

FANTASTICKÉ ZVĚRY
GRINDELWALDOVE
ZLOČINY
PŮVODNÝ ŠGENÁR





J.K. ROWLINGOVÁ



FANTASTICKÉ ZVĚRY

GRINDELWALDOVE
ZLOČINY

PŮVODNÝ SCENÁŘ

OBÁLKA A GRAFICKÁ ÚPRAVA

MINALIMA

IKAR

J.K. Rowling
FANTASTIC BEASTS: THE CRIMES OF GRINDELWALD –
THE ORIGINAL SCREENPLAY

Text copyright © 2018 by J.K. Rowling
Illustrations by MinaLima © 2018 by J.K. Rowling
Foreword © 2018 by David Yates
Wizards World Publishing Rights © J.K. Rowling
Wizards World characters, names, and related indicia are
TM and © Warner Bros. Entertainment Inc. All Right Reserved.
Translation © 2019 by Oľga Kralovičová
Slovak edition © 2019 by IKAR, a.s.

Wizards World is a trademark of Warner Bros. Entertainment Inc.

*Všetky postavy a udalosti v tejto knihe, okrem reálnych udalostí
a historických postáv, sú vymyslené
a akákoľvek podobnosť so skutočnou osobou, živou
alebo mŕtvou, je náhodná.*

Všetky práva sú vyhradené. Nikaká časť tejto publikácie sa nesmie
reprodukovat', ukladať do informačných systémov ani prenášať
v akejkoľvek podobe či akýmkoľvek spôsobom – elektronicky,
mechanicky, fotokopírovaním, nahrávaním alebo inak –
bez predchádzajúceho písomného súhlasu vlastníka autorských práv.

Z anglického originálu Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald –
The Original Screenplay (Arthur A. Levine Books, New York 2018)
preložila Oľga Kralovičová.

Redigovala Adriana Oravcová.

Korigovala Lucia Golianová.

Obálku podľa originálneho návrhu upravil Augustín Putera.

Technická redaktorka Helena Oleňová.

Vydalo vydavateľstvo IKAR, a.s., Bratislava, roku 2019

ako svoju 5 968. publikáciu.

Prvé vydanie.

Sadzba a zalomenie do strán ITEM, spol. s r. o., Bratislava.

Vytlačili TBB, a. s., Banská Bystrica.

ISBN 978-80-551-6505-9

Venujem Kenzie

OBSAH

Predslov Davida Yatesa

9

Fantastické zvery:
Grindelwaldove zločiny
Pôvodný scenár

13

Slovník filmových termínov

291

Herecké obsadenie a štáb

293

O autorke

297

O grafickej úprave knihy

301



PREDSLOV

Pracoval som s mnohými spisovateľmi, ale s nikým takým výnimočným, ako je Jo. Pozná svoje postavy a svoj svet skrz-naskrz. Málokto myslí tak dynamicky ako ona a na človeka, ktorý zažil taký úspech, sa až neuveriteľne drží pri zemi. Jej rozprávačské umenie je jedinečné, a predsa k procesu tvorby filmu ako producentka a scenáristka pristupuje so skutočným zmyslom pre spoluprácu.

Prvý raz som *Fantastické zvery: Grindelwaldove zločiny* čítal na jar v roku 2016, celý rok a dva mesiace predtým, než sme začali nakrúcať film. Cítil som, že scenár je vrstvený, pôsobivý, a čo bolo najvzácnejšie: osobitý. Tvorcovi filmu ponúkal mnoho priestoru na hranie a vlastný tvorivý vklad. Či už išlo o vzrušenie z vytvárania Paríža z konca dvadsiatych rokov minulého storočia, natáhanie sa pri novej zbierke úžasných tvorov či objavovanie pôsobivého rozvetveného príbehu so zaujímavými postavami a témami, každý deň príprav a produkcie bol vzrušujúci, a zároveň aj zábavný.

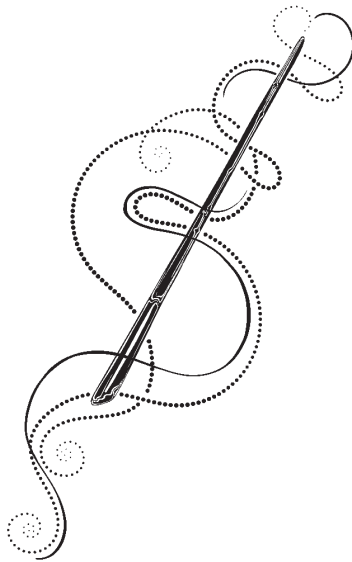
Pri prvom čítaní ma však predovšetkým zaujali a zväbili postavy; sú nadčasové, čarovné, pútavé.

