z. 329 PD

Crackmanovi začne zvonit telefon, vytahuje ho z pod opasku a baziliškům ostře přikáže:

Z. 330 DPD–JÍZDA

Baziliškové svorně vykročí pronásledovat Saxanku a první se otočí na druhého:

Crackman:

Kámen !

Viděli jste tu červenou holku ?!?

Najít!..Přivést!..Živou!

1.bazilišek:

Proč chce červenou, když byla v černém?

2.bazilišek:

Přes rajský vidíš všechno červený ! Schválně si to někdy zkus !

**Obraz 81.**

0'29''

**Před domem Bláhových***Ext. - den*Z. 331 PC

Sanitář s doktorem zasunují nosítka do sanitky .  
Doktor zmizí ve voze a sanitář zabouchne  
dvířka.

Primář Kadeřábek ujišťuje Saxanu:

Dr. Kadeřábek:

Tak den-dva... A vrátím vám ho  
domů...

Saxana:

To jsem ráda...

Z. 332 PD

Saxana si náhle vzpomene:  
Rozeběhne se k domu a sanita odjíždí.

Saxana:

Ježíši!... Trpaslík! Pardon...

Z. 333 PC

Dr. Kadeřábek vyjme z kapsy mobil a obrátí  
se na Evžena:

Dr. Kadeřábek:

Neměl bych tu sanitku zavolat  
zpátky?

Evžen:

Ne, není třeba... ona... ona má  
v troubě bábovku,... forma má  
tvar trpaslíka...

Vřelý dík, pane primáři...

Z. 334 PC

Evžen se roztržitě ukloní a spěchá za Saxanou.  
Dr. Kadeřábek se obrátí na manželku a bere od ní  
svůj lékařský kufřík:

Dr. Kadeřábek:

Bábovka jako trpaslík... hm... já  
bych to snad ani nejed...

**Obraz 82.**

0'31''

**Veletrh strašidel***3D ANIMACE+real herečka*Z. 335 PC – ANIMACE + HEREČKA

Ředitel s Irmou přicházejí ke vchodu na veletrh.  
Na kraji veletrhu vidí shluk pohádkových postav.  
Ředitel se vydává tím směrem, Irma za ním:

Ředitel:

Copak to tam mají...

Irma: Nějaké vystoupení?Z. 336 PC – ANIMACE

Uprostřed kruhu pohádkových postav se potácí  
bezhlavý rytíř a kolem něj Crackman dribluje  
s jeho hlavou a předvádí podobné triky, jaké  
dělají vrcholoví basketbalisté s míčem. Hlava  
v kovové přilbici vztekle řve:  
Samotné tělo nacvičeným grifem rázně tasí  
dlouhý meč, napřáhne se, ale nemá orientaci.

Hlava rytíře:

Já tě!

Z. 337 PC – ANIMACE

Diváci jsou pohoršeni, ale neodvažují se proti  
Crackmanovi s hůlkou nic podniknout.

Z. 338 PC – ANIMACE

Crackman chytí hlavu oběma rukama, vyhodí  
ji do rotace nad hlavu a chytí ji na vztyčený prst.

Z. 339 PD – ANIMACE

Hlava rotující na Crackmanově prstě řve:

Hlava rytíře:

Točí se mi hlava...!

Z. 340 PC – ANIMACE + HEREČKA

Tělo rytíře sice nevidí, ale přesto se odhodlá k činu.  
Prudce vyrazí a vši silou před sebe švihne mečem,  
Crackman s jeho hlavou uskočí. Meč třískne plnou  
silou do kamenné dlažby. Hlava rytíře vykřikne:

Hlava rytíře:

Au!

a tělo třepe rukama, které ho bolestivě brní.  
Za jeho zády se rozestoupí diváci a v mezeře zařve  
ředitel, za kterým vidíme vykukující Irmu:

Ředitel:

Už toho mám dost!

Kamera prudce najede na ředitele, který hrozivě  
napřáhne čtyři ruce a postupuje proti Crackmanovi.  
Přes rameno šeptne Irmě:

Teď něco uvidíte!

**Obraz 83.**

0'47''

**Výčep u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 341 PD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Kostlivec Vincent nalévá do sklenic. Kamera rozšiřuje záběr. Krakavous stojí před barem u kterého stojí Saxanka mezi starým čertem a Močálnicí. Krakavous právě dovyprávěl nedávné dobrodružství s Crackmanem:

Všichni mu s úžasem naslouchají. Vincek se zhrozí:

Krakavous oponuje:

Z. 342 PC

Vzadu ve výklenku vzhledne stará čarodějnice od hracího automatu a zaostří pohled k baru. Pro sebe si sotva srozumitelně zahuhlá:

Ale hned zase hodí do přístroje další minci.

Z. 343 PC – ANIMACE

Starý čert si vzdechne a s obdivem řekne Saxance:

Saxanka mu svou pohnutku rázně vysvětlí:

Z. 344 PC

Za barem kostlivec Vincek leští sklenici. Položí ji do regálu:

Čert bouchne do stolu:

Všichni ji s údivem pozorují.

Močálnice upije ze své sklenky a ležérně prohodí:

HUDBAKrakavous:

...A už jsem tu hůlku skoro držel, ale on byl rychlejší...

Kostlivec Vincent:

Divím se, že jste to přežili !

Krakavous:

Náhodou, ...tadyhle Saxanka to vymyslela dobře !

Stará čarodějnice:

Saxanka,...hm..

Starý čert:

Teda takovou odvalu bych neměl

Saxanka:

Měl ! Kdybyste viděl, jak zkameněl chudáka Chlupáče... Já toho Crackmana znám! Je to komiksovej zločinec a dělá strašný věci !

Kostlivec Vincent:

A co když přijde až sem?

Starý čert:

Tak zdrhnu...

Saxanka:

Tu ukradenou hůlku mu musíte vzít a poslat ho s ní pryč !

Močálnice:

Jsem úplně klidná...

To vyřeší pan ředitel...



**Obraz 84.**

0'55''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 345 PC-C – ANIMACE + HEREČKA

Ředitel stojí proti Crackmanovi se svázanýma rukama a škube sebou, snaží se rozvázat.

Crackman ještě dotáhne uzel na druhém páru rukou a ředitel se pokusí Crackmana nakopnout, ale málem upadne.

Crackman poodstoupí, napřáhne proti němu hůlku a zavelí:

Crackman: Abys neupad...  
Ztuhni!

Ředitel se v tom okamžiku promění do kamenné sochy.

Diváci ustrnou. Z kruhu diváků se vynoří Irma s kabelou v ruce, prohlíží si zkamenělého ředitele a vydechne:

Irma:  
Zase smůla!  
Zkameněl mi takovou  
nadějnou partii...

Irma si ostře prohlédne Crackmana, hrábne do kabely, něco v ní loví a pro sebe si šeptá:

S tím se musí něco udělat!

Z. 346 PC – ANIMACE + HEREČKA

Ke Crackmanovi, který si zblízka prohlížel zkamenělého ředitele ze zadu přistoupí malá čarodějnička a s poukazem na sochu Crackmana napomene:

Malá čarodějnička:  
Ale to byl náš pan ředitel!

Crackman se na ni prudce otočí a v tom okamžiku od kamery vstoupí do obrazu Irma a rychlým pohybem mu nalepí ze zadu na krk znaménko.

Crackman:  
Tak si ho rozvaž !

Z. 347 PD

Vidíme detailní záběr Irminy ruky se znaménkem.

Z. 348 PC

A téměř ve stejném okamžiku dopadne na Crackmanova záda Irmina těžká kabelka.

Crackman se s rozrušeným výrazem prudce otočí, ale obličej mu znenadání přeje zjihlý výraz.

Sáhne si rukou do míst, kam mu Irma nalepila znaménko a něžně řekne:

Crackman:  
Krásná paní,...  
Zlomila jste mi srdce!

Irma je v ráži a pokračuje:

Irma: Tak abych vám nezlomila  
ještě něco jinýho!

Crackman se radostně rozzáří a pronese:

Crackman: Vidím, že jste děvče  
od rány, to zbožňuji!

A podstatně drsnějším hlasem nabídne:

Tak kam vyrazíme kočindo!

Z. 349 PD

A jen to dořekne, dostane Crackman mlaskavou facku.  
Crackman se šťastně usměje, jako kdyby dostal milý dárek.

Irma:

Tak, tu kočindu jsem  
slyšela naposledy!

**Obraz 85.**

0'55''

**V domě Bláhových**  
*real + částečně ANIMACE*Z. 350 PD-PC – ANIMACE

Trpaslík Řehoř sedí na stole a pojídá sušenky.  
Saxana se dívá do knížky a Evžen jí nahlíží přes  
rameno:

Evžen:

Proboha, Irma „ona se tam pere?  
Jestli to vyčuchá  
bulvár, mám kariéru v háji!

Saxana se najednou prudce vztyčí:

Saxana:

Studnou!... Dostanu se tam  
studnou, holku přivedu a Irma  
ať si tam dělá co chce!

Řehoř se sušenkou v ruce varuje:

Řehoř:

To bych nedělal!

Evžen na něj vyjede.

Evžen:

Jaký nedělal...? Je to její dcera!

Z. 351 PD – ANIMACE

Řehoř si Evžena nevšímá a klidně vysvětlí:

Řehoř:

Dostalas tenkrát 300 let po škole..  
...a to furt platí!  
Kdyby tě čapli...

Z. 352 PD-PC

Evžen se rozčílí:

Evžen:

Tak ji hergot přivolej sama, jako  
tadyhle trpajzlíka!

Řehoř nadskočí a okřikne Evžena

Řehoř:

Ještě jednou uslyším TRPAJZLÍK  
a je z tebe precek...

Z. 353 PC

Evžen se skloní k Saxaně:

Evžen:

Tak zkus nějaký kouzlo, dělej!

Saxana:

To se ti snadno řekne ! Stačí  
špatný slovo a holka se mi vrátí  
třeba jako... vysavač!

Evžen pokýve hlavou:

Evžen:

To je nesmysl, jeden už přece  
máš...

Saxana zavrtí hlavou:

Saxana:

Prosím tě!

**Obraz 86.**

1'21''

**Výčep u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 354 PC – ANIMACE

Hlouček u baru sedí v těsném kroužku.  
Vincek ostatní ujišťuje:

Ozve se zvuk prudce otevřených dveří a všichni se otočí.

Z. 355 PC – ANIMACE

Do šenku vběhne malá čarodějnice a vykřikne na celý lokál:

A hned s tou zprávou běží dál.

Z. 356 PC – ANIMACE

Kamera panoramuje po ztichlém lokále. Mlčí i skupinka u barového pultu, u které se zastavíme. Všichni se po sobě překvapeně podívají. Po chvíli promluví kostlivec Vincek:

Starý čert zkroušeně prohodí:

Močálnice ho okřikne:

Do nastalého ticha se ozve bláznivé zvonění hracího automatu a cvakot mincí.

Z. 357 PC-PD-NÁJEZD

V koutě u blikajícího a hlučícího přístroje poskakuje zadkem na židli stará čarodějnice. Kamera ji přiblíží a babka se fascinovaně naklání nad žlábek, který se rychle plní mincemi.

Z. 358 PC

Od baru se všichni dívají k hracímu automatu. Vodník s trochou závisti prohodí:

Ale Vincek uvede věci na pravou míru:

A zalétne pohledm ke dveřím.

Kostlivec Vincent:

...A v lexikónu jsou takový kouzla, že celá hůlka je proti tomu...

Malá čarodějnice:

Před chvílí zkameněl pan Ředitel!

SMUTEČNÍ HUDBA Z TVVincek:

A co sem říkal já?  
...teda škoda Ředitele... brzy měl bejt korunovanej... takže teď...

Starý čert:

Takže nemá lexikon,...  
...a my zdrhnem!...

Močálnice:

Přestaň pořád...

Vodník Brčál:

Babka se pakuje...

Kostlivec Vincent:

Dyť to tam sama naházela...

Z. 359 PC

Do dveří vstoupili dva baziliškové. Rozhlédnou se a krátce se zastaví očima na skupince u baru. Nenápadně na sebe mrknou a hrnou se do lokálu.

Z. 360 PC-PD

Vincek si spíš pro sebe zabručí:

Kamera přiblíží Krakavouse a Saxanku, kteří si příchozích také všimli.

Saxanka se otočí na Krakavouse:

Krakavous ji uklidní:

Do obrazu se k nim přes pult přikloní Vincek a navrhne Krakavousovi šeptem:

Krakavous to rozhodně odmítne:

A hned se obrátí na Saxanku:

Saxanka se dlouho nerozmýšlí:

Z. 361 PC-DPD

Saxanka se odtrhne od hloučku u baru a míří k výklenku s hracím automatem. Kamera před ní jede, až se do záběru dostane i čarodějnice, která se šťastně přehrabuje v mincích.

Saxanka se u ní zastaví a babka vzhledne:

Zatáne za páku automatu a Saxanka se podiví

Čarodějnice nevrle utrousí:

Saxanka se sklenicí v ruce úžasem vykulí oči:

Čarodějnice si s potěšením prohlédne jednu minci, vhodí ji do automatu a podiví se:

Saxanka nevěřicně vyhrkne:

Kostlivec Vincent:

Tyhle tu moc rád nevidím..

Saxanka:

To jsou ty,co byli Crackmanem?

Krakavous:

Así ne,..těch je tu hodně,.. jsou si podobný jako krysy...

Kostlivec Vincent:

Hele, ta stará čarodějnice za dvacet let vyhrála poprvé...

