

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
DIVADELNÍ FAKULTA

# **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

Praha, 2019

Natálie Kalendová

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

DRAMATICKÁ UMĚNÍ

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ SCÉNOGRAFIE

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

ZOBRAZENÍ ALTERNATIVNÍCH SVĚTŮ VE SVĚTOVÝCH

FANTASY FILMECH

(teoretická část)

VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „ZAKLÍNAČ: KREV ELFŮ“ PODLE KNIHY ANDRZEJE  
SAPKOWSKÉHO

(hlavní část)

**Natálie Kalendová**

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

Oponent práce: akad. arch. Jindřich Kočí

Datum obhajoby: 20. 6. 2019

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

DEPARTEMENT OF STAGE DESIGN

STAGE DESIGN – FILM AND TELEVISION

**MASTER DEGREE WORK**

DISPLAYING ALTERNATIVE WORLDS

IN WORLD FANTASY MOVIES

(theoretical part)

ARTISTIC APPROACH TO THE FILM „THE WITCHER: BLOOD OF ELVES“ BASED ON  
THE BOOK BY ANDRZEJ SAPKOWSKI

(main part)

**Natálie Kalendová**

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

Opponent: práce: akad. arch. Jindřich Kočí

Final exam date: 20. 6. 2019

Awarded academic degree: MgA.

Prague, 2019

## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

ZOBRAZOVÁNÍ ALTERNATIVNÍCH SVĚTŮ VE SVĚTOVÝCH FANTASY FILMECH

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

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta

## Upozornění

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



## **Abstrakt**

Diplomovou prací na téma „Zobrazování alternativních světů ve světových fantasy filmech“ zaměřuji převážně na fantasy subžánr „hrdinské fantasy“. V teoretické části se snažím vysvětlit pojem fantasy jako celek a postavení fantasy filmu v průběhu historie. Dále rozebírám vybraná díla, která jsou z různých období, a tudíž mohu lehce popsat hlavní principy, kterými alternativní svět na plátně vyobrazovali. V autorské části této práce výtvarně zpracovávám knihu od autora Andrzej Sapkowskiho „Zaklínač: Krev elfů“, do podoby možného filmu. Snažím se zpracovat nejdůležitější prostředí, a tak vytvořit jasný obraz o podobě alternativního světa Zaklínače.

## **Abstrakt**

The thesis on the topic of „Displaying alternative worlds in world Fantasy films“ focuses mainly on the fantasy subgenre of „heroic fantasy“. In the theoretical part I try to explain the concept of fantasy as whole and the position of fantasy film in the course of history. Next, I analyze selected works that are from different periods and therefore I can easily describe the main principles that the alternative world depicted on the screen. In the author's part of this work, I artfully work on a book by Andrzej Sapkowski, „The Witcher: Blood of elves“, into a possible film. I try to depict the most important environment and thus create a clear picture of the alternative world of the Witcher.

## **Poděkování**

Ráda bych poděkovala panu prof. Ing. arch. MgA. Ondřeji Nekvasilovi za vedení diplomové práce a za možnost přihlídnutí k profesionální praxi, která mi poté umožnila i jiný pohled na celou práci.

Dále bych ještě chtěla poděkovat své kamarádce Zsuzsi László, která byla ochotna zodpovědět všechny mé dotazy týkající se formální stránky diplomové práce.

# Obsah

1	Úvod .....	9
2	Zobrazení alternativních světů ve světových fantasy filmech .....	10
2.1	Fantasy film .....	11
2.1.1	Stručná historie Fantasy filmu .....	12
2.2	Zobrazování alternativních světů .....	15
2.3	Vybrané příklady fantasy filmů z oblasti Hrdinská fantasy meč a magie .....	18
2.3.1	Nekonečný příběh (Neverending story) .....	19
2.3.2	Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe) .....	28
2.3.3	Barbar Conan (Conan the Barbarian) .....	34
2.3.4	Excalibur .....	40
2.3.5	Pán prstenů: Společenstvo prstenů (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring) .....	46
2.4	Závěr .....	54
2.5	Obrazová příloha k vybraným filmům .....	55
3	Výtvarná koncepce filmu „Zaklínač: Krev elfů“ podle knihy Andrzeje Sapkowskiho. ....	70
3.1	Děj .....	70
3.2	Výtvarná koncepce hlavních prostředí .....	72
3.3	Breakdown .....	78
3.4	Perspektivy .....	86
3.5	Obrazové reference vyobrazených prostředí .....	116
4	Seznam použité literatury a jiných zdrojů. ....	130



# 1 Úvod

Práce je rozdělena dvě části. Teoretická a autorská. V teoretické části se snažím co nejlépe popsat, co znamená pojem fantasy film celkově a co znamená pro mne. Nejdříve se zaměřuji na, už obecně daná, pravidla tohoto žánru a poté se je snažím více rozvést k mému tématu. Žánr fantasy je rozebírán už mnohokrát, bohužel k mé práci je jeho vysvětlení velmi důležité. Pro lepší přehled představím i stručnou historii tohoto žánru a vždy se snažím čtenářovi představit ony imaginární světy. V další části teorie popisuji pět mých vybraných filmů. Jsou to zástupci hrdinské fantasy, na kterou se v celé práci zaměřuji nejvíce. Filmy jsem si vybrala z různých dob natáčení, abych mohla jasně přiblížit metody vytváření alternativních světů. Svět magie je tu s námi už od nepaměti, jen nám byl předkládán vždy v jiných formách. Režiséři nepotřebovali vyvinuté vizuální efekty, počítače nebo složité technologie k natočení magických scénérií.

V autorské části, na základě informací z předchozích částí, vytvářím alternativní svět já sama. Vybrala jsem si knihu, která je první ze slavné ságy o Zaklínačovi od Andrzeje Sapkowskiho. Kniha jako taková, v době kdy jsem se pro toto téma rozhodovala, nebyla jako scénář vyhotovena. To mi ale nebránilo se i přesto pokusit jí vizuálně zpracovat. Ke světu zaklínače jsem už od mala měla velmi blízko. Je ohromně rozmanitý a kouzelný, přesto však ve velké části podobný tomu našemu. Často jsem se pro jeho vykreslení inspirovala právě v teoretické části. Jelikož se jedná opět o naprosto jasný subžánr hrdinské fantasy, je tu zastoupena ve velké míře příroda. Myslím si, že v rozebíraných filmech jsem měla plno možných příkladů způsobu, jak ji vyobrazit, aby filmu dodala správnou magickou atmosféru.

## 2 Zobrazení alternativních světů ve světovýchfantasy filmech.

### 2.1 Vývoj žánru Fantasy.

Jak můžeme definovat žánr fantasy? A co je to vlastně žánr? Výraz pochází z francouzského „genre“ a v překladu se jedná o jiný výraz pro „typ“ nebo ještě lépe „kategorii“. Můžeme tedy říct, že žánr nám už předem napovídá, co můžeme od filmu očekávat. Jak napsal Thomas C. Foster ve své knize **„Víme, že filmy mají tendenci se sami sobě podobat, proto nás nepřekvapí, že se dají rozdělit do poměrně omezeného počtu kategorií.“**<sup>1</sup> To, že film spadá do určitého žánru, znamená, že splňuje určité typické požadavky, či konvence pro příběh. Nikde asi nejsou tato pravidla a zásady sepsaná a nikde není řečené, že pokud chcete natočit například western, musíte použít veškerá „klišé“. Můžeme ale čekat, že uvidíme kovboje, bude se střílet a děj se bude odehrávat v určitém prostředí pro western typický. Někdy nás ale struktura určitého žánru limituje a tak se stává, že se promíchá s jiným a jde napříč žánry, které se prolínají. Toto vzájemné ovlivňování může film zase posunout dále a ukázat nám jiné možnosti. Film se tak může, ale samozřejmě i nemusí, stát zábavnějším. Pojdme se tedy teď bavit přímo o žánru fantasy. Fantasy je rozsáhlý a bohatý literární žánr, který se stal v průběhu 20. století velmi oblíbeným. Můžeme za to poděkovat časopisům, které nechávaly mladé spisovatele přispívat svou tvorbou. Tak se jednou v jednom „pulpmagazínu“<sup>2</sup> objevil dobrodružný komiks s hrdinou jménem Nemo. Autorem byl Winsdor McKay a jeho příběhy nezasadil na divoký západ ani do let prohibice, ani na jinou planetu, nebo někam jinam v reálném světě. McKay si vytvořil svůj vlastní svět, do které vsadil krásné princezny bydlících v zámcích, z kterých přecházel zrak a které byly umístěné na roztodivná skalnatá místa, hrdinové bojovníci museli bojovat s hrůznými netvory a zlý čarodějové spřádali své plány jak se stát ještě mocnějšími. Tento svět se nazýval Slumberland. Byla to země snů. Tyto příběhy se nedaly zařadit do dobrodružné literatury ale ani do vědecké fantastiky, jednoduše to byla fantazie a od toho v anglickém překladu Fantasy. Robert E. Howard, zase v roce 1930 přivedl na svět dodnes jednoho z nejznámějších hrdinů, postavu siláka Conana z Cimmerie, o několik let později, tehdy ještě málo známý Tolkien v Anglii publikoval knížku „Hobit aneb Cesta tam a zase

<sup>1</sup> FOSTER, Thomas C. *Jak číst film: cinefilův průvodce po světě pohyblivých obrázků*. Přeložil Lucie CHLUMSKÁ. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-183-4. s. 207

<sup>2</sup> Tehdejší levné časopisy zabývající se fikčními příběhy

zpátky“, která byla určena převážně dětem. Naprostý světový boom fantasy s pravými „Never-Never Landy“<sup>3</sup> přišel ale až trochu později v roce 1954 po vydání slavné trilogie Pán prstenů. Když v Americe vyšla jeho paperbacková verze v roce 1965-1966 začalo šílenství a zrodil se nový žánr. V průběhu let se zrodilo plno dalších kultovních děl, z nichž bych ráda zmínila díla jako „Alenka v Říši divů“ od Lewise Carolla, „Čaroděj ze země Oz“ od Franka Bauma nebo „Letopisy Narnie“ od C. S. Lewise (ta vznikla dokonce ještě před Pánem prstenů, ale oceněna byla až po úspěchu Tolkienovi trilogie).