Všetky sú vystavené náročnej skúške, hľadajú si cestu vo svete, ktorý je čoraz zložitejší a nebezpečnejší, a hoci istým spôsobom odzrkadľuje náš svet v priebehu času, vznáša sa v čarovných výškach.

David Yates

9. septembra 2018





FANTASTICKÉ ZVĚRY
RINDELWALDOVE
ZLOČINY
PŮVODNÝ SCENÁŘ



PŮVODNÝ ŠGENÁR

SCÉNA 1

**EXT. NEW YORK, AMERICKÉ MINISTERSTVO
MÁGIE – 1927 – NOC**

*Záber na New York a budovu MACUSA z vtácej
perspektívy.*



SCÉNA 2

**INT. SUTERÉN MACUSA, PRÁZDNA
MIESTNOSŤ S ČIERNYMI STENAMI – NOC**

*Dlhovlasý, bradatý GRINDELWALD sedí bez pohybu
a čarami pripútaný k stoličke. Vzduch sa chveje, nabitý
zaklínadlami.*

*ABERNATHY nakúka na GRINDELWALDA
z chodby.*

FANTASTICKÉ ZVERE:
GRINDELWALDOVE ZLOČINY

Maličká chupacabra – čiastočne jašterica, čiastočne homunkulus, americký tvor, ktorý saje krv – je reťazou priviazaná ku GRINDELWALDOVEJ stoličke.



SCÉNA 3

**INT. MACUSA, CHODBA MEDZI CELAMI –
KRÁTKO POTOM – NOC**

*PREZIDENTKA SERAPHINA PICQUERYOVÁ
a RUDOLPH SPIELMAN rozhodne kráčajú k zlovestne
vyzerajúcim dverám popri nekonečných dvojiciach
strážcov.*

SPIELMAN

(s nemeckým prízvukom)

... určite sa ho radi zbavíte.

PICQUERYOVÁ

Boli by sme spokojnejší,
keby sme si ho nechali tu
pod dozorom.

SPIELMAN

Šesť mesiacov stačí.

PÔVODNÝ SGENÁR

Teraz musí pykať za svoje
zločiny v Európe.

Keď prídu k dverám, ABERNATHY sa otočí a pozdraví ich.

ABERNATHY

Pani prezidentka Picqueryová,
pán Spielman. Väzeň je zaistený
a pripravený na prevoz.

*SPIELMAN a PICQUERYOVÁ nazrú do cely
na GRINDELWALDA.*

SPIELMAN

Nešetrili ste ho, ako vidím.

PICQUERYOVÁ

Bolo to potrebné.
Je nesmierne mocný.
Trikrát sme mu museli
vymeniť strážcov –
vie byť veľmi...
presvedčivý. Tak sme mu
odstránili jazyk.



FANTASTIGÉ ZVERY:
GRINDELWALDOVE ZLOĽINY

SCÉNA 4

INT. CELY MACUSA – NOC

Cely podobajúce sa klietkam sa týčia niekoľko poschodí. Väzni vykrikujú a búchajú o mreže, keď spútaného GRINDELWALDA transportujú nahor, čarami zaveseného vo vzduchu.

VÄZNI

Grindelwald! Grindelwald!



SCÉNA 5

**EXT. STRECHA MACUSA – O NIEKOLKO MINÚT
NESKÔR – NOC**

Koč pripomínajúci máry, tahanj ôsmimi testralmi, čaká. AURORI 1 a 2 nasadnú na sedadlo pohoniča a ostatní vtlačia GRINDELWALDA dovnútra.

SPIELMAN

Celá čarodejnica obec je vám
hlboko zaviazaná, pani
prezidentka.

PŔVODNÝ SGENÁR

PICQUERYOVÁ
Nepodceňte ho.

Podíde k nim ABERNATHY.

ABERNATHY
Pán Spielman, našli sme
jeho prútik, bol skrytý.