Zkus, jestli by nevěděla, kde je teď ten lexikón...

Krakavous:

To nejde, ...nedávno jsem ji pěkně vytočil...

Zkus to ty!...Tebe nezná..

Saxanka:

Tak jo !

Saxanka:

Dobrý den, babičko...

Čarodějnice:

Tu babičku si nech, Saxanko...

Saxanka:

Vy mně znáte!?

Čarodějnice:

Učila jsem tvou mámu... a znám tvýho dědečka...

Saxanka:

Učila jste mou mámu?

A já mám dědečka!?

Čarodějnice:

Tak oni ti nic neřekli?

Tvůj dědeček je přeci známej netopýr !

Saxanka:

Netopýr ?!

**Obraz 87.**

2'10''

**V domě Bláhových***Reál – ANIMACE*Z. 362 DPD-PC – ANIMACE + HERCI

Trpaslík Řehoř sedí na stole a jí sušenky.  
Za ním prochází Evžen, potřásá hlavou a nevěřicně říká:

Řehoř se po něm otočí a s plnou pusou se podiví:

Evžen dojde k Saxaně, která se přidá k Řehořovi:

Saxana zdvihne oči k Řehořovi, který se okamžitě brání:

Řehoř prudce vzhledne ke dveřím, Saxana se tam otočí a Evžen také.

Z. 363 PC-DPD

Do dveří s omluvným pohledem nakukuje tlustá paní Laštovková:

Náhle si všimne svého zaměstnavatele a rychle pozdraví:

Evžen rychle vstoupí od kamery do obrazu, aby Laštovkové zakryl pohled na Řehoře. Saxana se rychle postaví vedle švagra a trochu koktá:

Z. 364 DPD – ANIMACE

Saxana vedle Evžena se nepřírozeně usmívá a ještě dodá:

Jen tak napůl se poohlédne po Řehořovi, aby dobře kryla Laštovkové výhled, ale trpaslíka tím poodkryje.

Z. 365 PD

Laštovková se vykloní stranou a nadchne se:

Evžen:

...a mám příbuzného nějakého netopýra...

Řehoř:

Co je na tom divného?

Saxana:

Prostě je to můj táta, no...

Ale co Saxanka... ty

Baziliškové... a ten šilenej

Crackman...

Řehoř:

S tím nemám nic společného...

Laštovková:

Pardon... v ordinaci je zamčeno...

...jé, dobrý den, pane předsedo...

Saxana:

Pro... promiňte, paní

Laštovková... omlouvám se... já, úplně jsem zapomněla...

Já dnes nemůžu... fakt ne...

já totiž dneska...

Laštovková:

Jéé, ten je krásnej!

Z. 366 DPD – ANIMACE + HERCI

Z pohledu paní Laštovkové. Saxana stojí vedle Evžena a v průhledu mezi nimi sedí na stole Řehoř, který Laštovkové lehce pokyne. Saxana s Evženem se po Řehořovi ohlédnou a Řehoř jim chlubně řekne:

Řehoř:  
Slyšeli jste to?

Z. 367 PD-PC

Paní Laštovková zajásá:

Laštovková:  
A mluví!

Saxana rychle vstoupí do obrazu a snaží se Laštovkovou zmát:

Saxana:  
Uklidněte se, paní Laštovková, to není...

Laštovková pokročí blíž, ale Saxana ji chytí za ruku. Do obrazu se dostane i Evžen. Laštovková odporuje:

Laštovková:  
Ale dyť se hejbe!...  
Evžen:  
To jste nikdy neviděla trpajzlíka?

Evžen se rozčílí:

Z. 368 PD – ANIMACE

Ted' se zase rozčílí Řehoř:

Řehoř:  
Já ti dám TRPAJZLÍKA! HOTEREX  
MA MINIMAX!

Z. 369 PD – ANIMACE

V popředí Evžen, za ním Saxana drží za ruku Laštovkou. Saxana, která ví, co bude následovat, si volnou rukou zakryje oči. Vyjevený Evžen se začne zmenšovat. Kamera s ním švenkne k podlaze. Evženovo zmenšování se zastaví asi na výšce třicet centimetrů a za ním vidíme nohy paní Laštovkové. Zmatený Evžen si uvědomí proměnu. Kamera jej přiblíží a Evžen pisklavým hláskem křičí na trpaslíka:

Evžen:  
Jsem předseda soudu! Okamžitě mi vraťte mou velikost!!!

Z. 370 PC – ANIMACE

Laštovková valí oči k podlaze, pak jí spadnou víčka a začne se kácet. Saxana ji sice drží za ruku, ale neudrží. Kamera sleduje pád Laštovkové až k podlaze. Zahlédneme malého Evžena, jak jen tak-tak stihne utéct před smrtícím závalem.

Z. 371 PD-DPD – ANIMACE

Řehoř spokojeně řekne:

Řehoř:  
Koledoval sis, předsedo...

a vloží si do úst poslední sušenku. Saxana vejde do záběru a zděšeně zaprosí:

Řehoř klidně odpoví:

Kamera sleduje Saxanu, která rychle přiklekne k ležící Laštovkové a snaží se ji vzkřísit. Evžen stojí na břiše Laštovkové a piští nahoru na Řehoře:

Saxana vzhledne k Řehořovi:

Z. 372 PD – ANIMACE

Řehoř si dá podmínku:

Z. 373 PC – ANIMACE

Saxana se obrátí na švagra:

Evžen nevidí zbylí a tak neochotně a nepřítis hlasitě řekne:

Z. 374 PD – ANIMACE

Řehoř zarytě trvá na svém a vyžaduje:

Z. 375 PD – ANIMACE

Saxana nabádá švagra:

Evžen se neochotně podvolí:

Z. 376 PD – ANIMACE

Řehoř spokojeně přikývne a řekne zaklínadlo:

a pohledem zdola nahoru sleduje růst Evžena, který seskakuje z Laštovkové a když je na normální výšce, dodá:

Z. 377 PC

Evžen se hned do

Řehoře pustí:

Saxana:

Pane profesore...

Řehoř:

Nemůžeš říct, že jsem ho nevaroval!

Evžen:

Hned mě vraťte do původní podoby!

Saxana:

Prosím vás...

Řehoř:

Až odvolá...

Saxana:

No tak, Evžene... Saxanka je v nebezpečí... Laštovková se tu válí...

Evžen:

Odvolávám...

Řehoř:

Celou větou!

Saxana:

Evžene...

Evžen:

Odvolávám trpajzlíka, pane profesore...

Řehoř:

DETEREX HO MAXIMAX!

Vidíte, že to jde!

Evžen:

K takovejmu kejklům nemáte puvoár! Do funkce mě jmenoval pan prezident!



Otočí se k Saxaně a vztekle šeptne:

Z. 378 PD – ANIMACE

Řehoř výhružně:

Z. 379 PC

Saxana vzhledne od křísení Laštovkové:

a otočí se na Řehoře:

Evžen zamíří ke dveřím.

Z. 380 PD – ANIMACE

Řehoř ochotně souhlasí.

Ať ten skřet zmizí!

Řehoř:

Já to slyším!!!

Saxana:

Evžene, skoč vedle pro  
doktora Kadeřábka... rychle!  
Pane profesore, musím vás  
poslat zpátky, doktor vás nesmí  
vidět!

Řehoř:

Nic proti tomu...

...ostatně sušenky už došly...

**Obraz 88.**

0'51''

**Výčep u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 381 DPD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Čarodějnice dál hraje na automatu a mluví přitom na Saxanku, která ji pozorně naslouchá. Za nimi vidíme celou společnost u baru, jak je pozorují. Vínček obsluhuje Bazilišky vedle u stolku.

Saxanka se tomu musí zasmát.

Močálnice a vodník Brčál se osmělí a jdou k čarodějnici.

Z. 382 PD – HEREČKA + ANIMACE

Saxanka se napije a už zase vážně usoudí:

Z. 383 PC – HEREČKA + ANIMACE

Močálnice a vodník Brčál došli až k nim. Přiblíží se i Krakavous. Starý čert zůstal na baru s hlavou v dlaních. Krakavous Saxance připomene:

Saxanka si vzpomene a ptá se čarodějnice:

Čarodějnice s určitostí prohlásí:

Krakavous už ztratil ostych a nedočkavě vyhrkne:

Čarodějnice je otázkou zřejmě zaskočena, ale vzpomene si:

Z. 384 PC

A stěmi slovy vyloví z kapsy nevelkou skleněnou kouli a začne ji tít.

Saxanka se chce dostat blíž, ale vadí jí sklenice v ruce. Sledována kamerou rychle odloží nápoj na vedlejší stůl, za kterým příkrčeně sedí oba baziliškové. Rychle se vrátí a naklání se čarodějnici přes rameno.

HUDBA Z TVČarodějnice:

Místo do krkavce se proměnila do krávy a sežvejkala mi notes...  
Tomu se nesměj! Dostala za to tři sta let po škole!

Saxanka:

To se nedivím, že utekla...

Krakavous:

Ten lexikón !

Saxanka:

Jo, nevěděla byste, kde je ten lexikon kouzel?

Čarodějnice:

Tak ten jsem neviděla roky...  
...ale moment !

Tuhle jsem potkala právě tvýho dědu, šmejdil kolem knihovny .

Ten by mohl něco vědět !

Krakavous:

Ale kde ho najdeme ?

Čarodějnice:

To nevím,...ale mohla bych něco zkusit, ... už to používám, jen když hledám klíče, ...nebo brejle.

**Obraz 89.**

0'31''

**V domě Bláhových***Reál – ANIMACE*Z. 385 PC – ANIMACE + HEREČKA

Přes ležící tělo mohutné paní Laštovkové na Saxanu, která právě vytáhla a z kuchyňské skříňky balíček sušenek.

Překročí paní Laštovkovou a podává sušenky Řehořovi, který dosud sedí na stole:

Saxana zaslechne klíč v zámku a lekne se:  
A honem si přitáhne obrázkovou knížku a horečně listuje:

Ukáže rukou na Řehoře a přeříkává:

Z. 386 PC

Ve dveřích kuchyně se zastaví primář Kadeřábek a vytřeští oči.

Z. 387 PC – ANIMACE + HEREČKA

Na stole stojí trpaslík Řehoř, cpe si do kapsy balíček sušenek a Saxana dopoví:

Trpaslík s cinknutím zmizí.

Z. 388 PC

Primář si dlaní přetře oči, potřese hlavou a obrátí se na Evžena, který vstupuje do dveří za ním.

Spatří na podlaze Laštovkovou, uchopí ji za zápěstí a přehlédne mohutnou postavu:

Saxana:

Tu máte, na cestu... a kdybyste laskavě řekl Saxance, ať se hned vrátí...

Honem... aha, tady!

Evžen: (m.o.)

Leží tady, v kuchyni, pane primáři...

Saxana:

A....TERE...

Saxana: DE,...DESaxana:

...DEKOMPRAX!

Dr. Kadeřábek:

Skoro bych přísahal, že na stole stál trpaslík.

Propána, to je porce!

**Obraz 90.**

1'30''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 389 – ANIMACE + HEREČKA

Odkudsi zblízka zaznívá hudba, kterou provozují Vily-Míly, ke kterým se zřejmě přidalo několik Faunů s dechovými nástroji.

Velký ještěr Karamo pobafává z doutníku a pohupuje se podle hudby. Kolem něj projde Irma s Crackmanem. Crackman si draka prohlíží a pohrává si v ruce s kouzelnou hůlkou. Irma si toho všimne a pro jistotu Crackmana napomene:

Před Irmou to pojednou cinkne a zády k ní se zničeho nic objeví trpaslík Řehoř. Vytáhne z kapsy balíček sušenek a zkouší ho otevřít. Přitom si brumlá:

Irma s úžasem pozná „starého známého“ a nadšeně se k němu hlásí:

Řehoř se Irmě ukloní.

Ukáže hlavou na Crackmana v pozadí a oznámí:

Z. 390 - ANIMACE

Trpaslík si prohlédne Crackmana a pochválí, ale varuje:

Z. 391 PC – ANIMACE + HEREČKA

Crackman došel k Irmě a zeptá se jí:

Z. 392 PD

Řehoř prudce nabere dech, zatne pěstičky a nakvašeně vyhrkne:

Crackman se začne okamžitě zmenšovat. Pohled kamery klesá s ním, až na něj dopadne hůlka, která je mnohem větší, než on. Začne sebou mrskat, aby se zpod břevna vysvobodil.

Z. 393 DPD – ANIMACE + HEREČKA

V popředí tvář Řehoře se směje, za ním Irma žasne.

HUDBA:

bubinky Víl-Míl a dechy Faunů.

Irma:

Nechte ho na pokoji...!

Řehoř:

Já mu dám TRPAJZLÍKA... ,že na to do smrti nezapomene, předseda...

Irma:

To je náhoda, pane profesore!

Ty vaše tečky, fungují skvěle!...

Mám nového přítele!

Řehoř:

Hm... vy to berete hopem!

Crackman:

Kde se tu vzal ten TRPAJZLÍK?

Řehoř:

HOTEREX MA MINIMAX!

Z. 394 PD – ANIMACE – nadhled

Malinkatému Crackmanovi se daří o obří hůlku vzepřít, aby mohl vstát.

Z. 395 DPD – ANIMACE + HEREČKA

Irma zaklepe Řehořovi na rameno a stará se:

Irma:

Pane profesore, dyť mi ho někdo zašlápne...!

Z. 396 PC

Maličký Crackman se vysvobodil zpod hůlky, stoupne si proti její špičce a poručí:

Crackman:

Zvětšit!