## 2.1 Fantasy film

Většina informací o fantasy se zaměřuje na literární žánr, ale dost z toho se dá aplikovat i na filmové odvětví. V angličtině existuje souhrnný termín „*speculative fiction*“<sup>4</sup>, který zahrnuje jak žánr fantasy, tak science fiction a horor. Mezi těmito třemi kategoriemi jsou velmi často tak malé rozdíly, nebo se vzájemně natolik ovlivňují, že je vhodnější tyto žánry označit tímto „*speculative fiction*“ termínem a vyhnout se tak nesprávnému „zaškatulkování“. Ačkoli science fiction a horor jsou nepochybně typy fantasy, přesto mezi nimi dokážeme najít značné rozdíly. Například v práci s tématem, zápletkou a hlavně ikonografií. **„Zatímco sci-fi se opírá o vědecké paradigma, technologie, fakta a příslušenství, které vytvářejí hypotetické, ale vědecky věrohodné scénáře, fantazie není předmětem takových omezení. Fantasy nepotřebují přesvědčit diváky, že jejich příběh je realistický - spíše, vyzývá diváky, aby dočasně rozšířili svou důvěřivost - tedy frázi tak často spojenou s tímto žánrem, „ochotné pozastavení nedůvěry“. Spíše než příležitost k vědě, fantazie upřednostňuje kouzelné nebo mystické vysvětlení. Fantazie filmy jsou obvykle logicky konzistentní, ale jejich vnitřní logika patří do imaginárního než vědeckého světa. Ačkoli ikonografie sci-fi zahrnuje kosmické lodě, počítače a paprsky, fantasy film obsahuje naopak létající koně, křišťálové koule nebo kouzelné hůlky. V praxi jsou však mnohé filmy hybridy.“**<sup>5</sup>

Jasně ale je, že pokud filmař používá hodně detailní záběry na herce, zobrazující jejich strach, a i diváci pociťují strach, pohybujeme se v žánru hororu. Pokud však

<sup>3</sup> Země snů

<sup>4</sup> V českém překladu spekulativní fikce

<sup>5</sup> Fantasy Films: QUESTIONS OF GENRE. <http://www.filmreference.com/> [online]. Advameg, Inc., ©2019 [cit. 27. 5. 2019]. Dostupné na: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Fantasy-Films-QUESTIONS-OF-GENRE.html> (přeloženo autorem).

nám záběry ve filmu předkládají obrazy větších celků světa a objeví se tam lidé z jiné planety a pokročilé technologie, můžeme si vsadit, že se díváme na film z žánru science fiction.

### 2.1.1 Stručná historie Fantasy filmu

Za první fantastické filmy můžeme považovat (stejně jako za první sci-fi a horory) snímky od francouzského režiséra George Mélièse. Jeho snímky jako *Cesta na měsíc* (1902) nebo *The Kingdom of the Fairies* (1903) se vyznačovaly neskutečnou výtvarnou propracovaností. Méliès se ve svých filmech inspiroval fantaskními světy, na plátně zhmotňoval nejrůznější mýtická stvoření. Jeho díla se však ještě nedají považovat za čistě fantasy filmy. Ty přišly až později, a to ve 20. letech 20. století. Ve zlaté éře němého filmu tvůrci nejčastěji brali inspiraci z knižních románů. Vznikla tak první verze známého příběhu *Peter Pan* (1924), nebo *Čaroděj ze země Oz* (1925). Fritz Lang také natočil výjimečné expresionistické dílo *Metropolis* (1927). *Metropolis* řadíme spíše asi do žánru sci-fi, ale byla by škoda nepřipomenout si jeho neuvěřitelné kulisy města budoucnosti, které mělo připomínat bájnou Babylónskou věž a její zánik. Ve 30. letech, v době příchodu zvuku do filmového průmyslu se nejpobulárnějšími staly dobrodružné filmy, pohádky a fantasy horory, jehož nejznámější zástupce je legendární *King Kong* (1933) využívající „stop-motion animaci“<sup>6</sup> pro zhmotnění obrovského opičáka od režiséra Meriana C. Coopera. Jako zástupce pohádek uvedu jednu z nejznámějších příběhů a to *Sněhurka a sedm trpaslíků* (1937) od Walta Disneyho, který se poté začal soustředit na adaptace pohádek jako například *Pinocchio* nebo *Bambi*. V této době se velice oblíbeným subžánrem fantasy stává právě dobrodružný film. Na plátně se zhmotňují vzdálené nebo mýtické civilizace jako třeba bájně Himalájské království Šangri-la, kde nikdo nestárne v *Lost Horizon* (1937) od Franka Capry. 40. léta se stále nesly ve znamení dobrodružných fantasy filmů. S příchodem barevného filmu se kultovním filmem stává Oscarem oceněný snímek *Zloděj z Bagdádu* (1940), svět z Arabských pohádek plný létajících koberců. Ožívují se i další mýtičtí hrdinové jako *Námořník Sindibád* (1947) v hlavní roli s Douglasem Fairbanksem. Stále také vznikaly animované filmy pod taktovkou Walta Disneyho, který se inspiroval v žánru klasických pohádek, jako například *Alenka v Říši divů* (1951) nebo *Šípková Růženka* (1959), určené

---

<sup>6</sup> Technika fázové nebo pookénkové animace

nejmenším divákům. Oproti tomu Jean Cocteau natočil vážnější snímek pro starší diváky, a to *Kráska a zvíře* (1946), romantické fantasy bourající hranice žánru pohádek. Během druhé světové války vzniklo i pár snímků v duchu Bangsian fantasy. Díla se vyznačují tím, že se děj odehrává v prostředí posmrtného života. Využívají nadpřirozených postav a ústřední prostředí bývá většinou nebe/peklo. Za příklad bych uvedla film *The Devil and Daniel Webster* (1941), jehož příběh vypráví o farmáři zaprodávající svou duši ďáblu. V 60. letech se fantasy film začíná dostávat více do popředí díky filmům od Raye Harryausena, který používal metodu stop-motion. Tímto trikem vdechoval život kostlivcům, harpiím, hydrám a dalším mytologickým příšerám ve snímcích o *Sindibádovi* (1977) nebo *Tajuplný ostrov* (1973) (adaptace slavného románu Juliuse Verna). V tomto období, slaví obrovský úspěch nový směr vzniklý v Itálii, ač původně méně kvalitní a nenáročný, a to fantasy pro dospělé „meč a sandály“. Tyto snímky byly označeny jako „meč a sandály“ jednoduše proto, že se dobrodružství odehrávala nejčastěji ve starověku či středověku a hlavní hrdina měl při boji s nepřáteli na nohou sandály a v ruce meč. Režiséři hledali náměty v řecké mytologii jako například snímek *Herkules ve středu Země* (1961). Za zmínku stojí určitě i populární komedie uskupení Monty Python, nejznámějším z nichž je *Monty Python a Svatý grál* (1975) snímek z dílny Terryho Gilliama a Terryho Jonese parodující artušovskou legendu, který propagoval „humornou fantasy“.

80. léta bylo období velkého boomu žánru fantasy. Žánr meč a sandály se pomalu vyčerpával. Ray Harryhausen v *Souboji Titánů* (1981) naposledy vdechl život Kyklopům, Meduse s hady místo vlasů nebo *Pegasovi*<sup>7</sup> pomocí stop-motion triku. Námětům z řecké mytologie odzvonilo a na scéně se objevují filmy *Excalibur* (1981) od Johna Boormana o Králi Artušovi, *Legenda* (1985) Ridleyho Scotta nebo trilogie Terryho Gilliama *Zloději času, Baron Prášil a Brazil* (1981-1986) se surrealistickými prvky. Největší průlom přišel s adaptací Barbara Conana. Film *Barbar Conan* (1982), s hlavním protagonistou mladým Arnoldem Schwarzeneggerem, byl podnětem ke vzniku fantasy žánru „meč a magie“. Tomuto filmu se budu podrobněji věnovat ve vybraných příkladech. V této době tvůrci fantasy filmů začali experimentovat s mixováním prvků jiných žánrů, například *Velké nesnáze v malé Číně* (1986) režiséra Johna Carpentera, který kombinuje akční efekty bojového umění kung-fu, exotické prostředí Číny s mytickými démony v humorných situacích. Dalšími zajímavými filmy, které rozhodně stojí za zmínku, jsou *Temný krystal* (1982) a *Labyrint* (1986) od režiséra Jima Hensona, či *Highlander* (1986), ve kterém režisér Russell Mulcahy

---

<sup>7</sup> Okřídlený kůň z řecké mytologie

vytvořil nesmrtelného hrdinu, putujícího světem přes čtyři sta let až do naší doby. Nesmím také opomenout jednu z největších senzací 80. let trilogii George Lucase *Star Wars* (1977-1983). Fenomén vědecké fantastiky se vymykal všem doposud vzniklým snímkům. Můžeme tedy uzavřít, že 80. léta byla bohatá na nové směry. Korunu tomuto období nasadil zástupce současné urban fantasy snímek *Batman* (1989) od režiséra Tima Burtona, kterému se podařilo ztvárnit temné velkoměsto Gotham naprosto úchvatně.

Slávu 80. let se v letech 90. již nepodaří zopakovat. Meč a magie pomalu mizí. Zachránit se ho pokouší Rob Cohen se svým snímkem *Dračí srdce* (1996) v čele s prvním CGI<sup>8</sup> vytvořeným drakem kterému propůjčil svůj hlas Sean Connery. Fantasy tak nabírá trochu jiný směr. Vrací se oblíbenost snímků s nadpřirozenými jevy. *Vrána* (1994), *Seznamte se, Joe Black* (1998) nebo *Drákula* (1992) jsou perfektní příklady.

21. století s rozmachem CGI technologií, dalo vzniknout velkým výpravným filmům. Najednou to opravdu byly ty fantastické světy snů. Fenomén *Harry Potter* (2001-2011), který spojil svět magie a kouzelníků se světem obyčejných lidí v nás vyvolával pocit, nic není nemožné. Na druhé straně Peter Jackson natočil veleúspěšnou trilogii podle knih J. R. R. Tolkiena *Pán Prstenů* (2001-2003). Jackson všechny tři díly točil najednou jako dvanáctihodinový film, který poté rozdělil na jednotlivé díly. Poslední díl *Pán prstenů, Návrat krále* (2003) byl oceněn jedenácti Oscary. Takovému úspěchu se nikdy historicky předtím netěšil žádný fantasy film, a to ani vzdáleně. Prvnímu dílu se budu ještě podrobněji věnovat v další části této práce. Tato trilogie odstartovala nový směr ve fantasy, který dostal název „hrdinská fantasy“. Příběhy se zaměřují na hrdiny, kteří se pro záchranu světa musejí utkat s nepřáteli v podobě různých nestvůr, se zlými mágy a nakonec s temným pánem. Do tohoto žánru se zcela nepochybně řadí i zfilmovaná sága *Letopisy Narnie* (2005-2010). Taktéž se budu prvnímu dílu této trilogie, *Letopisy Narnie, Lev čarodějnice a skříň* (2005), věnovat později. Filmy o více pokračováních začaly být velmi oblíbené. Vznikla tak série *Piráti z Karibiku* (2003-2017), zasazená do prostředí Ameriky 19. století.

Nelze opomenout jeden z největších fenoménů dnešní doby vzniklého z obliby urban fantasy. Superhrdinské fantasy. Superhrdinové zachraňující svět se stali *blockbustery*<sup>9</sup> 21. století. Pro příklad můžeme uvést veškeré filmy od studia Marvel. S vývojem fantasy filmů vznikl i nespočet dalších subžánrů, na jejichž podrobnější popis však v rámci kapitoly zabývající se stručnou historií není prostor. Pro účely

---

<sup>8</sup> Computer-generated imagery

<sup>9</sup> Anglický pojem, který označuje díla vzbuzující masový zájem

této diplomové práce jsem se proto snažila vybrat ty subžánry fantasy filmů, na které se v dalších kapitolách své práce podrobněji zaměřím.