Podáva mu čiernu obdĺžnikovú škatulku.

PICQUERYOVÁ
Abernathy?

ABERNATHY
A našli sme toto.

*Na dlani má flakón, v ktorom sa ligoce nejaká zlatá látka.
SPIELMAN sa načiahne za flakónom zaveseným na
retiazke a po krátkom zaváhaní ho ABERNATHY pustí.*

*V koči GRINDELWALD zdvihne oči k streche,
keď SPIELMAN preberá flakón.*

*SPIELMAN nastúpi do koča. AUROR 1 je pohonič
a AUROR 2 sedí vedľa neho. Dvere sa zatvoria. Z dverí
koča sa vynára niekoľko zámok. Počut' zlovestný hrkot
a kliknutie, keď sa zámky zatvárajú.*

FANTASTICKÉ ZVERY:
GRINDELWALDOVE ZLOČINY

AUROR 1

Hijó!

Testraly vyrazia.

Koč sa strmhlav rúti dolu a potom letí preč v silnom lejaku. Ďalší AURORI ho sledujú na metlách.

Pauza.

ABERNATHY predstúpi a drží bazový prútik. Pozrie na koč, ktorý je čoraz menší. Odmiestni sa.

PRESTRIH:



SCÉNA 6

EXT. KOČ ŤAHANÝ TESTRALMI – NOC

Spodok koča. ABERNATHY sa primiestni a drží sa osi kolies.

PŮVODNÝ ŠGENÁR



SCÉNA 7

INT. KOČ ŤAHANÝ TESTRALMI – NOC

SPIELMAN a GRINDELWALD sedia oproti sebe a hľadia si do očí, obklopení AURORMI s prútikmi namierenými na GRINDELWALDA. Škatuľka s GRINDELWALDOVÝM prútikom leží na SPIELMANOVÝCH kolenách.

SPIELMAN zdvihne flakón, ktorý sa hojdá na retiazke.

SPIELMAN

Tak už ste stratili výrečnosť?

No GRINDELWALD sa premieňa...

SCÉNA 8

EXT. KOČ ŤAHANÝ TESTRALMI – NOC



ABERNATHY sa lepšie chytí pod kočom. Aj jeho tvár sa mení. Vlasy sa mu menia na blondávé a predlžujú sa... je to GRINDELWALD. Zdvihne bazový prútik.

FANTASTIGKÉ ZVEREY:
GRINDELWALDOVE ZLOČINY

SCÉNA 9

INT. KOČ ŤAHANÝ TESTRALMI – NOC

*GRINDELWALDOVA rýchla premena
na ABERNATHYHO bez jazyka je takmer úplná.*

SPIELMAN

(šokovaný)

Och!



SCÉNA 10

EXT. KOČ ŤAHANÝ TESTRALMI – NOC

*Teraz už celkom premenený GRINDELWALD
sa odmiestni zo spodku koča... a prímieštni sa
k sedadlu pohoniča, kde ho zbadajú AURORI 1 a 2.
GRINDELWALD zamieri prúťikom na opraty koča
a zmení čierne povrazy na živé hady, ktoré sa vrhnú
na AURORA 1, ten vypadne z koča a na nočnej oblohe
preletí popri jazdcoch na metlách.*

PŔVODNÝ SGENÁR

GRINDELWALD vrhne ďalšie zaklínadlo, čierne opraty spútajú AURORA 2 a vyhodí ho do vzduchu, a potom letí naspäť ako vystrelený z praku a zhodí AUROROV 3 a 4 zo zadnej strany koča. Padnú do tmy.



FANTASTIGKÉ ZVERY:
GRINDELWALDOVE ZLOČINY



SCÉNA 11

INT. KOČ ŤAHANÝ TESTRALMI – NOC

Všetky prútiky sa obrátia naopak a nebezpečne pichajú SPIELMANA a dvoch zvyšných AUROROV do krku. SPIELMAN sleduje, ako sa jeho prútik rozpadá na prach.

Koč sa nebezpečne zakolíše a oboje dverí sú otvorené. Keď sa pri okne zjaví GRINDELWALDOVA hlava, SPIELMAN v panike otvorí škatulku s prútikom na kolenách. Vyskočí z nej chupacabra a zaborí tesáky do SPIELMANOVHO krku. SPIELMAN s ňou zápasí. Flakón spadne na zem.