Okamžitě začne narůstat.

Irma se skloní k Řehořovi a šeptem mu poradí:

Irma:

Pane profesore, utíkejte! On má hůlku!

Řehoř:

A safra!

Trpaslík si to ověří pohledem, otočí se na patě a prchá.

Crackman už dosáhl své normální výšky, s napřaženou hůlkou udělá pár kroků za Řehořem, který neuvěřitelnou rychlostí mete pryč, kličkuje, až se mu podaří podeběhnout draka Karama a zmizí.

Z. 397 DPD

V popředí tvář Crackmana, míří hůlkou za Řehořem.

Irma dostoupí, chytí Crackmana za předloktí:

Irma:

Nechte ho, dyť je malej...

Karamo:

Cha, cha... nebyl ten trpaslík motorovej?

Karamo v pozadí se zachechtá hlubokým hlasem a dodá:

Irma se také zasměje, ale Crackman ji zpraží pohledem a vztekle napřáhne na Karama hůlku. Irma jej ale chytí za ruku a domluví mu:

Irma:

Nechte ho, ten je zase moc velkej!

Pojďte, ráda bych něco zakousla...

Vezme jej za loket a snaží se jej odtáhnout:

Crackman se ještě otočí po Karamovi, aby si ho zapamatoval, ale vtom dostane nápad:

Crackman:

Výborně! Zvu vás na specialitu mého Comicslandu!

Obsluha!

A přece jenom máchne hůlkou na Karama.

Z. 398 PC – ANIMACE

Karamo se ještě pochechtává, když se naráz promění v pouličního prodavače špekáčků.

Na hlavě se mu objeví bílá kšiltovka s červenými iniciálami FF, přes břicho má červenobíle pruhovanou zástěru a na břiše tác na řemeni. Na tácu má seřazené velké špízové jehly, na

kterých jsou napíchnány nařezané špekáčky.

Z. 399 PC-C – ANIMACE + HEREČKA

Crackman vezme Irmu za ruku a dovede ji před draka a pokyne mu. Karamo vezme jehlu s pěti špekáčky, zdvihne ji před tlamu, ze které vyšlehne plamen.

Z. 400 PD-PC – ANIMACE

Špekáčky rázem krásně „rozkvetou“. Kamera rozšíří pohled. Karamo – prodavač si svůj výrobek zálibně prohlédne, olízne se a podá špíz Crackmanovi.

Z. 401 PC-C – ANIMACE + HEREČKA

Crackman vezme jehlu od Karama a nabídne Irmě, která přivoní a s chutí se zakousne. Pochválí:

Crackman se ohlédne po písmenech F.F. na Karamově čepici. Irma vykročí a navrhuje: Potěšený Crackman za ní nese tyč se zbývajícimi špekáčky. V pozadí se kolem Karama utvoří hlouček. Ještěť ofukuje ohněm další porce a rozdává je.

Irma:

Úžasná chuť! Skutečně ef, ef...

Ale po tom bude žízeň!

Crackman:

Hned se po něčem poohlédnu, drahá !

**Obraz 91.**

0'31''

**Před domem Bláhových***Reál – Ext.*Z. 402 PC

Čtyři muži nesou na nosítkách paní Laštovkovou k čekající sanitce. Sestra jde vedle nosítek s kapačkou v ruce. Těsně za nosítky kráčí primář Kadeřábek s Evženem a od domu je dobíhá Saxana, která se stačila převléknout do kostýmu a drží v ruce pohádkovou knížku. Laštovková se už probrala, nadzvihne hlavu a žádá svého představeného Dr. Bláhu:

Laštovková:

Pane předsedo, řekněte panu primáři, jak jste byl malinkatej! Že si nevynejším...

Z. 403 DPD – jízda

Dr. Kadeřábek tázavě pohlédne na Evžena, který zaletí očima k nebi a pokrčí rameny.

Z. 404 PC – jízda

Laštovková se znovu domáhá:

Laštovková:

No, jak jste po mně poskakoval... a ten trpaslík vzteklej!

Kamera rozšíří pohled a do záběru se dostanou i primář s Evženem. Primář Kadeřábek jen tiše poznamená:

Dr. Kadeřábek:

Trpaslík? Tak je to jasné...

Sanit'áci s hekáním nakládají nosítka do vozu, který se zřetelně nahne k jedné straně. Saxana se zastaví za Evženem:

Saxana:

Můžu se svézt za manželem?

Dr. Kadeřábek:

Samozřejmě...

Evžen se obrátí na švagrovou a tiše ji žádá:

Evžen:

Prosím tě, domluv jí cestou, ať nerozkecává, že jsem byl...

Palcem a ukazovákem nahradí slovo „maličkej“. Saxana slíbí:

Saxana:

Jasně... udělám!

A nastoupí do vozu.

**Obraz 92.**

0'35''

**Výčep u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 405 DPD – ANIMACE+HEREČKA

Čarodějnice hledí do koule a Saxanka s Krakavou-  
skem ji nahlížejí přes rameno.

Babka si libuje:

Saxanka odběhne k vedlejšímu stolu, napije se a  
rychle se vrací. Kamera ji sleduje zpět k čarodějnici:

Z. 406 DPD – ANIMACE

Přes Saxančinu odloženou poloplnou sklenici  
vidíme dva Bazilišky. První Bazilišek se zahledí  
na sklenici a obrátí se na druhého:

Druhý Bazilišek obratně Saxančinu sklenici vezme  
a rychle se vrátí ke stolku. První hrábne do brašny,  
kterou má u pasu a vytáhne kroutícího se hada,  
kterého drží těsně za hlavou. Poručí druhému:

Z. 407 PD – ANIMACE

Druhý Bazilišek nastaví sklenici a první vyždímá  
z hada do nápoje několik kapek jedu. Tmavé kapky  
se v nápoji rozplývají...Od vedle slyšíme čarodějnici:

Z. 408 VD – ANIMACE

Druhý Bazilišek se sklenicí zatočí, rozhlédne se a  
opatrně ji vrátí na kraj vedlejšího stolku.

HUDBAČarodějnice:

Už se tam blejsklo! Za chvíli  
uvidíme, ...ale eště neví co...

Saxanka: Tak už ?

1. Bazilišek:

Proč vlastně máme tu holku  
hlídat?

2. Bazilišek:

Taky mě to už nebaví...

1. Bazilišek:

Podej tu sklenici, něco tu mám...  
Bacha, ať tě nevidí!

1. Bazilišek:

Podrž to pod stolem...

Čarodějnice: (m.o.)

Pořád to neto,...i když to...

Čarodějnice: / m.o./

Už vidím nějakou chaloupku..  
...kde to může bejt ?



**Obraz 93.**

0'16''

**Zahrada blázince***Ext. – den*Z. 409 PC – NÁJEZD

Honza se Saxanou sedí na lavičce a hlava na hlavě nahlíží do obrázkové knížky, kterou Saxana drží před sebou. Honza překotně upozorní:

Kamera zužuje pohled na dvojici.  
Saxana je neméně zděšena a zpanikaří:

Saxana horečně přemýšlí:

DRAMATICKÁ HUDBAHonza:

Vidělas to? Něco jí dali do sklenice!!!

Dělej něco!

Saxana:

Ale já vůbec nevím co!

...a na takovou dálku!

Honza:

Přičaruj jí do sklenice mlíko!

Víš že ho nesnáší!

Saxana:

Proboha mlíko... mlíko!

To jsme ve škole neprobíraly...

**Obraz 94.**

0'48''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 410 PC – ANIMACE + HEREČKA

Čarodějnice zděšeně vyhrkne:

Čarodějnice:

Už ho vidím, poznám ho podle trička! Ale...je svázaněj!

Z. 411 DPD - ANIMACE + HEREČKA

Krakavousek se Saxankou upírají oči na kouli.

Z. 412 VD - ANIMACE

V kouli vidíme přes četné odlesky, že se tam jakoby v mlžné tmě cosi lehce pohybuje. Slyšíme Krakavouse, jak se ptá Čarodějnice:

která mu hned odpoví:

Krakavous (m.o.):

To je u tý baby na skále?

Čarodějnice (m.o.):

Jo, tam... a s dědou je zle!

Kamera se maximálně přiblíží, až skutečně uvidíme siluetu netopýra, svázaného, jak visí v proutěné kleci.

Z. 413 PC – pohled - ANIMACE + HEREČKA

Všichni tři hledí do koule. Saxanka se zeptá sevřeným hlasem:

Saxanka:

Můj dědeček...

...a kdo je ta baba?

Z. 414 PC-PD - ANIMACE

Vincek přináší čarodějnicí objednaný nápoj a zaslechl Saxančinu poznámku. Pohotově odpoví: A hned má po ruce zážitek:

Vincek:

To je zlá čarodějnice!

Minulej tejden tady sháněla drápky z netopýra!...No,. vyhodil jsem ji...

Z. 415 PD – ANIMACE

Čarodějnice kouká do koule úplně zblízka a s lítostí ohlásí:

Čarodějnice:

Roztlouká je do lektvarů!

Čarodějnice vážně pokýve hlavou na znamení, že to bude dědečkův konec.

Ale tu babu tam nikde nevidím..  
...Podívám se po ní...Z. 416 DPD - ANIMACE + HEREČKA

Saxanka se obrátí na Krakavouse se slzičkou v oku. Rozhodně prohlásí:

Saxanka:

Musím ho zachránit!

Krakavous:

Ale jak!

Z. 417 PC - ANIMACE + HEREČKA

Čarodějnice usilovně tře kouli.

Saxanka je ale pevně rozhodnuta:

Čarodějnice zajásá:

Saxanka si jde pro odloženou sklenici.

Kamera ji sleduje k vedlejšímu stolku. Její sklenice stojí na jiném místě a u dalšího stolku koukají do ubrusu dva Baziliškové. Saxanka sáhne po své sklenici, ale pro jistotu se Bazilišků zeptá:

1. Bazilišek horlivě přikývne:

Saxanka:

Nemůžu ho tam přece nechat!

Čarodějnice:

Už ji vidím, sbírá někde v lese muchomůrky...

Saxanka:

Tahle je moje?

1. Bazilišek:

Jasně... my máme svý...

**Obraz 95.**

0'10''

**Zahrada blázince***Ext. – den*Z. 418 PC-DPD

Saxana s Honzou s výrazy hrůzy zblízka  
hledí do knížky.

Kamera na ně najíždí.

Honza Saxanou zatřeše:

Saxana zoufale breptne.

ale pak vytrhne Honzovi knížku z rukou,  
dá si ji obrázkem před ústa a zařve do knížky:  
a sesune se Honzovi do náruče.

Honza:

Pozor, chce se napít!

Proboha dělej!

Saxana:

Já nevím...

LOTOM... PO... KRUMPLEX!

**Obraz 96.**

0'19''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 419 PC – ANIMACE + HEREČKA

Saxance náhle sklenice ztěžkne a mění barvu  
i tvar, děvče předmět odhodí na stůl před  
Bazilišky, kteří v úděsu vyvalují oči.  
Na ubrusu z předmětu rychle vyroste statná dojnice,  
sedící na zadku,  
opírá se o přední nohy a kouká jako kráva.  
Náhle napne svaly, jak se chce postavit  
na všechny čtyři, ubrus sklouzne po desce stolu  
a stůl povolí. Kráva se v celé mohutnosti svalí  
na Bazilišky.  
Všichni se vzrušeně otáčejí.

Z. 420 PC (bližší) – ANIMACE

Přes meloucí se dobytče na hlavy zavalených  
Bazilišků. Kamera najede blíž.  
Baziliškové hekají a jeden po druhém zdvihnou  
oči k nebi. Pak se jim udělá průhledná bublina u tlamy  
a jedna po druhé praskne. Dvakrát po sobě to lupne,  
jako když se prudce odzátkují dvě láhve:

Plusk!... Plusk!Z. 421 PC

Od baru se ozve Vincek:

Obrazem projde drak Vetry a otáčí se po krávkě:

Vincek: Haló vy dva !  
Co tu vyvádíte?! Koukejte s tou  
krávkou vypadnout!  
Drak Vetry:  
To je úroveň...Chcípnout si pod  
krávkou....

**Obraz 97.**

0'34''

**Zahrada blázince***Ext. – den*Z. 422 DPD

Saxana se probere, odfoukne si ovívá  
se dlaní. Honza kouká do knížky a zdvihne  
pohled k manželce:

Saxana mávne rukou:  
A otře si zpocené čelo.

Honza dostane nápad:

Saxana se na Honzu výmluvně podívá a ten  
se opraví:  
Saxana zavrtí hlavou:

A rozhořčeně se rozkřikne:

Honza:

Vyčarovalas krávu místo mlíka!

Saxana:

Hlavně že to pomohlo!

Honza:

Poslyš, kdybys tak silně zařvala,  
aby šla holka domů, třeba by to  
vyšlo, ne?

Honza: Tak zkus nějaký kouzlo!

Saxana:

Neblázni, já bych nejvejš uměla  
tu krávu zhubnout...

Bez lexikonu víc nedokážu!...

**Obraz 98.**

0'28''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*

Z. 423 PC – ANIMACE

Otevřou se dveře a vstupuje Crackman s Irmou:

Irma:

No, ...útulná hospůdka..

Z. 424 PC– ANIMACE + HEREČKA

Krakavous ho vidí. Popadne Saxanku za ruku a táhne ji do chodby k toaletám:

Krakavous:

Rychle ! Skrč se !

Z. 425 PC– ANIMACE + HEREČKA

Crackman se rozhlédne se po místnosti, starý čert už na nic nečeká a zdrhne otevřenými dveřmi.