## 2.2 Zobrazování alternativních světů

Pro shrnutí se inspiroji rozdělením subžánrů fantasy podle diplomové práce Magdalény Novákové na téma „Fantasy jako novodobý fenomén ve světové kinematografii na přelomu 20. a 21. Století“<sup>10</sup>.

- **Historická fantasy** - Nejčastěji se příběhy odehrávají v historickém světě podobnému například našemu středověku. Není tu tolik prvků magie. Tvůrci využívají reálných lokací bez velkého použití vizuálních efektů. Můžeme zde najít odkazy na skutečné události v historii.  
(*Excalibur (1981)* - příběh je založen na Artušovské legendě)
- **Meč a magie (sword and sorcery)** - Příběhy se také odehrávají nejčastěji ve starověku a středověku. Není tolik důležité detailní vykreslení celého světa se všemi logickými návaznostmi, ale důraz se dává na hrdinu typu „silák“, který bojuje s nepřáteli a stačí mu k tomu meč a na nohách sandály, proto se někdy tomuto subžánru přezdívá „meč a sandály“. Už se více pracuje s magickými prvky, prostředí může připomínat reálnou krajinu našeho světa. Většinou se jedná o blízký východ, nebo jiné exotické destinace, ale vždy je vybraná krajina něčím ozvláštněna. Skály jsou strmější, a tudíž nebezpečnější, sídla nepřátel umístěna na nejrůznějších, logiku postrádajících, místech a tak dále. Hrdina putuje od jednoho nebezpečí k druhému.  
(*Barbar Conan* - typický příklad silného hrdiny)
- **Hrdinská fantasy (high fantasy)** - V hrdinské fantasy je už alternativní svět kompletně celý smyšlený. Nelze popřít inspiraci ze zajímavých lokalit našeho světa, ale vždy jsou ještě něčím umocněné. Jejich tvůrci často využívají CGI

---

<sup>10</sup> NOVÁKOVÁ, Magdalena. *Fantasy jako novodobý fenomén ve světové kinematografii na přelomu 20. a 21. století*. Praha, 2016. Diplomová práce. Akademie Múzických Umění v Praze. Vedoucí práce Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová.

technologie. Tyto imaginární světy plné magických věží, zámků, skalních nebo přírodních měst, jsou tak komplexně vyřešené, že si k nim můžeme nakreslit mapu. Ani jeho obyvatelé nám lidem nejsou vždy podobní. Žijí tu pospolu různé rasy od lidí, trpaslíků elfů až po gnómy, hobity, jezerních příšer, či lesních příšer. Hrdina je většinou osudem předurčený tento svět zachránit, a tak putuje a dostává se do nejrůznějších nebezpečí, až se nakonec utká s temným mágem (dobro vs. zlo) a svět zachrání. Ne vždy však tyto příběhy končí šťastně. Často se stává, že hrdina se pro „vyšší princip“ musí obětovat. (*Pán prstenů* - Frodo putuje světem Středozemě za záchranu celého jejího obyvatelstva)

- **Temná fantasy (dark fantasy)** - často využívá prvky hororu, nadpřirozených jevů, příšer. Typickým příkladem jsou upíři, démoni, temné síly, černokněžníci. **„Atmosféra příběhů je systematicky budována pomocí určitých motivů jako např. kříž u cesty, hřbitovní zeď nebo opuštěný dům a tyto motivy vzbuzují nejčastěji záporné temné pocity (odtud temná fantasy) jako např. strach, porážka nebo ztráta někoho blízkého.“<sup>11</sup>** Pro atmosféru tohoto typu je nejvhodnější zasadit příběh do období středověku, kterému se často také říká období temna. Zem byla zpusťována válkami, hladomorem, nemocemi. Lidé se upínali k náboženství, upaloval čarodějnice a pro co neměli vysvětlení, bylo dílem pekla. Celkově jsou filmy tohoto subžánru velmi tmavé, nepoužívají se tolik kontrasty, poněvadž tu není klasický souboj mezi dobrem a zlem. Hlavní hrdina není vždy čistě dobrý, můžeme o něm mluvit i jako o antihrdinovi. Často se jedná o vyvržence společnosti, nájemného zabijáka nebo zloděje.

(*Solomon Kane* - svět sužují temné síly, *Van Hellsing* - lovec upírů)

- **Vědecká fantasy (science fantasy)** – Když smícháme vesmírné lodě a magii, vznikne nám přesně tento subžánr. Nejlépe si ho jde vysvětlit na jeho zástupci *Star Wars*. Příběh se odehrává ve vzdálené galaxii, nejčastější prostředí je vesmírná loď, k dispozici jsou nejrůznější technologie a ani města nevypadají jako ze středověku. Velké zastoupení tu má ale i magie. V klasických science fiction filmech (i literatuře) je veškerá „magičnost“ právě v technologickém

---

<sup>11</sup> JIRANOVÁ, Lenka. *Svět fantasy - hrdinové světa fantasy*. Praha, 200n. I. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce Doc. ak. mal. Jaroslav Dvořák.



vývoji. Není tu prostor pro nadpřirozené jevy, magické síly, kouzla. Abych to upřesnila, máme tu zástupce vědeckého pokroku – vesmírná loď, androidi, světelný meč a zástupce magie – vesmírná „životní“ síla, vidění budoucnosti, telepatie.

**„Sci-fi dělá „nepravděpodobné možným“, zatímco fantasy dělá „nemožné pravděpodobným““<sup>12</sup>**

Jedna odnož science fantasy rozhodně stojící za zmínku je „meč a planeta“. Jedná se o dobrodružství archetypálních archaických hrdinů bojujících na jiných planetách. (*Planeta Krull* – UK, 1983, r. Peter Yates)

V tomto subžánru fantasy se už bez CGI technologií neobejdeme. Oproti předchozím subžánrům jsou ale tyto alternativní světy mnohem vyspělejší. Dostává se nám pohled na kontrast mezi „kouzelnou“ přírodou nebo naopak vyprahlou pouští neobyvatelné planety a „megaměsty“ plnými mrakodrapů.

- **Urban fantasy** - Urban znamená městský. Z tohoto významu můžeme tedy jednoduše určit, že urban fantasy se odehrává ve městě. Nejčastěji je příběh zasazen do současnosti, ale jsou i filmy, které se odehrávají v budoucnosti, či minulosti. Města mohou být reálně existující nebo naprosto smyšlená, rozhodně ale hrají jednu z hlavních rolí. Temné uličky, vysoké budovy s výhledy na noční město, továrny nebo podzemní tunely jsou neodmyslitelnou součástí příběhu. Naši hrdinové se pohybují mezi realitou a alternativními světy, které jsou „obyčejným“ lidem skryté. V těch alternativních světech žijí různé magické bytosti, celkem často i velmi temné. Můžou to být upíři, démoni, čarodějové, bytosti z úplně jiných světů nebo prostě jen lidé s magickými schopnostmi. Tvůrci často používají různé prostředky na zobrazení rozdílu mezi těmito světy. Hrají si s kontrastem a barevností, kdy v některých případech reálný svět desaturují a naopak ten magický přikráší barvami.

(série o *Harrym Potterovi* – prolínání kouzelnického světa s reálným světem současnosti, *Noční hlídka* – děj se odehrává v Moskvě, reálný svět vs. Magický svět Světla a Tmy, které proti sobě bojují, (*Batman* – legendární město Gotham)

---

<sup>12</sup> NEFF, Ondřej; OLŠA, Jaroslav. Encyklopedie literatury science fiction. Praha: AFSF, H&H, 1995. ISBN 80-85390-33-7. Kapitola Science fantasy, s. 32.

- **Superhrdinská fantasy (superheroes fiction)** – Superhrdinská fantasy vznikla velmi nedávno z oblíbených komiksů. Hlavní hrdina je obdařen nadlidskými schopnosti, které využívá k záchraně světa nebo dopadení zloduchů. Příběh se ve většině případů odehrává v našem reálném světě s možností existence jiných alternativních.

(*Avangers* (2012-2019) – tým superhrdinů zachraňuje svět)

Fantastika zobrazování alternativních světů s námi byla celou dobu, od prvních jeskynních maleb až po obrazy Picassa. Od těchto dob se toho, snad kromě materiálu, na který jsou vyobrazeny, moc nezměnilo. To že lidstvo takto tvoří od samého počátku, je důkazem toho, že potřebujeme vizuální vjemy, které jsou dobře zpracované a uchovávané, abychom se k nim mohli vracet a připomínat si je. Proto se film vyvíjí takovou rychlostí.

## **2.3 Vybrané příklady fantasy filmů z oblasti Hrdinská fantasy meč a magie**

### 2.3.1 Nekonečný příběh (Neverending story)

(Západní německo/USA, 1984, 94 min – USA verze 104 min – německá verze)

- *Režie:* Wolfgang Petersen
- *Předloha:* Michael Ende
- *Scénář:* Wolfgang Petersen, Herman Weigel
- *Kamera:* Jost Vacano
- *Střih:* Jane Seitz
- *Producenti:* Bernd Eichinger, Dieter Geissler
- *Art Direction:* Johann Kott, Herbert Strabel, Gotz Weidner
- *Set Decoration:* Rolf Zehetbauer
- *Costume Design:* Count Ul De Rico, Diemut Remy

#### Děj:

Příběh vypráví o mladém stydlivém chlapci jménem Bastian Balthazar Bux, který po smrti maminky vyrůstá pouze s otcem. Ve škole ho šikanují a tak raději utíká ke knihám a jejich příběhům. Jednou takhle při cestě do školy, aby se vyhnul svým šikanátorům, se schová do nedalekého knihkupectví, kde vyruší starého a mrzutého knihkupce. Pomalu se však dají do řeči a pan Coreander mu po uvážení ukáže jednu ze svých knih. Jmenuje se „Neverending story“. Bastianovi se hned zalíbí a ve chvíli knihkupcovi nepozornosti s ní odchází pryč a v obchodě nechává pouze napsaný slib, že knihu vrátí. Bastian je knihou tak zaujatý, že po příchodu do školy rovnou zamíří ke dveřím, které vedou na půdu. Tam začne pomalu knihu číst a my se i s ním dostáváme do světa Fantazie.