Crackman se otočí na Irmu a ta ukáže na volný stolec.

Crackman:

No prosím, co jsem slíbil, plním,...

Z. 426 PC

Crackman s Irmou se usazují a prohlížejí si místnost.

Z. 427 PC – ANIMACE + HEREČKA

Crackman si prohlíží krávu. Zřejmě mu v hospodě připadá nepatřičná, ale náhle si všimne, že zpod krávy trčí nehybné pařáty Bazilišků. Rychle obejde krávu a vidí u stěny jejich hlavy. Vztekle sykne:

Crackman:

Pitomci...  
Zmizte!

A hned na ně ukáže hůlkou:

Zbytky Bazilišků zmizí.

Otočí se na patě a vrací se ke stolku.

Crackman dosedne k Irmě a současně

se nad nimi zastaví Vincek:

Vincek:

Jaké bude přání?

Irma s Crackmanem se na sebe podívají a

Irma si poručí:

Irma:

Koňáček...  
...dvakrát...

a hned dodá:

Irma se nakloní ke Crackmanovi a polohlasně podotkne na adresu Vincka:

Irma:

Roztomilý zubáček, co?

Vincek to zaslechne a potěšeně si poopraví motýlka, aby byl ještě roztomilejší.

Crackman uchopí Irmu za ruku, jako nesmělý studentík.

**Obraz 99.**

0'50''

**Toalety v šenku u vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 428 PC-DPD - ANMACE + HEREČKA

Saxanka, trochu vyjevená, stojí za Krakavousem, který kouká škvírou v pootevřených dveřích do lokálu. Otočí se na Saxanku:

Krakavous:

Tys to neviděla... ale do dveří vešel Crackman!

Saxanka se vyděsí:

Saxanka:

Tak jsme tu zavřený! Přeci musíme za dědou! Ukaž!

Kamera najede na bližší záběr.

Krakavous si s ní vymění místo. Saxanka přitiskne oko ke škvíře. Najednou se prudce otočí na Krakavouse:  
Znovu se přiblíží okem ke škvíře:

Irma! Je s ním teta Irma!  
Kde se tu vzala?

Krakavous se podiví:

Krakavous:

Jaká teta?

Z. 429 DPD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Saxanka tiše dovře dveře a otočí se na Krakavouse:

Saxanka:

Já se z ní picnu... ona sbalila Crackmana! Líbal jí ruku !

Krakavous ukáže Saxance kamsi dozadu:

Krakavous:

Pojď se schovat, co kdyby sem přišel...

Krakavous vykročí a Saxanka ho následuje. Jdou kolem řady kabin, které jsou zřetelně hierarchicky označeny nápisy: PRINCOVÉ, PRINCEZNY, OSTATNÍ, HAVĚŤ, a poslední, poněkud širší dveře nesou nápis: DRACI. Kamera jede s nimi a dovede je až k výklenku za poslední kabinou, do kterého se ukryjí.

Saxanka:

Mám nápad, Teta by nám mohla pomoci... Musíme ji sem dostat!

Krakavous:

Koho?

Saxanka:

No tetu! Pospícháme přece za dědou! Dojdeš pro ni!

Krakavous:

...a von mě zkamení...

V tom se ozve burácivé spláchnutí. Oba ztuhnou a vtisknou se do kouta.

Z. 430 PC – ANIMACE + HEREČKA

Z největší kabiny vyjde drak Vetry, odfoukne trochu ohně a rychle si dopne zip na břicho. Jak vykročí, vynoří se za ním vykukující hlavy Saxanky a Krakavouse.  
Kamera dovede draka k vodovodu vedle dveří.



Drak otočí kohoutkem, lemtavě se napije a vejde do šenku.

Z. 431 DPD

Saxanka s Krakavousem vykukují za drakem.

Saxanka řekne opovržlivě:

Krakavous se na ni udiveně podívá:

Saxanka:

Prase!

Krakavous:

Prase?... To byl drak!

Saxanka:

Ale neumyl si ruce!

**Obraz 100.**

0'24''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 432 DPD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Vincek právě servíruje Irmě a Crackmanovi po sklence koňaku. V pozadí vidíme, jak se kráva pokouší vstát. Vincek se po ní neklidně otočí.

Irma se hrabe v kabele a usměje se na Vincka:

a Crackmanovi vysvětlí:

Ale lov v kabele se jí příliš nedaří, musí nejprve vytáhnout velký Lexikon a tranzistorové rádio. Silnou knihu položí na stolec a konečně se dostane k balíčku cigaret. Vzápětí si uvědomí, že položila na stolec Lexikon nápisem navrch:

Opatrně se rozhlédne, dá si cigaretu do úst a knihu rychle vrátí do kabely.

Potom se chopí sklenky, zahledí se Crackmanovi do očí a přitukne si s ním:

V tom okamžiku za ním kráva žalostně zabučí.

Irma upije ze sklenky a poznamená:

Crackman se trochu zarazí, ale pak do sebe sklenku rázně hodí.

Vincek:

Dvakrát koňáček...

Irma:

Děkujeme...

...a ke koňáčku cigareta...

Jéé! Rychle s tím pryč!

Irma: Tak na zdraví!

Tedy koňáček s dobyt看kem jsem ještě nepila...

**Obraz 101.**

0'26''

**V zahradě blázince***Ext. + ANIMACE*Z. 433 PC

Saxana zdvihne oči od knížky k Honzovi, který dosud fascinovaně hledí na obrázek:

Saxana rychle převrací stránky:

rozhledne se a hned spustí:  
ale připlete se jí do toho kýchnutí a poslední slovo zazní jako:

Oba se rozhlédnou, kde se Řehoř objeví. Honza se otočí a s knihou upozorní manželku:

Z. 434 PC – ANIMACE

Na trávníku sedí čtyřmetrový ještěr Karamo, převlečený za prodavače špekáčků. Kolem něj právě prochází nějaký pacient, hluboce začtený do knížky. Karamo ošlehne plamenem jeden špíz s 10 buřty a podá jej kolemjdoucímu. Hlubokým hlasem nabídne:

Pacient mechanicky převezme špíz a pokračuje v chůzi i ve čtení.

Z. 435 DPD

Vyděšený Honza syčí na Saxanu:

Saxana:

Všim sis toho?  
Irma má LEXIKON!

Honza:

Vypadalo to tak!

Saxana:

Musím zavolat Řehoře!  
HETERE XABERERE...

...FFRAX!

Honza:

Neotáčej se...přivolala jsi něco hrozného!

Karamo:

Prosím...

Honza:

Pošli to pryč,...než si někdo všimne!

**Obraz 102.**

0'16''

**Pokoj paní Laštovkové***Reál – den**(+ 1 záběr v exteriéru – ANIMACE)*Z. 436 PC-PD

Sestra upravuje výši podhlavníku postele a paní Laštovková dokročí k otevřenému oknu. Zůstane stát jako solný sloup a její tři brady poklesnou v úžasu.

Z. 437 C – ANIMACE (exteriér)

Očima paní Laštovkové vidíme v zahradě Honzu a Saxanu na lavičce a kousek za nimi sedí na trávniku drak Karamo. Právě plamenem ošlehl další špíz s buřty. Saxana mávne rukou směrem k drakovi a ten náhle zmizí.

Z. 438 PD-PC

Paní Laštovková si promne oči a obrátí se na sestru:

Sestra se na paní Laštovkovou podívá, jestli není nebezpečná, ale pro jistotu ji uklidní. Letmo pohlédne na hodinky a odpoví:

Laštovková:

Sestři, na zahradě nějaký drak peče buřty!  
Vlastně griluje...

Sestra:

Jistě, paní Laštovková, to se stává, hezky si lehněte, za chvíli vám přinesu čaj...

**Obraz 103.**

0'50''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 439 PD-PC – ANIMACE

Dveře WC se pootevřou a po čtyřech se Krakavous prosmykne do lokálu. Rozhlédne se a rychle zmizí pod nejbližším stolkem.

Z. 440 PC – ANIMACE + HEREČKA

Crackman zaníceně vypráví Irmě:

Crackman:

Prostě jsem všechny banky v Comicslandu spojil do jedný.. centrální, ... a ta je moje!

Irma sebou pojednou trochu cukne a po očku se podívá pod stůl.

Kamera sklopí pohled a objevíme Krakavouse, který tetě zaklepal na koleno a dává najevo, že jí chce něco tajného sdělit.

Kráva táhle zabučí.

Bučení krávy.Z. 441 DPD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Crackman je pln ochoty vyhovět milované bytosti.

Vytáhne z opasku hůlku a vstává od stolu:

Irma se trochu lekne, stočí pohled pod stůl a spiklenecky šeptne:

Irma:

Nesmírně zajímavé...

Crackman:

Teď mi to tam hoši počítají....

Irma:

Nemohl byste laskavě odstranit to enervující dobytče...?

Crackman:

S největší radostí...

Irma:

Co je, chlapče? Vzkaz od pana ředitele?

Krakavous povystrčí hlavu výš a co nejrychleji horlivě vyřizuje vzkaz:

Krakavous:

Paní, musíte na záchod!

Irma: Nemusím...Krakavous: Musíte!Irma: Kdy musím, to vím já...Krakavous:

Ale vzkazuje vám to Saxanka! Musí s vámi mluvit!

Irma je z toho vyvedena z míry, ale odpoví:

Krakavousova hlava zmizí pod stolem a Irma

Irma:

Saxanka? Kde se tu vzala?.. Tak to já přijdu...

vzhledne ke Crackmanovi, který stojí u krávy.  
Crackman se ohlédne po Irmě, zda se jeho milovaná  
dívá a pak okázale ukáže hůlkou na krávu.

Přikáže pateticky:

Z. 442 PC

Kráva se nakrčí jako dravec, neknavsky se odrazí  
a s nataženými předními nohama šipkou vyletí  
do vzduchu. Kráva proletí vodorovně nad stoly  
ke dveřím, kterými právě vchází Hejkal  
Prosvítí mu nad hlavou a visícím vemenem mu  
cákne do odulé hlavy. Drak Vetry opřený o pult  
a Vincek se začnou smát.

Z. 443 DPD – ANIMACE + HEREČKA

Irma se otočí na Crackmana, který právě dosedl na  
protějšší židli:

Teta sebere kabelu a omluví se:  
Vstává.

Crackman:

Marš krávo, leť!

Irma:

Máte dramatickej talent!

Pardon... jdu si umýt ruce...

**Obraz 104.**

1'45''

**Toalety v šenku**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 444 PC – ANIMACE + HEREČKA

Dveře se otevřou a do místnosti zkoumavě nahlédne Irma a vejde. Skokem je u ní Saxanka. A hned na to Krakavous.

Irma si mávne dlaní před nosem a vzdychne:

Saxanka ten smrad zdůvodní:

Irma po pravdě odpoví:

Když jde o tetu, Saxanka se ničemu nediví:

Irma se zajímá:

Saxanka se otočí na Krakavouska:

Saxanka:

Ahoj teti...

Irma:

Bože, to je vzduch...

Saxanka:

Byl tu drak...

...ale kde ses tu vzala?

Irma:

Vypadla sem z vlaku...

Saxanka:

Aha...

Irma:

A co tady děláš ty?

Saxanka:

Jsem tu jen na chvílku...  
s kamarádem,..

Irma:

Já jsem tady taky s kamarádem,  
fešák , ...co říkáš?

Saxanka: No děsnej...

ale nemáme moc

času, děda je v nebezpečí!

Irma:

Jakej děda?

Saxanka:

...Až doma...

A ten pan Crackman, to je tvůj  
nápadník?

Irma:

Holka,..milionovej!

Saxanka:

Teto, tak si ho někam vodved'!

Von to tady všechno ničí,...

Tou hůlkou !

Irma:

Máš pravdu, například mně  
zkameněl vážnýho nápadníka.

Saxanka:

Tak mu seber tu hůlku a máš ho  
v hrsti!

Z. 445 PD – ANIMACE + HEREČKA

Irma se podiví:

Z. 446 DPD – ANIMACE + HEREČKA

Saxanka se chce dostat co nejrychleji k tématu:

Saxanka zaprosí:

Z. 447 PC – ANIMACE + HEREČKA

Irma se zamyslí a potom odmítne:

Irma vidí, že děti jsou opravdu v tísní  
a tak začne horlivě hrabat v kabele:  
Povytáhne z kabely hrst klenotů, náhrdelník  
a spolu s tím tahá anténu tranzistoru.  
Krakavous si toho všimne:

V tom Saxanka dostane nápad:  
Popadne rádio a odšroubovává anténu:

Irma se zaraduje:  
Vezme anténu, vysune, zasune, zamyslí se a dodá:

Z. 448 PD – ANIMACE

Za nimi vejde do dveří čarodějnice. Trochu se  
zarazí, když vidí tetu s dětmi, ale pak projde  
jakoby nic a zajde do kabinky s nápisem:  
PRINCEZNY.

Z. 449 PC – ANIMACE + HEREČKA

Všichni tři se po ní otočili a Irma se nakloní  
k Saxance a šeptne jí:

a nahlas pokračuje:  
Irma jim ve dveřích ještě mávne:

Z. 450 DPD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Saxanka s Krakavouskem tetě zamávají a vzápětí  
se za nimi otevrou dveře kabinky a čarodějnice  
vyjde ven s koštětem. Sykne:

Děti se po ní otočí a čarodějnice jim kývne, aby šly  
blíž. Oba k ní rychle přiběhnou a kamera celou  
skupinku přiblíží. Čarodějnice ukáže koště:

Irma:

Vidíš, to mě nenapadlo...  
Hergot, to mám chytrou neteř!

Irma:

Já ale nekradu...

Saxanka:

Tak mu za ni něco dej...!

Irma: Dej, dej,... ale co?!

Krakavous: Vy máte taky hůlku?

Saxanka: Počkej teti, to je ono!  
Vyměníš mu ji!

Irma: Bááječnej nápad...

...Dám mu jinou, moderní..  
vobětuju se... a trošku  
ho vopiju, aby mi to zblajznul...  
A jak budu mít tu hůlku...

Krakavous: Aspoň už nikoho  
nezkamení!

Irma:

Hele... princezna...  
... ale dost šoufl...  
Tak mi držte palce...  
...pá, pá...

Čarodějnice:

Saxi!

To je moje, nechávám si ho  
tady... víš jak se na tom sedí?



Z. 451 DPD – ANIMACE + HEREČKA

Saxanka je trochu v rozpacích, ale Krakavous horlivě přikývne:

Z. 452 PC – ANIMACE + HEREČKA

Čarodějnice přikývne a pokračuje:

Z. 453 D – ANIMACE

Ještě dodá:

Z. 454 PC

Čarodějnice dá Saxance koště a instrukci:

Čarodějnice vyjde do lokálu.

Krakavous:

Ukážu jí to... já už letěl s Rupakukou...

Čarodějnice:

Chaloupku najdeš úplně nahoře a tu babu musíte oblafnout, ...  
...je to mrcha !

Čarodějnice (m.o.):

Tak leťte vopatrně,

Čarodějnice:

Připravte se!  
Zakreju tomu mizerovi výhled a vy proklouznete...

**Obraz 105.**

0'16''

**Zahrada blázince***real + částečně ANIMACE*Z. 455 PC – ANIMACE V EXT.

Saxaně se konečně podařilo přivolat Řehoře.  
Odsunuli se kousek od lavičky. Saxana  
naléhavě žádá Řehoře:

Honza stojí opodál a rozhlíží se, jestli někdo nejde.  
Řehoř přikývne, že rozuměl, ale má výhradu:

Saxana už otevírá knížku:

Saxana:

Strašně to spěchá!  
Řekněte Saxance, že Irma má  
lexikon!

Řehoř:

Hlavně mě zase neposílejte pod  
nohy toho hulváta. Mám u něj  
škraloup!

Saxana:

Budu se snažit...

**Obraz 106.**

0'26''

**Pokoj paní Laštovkové***Reál – den + částečně ANIMACE***Z. 456 PC-PD**

Paní Laštovková leží na boku a s povyplazeným jazykem cosi intenzivně čmárá do bloku. Vejde vrchní sestra s konvicí:

Sestra odloží džbán na noční stolek a jaksi mechanicky poopraví záclonu na okně. Náhle se upřeně zahledí ven.

Kamera se přiblíží na PD.

Sestra:

Tady máte čajíček...

**Z. 457 C-PC – ext. + ANIMACE, TRANSFOKACE**

Pod stromy stojí trpaslík Řehoř mezi Honzou a Saxanou, která drží knížku.

Nájezdem kamera vyjme Honzu i Saxanu a v obraze zůstane jen Řehoř v celé postavě.

Udělá nějaké nesrozumitelné gesto a zmizí.

**Z. 458 PD-PC**

sestra v blízkém záběru u okna zavře oči a potřese hlavou. Znovu oči otevře a přesvědčí se, že trpaslík zmizel. Otočí se na patě a chce odejít, ale paní Laštovková jí ukáže svou kresbu v bloku. Je to sice neumělé, ale poměrně výstižně zachycený ještěř Karamo se špekáčkovým grilem na krku. Sestra ji pochválí a spěšně opustí pokoj:

Laštovková:

Takhle ten drak vypadal!

Sestra:

Jen si malujte...

....jde vám to hezky...

**Obraz 107.**

0'26''

**Veletrh strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 459 PC – ANIMACE + HEREČKA

Poněkud stranou veletržního ruchu sedí Saxanka na koštěti a v asi metrové výšce pomalu obléhá Krakavouse, který stojí ve středu pomyslného kruhu jako krotitel v manéži. Zastaví se a Krakavous k ní přiběhne:

V pozadí prochází sedm trpaslíků a kamsi spěchají s hudebními nástroji.

Krakavous přehodí nohu přes koště a usazují se. Saxanka má pochybnost:

Krakavous ji odbyde:

Krakavous se otočí a vidí přibíhat dva morkolaby, kteří je už spatřili a blíží se k nim.

Saxanka svírá násadu oběma rukama, trochu se přikrčí a koště se dá vodorovně do pohybu. Jeho rychlost se zvětšuje. Po pár metrech se prudce vznese do výšky a sviští do neznáma. Morkolabové se jim ještě snaží zachytit nohy, ale marně.

Z. 460 C-PD – ANIMACE

Ze vzdálenosti přibíhá trpaslík Řehoř a volá:

Ale ve svistu koštěte ho cestovatelé nemohou slyšet. Řehoř se zastaví, vztekle zadupe:

Krakavous:

Vidiš, že ti to jde...

...hlavně musíš v zatáčkách klopit...

Saxanka:

A nechceš řídit ty?

Krakavous:

Blázníš? Jsem Rarach!

Nejsem čarodějnice...

Saxanka:

Já taky ne !

Krakavous:

Ale vypadáš tak!

Krakavous:

Rychle startuj, morkolabové!

Řehoř:

Počkejte... tak hergot stůjte – LEXIKÓN!!!

Zase pozdě!!

**Obraz 108.**

0'56''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 461 PC – ANIMACE + HEREČKA

Irma s Crackmanem sedí proti sobě s plnými sklenkami v ruce. Vedle Irminy židle je ve velkém květináči vysoká rostlina s tlustým stvolem a nádherným velkým květem.

Irma pozdvihne skleničku:

Zřetelně přiovilý Crackman se chce Irmě odvděčit za tu „genialitu“ a spustí:

Irma jako zkušený praktik mu pomůže:

Crackman si s ní přitukne a zvrhne do sebe sklenku.

Irma využije jeho záklonu a rychle vychrstne obsah své sklenky do květináče.

Irma předstírá spolknutí a oba odkládají prázdné sklenky. Crackman okouzleně řekne:

Z. 462 PD – ANIMACE

Exotický květ nad Irminou hlavou se zakymácí a ostře zaklepe zuby.

Z. 463 PC-PD – ANIMACE + HEREČKY

Irma se ostře ohlédne po květu, ale Crackman si ničeho nevšiml.

Vincek sbírá prázdné sklenky a s úklonou se vzdálí.

Z. 464 DPD-PC – ANIMACE + HEREČKA

Dvě sklenky o sebe ťuknou a kamera prudce rozšíří záběr na Crackmana s Irmou, kteří sedí proti sobě a nesou sklínky k ústům. Irma opět využije Crackmanova záklonu, bleskem vychrstne koňak do květináče a vrátí sklenku před ústa. Předstíraně polkne a hekne. Květ nad její hlavou hlasitě cvakne zuby, silný stvol se esovitě prohne a květ dopadne zmoženě na stolek. Zezadu se objeví Vincek, opatrně zdvihne květ za stvol a lítostivě prohlíží svou milovanou masožravku. Přičichne k ní a vyděšeně konstatuje:

Irma:

Tak na vaši genialitu...

Crackman:

Drahá paní Irmo...

...váš osobní mange... magne...

...tismus...

Irma:

Tuším, co mi chcete sdělit...

...cítím to podobně...

Tak na tykání... a do dna!

Crackman:

Milovaná Irmo...

Ostré cvakání zubů a zavrčení.

Crackman:

...těžko volím slova...

Vincek:

Je na mol! Neupíjela vám?

Irma se ohradí:

Vincek pokrčí klíčními kostmi a odnáší květinu i s kořenáčem.

Z. 465 PD-DPD – ANIMACE + HEREČKA

Crackman, už silně opilý, hledí upřeně na Irmu. Náhle se natáhne přes stůl a uchopí Irmu za ruku a zjihle a trochu škytavě promluví:

Irma mu ruku nechá a po pravdě odpoví:

Z. 466 PD – ANIMACE + HEREČKA

Irma se usměje jeho špatné orientaci:

Z. 467 PD – ANIMACE

Crackman vytáhne hůlku z opasku a položí ji před sebe na stůl:

bouchne pěstí do stolu.

Z. 468 DPD-PD – ANIMACE + HEREČKA

Teta chtivě zatěká očima po hůlce, ale pro jistotu ještě jednou zavolá na Vincka:

a pak se otočí ke Crackmanovi:  
Crackman už stěží drží otevřené oči.

Irma:

Vyloučeno... pijeme na ex!

Crackman:

Mé ště... štěstí... odkud vlas...tně,... jsi

Irma:

Ze světa lidí...

Crackman:

A kde tady bydlíš?

Irma:

Ale Crackmánku... tady je svět pohádek... ten si vymysleli právě lidi... a ty jsi zase z toho světa, co si lidi nakreslili...

Crackman:

Aťsi jsem kreslenej... ale já ty vše... všechny světy chci...!

Irma:

Ještě dvakrát!

Jak tě tak pozoruju,...

ty se k lidem budeš hodit!

**Obraz 109.**

0'31''

**Pokoj Laštovkové a chodba v blázinci***Real – den*Z. 469 PD-PC

Paní Laštovková si na stěnu upevnila velký papír a zaníceně kreslí. Na papíře vidíme malinkatého pidimužíka, vedle něj neumělou podobu trpaslíka Řehoře, vedle kterého právě dokončuje velikého ještěra Karama, jak fouká oheň na špíz s deseti špekáčky. Ve dveřích stojí sestra a Laštovková ji poučuje. Ukazuje postupně na tři postavy:

Sestra přikývne a připomene:

a tiše za sebou zavře.

Z. 470 PC

Proti sestře spěšně přicházejí Honza se Saxanou. Honza drží rozevřenou knížku a právě Saxaně hlásí:

Sestra Honzu gestem zastaví a přistoupí k nim blíž. Rozhlédne se a velmi tiše se zeptá:

Z. 471 DPD

Manželé se po sobě krátce podívají a pak téměř současně odpovědí:

Sestra jen udělá:

a pomalu odchází.

Manželé se za ní dívají a pak rychle pokračují ke dveřím Honzova pokoje.

Laštovková:

...Takhle malej byl náš pan předseda, když mi skákal po břiše... tohle je ten protivnej trpaslík... no a tákhle obrovskej byl ten drak s buřtama!

Sestra:

Ano, jistě... pan primář se přijde podívat...

Honza:

...a teď je tam úplná tma...

Sestra:

Moment! Pane Bláho...  
Prosím vás... tam na zahradě...  
...nemluvili jste s trpaslíkem?

Sestra (m.o.):

Červená čepice, bílý fousy...

Honza:

S trpaslíkem ?!

Saxana:

To tedy určitě ne!

Sestra:

Hm...

**Obraz 110.**

0'28''

**Nad veletrhem strašidel**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 472 PC

Saxanka s Krakavouskem letí na koštěti nad veletrhem. Saxanka se drží s vypětím všech sil, Krakavous ji zezadu navádí:

Saxanka se pohledem otáčí nahoru a letí směrem do skalního masivu uprostřed jeskynní sluje. Krakavous křičí a varuje Saxanku:

Saxanka stáčí koště a oblétají skalní masiv:

Z. 473 C

Spirálovitě oblétají skalní masiv, vletnou do hejna havranů. Hlasitě krákání a míhající se havrani jim zkomplikují situaci. Saxanka se ohání rukou, koště sebou trhne a chvíli letí hlavou dolů. Saxanka ale vyrovnává a Krakavous si utírá spoceně čelo:

Z. 474 PC

Zpoza nich na skále vidíme chaloupku na kuří noze, která se kuřím pařátem drží vrcholu skály těsně pod stropem jeskynní sluje. Saxanka ukazuje tím směrem:

Z. 475 PC

Saxanka s Krakavousem přistávají na malé dřevěné verandě z boku chalupy. Saxanka se rychle opře o dřevěnou stěnu a ukazuje Krakavousovi, aby byl tiše.

Rozhlíží se, Krakavous ukládá koště ke stěně a nakloní se dolů.

Saxanka po čtyřech přileze k okraji verandy a nahlédne dolů. Šeptne Krakavousovi:

Z. 476 PC

Asi padesát metrů pod nimi se škrábou nahoru tři morkolabové, sem tam se otočí nahoru, něco gestikulují a systematicky pokračují.

Z. 477 PC

Krakavous vezme jedno poleno z hromady, které má baba připravené na otop a jde opatrně k okraji.

Saxanka pochopí, skočí taky pro poleno a už je u Krakavouse.

A hodí poleno dolů, Krakavous hned za ní.

Krakavous:

Támhle nahore, napravo !

Bacha,...skála!!

Saxanka:

Vidím, ..drž se!

Krakavous:

Kšc !...Ticho, blbouni !

Saxanka:

Támhle!

Krakavous:

Doufám, že ještě není doma..

Saxanka:

Lezou za námi!!



Z. 478 PC

První poleno padne vedle morkolaba, který se po něm otočí. Druhý morkolab se vyděšeně podívá nahoru:

Morkolab:  
Bacha!!

Z. 479 PD

Nedořekne, druhé poleno přesně trefí jeho obličej, morkolab vykřikne a řítí se dolů...