Kniha začíná popisem světa Fantazie jako světa, který je pomalu pohlcován zlou silou zvanou „Nicota“. Pomalu se začínají některé části světa ztrácet, obyvatelé Fantazie to popisují tak, to je, jako kdybyste oslepli. Všichni doufají, že Dětská Císařovna vše zachrání, a tak se scházejí na její slonovinové věži. Bohužel se dozvídají, že Dětská Císařovna je chorá. Jak se Nicota rozšiřuje, Císařovna chřadne. Pomoci jí může pouze bojovník Atreyu. K překvapení všech je Atreyu pouze chlapec, přesto se vydává na svou cestu za záchranu světa Fantazie. Pomoci mu má magický medailon Aurnyn, který představuje veškerou moc Císařovny, kterou ale nesmí, stejně jako jí nikdy nevyužila Dětská Císařovna, využít. Musí se na cestu vydat beze zbraní a vše musí soudit stejně, dobro i zlo. Atrey se tedy vydává na cestu nejprve za

prastarou želvou Morlou. Cesta k ní vede přes bažiny smutku a beznaděje. Kdo začne pociťovat zoufalství, propadne se do hlouby černého močálu. Atrey chráněn mocí medailonu neztrácí víru a naději, ale jeho věrný kamarád kůň Artax začíná zpomalovat a propadat se a táhnout Atreye zpět. Nakonec není možnost jak ho zachránit a bahno Artaxe pohltí. Atrey poté přichází na Rohovou horu, která se ukáže být želvou Morlou. Atrey se od ní snaží zoufale zjistit odpověď na otázku, jak zachránit Dětskou Císařovnu a tím celou Fantazii. Morla pouze zahořkle odpoví, že nic není důležité. Je zosobněním vzpomínek, vše je pro ni lhostejné, protože zažila už tolik, že vše je pro ni pomíjivé. Nakonec ale Atreye posílá na druhý konec světa, deset tisíc mil daleko k Jižnímu Orákulu s jedinou radou a to, že Dětské Císařovně se musí vymyslet nové jméno. Atrey pomalu podléhá zoufalství a snaží se uniknout z bažin, když ho náhle zachraňuje Šťastný drak Falko. Falko je rychlo-létající Šťastný drak, který se vzhledem podobá psovi. Atreye odnáší skoro až k Jižnímu Orákulu. Cesta k Orákulu vede přes dvě magické brány. **„První brána má podobu dvou sfing, které si navzájem hledí do očí, ale nic nevidí. Naopak vysílají všechny hádanky světa. Nikdo nesnese stát v jejich zorném poli. Projde jen ten, koho nechají projít, když zavřou oči.“**<sup>13</sup> Atrey projde na poslední chvíli a dostává se před zrcadlo vědění, které vidí „pravé já“ člověka, které nám ukáže. Atrey v odraze zrcadla uvidí Bastiana. Bastian nevěří, co čte a knihu odhodí. Jeho rozum mu říká, že to přeci nemůže být pravda, ale srdce a zvědavost ho nutí jít v příběhu dál. Tato symbolika nám říká, že to není jen Atreyův příběh, je to hlavně příběh Bastiana, který musí uvěřit. Za bránou se setkává znovu se sfingami, které mu prozradí, že nové jméno Dětské Císařovně musí dát lidské dítě.

Atrey letí na Falkovi hledat hranice Fantasie, která ale žádné hranice nemá. V bouři padá z Falkova hřbetu a v moři ztrácí medailon Auryn. Probouzí se sám na neznámém pobřeží nedaleko opuštěných ruin. Po chvíli putování nachází na řetěz přivázaného vlkodlaka Gmorka. Atrey se od něj snaží zjistit, jak se dostat do světa lidí, dostává novou naději. Po chvíli jejich rozhovoru se ale dozvídáme, že Gmork slouží Nicotě. **„Pro naději nemáš sebemenší úvod, synáčku – ať máš za lubem cokoli. Jestli se objevíš ve světě lidí, pak už nebudeš tím, čím jsi tady. To je právě to tajemství, o kterém ve Fantazii nikdo nic neví... Víš, jak se vám tam**

---

<sup>13</sup> FRANČE, Vojtěch. Nekonečný příběh: Symbolická interpretace interpretace knihy Michaela Ende. Grafologie a Psychologie [online]. Praha: Vojtěch Franče, [2007] [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.com/2008/05/michael-ende-nekonecny-pribeh.html>

říká?“ „Ne,“ zašeptal Atrey. „Lži!“ vyštěkl Gmork.“<sup>14</sup> Gmork nám v příběhu představuje jakési alterego Atreye, jeho dospělou stránku plnou cynismu a polopravd, které jsou horší než lži. Gmork říká, že když lidé přestanou vytvářet své vlastní fantazie a imaginace, začnou být závislí na vnějších podnětech, a tím být zmanipulovatelní, a to právě Nicota chce. Nakonec ho ze spárů Gmorka a rozšiřující se Nicoty zachraňuje Falko a odnáší ho do Slonovinové věže za Dětskou Císařovnou. Atrey se jí velmi omlouvá, že zklamal a nenaplnil své poslání, a nemohl jí tak zachránit. Dětská Císařovna mu však odpovídá, že naopak udělal vše správně. Přivedl to lidské dítě sebou k ní. Bastian, který čte knihu na půdě školy, nejdříve nevěří, nechápe co se děje, pak ale Dětská Císařovna začne mluvit skrz knihu přímo k němu. Nicota pomalu pohlcuje i Slonovinou věž a Dětská Císařovna prosí Bastiana, aby jí pojmenoval, aby jí dal její nové jméno, které už má vymyšlené. Nakonec Bastian vyskočí a z okna půdy zakřičí jméno „Moonchild“ (Měsíčnice). V tu chvíli se setkává ve tmě přímo s Dětskou Císařovnou, která mu děkuje a podává mu poslední zrno písku Fantasie. Vše musí zase začít od začátku, od zrnka písku. Tím příběh končí. Dále jsou natočené ještě dva díly. Druhý, který svým obsahem odpovídá druhé půlce knížky, přišel až o 6 let později, ale už bez takového úspěchu, jako první díl. A třetí, který už nemá s knihou nic společného, o deset let později a byl naprostým propadákem.

### **Scénografie:**

Nekonečný příběh byl ve své době nejdražší film v evropské produkci. Dražší byl vyhotoven už jen v USA nebo Sovětském svazu. Největší část filmu byla natočena v bavorských studiích v Mnichově. Exteriéry reálného světa byly natočeny ve Vancouveru v Kanadě <sup>obr. 01</sup>. Autor knihy s filmem ale nebyl spokojený. Údajně nevystihla pravou myšlenku knihy. Michael Ende se snažil za každou cenu zastavit distribuci filmu, což se mu nepovedlo. Nakonec ho alespoň vymazali z hlavních titulků, a tak nebyl s filmem už spojován. (Nevymazali ho však úplně, jeho jméno je na konci titulků uvedeno malým písmem)

Režisér Wolfgang Petersen ve filmu musel pracovat se zobrazením reálného světa i toho alternativního. V 80. letech se vizuální efekty ještě nedělaly samozřejmě tak snadno jako dnes, tudíž to pro něj musela být opravdu výzva, vytvořit tolik

---

<sup>14</sup> FRANČE, Vojtěch. Nekonečný příběh: Symbolická interpretace interpretace knihy Michaela Endeho. Grafologie a Psychologie [online]. Praha: Vojtěch Franče, [2007] [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.com/2008/05/michael-ende-nekonecny-pribeh.html>

fantasijních bytostí. Podle mého názoru se mu to velmi povedlo, poněvadž Nekonečný příběh se vryl do paměti nejen dětem, ale i dospělým.

### **Reálný svět:**

Poprvé se s Bastianem setkáváme u něj doma v kuchyni při přípravě snídaně. **Kuchyně** <sup>obr. 02</sup> je jednoduchá, v typickém americkém stylu s ostrůvkem, laděna do světle béžové barvy, nic výrazného. Bastian žije pouze s otcem, což je poznat i na vybavení celé kuchyně. Ke snídani mají toust s máslem, nějaké vločky. Jinak je kuchyň čistá, vše je na svém místě, nikde žádná známka po užívání. Dalším důležitým interiérem v reálném světě je **knihkupectví**. Za prosklenými dveřmi, zvonečkem oznamujícími příchod nového zákazníka, se skrývá místnost plná knih. Knihy tu nejsou jen v regálech, ale jsou všude v místnosti, naskládané na sebe do různě vysokých komínků <sup>obr. 03-04</sup>. U prosklené stěny, rozdělené jednoduchými dřevěnými štábkami, sedí u stolu na svém starožitném křesle starý knihkupec. Na stole má spoustu na pohled velmi starých knih a jednu z nich si zrovna čte. Knihkupectví vypadá trochu, jako kdyby ani nepatřilo do naší doby. Atmosféru mu dodávají právě staré knihy nebo detaily v podobě aplik ve tvaru svícňů, dřevěné obklady stěn anebo zdobené ocelové prvky. Dále se dostáváme s Bastianem přes klasickou **školní chodbu** <sup>obr. 05</sup>, pokrytou výtvarnými školáků, do prostředí školní půdy, kde se Bastian po celou dobu příběhu schovává. **Půda** <sup>obr. 06</sup> je typická stará podkrovní místnost plná haraburdí a prachu poletujícího všude kolem. Je tu vyřazený starý školní nábytek, staré knihy, stojany s kostýmy, kostlivec, vycpaná zvířata a plno dalšího. Uprostřed všech těchto krámů je prkenná podlaha osvětlena pruhem světla ze střešního okna. Zde si Bastian vytvoří svůj čtecí koutek z matrace a deky.

V reálném světě je vše velmi světlé. Dalo by se říci, že postupně postupujeme od nejvíce všední/reálné kuchyně, přes knihkupectví, až po půdu, která už je jen krůček ke světu Fantazie. Barvy jsou laděny jemně a nevýrazně, spíše do šeda. Nepůsobí na nás nijak zajímavě.

### **Svět Fantazie:**

Jakmile si Bastian otevře Nekonečný příběh, dostáváme se i s ním do alternativního světa Fantazie.

**„V pralese svištěl vítr v korunách starých stromů. Náhle se cosi obrovitého začalo prodírat ponurým lesem.“<sup>15</sup>**

Příběh začíná v ponurém, tmavém a velmi zarostlém pralese <sup>obr. 07</sup>. Obrovské staré a zkroucené stromy, mezi nimi skály porostlé mechem a mezi tím se line tajemná mlha. Na tmavém nebi plují modro-fialová mračna. Setkáváme se zde s obyvateli Fantazie. Dvěma skřítky, kteří byli ztvárněni herci s nanismem, a obřím kamenožroutem <sup>obr. 08</sup>. Postava kamenožrouta byla vytvořena pomocí detailně propracovaného celotělového kostýmu pro člověka. Celkem byly vytvořeny kostýmy dva. Jeden na snímání z dálky, ve kterém se mohl herec i pohybovat a druhý na detailní záběry, jelikož tento měl velmi dobře propracované části obličeje, se kterými pohybovalo několik lidí, a tak maska vypadala velmi živě a realisticky. Tímto způsobem bylo vytvořeno plno dalších postav ve filmu. Byly to vlastně jakési obří polo-loutky. Celý tento exteriér lesa byl přitom vytvořen v ateliéru v Mnichově.