**Obraz 111.**

0'10''

**Honzův pokoj v blázinci***Reál – den*Z. 480 PC

Manželé Bláhovi sedí na posteli a jsou skloněni nad knížkou. Honza se nakloní blíž a zklamaně pronese:

Saxana s obavou:

Honza s nadějí:

Honza:

Ten Řehoř je nestih,...a kam vlastně letěli ?

Saxana:

Tam bydlí baba Jaga ...

Honza:

Asi na návštěvu, ...ne ?

**Obraz 112.**

1'06''

**Zahrada blázince***Ext. – den*Z. 481 PC

Sestra vyběhne ze dveří pavilonu a běží  
vstříc primáři Kadeřábkovi, který si právě  
u auta doobléká sako:

Primář se podiví:

Sestra se pak k představenému nakloní blíž  
a tiše si postěžuje:

Primář ovladačem zamkne auto a zeptá se:

Sestra se podiví:

Primář nad tím mávne rukou:

Z. 482 PC

Kolem primářova auta obchází pacient začtený  
do knihy, kterou drží otevřenou v levé ruce a  
v pravé nese špíz s buřty, který dostal od ještěra  
Karama. Buřtů je na špízu už jen sedm.  
Primář přikročí blíž a ukáže na špíz s buřty v  
pacientově ruce:

Sestra napůl úst šéfovi napoví:

Primář se chytí nápovědy:

Holoubek trochu pozdvihne špíz:

Pacient po malém zaváhání, očividně nerad, nabídne:  
Ale primář se krátce významně podívá na sestru a  
zůstane komisní:

a snaží se špíz sebrat ale Pacient se brání:

Primář se varuje pacienta rozčilit:

Ukáže na ostrý hrot špízu:

Předá špíz sestře a vyzve ji:

Sestra:

Představte si pane primáři, že  
paní Laštovková viděla tady na  
zahradě draka, jak griluje buřty...

Dr. Kadeřábek:

Griloval ? Neříkejte...

Sestra:

...a já... já jsem viděla na zahradě  
trpaslíka, přísahám!

Primář Kadeřábek:

Červená čepice a bílé fousy?

Sestra:

Jak to víte?

Primář Kadeřábek:

To nic není...sestři.

Primář:

Haló, pane!

Sestra:

Holoubek...

Primář:

...Pane Holoubku!

Copak to máte!

Holoubek:

To mi dal ten drak, pane  
primáři...

...nechcete ochutnat?

Primář:

S tím tady chodit nemůžete!

Holoubek:

Ten drak to ale dal mně!

Primář:

Dobře, dobře... sestra vám je dá  
na talíř,

... mohl byste si ublížit !

Jdeme, sestři...

A odchází ke vchodu.  
Kamera oba přiblíží. Primář sestře starostlivě řekne  
s povzdechem:

Otevře dveře, pustí sestru napřed a zajde za ní.  
Dveře blázince za nimi zaklapnou.

Abychom všichni neskončili  
v blázinci...

**Obraz 113.**

0'21''

**V chaloupce na kuří noze**  
*3D ANIMACE+real herečka***Z. 483 PC**

Uprostřed chaloupky na kuří noze, v proutěné kleci visí svázaný netopýr a rozhořčeně křičí:

Kamera rozšíří pohled na PC. Baba přehazuje z košíku muchomůrky do trychtýře mlýnku na maso a rozvážně točí velkou klikou. Utrhne se na netopýra:

**Z. 484 DPD**

Za jejími zády se v pootevřeném okně objeví hlavy Saxanky a Krakavouse. opatrně nahlíží.

**Z. 485 PD-PC**

Netopýr vztekle argumentuje:

Baba ale oponuje:

Netopýr se s podezřením zeptá:

Baba se krátce zachechtne a vysvětlí:

**Z. 486 DPD**

Hlavy Krakavouska a Saxanky zmizí z okna.

**Děda netopýr:**

...S mýma drápkama nepočítej !  
Nedám !

**Baba Jaga:**

Kuš !

**Děda netopýr:**

Já se bez drápků nevyspím !  
Dyt' na nich visím !

**Baba Jaga:**

Nebudeš je potřebovat !

**Děda netopýr:**

Jak to myslíš !

**Baba Jaga:**

Vezmu si drápký a zbytek  
namelu do karbanátků !

**Obraz 114.**

1'05''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 487 DPD - ANIMACE + HEREČKA

Před klimbajícím Crackmanem leží poslední dopitá sklenička a Irma mu ji opatrně vyměňuje za svoji plnou.

Rychle vyloví pod stolem z kabely teleskopickou anténku a bedlivě pozoruje Crackmana, jestli spí. Anténu schová.

Z. 488 PD – ANIMACE + HEREČKA

Teta vytáhne opatrně z kabely lexikon a nalistuje správnou stránku - vidíme text. Teta si zapamatuje kouzlo a lexikon položí na židli vedle sebe, kabelu na klín.

Z. 489 DPD – ANIMACE + HEREČKA

Irma se ohlédne po Vinckovi, nakloní se co nejbliž ke Crackmanovi a na celý lokál zakřičí co nejhlasitěji:

Crackman prudce zdvihne hlavu, trochu se vzpamatuje a protestuje:

Přistoupí Vincek s připravenou účtenkou a ohlásí částku:

Irma Crackmana odbyde:

V ruce se jí objeví zatažená anténa tranzistoráku, vysune ji a šeptem je vysloví:

Na prstě levé ruky jí naskočí masivní prsten s velkým kamenem. Odloží hůlku, stáhne prsten a podá jej Vinckovi:

Vincek si s úžasem prohlédne prsten a hluboce se ukloní, až kosti zachrastí:

Z. 490 PD – ANIMACE + HEREČKA

Irma spokojeně sklapne anténu a vítězně pohlédne na Crackmana:

Z. 491 DPD – ANIMACE + HEREČKA

Crackman to pozoroval s otevřenými ústy a zblekotá:

Irma:

Pane Vincku, platím!

Crackman:

Pla... platím já...

Vincek:

Třistapadesát... budu prosit...

Irma:

Já objednávala, já platím!

RIKORA RUPLO BAX!

Stačí?

Vincek:

Tisíckrát díky!

Irma:

Takhle to děláme u nás!

Crackman:

Ty máš ta... ta-ky hůlku?

Irma:

Ovšem! A moderní! Ne takovej dřevěnej šunt...

...a ještě ke všemu kradenej!

Crackmanovi zakroužejí oči v důlcích a s námahou pronese:

a definitivně usne.

Irma rychle položí před Crackmana složenou anténu a opatrně si přitáhne dřevěnou hůlku.

Z. 492 PD – ANIMACE + HEREČKA

Irma si prohlíží hůlku, otáčí ji a tiše se zamyslí:

Irma na sebe namíří hůlku.

A ťukne si na čelo:  
V tom okamžiku zmizí.

Crackman:  
Tu chci!

Irma:  
Tak máme ředitele kamennýho, Crackmánka vopilýho, ...voba sou do mě zamilovaný...a tuhle věcičku si půjčím ...  
Vlastně nebylo marný, že jsem nastoupila...

...DO TOHO VLAKU!

**Obraz 115.**

0'39''

**Kupé spacího vagonu***Reál – den*Z. 493 PD-PC

Na prázdném lůžku se náhle objeví Irma, stejně oblečená, jak jsme ji naposledy viděli v šenku u Vincka. V ruce hůlku, na klíně kabelu. Vyleká se, rozhlédne. rozhrne záclonku a za oknem se objeví rychle se míhající stromy.

Zaslechne nějaký hovor a rychle otevře dveře kupé, které právě míjí průvodčí. Kolem průvodčího se v tom okamžiku protlačuje cestující, nakladatel Pleskot, který se průvodčího zeptá:

Z. 494 PD

Irma ztuhla překvapením:

a rychle zavře dveře. Usedne na lůžko a hrabe v kabele. Z vnitřní kapsičky vytáhne bílou kuličku, již trochu pomačkanou, ale je na ní poslední černá tečka. Otevře dveře a volá na průvodčího:

Průvodčí se vrací.

Průvodčí nevěří svým uším a chce mít ten rozhovor co nejdříve za sebou. Proto rychle končí:

Pak sáhne po hůlce, zamíří s ní do prostoru a řekne za průvodčím:

a mávne hůlkou...

Irma:

Proboha Irmo? Tys to zase zvorala.

Pleskot:

Prosím vás, jídelní vůz?

Průvodčí:

Hned vedle...

Irma:

To byl Pleskot!...

Prosím vás, pane průvodčí, jedeme tam, nebo zpátky?

Jak jsem vypadla tady z toho vlaku, tak jsem trochu zmatená...

Průvodčí:

Vypadla z vlaku?

Irma:

Ano... ale pan profesor Řehoř přijel s drezínou...

Průvodčí:

Ano, samozřejmě...

Ve 12,30 budeme ve Štrasburku

Irma:

Já ti dám Štrasburk !

Zpátky!



**Obraz 116.**

0'10''

**Krajina s tratí***Exteriér –reál+ animace*Z. 495 VC – EXT. ANIMACE

Ve velkém celku vidíme elegantní expresní soupravu, která sviští dvoustovkou sluneční krajinou. Na lokomotivě se náhle sklopí pantograf a celá souprava se vznese na trať, proti čistému nebi udělá elegantní smyčku, dosedne zpátky na trať a žene se dál opačným směrem.

**Obraz 117.**

1'38''

**Před chaloupkou na kuří noze**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 496 PC -ANIMACE + HEREČKA

Saxanka a Krakavous, příkrčení pod oknem, si úspornými gesty domlouvají plán.

Saxanka naznačuje Krakavousovi, že obejde roh chalupy a zaklepe na babu.

Ukáže na Krakavouse a šeptne:

Krakavous přikývne, že rozuměl, Saxanka ukáže na sebe a naznačí, že vlez oknem a vezme dědu. Vyskočí zpátky z okna s dědou a ukáže na své koště, že se připraví k odletu. Pak ukáže znovu na Krakavouse, naznačí, že on oběhne znovu chaloupku zpátky po ochozu a společně odletí. Krakavous přikývne a po čtyřech se vzdaluje k rohu chaloupky. Málem narazí na druhé koště, které tam má bába opřené. Na okamžik se zarazí a tázavě se otočí na Saxanku. Ukáže na babino koště a pokrčí rameny, na znamení, že neví co s koštětem.

Z. 497 PC

Saxanka se rychle rozhlédne a vidí, že vedle ní leží smotek lana, jehož konec je nad ní uvázan k bytelné skobě.

Sebere volný konec lana a hodí ho Krakavousovi, který se kousek vrátil. Je zřejmé, že pochopil. Babino koště uváže k lanu, mávne Saxance a zmizí za rohem.

Z. 498 PD-PC

Saxanka se doplíží k oknu a opatrně nahlédne. Přes její hlavu vidíme dovnitř. Baba brousí nůž a netopýr zaraženě mlčí. Ozve se bouchání na stěnu a slyšíme Krakavousův skomírající hlas:

Baba prudce zdvihne hlavu a vzteká se:

Baba zabodne nůž do stolu a jde ke dveřím.

Z. 499 PC

Přes Krakavouse příkrčeného u zábradlí, jakoby právě vylezl nahoru. Kousek před ním vykoukne ze dveří babizna a když vidí kluka, nakročí k němu:

DRAMATICKÁ HUDBA - NAPĚTÍ

Saxanka:

Jeníček !...Zabloudil jsi !

Rozumíš ?

Krakavous: (m.o.)

Pomoc!...je tu někdo?

Baba Jaga:

Zas něco... kdo je?

Krakavous: (m.o.)

Já...Jeníček...

Baba Jaga:

Kde ses tu vzal?

Krakavous:

Zabloudil jsem... mám hlad!

Z. 500 PC

Saxanka rychle a potichu prolezla oknem a blíží se ke kleci. Šikovně otevře dvířka a sáhne po svázaném netopýrovi, který se drží drápky za bidýlko. Děda neví co se děje a nechce se pustit. Protestuje:

Zvenčí slyšíme hlasy baby a Krakavouse:

Z. 501 PC

Baba se rychle opraví:

Krakavous před babou ustupuje a ukazuje kamsi dolů:

Z. 502 DPD

Saxanka drží dědu a sáhne po noži. Děda netopýr nepřičetně zajecí:

Saxanka na něj sykne:

Z. 503 PC

Čarodějnice se otočí a křikne ke dveřím:

Natáhne ruku ke Krakavousovi:

Z. 504 PC

Saxanka s dědou v jedné ruce právě vyskočila z okna na verandu a volnou rukou sáhne po koštěti. Vykřikne do okna:

Z. 505 PC

Krakavous zaslechl výzvu, pře bábiným pařátem uskočí a bába se otočí po hlase Saxanky:

Krakavous se otočí na patě a zmizí za rohem chaloupky. Baba vykročí za ním, ale v tom okamžiku dostane pole-  
nem, až zavravorá.

Z. 506 PC

Saxanka už sedí na koštěti a přikazuje dědovi:

Děda ale odsekne:

A vznese se rychlím třepotáním křídel do vzduchu. Zajásá:

Zpoza rohu se vyřítí Krakavous, hupne na koště za Saxanku a hned se vznesou přes zábradlí, sledováni kamerou.

Baba Jaga(m.o.)  
Chudáčku hladovej...

Děda netopýr:  
Drápky nikomu nedám!  
Baba Jaga: (m.o.)  
Jen pojď',...já už si tě vykrmím...

Baba Jaga:  
...Vlastně nakrmím...

Krakavous:  
...Eště je tam ta, no...Mařenka!

Děda netopýr:  
Vraždááá!  
Saxanka:  
Dědo pšt! Jsem Saxanka!  
Vnučka!

Baba Jaga:  
Ticho dědku!  
Mám tady jednání!  
Tak pojď', synáčku ...

Saxanka:  
Krakavous!...už!!!  
Dělej!

Baba Jaga:  
Co je tohle?

Saxanka:  
Sedni si za mě!  
Děda netopýr:  
Nejsem čarodějnice, já sám!

Juchůůů!

Z. 507 PC

Zpoza rohu se vyřítí babizna a zahlédne odlétající.

Sáhne po svém koštěti, ale než stačí přehodit nohu, vyšvihne se přes zábradlí zbylý pronásledovatel, morkolab. Baba na něj zařve:

Udýchaný morkolab chce něco babě říci a otevře zobák. Rozzlobená baba se ale rozpřáhne a vrazí mu násadu koštěte do otevřeného zobáku.

Z. 508 PD

Morkolabovi s násadou v zobáku vylezou oči z důlků, a udělá:

A zřítí se s verandy po zpátku do hloubky.

Z. 509 DPD

Saxanka s Krakavousem se opodál vznášejí na koštěti a kolem nich poletuje netopýr.

Z bezpečí pozorují scénu. Krakavous upozorní:

Z. 510 PC

Baba už dosedla na koště a chystá raketový start. Nejprve malinko couvne a pak odpálí.

Z. 511 VC

Z dálky vidíme chaloupku na skalním ostrohu, od které odlétá baba. Neuvěřitelně rychle nabere tempo, ale lano se napne a stop! Baba letí v kotrmelcích setrvačností dál a klesá do propasti. Celá chaloupka se zvolna nakloní, převáží se a padá za babou i s druhým morkolabem.

Z. 512 PD-PC

Děda netopýr třepotá křídly, poletuje ze strany na stranu a šťastně si prozpěvuje:

Baba Jaga:

No počkejte! Bude maso!

Jedeš!

Morkolab:

Grrrrr.....

Krakavous:

Ted' bacha, poletí bába!

Děda netopýr:

Mám vnučku Saxanku,..Saxanku vnučku....

**Obraz 118.**

0'22''

**Honzův pokoj v blázinci***Reál – den*Z. 516 PC

Honza se napije, položí sklenici, otočí se na Saxanu a vydechne:

A otočí se k Řehořovi:

Saxana se loučí s Řehořem:

kteřý stojí u okna, připraven na odeslání:

Saxana začne odříkávat:

Z. 517 PC

Ve dveřích se objeví Laštovková s velkou podobiznou trpaslíka Řehoře a hlásí:

Zahlédne Řehoře a zařve:

a skácí se v mdlobách.

Řehoř podoktne:

Z. 518 PC

Ale nedořekne a Saxana dokončí:

Řehoř zmizí.

Honza pomáhá Saxaně překročit mohutné tělo

Laštovkové, které zatarasilo dveře.

Honza:

Hlavně aby dobře přistáli.

Ať se Saxanka hned vrátí domů...

Saxana:

Irma ten lexikon nechala na židli, pomůže jí to.

...a moc vám děkujeme, pane profesore...

Řehoř:

Za málo... ale už bych...

Saxana:

A TERE...

Laštovková:

Teď jsem ho trefila... co říkáte pane...

Laštovková:

To je von!

Řehoř:

To jsem zvědavej...

Saxana:

A TERE DEKOMPRAX!

Honza:

Mizíme!

**Obraz 119.**

0'20''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE*Z. 519 PC – ANIMACE

S rukou na lokti spí u stolu Crackman. U ruky mu leží anténa od rádia. Na židli vedle něj, kde naposledy seděla Irma se náhle s patřičným cinknutím objeví trpaslík Řehoř. Strašně se lekne spícího Crackmana a vyjekne:

Řehoř:

Kam mě to zas poslali... !?

Crackman se cinknutím probere, zdvihne hlavu a hledí do tváře trpaslíka. Uchopí Řehoře za ruku.

Z. 520 PD

Trpaslík, viděný očima opilého Crackmana pokrčí rameny a jeho výraz vyjadřuje: „já nic, já muzikant“. Na okamžik se zdvojí, vinou Crackmanovy opilosti.

Z. 521 PD

Crackman zaběduje:

Crackman:

Irmičko moje zlatá, cos mi to udělala...

Vypadáš hro... hrozně...  
ale stejně tě miluju...

a hlava mu padne zpátky na stůl.

Z. 522 PD

Trpaslík Řehoř se cítí velmi nesvůj... Crackman ho drží za ruku. Přichází kostlivec Vincent a nese další dva koňaky. Udiveně se zarazí, kouká na trpaslíka, na Crackmana a položí koňaky na stůl:

Kostlivec Vincent:

Kde je ta štědrá paní?... Co?

Řehoř krčí rameny, Vincent ale zpozorní a zdvihne spícímu Crackmanovi ruku:

Zmizela i s hůlkou,...no to je góól...

**Obraz 120.**

1'41''

**Jídelní vagon***Reál – den +animace***Z. 523 PC-DPD**

V řídce obsazeném jídelním voze sedí nakladatel Pleskot a vylekaně hledí z okna, prochází průvodčí. Pleskot ho zastavuje:

Průvodčí, po zkušenostech s Irmou jen pokrčí rameny a jde dál.

Pleskot se otočí a ustrne:

Za průvodčím přichází Irma, Pleskot se chce schovat za jídelní lístek, ale to už Irma, která vstoupí do obrazu zahlaholí:

Irma se Pleskotovi zahledí na rameno a omluvně řekne:

**Z. 524 D**

Irmina ruka se dotkne Pleskotova saka a prst mu obratně přilepí na krk černou tečku.

**Z. 525 DPD**

Pleskot poblouzněně zdvihne oči k nebi a okamžitě začne zjihlým hlasem.

Irma se usadí vedle Pleskota a hned začne:

Pleskot zobražítí:

Irma mávne rukou:

V tom okamžiku se u nich zastaví prodavač tisku:

Irma k němu vzhledne:

Irma poděkuje a hned se obrátí na Pleskota:

**Z. 526 PD**

Irma začne zaníceně líčit:

Pleskot: Jak to že už je zase Kolín?

Pleskot:  
To snad ne...

Irma:  
Dobrý den, pane šéfredaktore!

Když dovolíte, tady... smítko...

Pleskot:  
Drahá paní Irmo...  
...taková šťastná náhoda..

Irma:  
Potěším vás... mám takový originální literární nápad...

Pleskot:  
Copak to bude? Žabička Kuňkalka?

Irma:  
Kdepak...

Prodavač tisku:  
Noviny...

Irma:  
Nemáte komiks o Crackmanovi?

Prodavač tisku:  
To už skončilo paní!

Irma:  
Děkuji... Tak kde jsem přestala...

Irma:  
Hluboko pod zemí je škola mladých čarodějnic...

Z. 527 PD

Pleskot chce namítnout:

Z. 528 PD-PC

Irma hned odmítne:

Pleskot podezíravě vyhrkne:

Pleskot visí očima na Irmě:

a uchopí Irmu za ruku.

Z. 529 PD

Irma se nadechne a pak zdráhavě s úsměvem šeptne:

Z. 530 DPD

Pleskot kuje železo:

Kolem se loudá číšník, který rázem bystře zmizí.  
Irma lehce Pleskota pohladí po ruce a jede dál  
po svém:

Prsty ukáže tloušťku budoucích svazků asi sedm  
centimetrů...

V tom se mezi nimi objeví číšník s láhví v ubrousku  
a v lehkém předklonu nabízí:

a k Pleskotovi dodá:

Pleskot k němu ostře vzhledne a ohradí se:

a číšník jej rychle ujistí:

Irma vezme láhev do ruky a přečte:

Pleskot vytahuje kartu z peněženky a polohlasně mumlá:

Z. 531 PD

Irma to zaslechla, nenápadně namíří hůlku na číšníka  
a šeptne:

Pleskot:

Myslíte jako ten Harýk ?

Irma:

Kdepak! O děvčatech to bude!  
Jedna se umí proměnit do sovy!

Pleskot:

Do bílé?

Irma:

Kdepak,...originálně,.. do  
strakaté... Ředitel té školy bude  
mít čtyři ruce!

Pleskot:

Když jste u těch rukou, mohu vás  
požádat o tu vaši?

Irma:

Neříkám, že ne... ale...

Pleskot:

Neříkejte nic... Pane vrchní, láhev  
šampaňského!

Irma:

Představte si tak šest, sedm dílů...

Asi takhle! Světový hit!

Číšník:

Prosím...

...dvanáct tisíc osm set...

Pleskot: Prosím?

Číšník:...v celém vlaku levnější  
neseženete!

Pleskot:

To věřím...

Irma:

Bo...hem...

Pleskot:

Za ty prachy,.. aby vás  
čert vzal!

Irma:

Ber!



Z. 532 PC- ANIMACE + REAL

Než může číšník vzít od Pleskota kartu, vynoří se za číšníkem ošklivý čert a přehodí přes něj červeno-černou pláštěnku a oba zmizí. Netrvá to ani vteřinu.

Pleskot se podívá na Irmu:

Irma lakonicky prohodí:

podá láhev Pleskotovi a vyzve jej:

Pleskot:

Co to bylo?

Irma:

Vzal ho čert...

Otevřete to...

**Obraz 121.**

0'31''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*

Z. 533 PC – ANIMACE

V šenku u Vincka je veselo. Vincek sedí na baru vedle spícího Crackmana a nadšeně tahá za křídla harmoniky. Vodník Brčál vedle něho, v jedné ruce sklenici druhou opřený o bar, táhle zpívá. Emauzský čert podupává do rytmu a Močálnice tančí s Hejkalem. Za nimi malé čarodějnice se točí dokola s vodnickými kluky. Drak Vetry bouchne sklenicí o pult a domáhá se dalšího pití:

Vincek od harmoniky jen mávne rukou, najednou zpozorní a harmonika utichne. Otočí se ke dveřím:

Z. 534 PC - ANIMACE + HEREČKA

Ve dveřích stojí Saxanka s Krakavousem a dědou netopýrem. Udiveně se rozhlíží, z pohledu Saxanky vidíme Crackmana opřeného o stůl v hlubokém spánku, vedle něj Řehoře. Crackman ho dosud drží za ruku. Nad nimi stojí čarodějnice a listuje v lexikonu:

Děda netopýr vykřikne:

Z. 535 PC – ANIMACE + HEREČKA

Vyruší Čarodějnici, která se otočí k Saxance a mávne směrem ke Crackmanovi:

Vicek položí harmoniku a radostně sděluje Saxance:

Z. 536 PC-DPD – ANIMACE + HEREČKA

Řehoř, který vše pozoroval si konečně troufne vytáhnout svou ruku zpod ruky Crackmanovy a sledován kamerou přiběhne k Saxance:

Drak Vetry:

Vincku, ...nalej..

Kostlivec Vincent:

Hele!

Čarodějnice: Konečně je na světě.

Děda-netopýr:

Lexikón!

Čarodějnice:

Toho už se neboj, chrápe a nemá hůlku...

Kostlivec Vincent:

Ta paní mu hůlku čmajzla a zmizela...

Řehoř:

A nechala tu kabelu s lexikonem!  
 Jo, a máma ti vzkazuje, že máš jít okamžitě domů!

Já už taky musím, ...mám službu v tunelu...

**Obraz 122.**

0'35''

**Byt Irmy u Bláhů***Real-den + částečně ANIMACE*Z. 537 PC - HEREČKA + ANIMACE

Irma stojí před otevřenými skříněmi a mávne hůlkou. Skříně se v rytmu kulometné palby naplní jejím ošacením. Irma skříně zavře a stojí před třídílnou zrcadlovou plochou. Odejde od skříně ke stolku, zapálí si cigaretu a s hůlkou v ruce zahájí životní test.

Třikrát po sobě mávne hůlkou proti zrcadlům, ve kterých naskáčí tři podoby: ředitel, Crackman a Pleskot.

Z. 538 PD

Irma přehlíží z jednoho na druhého a pak jediným mávnutím hůlky všechny smázne, protože slyší překotný dupot po schodech.

Z. 539 PC

Ve dveřích se objeví udýchaná Saxana a za ní Honza. Saxana spustí na Irmu, která schovává hůlku za zády:

Irma se zarazí:

Saxana se otočí na Honzu a ukáže palcem na Irmu:

Irma zoufale vykřikne:

Z. 540 PC

Saxana na ni vykřikne:

otočí se na Honzu a tlačí ho ze dveří:

Irma mávne hůlkou a znovu si přivolá do zrcadel podobu tří nápadníků.

Zničeně dosedne do křesla.

Se svěřenou hlavou si posteskuje:

a v náhlém vnuknutí se napřímí a strnule hledí před sebe. Na její tváři se objeví úlevný úsměv.

Saxana:

Kde je Saxanka?!!

Irma:

Je! Já tam tu holku zapoměla.

Saxana:

Já se z ní zblázním...

Irma:

Ale co mám dělat já!

Mám tři nápadníky,...

všichni situovaný, všichni

zamilovaný! Do mě!

Tak mi porad'!

Saxana:

To je tvoje věc! Ještě žes tam

nechala ten lexikon!

Prosím tě pojd', nebo ji zabiju!

Irma:

Tak Irmo, teď aby ses rozkrájela...

**Obraz 123.**

0'26''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*Z. 541 PC – ANIMACE + HEREČKA

Stará čarodějnice listuje v lexikonu a Saxanka se k ní naklání, potom ukáže na spícího Crackmana a šeptá:

Saxanka:

Musíme ho poslat někam pryč...  
on dělá strašný věci i bez hůlky!