Jako další se nám naskytne ptačí pohled na svět Fantazie. Vidíme, že celý svět je velmi tmavý, můžeme zahlédnout jasné světlo připomínající Slunce <sup>obr. 09</sup>. Čím více se přibližujeme, zjišťujeme, že to není Slunce, ale Slonovinová věž. To že nejsvětlejší místo v celé „skomírající“ Fantazii je právě Slonovinová věž <sup>obr. 10</sup>, je velmi příznačné. Říká se jí totiž srdce Fantazie. Žije tu Dětská Císařovna, na které je veškerý život světa závislý. Když vyhasne její světlo, vyhasne vše okolo. Stejně jako Slunce. Nebe se zabarví do růžova a my konečně onu věž vidíme. Vysoká a štíhlá, na konci zakončená květem pivoňky, vyrůstající zprostřed skály. Celý výjev působí, jako rozevírající se poupě. Ostré skály obklopující zářící květ. Vše okolo hraje velmi dramatickými barvami. Fialová, rudá, tmavě zelená až skoro do černé. Na první pohled je nám jasné, že atmosféra ve Fantazii houstne a něco se děje, přesto však je pohled na Slonovinovou věž velmi krásný. Věž je zakončena třemi kruhovými plošinami, ze kterých vyrůstají jako květ další tři menší plošiny a z nich pak poupě <sup>obr. 11</sup>, kde sídlí Dětská Císařovna. Do poupěte vedou dlouhé kruhové schody vytvářející prostranství pro shromáždění všech obyvatel Fantazie <sup>obr. 12</sup>. Věž se jmenuje Slonovinová právě proto, že je vytvořená ze slonoviny. Je velmi zdobná, působí jemně, jako z mušlí, které se mohou snadno rozbít. Evokuje to v nás právě křehkost Dětské Císařovny. Po stranách schodiště vidíme dvě fontány. Ač je stále vše tmavé, z poupěte se line velmi jasné světlo. Uvnitř se nachází pouze velká postel připomínající mušli, na které sedí Dětská Císařovna <sup>obr. 13</sup>. Stěny jsou krásně zdobené

---

<sup>15</sup> ENDE, Michael. *Nekonečný příběh*. 3. vydání s tímto názvem a v tomto překladu. Přeložil Eva PÁTKOVÁ. V Praze: Albatros, 2015. ISBN 978-80-00-04150-6.

květinovými vzory. Vše je v barvě slonovinové kosti <sup>obr. 14</sup>. Je to vlastně trochu nelogické místo. Pro diváka je těžko představitelné, jak se obyvatelé Fantazie dostávají nahoru. Myslím si však, že je to právě účel světa Fantazie, nemít pro vše logické vysvětlení. Divák tak musí trochu zapojit fantazii. Zajímavostí je, že režisér Petersen byl dobrý přítel Stevena Spielberga a přátelil se i s dalšími americkými režiséry. V záběrech na shromáždění obyvatel Fantazie, kteří přišli žádat o pomoc Dětskou Císařovnu, tak můžeme zahlédnout postavy i z jiných fantasy snímků, jako jsou Star Wars, E.T. nebo Mickey Mouse. Petersen tím chtěl naznačit, že svět Fantazie je velký a jednotný, že Nekonečný příběh znamená právě ty všechny možné příběhy, co se ve fantazii lidí odehrávají a nikdy neskončí. Dekorace Slonovinové Věže byla postavená v Mnichovských ateliérech.

Do dalšího důležitého prostředí se dostáváme už jen s hlavním hrdinou Atreyem přes měnící se, většinou ne moc pohostinnou, krajinu <sup>obr. 15-16</sup>. Míjíme vyprahlé pouště, skalnaté kopce, nekonečné pole až po vysoké hory připomínající Alpy. Nakonec se dostáváme do Bažin zoufalství <sup>obr. 17</sup>. Ponuré místo plné močálů, umírajících stromů, přes které se line skoro až neprůhledná mlha. V této dekoraci, která byla postavena v ateliéru, natočili jednu z nejtěžších scén celého filmu, a to když Atreyův kůň pocítí zoufalství a pomalu se propadne do hlubin černého bahna. Ono místo propadnutí, postavili na propadle a pomocí plošiny, koně pomalu potápěli. Trvalo jim asi 3 měsíce koně vycvičit, aby se nebál a nechal se potopit bez jediného pohybu, i když na něj herec zoufale křičel. Štáb, který u této scény byl, řekl, že to bylo to nejsmutnější, co kdy viděli. Kůň opravdu neudělal jediný pohyb, i když v jeho očích byl vidět ten obrovský strach <sup>obr. 18</sup>. Uprostřed močálu a mlhy vykukuje kopec zvaný „Hora z mušlí,“ <sup>obr. 19</sup> na kterou Atrey vyleze, aby našel nejstaršího tvora Morlora. Po chvíli se hora začne hýbat a zjišťujeme, že Hora z mušlí je krunýř samotného Morlora. Morlor je totiž obří stará vrásčitá želva <sup>obr. 20</sup>. Krunýř má obrostlý mechem a špinavý od bláta, občas z jeho krunýře vyrůstá strom. Připomíná jeskyni, z které trčí želví hlava. Morlor byl stvořený také jako velká loutka, kdy její mimické svaly ovládalo přibližně deset lidí. Jeden hýbal s obočím obočí, druhý s očima, další s nosem, atd. Vždy trvalo celkem, než se těmito lidským ovladačům mimických svalů podařilo sesynchronizovat svoje pohyby, ale myslím si, že se to povedlo výborně a výsledek vypadá velmi realisticky. Pro natočení scén z močálu se jeden z největších ateliérů v Evropě musel zaplnit tunami bahna, bažin a rašelin. S pomocí fotopozadí a mlhy z horkého vzduchu a suchého ledu filmaři vytvořili dokonalé močály.



Z močálu našeho hrdinu zachraňuje Šťastný drak Falko <sup>obr. 21</sup>. Drak, který bez křídel může vzlítnout do oblak. Falko byl vyroben v životní velikosti. Petersen chtěl aby, byl podobný psovi, což se nelíbilo původnímu autorovi románu, ale Falko se chvíli po odvysílání snímku stal jedním z nejoblíbenějších filmových postav. Měl dlouhé bílé, chlupaté tělo, poseté třpytivými šupinami, zakončené dračím ocasem. Vnitřní konstrukce byla z oceli (a původně se používala) pro letadla. Hlava opravdu připomínala psa s velkýma ušima a roztomilým pohledem, vážila 200 liber, což je v přepočtu přibližně 90kg. Jeho pohyby zase ovládala skupina lidí (přibližně 18) pomocí páček, z nichž každý byl zaměřený na specifickou část těla Falka <sup>obr. 22</sup>. Když Atrey letěl na Falkovi, opravdu na něm seděl ve vzduchu před modrým pozadím a pohyby letu pomohla vytvořit kamera na pohyblivé plošině. Spolu s větráky vytvářejícími vítr při letu, byla vytvořena dokonalá iluze, i když tehdy ještě technologie nebyla na takové úrovni, jako je v dnešní době.

Pomalou se dostáváme k dekoraci Jižního Orákula. Jak už jsem psala, Jižní Orákulum tvoří tři brány. První brána je tvořena dvěma Sfingami <sup>obr. 23</sup>. Půl těla zvířecí a půl těla ženy. Zde nastal další velký střet s autorem románu, který řekl, že zobrazení Sfinx není ani trochu vhodné pro jeho příběh. Doslova je nazval „striptérkami v poušti“. Musím s autorem románu souhlasit, poněvadž příběh, který je vytvořen z velké části pro děti, přijdou příliš „obdařené“. Nicméně, Sfinxy sedí naproti sobě a hlídají průsmyk mezi skalami. Mají zavřené oči, které se otevrou pouze při průchodu živého tvora a zasáhnou vetřelce svým paprskem <sup>obr. 24</sup>. Nacházíme se pravděpodobně v poušti, vše je velmi tmavé. Pouze Sfinxy vyzařují jasné oranžové světlo. Jako kdyby nás lákaly k sobě, ale svým postavením těl a výrazy ve tváři nás zároveň odrazovaly. Při přiblížení vidíme v písku zbytky předchozích návštěvníků. Záběry se Sfingami byly vytvořeny pomocí miniatur v ateliéru a stříhů. Druhá brána je Zrcadlo, které člověku ukáže jeho pravé „já“. Zrcadlo je uprostřed zasněžené pláně, má klasický oválný tvar s rámem a je porostlé ostrými rampouchy. Atrey v něm vidí Bastiana, jak sedí na půdě a čte Nekonečný příběh. Tento trik je vytvořen prolínačkou. Atrey projde zrcadlem a ze zasněžené krajiny se dostává zpět ke Sfingám, které teď září modře. Mají za sebou hvězdnou oblohu a písečnou krajinu připomínající povrch Měsíce. Je nám jasné, že se Atrey dostal někam mimo svět, ještě dál než Fantazie.

Po návštěvě Jižního Orákula letí Atrey hledat hranice Fantazie. Vidíme opět různorodé krajiny, načež Falko vletí do bouře a Atrey spadne. Dostává se na ostrov, který je tvořen černými ostrými skalami, připomínající varhany <sup>obr. 25</sup>. Mezi nimi vede

na vrchol kopce kamenitá cesta, zakončena ruinami. Nebe je pokryté tmavými mračny, jen v některých místech prosvítá Slunce. Tato scéna na pláži byla natočena ve Španělsku v Andalusii na reálné pláži Almeria. Scény uvnitř ruin už byly natočeny v ateliéru v Mnichově.

Příběh i svět Fantazie se blíží ke svému konci. Náš hrdina už pomalu přestává věřit, že své poslání splní a Dětskou Císařovnu zachrání. To se vše odráží na krajině. Mračna jsou temnější, Nicota pomalu všepohlčuje. Atrey v ruinách, které se mu rozpadají nad hlavou, potkává Gmorka, černého vlkodlaka. S Gmorkem jsme se v průběhu příběhu už párkrát setkali. Je opět vytvořený klasickým způsobem loutky. Aby to bylo jednodušší, je detailně propracována pouze hlava a Gmorka vždy vidíme vykukovat zpoza skály, nebo stromu<sup>obr. 26</sup>. Tedy vidíme vždy jen jeho hlavu. Nicota se pomalu dostává do ruin a zvedne se silný vítr, bořící vše co mu stojí v cestě. Tady je další velmi zajímavá scéna. Atrey, který se snaží zachránit před větrem, se chytne stromu poblíž a ze všech sil se snaží udržet, i když je v podstatě rovnoběžně se zemí<sup>obr. 27</sup>. Při natáčení tuto scénu vyřešili tak, že vše postavili na plošinu, která se nahne o 90° i s kamerami, které jsou na plošině přidělané. Spolu s větráky a dekorací, která se postupně rozpadá, vytváří výborný dojem. Náročné pro praxi ale bylo, že scénu točili na několik pokusů, takže vždy museli vše vrátit do původního stavu.

Hlavní hrdina letí rozpadající se vesmírem<sup>obr. 28</sup>, představujícím svět Fantazie omluvit se Dětské císařovně, že svůj úkol nesplnil. Dostáváme se zpět do Slonovinové věže za Dětskou Císařovnou. Interiér je velmi holčičí. Evokuje to ve mně mládí Dětské Císařovny, můžeme tu zahlédnout vzory poupat, nebo mušlí. Vše v barvě slonovinové kosti, zatímco Dětská Císařovna je zahalena do jemných tylových látek. Pomalu se svět začne rozpadat, až zůstane jen Nicota<sup>obr. 29-30</sup>. Dlouho se prý debatovalo jak „Nicotu“ zobrazit. Je to vnější síla, která není nikde zobrazena. V románu je popsána jako „*misery of the soul*“<sup>16</sup>, síla, která je schopná destrukce všeho. Zobrazili jí tedy jako „nebe po nukleární válce“. Vytvořili ho pomocí oleje a inkoustu, který pak podle potřeby nabarvili.

Dále se už setkává Dětská Císařovna s Bastianem v naprosté tmě, která představuje zkázu světa Fantazie. Zůstalo pouze jediné zrnko písku, ze kterého vznikne svět nový.

Natáčení Nekonečného příběhu bylo velmi nákladné, ale vyplatilo se. Dostalo se dokonce i, díky přátelství Petersena se Spielbergem, do distribuce v USA.

---

<sup>16</sup> V českém překladu bída duše

Snímek je velmi tmavý, většina scén se odehrává v noci. Často vidíme hvězdnou oblohu nebo mračna, zato reálný svět je velmi světlý a scény se tu odehrávají za dne. Změní se to až na konci, kdy se tyto dva světy prolnou. Také krajina byla vždy velmi nehostinná. Dominovaly v ní skály, kameny a pouště. V exteriéru krajin se často používaly dokreslovačky nebo ateliér s modrým pozadím.

### 2.3.2 Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň (The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe)

(USA/UK, 2005, 143 min)

- *Režie:* Andrew Adamson
- *Předloha:* C. S. Lewis
- *Scénář:* Ann Peacock, Andrew Adamson, Christopher Markus, Stephen McFeely
- *Kamera:* Donald McAlpine, Zdeněk Ryšavý
- *Střih:* Jim May, Sim Evan-Jones
- *Producenti:* Mark Johnson, Perry Moor
- *Production Designer:* Roger Ford
- *Art Direction:* Jules Cook, Ian Gracie, Karen Murphy, Jeffrey Thorp
- *Set Decoration:* Kerrie Brown, Amy Wright
- *Costume Design:* Isis Mussenden

#### Děj:

Lev, čarodějnice a skříň je první díl ze slavné ságy Letopisy Narnie. Během druhé světové války jsou děti, Peter, Zuzana, Edmund a Lucinka Pevensiových, evakuováni z Londýna na předměstí k příbuzným. Dostanou se tak k profesoru Diegu Kirkovi a jeho přísné hospodyně na venkov. Většinu času se děti v tom velkém domě nudí a tak vymýšlejí nejrůznější hry, až Lucinka přijde s nápadem hrát si na schovávanou. Nejdříve se do toho nikomu nechce, ale nakonec se každý rozuteče do všech koutů rozlehlého domu. Lucinka stále nemůže najít to správné místo, až narazí na neznámé dveře, za kterými je holá místnost akorát s velkou starožitnou skříň. Už je pozdě na to, aby si vymyslela jiné místo, kde by se chovala, a tak rychle zaleze do skříně mezi kožichy. Prodírá se kožichy dál a dál, až najednou vypadne do zasněženého lesa. Pokračuje dál, když najednou narazí na fauna pana Tumnuse. Po chvíli seznáování jí faun řekne, že se Lucinka dostala do světa jménem Narnie, kde vládne zlá Čarodějnice a kde je stále zima bez Vánoc i bez léta. Tumnus Lucinku pozve na čaj a ta souhlasí. Později se dozvíme, že faun Lucinku chtěl lživě předat zlé Čarodějnici, která vyhlásila zákon, že každý člověk jí musí být okamžitě vydán. Nakonec ale zvítězilo faunovo dobré srdce a rychle ukázal Lucince cestu zpátky ke skříni.

Lucinka po návratu běží za svými sourozenci a křičí, že je zpátky, že je v pořádku, ale nikdo jí nechápe. Ve světě lidí totiž neuběhla ani minuta, ač v Narnii několik hodin. Všichni si myslí, že si Lucinka vymýšlí, proto že je to jen dítě. Když se totiž podívají do skříně, vidí akorát kožichy. Lucinka ale ví, že to vše byla pravda, nemůže proto na onu zasněženou zemi zapomenout, a tak v noci vstane a jde ke skříně. Edmund jí však sleduje. Vleze za Lucinkou do skříně, snaží se jí najít, až se najednou ocitne také v Narnii. Snaží se sestru najít, ale místo toho se střetne právě s Bílou Královnou, zlou čarodějnici. Když čarodějnice pochopí, že potkala lidské dítě, pomocí sladkostí a horké čokolády, ho donutí slíbit, že přivede své sourozence k ní. Prý se pak stane králem. Edmund, který je, vždy ve stínu svého staršího bratra souhlasí. Po chvíli se Edmund setkává s Lucinkou a vracejí se zpět. Lucinka je nadšením bez sebe, že teď už jí všichni uvěří, ale Edmund vše popře. Jediný, kdo si myslí, že Lucka nelže je právě starý profesor Kirke.

Dny ubíhají, až jednou při hře venku rozbije Edmund míčkem okno v pracovně pana profesora. Když slyší řev paní domácí, rychle se běží někam schovat a přitom narazí znovu na onu starožitnou skříně. Nic jiného už jim nezbyvá a schovají se do ní. Prodírají se kožichy, a co se nestane, všichni se objeví v zasněžené krajině Narnie. Teď už všichni věří, že Lucinka mluvila pravdu.

Vydají se navštívit Lucinky kamaráda fauna pana Tumnuse. Když ale přijdou k němu domů, vše je rozházené a rozbité. Dostala ho čarodějnice. Před domem potkají pana Bobra, který na ně už čeká. Zavede je k sobě domů, kde jim řekne vše o proroctví a o lvovi Aslanovi. Proroctví praví, že vládu Bílé Čarodějnice svrhnu s pomocí Aslana dva synové Adama a dvě dcery Eviny. Naši hlavní dětští hrdinové. Zatímco pan Bobr vypráví, Edmund se nenápadně vytratí z doupěte najít Bílou Čarodějnici. Když dorazí do ledového paláce, doufá ve slíbené vřelé přijetí, místo toho je však Bílá Čarodějnice vzteky bez sebe, že Edmund nepřivedl své sourozence, jak slíbil. Edmund jí alespoň vyzradí, že se ukrývají v doupěti Bobrů. Bílá Čarodějnice nechá Edmunda zavřít do vězení a pro jeho sourozence vyšle vlky. Všichni stačí ale uniknout a tak se vlci vracejí s nepořízenou. Petr, Zuzana, Lucka a manželé Bobrovi mezitím cestují za lvem Aslanem, snažíc se ukrývat před čarodějčinými špehy. Na své cestě najednou uslyší přijíždět saně, a tak se ukryjí za převis u cesty. Nakonec se z údajného nepřítel vyklube Father Christmas. Podaruje každého zbraní, která jim má zachránit život v budoucnu a řekne, že po jejich vkročení do světa Narnie, vláda Bílé Čarodějnice slábné. Vydávají se dál na cestu do Aslanova vojenského tábora. Po cestě potkají vlky Bílé Čarodějnice, ale podaří se jim utéct. Ve vojenském

táboře se konečně setkávají s legendárním lvem Aslanem. Ten jim slíbí, že zachrání jejich bratra Edmunda. Jak slíbil, tak udělal. Sledoval jednoho z vlků do tábora čarodějnice a Edmunda osvobodil. Když to Bílá Čarodějnice zjistila, přijela si Edmunda žádat zpět, jinak by se porušil zákon Narnie, který praví, že každý zrádce patří jí. Po delší době vyjednávání se našeho hrdiny zřekla, ale na výměnu se měl obětovat Aslan. Čarodějnice se už radovala, jak na Aslana vyžrála a že se ho konečně zbaví. Nepochopila ale, že tím, že se Aslan obětoval, zachránil Edmunda i sebe. Nakonec se strhne závěrečná bitva mezi vojskem Aslana a vojskem Bílé Čarodějnice a Aslan vyhrává. Petr, Zuzana, Edmund a Lucinka jsou korunováni jako čtyři vládci Narnie a dalších 15 let žijí v míru a šťastně. Jednou při projíždce na koni se dostávají zpět na místo, kde vše začalo. Vzpomenou si na starou skříň s kožichy a vrací se zpět do světa lidí. Bohužel se vrátili na minuty a vteřiny přesně do stejného času, jako když do skříně poprvé vstoupili. Stali se znovu dětmi.

Lucinka se poté ptá starého profesora Kirka, jestli se ještě do Narnie někdy vrátí a ten odpovídá, že možná, ale až to bude nejméně čekat.

## **Scénografie**

První díl série Letopisy Narnie je zasazen do období druhé světové války. Znovu se setkáváme s modelem reálný versus alternativní svět. Film se snažil odlišit prostředí od Pána prstenů, který v té době vládl světu fantasy. I přesto byl však tento film natáčen převážně na Novém Zélandě. Dále ve Velké Británii a v České republice (v Českosaském Švýcarsku a v Adršpašských skalách). V roce 2005 už existují mnohem vyspělejší technologie, oproti předchozím filmům tedy vidíme velký pokrok ve vizuálních efektech.

### **Reálný svět:**

Reálným světem celý film začíná. První záběry jsou na bombardované město. Již na úvod jsme uvedeni do temné atmosféry války. Barvy jsou spíše ztlumené a desaturované. Stříhem se ocitáme v domě rodiny Pevenciových ve Finchley. Roger Ford se inspiroval reálným domovem herečky Anny Popplewell, která ve skutečnosti ve Finchley žije. Interiér domu zahlédneme jen na krátko, ovšem i tak z toho můžeme vyčíst, že je dům skromně zařízený. Nábytek odpovídající době 30. let, vzorované tapety, pár obrazů na stěnách. Vše stále v tlumených, nijak výrazných barvách. Sourozenci Pevenciovi se spolu s maminkou utíkají schovat do krytu na zahradě.

Prostředí krytu je malá místnůstka pouze s nízkou palandou u stěny, matrací, lampou a nejnnutnějšími věcmi v kufru. Převládají hnědé barvy. Další záběr je na Londýnské nádraží Paddington <sup>obr. 31</sup> station. Scéna evakuace dětí byla natočena v ateliéru se zeleným pozadím a nádraží poté počítačově doklíčováno. Cesta vlakem na venkov se jako jediná natáčela ve Velké Británii. Přesněji zde vidíme Highley station v hrabství Shropshire. Z Highley station projíždí vlak přes viadukt Oldbury <sup>obr. 32</sup>. V této části se pomalu vytrácí temné barvy a nastupují barvy sytější. Opouštíme svět války a reality a začínáme vidět svět očima dětí, které jedou za dobrodružstvím.