Z. 542 PD – ANIMACE

Spící Crackman u stolu.

Z. 543 PC – ANIMACE + HEREČKA

Čarodějnice podává Saxance lexikon:

Čarodějnice: Tak to zkus  
a potom dáme do pořádku ty  
ostatní...

Saxanka položí lexikon na stůl a hned začne listovat, ale zarazí se nad množstvím textu. Obrátí se na Čarodějnici:

Saxanka:

Ale jak se v tom...

Děda netopýr vyhlédne Saxance za ramenem a kasá se:

Děda-netopýr:

Pusťte mně na něj... já mu  
nakopu...

Saxanka dědu uklidní:

Saxanka:

Počkej, dědo, teď neruš!

Saxanka zapíchne prst do jednoho míst v textu a zeptá se Čarodějnice:

...Co třeba tohle?

Čarodějnice nejistě přikývne:

Čarodějnice:

Tak to zkus...

Saxanka hledí do návodu a přeříkává si:

Saxanka:

Dva nejdelší prsty pravé ruky...  
...natáhneme...

Pečlivě si urovná ukazovák a prostředník a natahuje ruku...

Z. 544 PC – ANIMACE

Spící Crackman u stolu.

Slyšíme, jak čarodějnice Saxance radí:

Čarodějnice (m.o.):

A teď začni čist!

Ale než Saxanka promluví, Crackman zmizí! Saxanka a Čarodějnice se po sobě podívají a Saxanka zklamaně pronese:

Saxanka: Ale on zmizel sám...

**Obraz 124.**

0'10''

**Byt Irmy u Bláhů***real + částečně ANIMACE*Z. 545 PC – ANIMACE + HEREČKA

Irma stojí zády k zrcadlům, ve kterých vidíme v odraze velké prázdné křeslo. Teta drží v ruce tlustý módní žurnál s titulem „Gentleman“.

Vteřinu vyčkává a v křesle se najednou objeví spící Crackman.

Teta spokojeně přikývne a vykročí proti kameře, která před ní odjíždí:

Zastaví se u křesla nad skutečným Crackmanem.

Rozevře časopis a nahlas uvažuje:

Vzpomene si a podává Crackmanovi hůlku:

Podává Crackmanovi kartu:

Irma: A mám tě doma  
... Krakmánu..

Co bych ti tak navlíkla...  
Abych nezapoměla, tady ti  
půjčím hůlku a ty zavoláš svý  
penízky z comicslandu. ...  
Ale tu bandu tam necháš!  
A peníze do týhle banky!

**Obraz 125.**

0'29''

**Soudní síň a chodba***Reál + den*Z. 546 PC

JUDr. Bláha za stolem, za ním státní znak, kolem přisedící a zapisovatelka. Předseda Evžen Bláha zdvihne hlavu od listin a požádá:

Evžen:  
Přiveďte obžalovaného!

Z. 547 PC

Na chodbě dva policisté zdvíhají příšerného vazouna z lavičky. Muž je v tričku, vyholená lebka, čtyřdenní vousy, jizva přes celou tvář, svalnatá ramena tetovaná až k předloktí, na ruku pouta. Jakmile muž vstane, vidíme za ním do dlouhé chodby. Zezadu se blíží klusem nakladatel Pleskot s obrovskou kyticí růží. Oběhne policisty s delikventem, krátce pohlédne na vývěsku u dveří a přesvědčí se, že soudí JUDr. Evžen Bláha. Rychle vrazí do dveří.

Z. 548 PD

JUDr. Bláha kyticí odstrčí justiční stráž a za údivu přítomných doběhne až za pult, před předsedu. JUDr. Bláha rázně vstane a Pleskot s kyticí jde před ním téměř do pokleku a chrlí přes růže:

Pleskot:  
Pane předsedo, dovoluji si požádat vás o ruku vaší sestry, protože bez ní nemohu žít...

Publikum se začne řehtat a znervóznělý soudce sáhne po paličce. Pleskot se instinktivně příkrčí, očekávajíc ránu. Ale Bláha udeří na podložku, sál ztichne a předseda se uklidní. Polohlasně syčí na Pleskota:

a nahlas poručí:

Evžen:  
Člověče, vemte si třeba trpaslíka, ale vypadněte!  
Stráž! Vyveďte ho... a sto korun pokuty...

Z. 549 PC

Strážce vyvádí uličkou Pleskota s pugétem, který si otírá kapesníkem čelo, omluvně se drobně uklání do publika, a když se mívá s přiváděným příšerným delikventem, ve šťastném zmatení mu breptne:

Pleskot:  
Gratuluji...

**Obraz 126.**

0'29''

**Motivy z veletrhu strašidel***ANIMACE*Z. 550 PC – ANIMACE

Na místě, kde byl zkameněn, stojí žulový ředitel.  
Kolem jeho nohou leží několik svazků lučních  
květin a hoří spousta roztékajících se svíček.  
ŘEDITEL NÁHLE OŽIJE a rozhlíží se.  
Pohlédne k zemi na záplavu svíček a zaraduje se:

Ředitel:  
...vida! Lid mě miluje!

Rychle procvičí všechny ruce a udělá dřep, aby  
rozhýbal kolena a rázně vykročí.

Z. 551 PC – ANIMACE

V knihovně podzemní školy, kde byl Vigo  
zkameněn, jeho postava OŽIJE a Vigo se zděsí:

Vigo:  
Proboha – korunovace!

Otevře skříň, popadne korunu s žezlem a odchází.

Z. 552 PC – ANIMACE

Ožije Otesánek, malý dráček a za velkým balvanem  
se vynoří hlava Chlupáče, nevěřicně si pohladí rukama  
novou srst, pak se objeví celé oválné tělo a roztočí se  
do divoké rotace. Jásavě zaječí:

Chlupáč:  
Jupííí!!!

Z. 553 PC – ANIMACE

Rozzlobený Karamo rázuje po tržišti po zadních  
a vykřikuje:

Karamo:  
Na chvíli jsem byl u lidí a  
všechno mi tam ukradli! Čepici,  
zástěru i ty buřty! Ale já si  
koupím jiný a budu prodávat dál!  
To si nedám líbit...

Karamo se ztrácí mezi stánky, ale ještě slyšíme jeho  
rozhořčené výkřiky.

**Obraz 127.**

0'30''

**V šenku u Vincka**  
*3D ANIMACE+real herečka*

Z. 554 DPD-PC - ANIMACE + HEREČKA

V lokále je živo, Saxanka se vítá s chlupáčem, otevrou se dveře a vchází ředitel Magistr.

Celý lokál rázem utichne. Saxanka vyděšeně vykulí oči. Ředitel se rozhlédne a sledován kamerou zamíří ke stolu, kde sedí Saxanka s čarodějnici. Ředitel spatří na stole Lexikon a rozzáří se:

Ředitel:  
Lexikón! Můj lexikón!

Z. 555 PC-DPD – ANIMACE

Do dveří vstoupí Vigo s korunovačními klenoty, zahlédne ředitele a skloní se k zemi:

Vigo:  
Korunovace je připravena  
veličenstvo.

Čarodějnice zaklapne Lexikon a oznámí Saxance:

Čarodějnice:  
A ty se vrátíš domů jako sova!  
Saxano.

Ředitel to uslyší a rozčílí se:

Ředitel:  
Saxana ?  
Neměla jsi být třista let po škole?!

Saxanka se vyleká, otočí se k čarodějnici s prosebným výrazem, ředitel se na ni sápe, ale z ničeho nic ZMIZÍ. Saxanka jen pokrčí rameny.



**Obraz 128.**

1'56''

**V domě Bláhových**  
*real + částečně ANIMACE***Z. 556 PC**

Honza a Saxana, již docela klidní, sedí vedle sebe v křeslech. Saxana zaklapne pohádkovou obrazovou knížku a podívá se na hodinky:

**Saxana:**

Přiletí jako sova...

Jako já, ...tenkrát...

Honza prudce vzhledne, protože zaslechne klíč v zámku, ale hned na to zaklepání na dveře.

**Honza:**

To je Evžen... Dál!

**Z. 557 PC**

Do dveří nahlédne Evžen:

**Evžen:**

Ahoj... můžu na chvíli?

Co Saxanka?

Evžen dojde k manželům a svalí se do křesla:

**Saxana:**

Čekáme ji každou chvíli...

**Evžen:**

No tak sláva!

Já vám měl příšernej den...

Ozve se zaklepání a všichni tři zpozorní.

Honza vyzve:

**Honza:**

Dál...

**Z. 558 PC REAL+ANIMACE**

Do dveří vejde Crackman, neuvěřitelně změněný: dokonalý oblek, kravata, aktovka z aligátora, vše dokonale barevně sladěno. Lehce se ukloní a odstoupí stranou.

Za ním se hrne, důstojně vztyčen, sám ředitel s korunou a korunovačními klenoty a jako poslední, s mírným zpožděním, udýchaný nakladatel Pleskot s velkou kyticí růží.

**Z. 559 PC**

Na příchod posledního reaguje okamžitě Evžen zvýšeným hlasem:

**Evžen:**

Pane šéfredaktore, vy máte po dnešku tu drzost...

Honza chytí Evžena za rukáv a umlčí ho:

**Honza:**

Počkej!

obrábí se k trojici příchozích:

Můžete mi laskavě sdělit, pánové, čemu vděčíme za čest...

**Z. 560 PC REAL+ANIMACE**

Vedle tří mužů vejde do dveří Irma s hůlkou v ruce. Má na sobě elegantní kostým ze stejné látky jako oblek Crackmana. Irma přejeđe pohledem příbuzné a oznámí:

**Irma I.:**

Přišli jsme se rozloučit...

otočí se ke dveřím a zavolá:

Holky, pojd'te!

Do dveří vzápětí vplují Irma II. a Irma III.

Z. 561 PC

Saxana, Honza i Evžen nejsou schopni slova.

Z. 562 PC REAL+ANIMACE

Irma I. přejde ke Crackmanovi a představí jej i sebe:

Irma I. představuje dál:

a nakonec:

Z. 563 PD-PC

Saxana pojednou vyskočí, přikročí k Irmě I. a vezme jí z ruky hůlku:

Oběhne stůl a stranou u stěny ukáže na malý stolek, na kterém leží zbytky spáleného šeku. Vykřikne povel:

Z. 564 D

Ze spálených zbytečků se ve vteřině vytvoří krásný originál.

Z. 565 PC REAL+ANIMACE

Saxana sebere spravený šek a podá jej bratrancům Honzovi a Evženovi. Pak dojde ke králi a podá mu hůlku:

Ředitel pohlédne na hůlku a připomene si truhlu. Obrátí se na prezidenta C-Banky:

Crackman se otočí k Irmě a sykne:

Potom se usměje na ředitele:

a konec tomu udělá Irma I.:

Takhle jsem vyřešila nadbytek ženichů... svatby budou v nejbližších dnech...

Irma I.:

President C-Banky  
pan Crackman,  
předsedkyně správní rady Irma  
Crackmanová.  
Král říše pohádek,  
Královna Irma I.  
nakladatel a šéfredaktor Pleskot,  
spisovatelka Irma Bláhová-  
Pleskotová.

Saxana:

Dovol!

ŠEK!

Saxana:

A tohle je nepochybně vaše,  
pane řediteli...

Ředitel-Král:

Máme u vás jistou truhlici...

Crackman:

Puntičkář...  
...Už vás čeká ve vaší pracovně...

Irma I.:

Končíme, nezapomeňte, že jsme  
jedna rodina a pozdravujte  
Saxanku!

Zbylí Bláhovi, Saxana, Honza i Evžen vstanou a loučí se. Dvojice vycházejí do haly a jejich hlas se vytrácí, až zaklapnou venkovní dveře.

Z. 566 PD-PC REAL+ANIMACE

Na okně přistane sova a hned po ní netopýr. Sova se promění do Saxanky, která se vrhne do náručí Saxaně.

Ale Saxanka se hned přilísá k tátovi a dá pusu i strýci Evženovi. Ale hned přiskočí, plná aktivity, k oknu, uchopí dědečka - netopýra a vysvětlí:

Saxanka s netopýrem vyběhne ze dveří a slyšíme jen její kroky, jak dupe po schodech na půdu! Evžen si položí ruku na čelo a prohlásí s úlevou:

Saxana:

Holka, tys nám dala...

Saxanka:

Děda není zvyklej ve dne lítat, cestou mi usínal. Chce bydlet na půdě u komína. Po večeři vám všechno poví!

Evžen:

Tak Irma je z domu!

Myslím, že nám chybět nebude.

**Obraz 129.**

0'22''

**Pokoj Saxanky***real + částečně ANIMACE – večer***Z. 567 PC – ANIMACE + HEREČKA**

Saxanka přes sebe přetáhne přikrývku, natáhne ruku a zhasne lampičku. Plácne sebou na polštář, ale oči má ještě otevřené. Pojednou zaslechne šumění křídel a klepání drápků o parapet a prudce se posadí. Ohlédne se k oknu, na skle je proti pouličnímu osvětlení vidět siluetu sovy. Saxanka vyhupne z postele, docape bosky k oknu a otevře. Sova se promění v Krakavouse, který sedí na parapetu:

**HUDBA:****Krakavous:**

Ahoj,...už umím sovu.

Tak jsem se přišel podívat.

**Saxanka:**

Já přeci umím na tebe to přivolávací!

Zejtra po škole tě vezmu do zoologický.

**Krakavous:** Tak nezapomeň.

Krakavous se promění v sovu a odletí.

**K O N E C**