Poslední prostředí z reálného světa je dům profesora Kirka. Lokace zahrady se nachází na Novém Zélandě v Aucklandu. Dům je inspirovaný sídlem v tudorovském stylu Kentwell <sup>obr. 33</sup> (ve Velké Británii). Jako první vstupují děti do velké haly s trojramenným schodištěm s mohutným vyřezávaným zábradlím <sup>obr. 34</sup>. Dále vidíme ložnici dětí, obývací pokoj, chodbu a nakonec nejdůležitější, pokoj s jednoduchou kouzelnou dřevěnou vyřezávanou skříní <sup>obr. 35</sup>. Stěny v domě jsou z velké části obložené dřevěnými kazetami nebo je na nich přiznaná dřevěná konstrukce z dubových trámů a bílá omítka. V hale je část stěny vyzděná bílým kamenem. Dům patří panu profesoru, tudíž jsou všude rozmístěny nejrůznější exponáty. Od mramorových soch (např. Dante Alighieri) a obrazů, přes brnění, až po všemožné malé dekorace. Nechybí zde ani mohutné krby, vysoká vitrážová okna s diamantovým vzorem, těžké závěsy a tapisérie na stěnách. Výběr barev je poněkud tmavší. Dominuje tu červená, tmavě hnědý dřevěný nábytek a obložení, závěsy do zelené nebo špinavě žluté. Jak už jsem naznačila, portál do alternativního světa je v pokoji v mansardě, který má jednoduchý obdelníkový půdorys a přiznaný trámový krov. Na jeho konci stojí vysoká skříň přikrytá bílou látkou. Andrew Adamson se snažil natočit přechod z reálného světa do světa Narnie na jeden záběr, aby docílil stejného plynutí, jako v knize. Bohužel to byl nakonec až moc velký logistický problém a tudíž se musel uchýlit ke střihu. Dodnes je s tím prý nespokojený.

### **Alternativní svět:**

Portálem/skříní, přes hromadu kožichů se spolu s Lucinkou dostáváme do zasněženého lesa <sup>obr. 36a</sup>. Větve jehličnatých stromů jsou pokryté bílým sněhem, Lucinka se do bílé přikrývky boří až po kotníky. Kousek dál stojí lampa, která vše okolo svým světlem zabarvuje lehce do červena. Tato část lesa, kdy děti vyjdou ze skříně, byla postavena v ateliéru, kde byl použit umělý sníh a zelená pozadí kolem.

K docílení opravdového výrazu údivu, herečka Lucinku a představitel Edmunda (nejmladší z nich), viděli dokončený set až při opravdovém natáčení.

Dalším prostředím je interiér Tumnusova obydlí ve skále <sup>obr. 37</sup>. Naproti vstupu je krb se zapáleným ohněm, před ním stůl s dvěma křesly a nad ním polička s dekoracemi. Ve skalnatých stěnách jsou vložené otevřené skříně plné knih a poličky plné obrázků a neurčitých předmětů. Na zemi je prošívaný koberec a z hlavní místnosti je průhled vytesaným průchodem do Tumnusovi kuchyně, plné špinavého nádobí <sup>obr. 38</sup>. V tomto interiéru je nám už jasné, že nejsme v našem světě, ale ve světě plný fantazie. Organické tvary, přírodní materiály, nadpřirozené výjevy (plameny ohně dostávají tvary postav). Skála, kde Tumnus bydlí, se natáčela v České republice, přesněji v Českosaském Švýcarsku, Tiché stěny. Interiér byl vytvořen v ateliéru. Jako další navštíví naše čtveřice hrdinů domek mluvících bobrů <sup>obr. 40</sup>. Obydlí vytvořené z naskládaných menších i větších kusů dřeva a napůl vyhloubené v zemi. Vstup přes drobné dveře. Uvnitř znovu velký krb s dřevěnou římsou. Oproti Tumnusově domku, je ten patřící bobrům mnohem menší, zato však útulnější. Není tu tolik věcí, pouze plno svíček, které osvětlují okolní prostor. Malý kulatý stůl uprostřed a drobné židličky na hliněné podlaze. Poté, co je napadnou vlci, všichni utíkají tunelem v zemi. Cesta k bobřímu domku se natáčela v Adršpašských skalách. Režisér si tyto lokality opravdu zamiloval a také k průběhu natáčení pomohlo, že mohli využít pravý sníh. Mezitím Edmund dorazí do ledového paláce Bílé Čarodějnice, který se nachází uprostřed zamrzlého jezera <sup>obr. 41</sup>. Okolní tma s černými siluetami hor a dvě vysoké, ostré, tyrkysově nasvícené věže ještě více umocňují mrazivý pocit. V první části zámku vidíme vysoká katedrálová vitrážová okna, stěny pokryté ledem, zem se sněhem a po celém prostoru záběru se nachází kamenné sochy z obyvatel Narnie <sup>obr. 42</sup>. Na konci jsou dlouhé schody ke skleněným dveřím, které vedou do trůnního sálu <sup>obr. 43</sup>. V trůnním sále je pouze ledový trůn s kožešinou na vyvýšeném podiu. Sloupy obalené ledem, ze stropu visí obří rampouchy, vše je zamrzlé. Atmosféra je tu opravdu temná, barvy jsou od světle modré, přes tmavě modrou až skoro do černa. Jasně je tu zobrazeno zlo a temnota, které čarodějnice představuje. Palác se natáčel v ateliéru. Většina věcí byla dodělána digitálně. Postavené byly pouze vstupní dveře, podium s trůnem a okolní sloupy. Kolem dokola bylo zelené pozadí. Digitální byl i pohled na celý palác.

Následuje část filmu natáčena v exteriérech.

Jak už jsem napsala, čarodějnice představuje zlo (temno, zima, prázdno), oproti tomu lev Aslan zastupuje dobro. Podle toho se mění i krajina. Jakmile se děti



vydávají na cestu za Aslanem, začne snít, barvy jsou sytější, výraznější, stromy se rozkvétají a hlavně řeky tají. Scény na rozbouřené vodě <sup>obr. 44</sup> se natáčely v Barrandovských ateliérech. Poslední lokace v České republice pro natáčení je Pravčická brána <sup>obr. 45</sup>, poté se znovu štáb přesouvá na Nový Zéland. Zelená krajina, která je až neuvěřitelně pohádková a člověkem nedotčená, posloužila pro Aslanův tábor a poté i pro závěrečnou bitvu <sup>obr. 46</sup>.

Na závěr bych akorát shrnula pár informací. Ve filmu Narnie je jasně vyobrazený reálný „šedivý“ svět a alternativní plný fantazie, mluvících bytostí a pocitu, že nic není nemožné. V reálném světě nemáme jasně zobrazené dobro a zlo. Vše splývá v jeden celek. Naopak ve světě Narnie je temnota a světlo naprosto přesně rozpoznatelné a tomu se přizpůsobuje i celá scéna. Velmi tomu pomohly i digitální technologie, které nám tuto magii pomáhají přenést na plátno.

### 2.3.3 Barbar Conan (Conan the Barbarian)

(USA, 1982, 129 min)

- *Režie:* John Milius
- *Předloha:* Robert E. Howard
- *Scénář:* John Milius, Oliver Stone
- *Kamera:* Duke Callahan
- *Střih:* Carroll Timothy O'Meara
- *Producenti:* Dino de Laurentiis, Buzz Feitshans, Raffaella De Laurentiis
- *Production Designer:* Rob Cobb
- *Art Direction:* Pier Luigi Basile, Veljko Despotovic, Benjamin Fernandez
- *Set Decoration:* Giorgio Postiglione
- *Costume Design:* John Bloomfield

#### Děj:

Film začíná záběrem na muže tvořící meč, který pak ukazuje svému synovi a říká, že na světě nemůže nikomu věřit, jen chladné oceli. Po chvíli sledujeme černě zahalené muže uhánějící na koních, kteří míří přímo k osadě Cimmeriánů. Přestože se snaží bránit obyvatele, jsou chladnokrevně zmasakrováni. Setkáváme se poprvé s Thulsou Doomem, hlavním zloduchem celého příběhu. Otec Conana je zabit psy a matce Thulsa setne hlavu. Všechny děti zotročí a odvedou do pracovního tábora. Conan pracuje u Kola bolesti a, ale přežije až do dospělosti. Vyrostle z něj svalnatý bojovník, typický archetyp hrdiny žánru meč a sandály. Vykreslení postavy Conana byl navíc podpořen výběrem herce, Arnoldem Schwarzeneggerem. Protože je Conan jeden z nejlepších a nejsilnějších bojovníků bez slitování, jeho pán ho trénuje na gladiátorské zápasy. Po nepočítatelně výhrách je Conan propuštěn na svobodu. Conan odchází, když ho po cestě dostihnou divocí psy a zaženou ho do hrobky válečníků. Zde v útrokách kostí najde starověký meč.

Poté sledujeme, jak Conan putuje po světě, potká čarodějnici, která mu zvěstuje proroctví jít do města Zamora a pátrat po Thulsovi. Po cestě za svým osudem zachraňuje hyrkanianského zlodějčeka Subotaie. Rozhodnou se, že budou pokračovat v cestě spolu. Ve městě Zamora zaslechnou, že v Hadí věži je drahocenný kámen, který mohou dobře zpeněžit. Vydají se tedy jedné noci na výpravu, ale pod věží potkávají Valeriánku, která má stejný plán. Rozhodnou se tedy

o krádež společně. Uvnitř věže zrovna probíhá obřadní rituál. Mladá princezna se chystá obětovat obřímú hadovi, který hlídá vzácný červený diamant. Conan nenápadně proklouzne až ke spícímu hadovi a skoro se mu podaří uniknout bez povšimnutí i s diamantem, ale pár kapek jeho potu dopadne na hada a ten se probudí. Svedou spolu boj, který nakonec i za pomoci Subotaie, Conan vyhraje a všichni tři utíkají z věže pryč. Opojeni úspěchem slaví v nedaleké knajpě, pijí a radují se až z ničeho nic pro ně přijdou královští stráže a odvedou je přímo k místnímu králi Osričovi. Cítí se bezmocní, a tak se nejdříve snaží zapírat. K jejich velkému překvapení jim nakonec král chce pouze vzdát hold, že jsou první, kteří se Thulsovi postavili. Thulsa údajně zamořil zemi svým učením, manipuluje s lidmi, kteří ho pak slepě následují a dokonce zmanipuloval i jeho milovanou dceru princeznu. Osrič proto prosí Conana, Uboataie a Valkýru, aby jeho milovanou dceru zachránili a přivedli zpět. Subotai a Valeria by se nejraději vypařili a úkol nechtějí přijmout. Conan je ale hnán touhou po pomstě, a tak jedné noci odchází sám vstříc Thulsovi. Když dojde k jeho chrámu, kam putují všichni jeho následovníci, snaží se nenápadně infiltrovat, mezi nimi, bohužel je však rozpoznán a zajat. Poté je mučen a nakonec ukřižován na jediném stromě v poušti, Stromě Bolesti. Po delší době ho objevují Subotai s Valeriou a přinášejí ho k čaroději Akirou. Zamilovaná Valeria Akira prosí za Conanovu záchranu, obětuje prý vše. Akiro nakonec opravdu vyvolá zaklínadlo, které Conana uzdraví. Všichni tři se dohodnou, že to co už načali, tak dokončí společně a zároveň Conan může uskutečnit svou pomstu. Nenápadně se tedy dostanou do paláce, kde zrovna probíhají velké kanibalistické orgie. Thulsa se přetransformoval do velkého hada a tak ho Conan nemohl nikde najít. Valeria se Subotaiem unáší princeznu. Po nějaké době se dávají na útěk pryč z paláce, když v tom je Valeria smrtelně zraněna šípem vystřeleným Thulsou. Valeria umírá Conanově v náručí. V Conanovi je teď ještě větší touha po pomstě. Vymyslí tedy plán, jak Thulsu přelstít, jelikož si není jistý, že se Thulsa pro svou princeznu vrátí. Jak doufal, tak se i stalo. Semlela se bitva, ze které ale nakonec Thulsa utekl. Conan se tedy vydává naposledy do jeho paláce, kde zrovna probíhá obřad. Thulsa se snaží být ke Conanovi laskav a nenápadně ho zmanipulovat. Conan ale drží v ruce meč svého otce, který mu dodává potřebnou sílu a Thulsu usmrtí. Princeznu poté osvobozuje a sám odjíždí vstříc dalším dobrodružstvím.

## Scénografie

Příběh se, oproti minulým příkladům, odehrává ve zcela fiktivním fantasy světě. Tvůrci se pouze inspirovali historií a použili z ní určité prvky pro vytvoření té své, tak, aby působila co nejrealističtěji. Můžeme vyzorovat použití prvků typických pro „Dark Age“ kultury jako jsou Mongolové, nebo Vikingové, a také období řecko-římské, velmi často používané pro filmy typu „sword and sandal“. Celkovému vzhledu filmu také pomáhaly lokace natáčení. Tvůrci měli nejdříve vybranou Jugoslávii, ale kvůli, v té době, nejisté politické situaci, přesunuli natáčení do Španělska, přesněji do Almerie, kde rozmanitá krajina se semiaridním podnebím posloužila perfektně pro mnoho exteriérových setů. Ač je tento svět naprosto fiktivní, můžeme se s ním velmi snadno ztotožnit a najít podobné prvky s tím naším. Ateliérové sety byly postaveny v Shepperton Studios v Anglii a v opuštěných halách ve Španělsku kousek od Madridu.

Na začátku filmu se ocitáme v malé vesnici <sup>obr. 47-48</sup>, za které Conan pochází. Nachází se v lese, obydlí jsou jednoduchá, převážně ze dřeva a kůže. Střechy jsou vytvořené z větví s jehličím, což poukazuje na inspiraci naším středověkem a Vikingy. Pro simulaci sněhu byly použity mramorové hobliny, rozptýlené všude po zemi. V tomto prostředí Thulsa vesnici vypaluje a zajímá mladého Conana a další děti. Putují zasněženou krajinou na jih. Krajina je spíše pustá, kamenitá. Čím více se blížíme k jihu, objevuje se uschlá tráva, písek a menší keře.

Další záběr je na už dospělého Conana pracujícího u tzv. „kola bolesti“ <sup>obr. 49-50</sup> je obrovské dřevěné kotevní vratidlo s motivy skandinávských vikingských řezb, ke kterému jsou otroci uvázaní na řetězech a hromadění celým kolem otáčejí. Set se odehrává uprostřed pusté písečné a kamenité krajiny. Stavba kola byla tak dobře provedena, že Arnold při otáčení nenarážel na žádný odpor a proto na druhé straně museli tlačit proti němu. Scény s kolem vystřídaly všechny roční období, pro zimu byl postaven miniaturní model a pomocí skleněné desky byla dokreslena zasněžená krajina. Od kola bolesti je Conan prodán na zápasy v aréně. Aréna je kamenná díra v zemi, kolem které vyčnívají kameny s vikingskými symboly. Přes den tráví čas v cele, která je ve skále, mříž je z dřevěných kůlů, svázaných provazem. Uvnitř mezi kameny má pouze pár kůží.

Conan je tajně osvobozen a dává se na útěk. Když se snaží utéct vlkům, spadne do jeskyně. Pomalu zjistíme, že to není ledajaká jeskyně. Záběry nám pomalu ukazují

vytesaný trůn a různé symboly po stěnách. Na trůně sedí kostra pravděpodobně bývalého krále, držící meč, který si pak Conan vezme pro uskutečnění své pomsty. Scéna s vlky byla natočena jako první a Arnold zde nevyužil kaskadéra. Režisér Milius ho opravdu nechal běžet před psy a pád do jeskyně je opravdový Arnoldův pád. Z jeskyně se Conan vydává skalnatou (španělskou) krajinou za svou pomstou. Během putování potkává obydlí čarodějnice <sup>obr. 51-52</sup>. Nalézá se vytesané do skály v provincii Cuenca. Vše je velmi hrubé a ve Vikingském stylu. Z materiálů jsou nejvíce použity dřevo a kámen. Uvnitř je zapálený krb, na zemi rozprostřené kožešiny, které jsou i na kamenných stěnách. Okolo vidíme plno drobných věcí převážně z přírodních materiálů, nádoby a poháry. Další sety se odehrávají opět v přírodě v, hornatém terénu bez porostu.

Dostáváme se k dalšímu setu pevnosti El Condor <sup>obr. 53</sup>. Pevnost vyrostla pro film v poušti Tabernas. Odehrávají se zde scény na tržišti a rovněž se zde nachází Hadí věž <sup>obr. 54</sup>, která byla také postavena za účelem filmování. Pevnost je z typického pískově zabarveného kamene, stojí na mírném skalnatém terénu. Pro filmování uvnitř města bylo využito i maurské město Alcazaba v Almerii. Při procházení uličkami a na tržišti vidíme stánky ze dřeva a látek, vše v přírodních barvách. Mezi trhovci jsou různá exotická zvířata jako například, sloni a velbloudi.

Dalším prostředím je Hadí věž. Interiér i 12 metrů vysoký exteriér byly postaveny v opuštěném hangáru v Torrejón Air Base. Exteriér věže byl využit pro scénu, když po ní Conan a jeho společníci lezou nahoru. Interiér věže je ze světlého kamene. Vidíme plno symbolů odkazujících na hady. Velká kruhová díra uprostřed vede do místnosti s obřím hadem <sup>obr. 55</sup>, který byl pro divákem větší uvěřitelnost vytvořen mechanický. Jeho tělo mělo průměr 0,76 metrů, hlava byla 0,76 metrů dlouhá a 0,61 metrů široká <sup>obr. 56</sup>. Kostra byla vyrobena z materiálu duralumin (často používána pro letadla) a jeho kůže z vulkanizovaného pěnového kaučuku. Tento model byl vytvořen pro jistotu ještě dvakrát. Ve věži se kromě místnosti s hadem nachází ještě velký obřadní sál <sup>obr. 57</sup>. Vše z kamene, na stěnách zaregistrujeme reliéfy a mozaiky se symboly hadů. Ze stropu visí fialová svítící skleněná koule <sup>obr. 58</sup>. Barevně je vše laděno do pískové a modro fialové. Do obřadního sálu vede krátká sloupová chodba a uprostřed sálu je obří díra vedoucí přímo k místnosti s hadem.

Po hadí věži přichází prostředí putyky, která je klasickým vyobrazením středověké krčmy. Dřevěné stoly, lavice a na nich kůže, dřevěné poháry, mísy a v pozadí opékající se prase. Z putyky se dostáváme do královského paláce <sup>obr. 59</sup>. Velkému kruhovému trůnnímu sálu dominuje jednoduchý dřevěný trůn pro krále, pouze

ověšený železnými štíty a zbraněmi. Kolem dokola po stěnách visí vlajky a tapiserie, atmosféru dokreslují plápolající pochodně. Naproti trůnu jsou mohutné dřevěné dveře s vyřezávanými symboly. Oproti Hadí věži na nás královský palác působí výrazněji stroze, chladně a evokuje nám středověké architektury severních zemí. Mnohem více jsou použity tmavé barvy a i materiály jako železo, ocel a kámen navozují spíše studený celkový dojem.

Poté s Conanem putujeme různorodou přírodou <sup>obr. 60-61</sup>. Převládají hory a pusté stepi, nebo písečné duny. V jedné takové duně se nachází domek čaroděje <sup>obr. 62</sup>. Jednoduchá dřevěná konstrukce s kůžemi místo střechy, posazená na písečnou dunu. Z čarodějova domu Conan putuje do chrámu zvaný Thulsa Doom <sup>obr. 63</sup>. Tento set byl z celého filmu nejdražší. Byl vybudován v horách cca 12 km západně od města Almería v pohoří Peñon de Bernard. Měřil 50 metrů na délku a 22 m na výšku se 120 schody. Tvůrci použili materiály jako bylo dřevo materiály bylo dřevo, lak a tuny betonu. Celkový vzhled chrámu bych charakterizovala v asijském stylu s prvky antické architektury. Nad dlouhým schodištěm z bílého mramoru, se tyčí mohutná stavba se šesti sloupy, které podpírají šest věží <sup>obr. 64</sup>. Hlavice sloupů představují hlavu hada. Sochy hadů se tu opakují několikrát, nejvíce dominantní jsou dvě betonové hadí hlavy na konci schodiště. Do dnes se dají najít ve štěrku pozůstatky chrámu, například kusy betonových mís, které lemovaly celé schodiště. Interiér chrámu byl postaven taktéž v bývalém hangáru v Torrejón Air Base. V kruhovém půdorysu uvnitř skály je vyvýšené podium z bílého až smetanově zbarveného mramoru s mohutným sloupem, s hlavicí ze čtyř hlav hadů, uprostřed <sup>obr. 65-66</sup>. Z podia vedou mramorové schody do dalších dvou pater. V nejvyšším patře je připravena betonová mísa plná jakési kouřící kapaliny. Kolem dokola jsou pověšeny narůžovělé látky s hadími vzory, na malých stolcích vidíme zlaté poháry, mísy a světlo udávají zlaté svícny. Vše je oproti královskému paláci laděno do velmi světlých příjemných barev. Odehrává se zde jedna z nejslavnějších scén celého filmu. Přeměna Thulsy v obřího hada <sup>obr. 67-68</sup>. Pomocí umělých částí těla, gumové masy a živého i umělého hada, který zezadu tlačil právě na tuto masku, docílili skvělé iluze přeměny.

Strom ukřižování <sup>obr. 69</sup> byl postaven v písečné duně jihovýchodně od pobřeží Almería. Vyroběn byl ze sádry a polystyrenu na kostře ze dřeva a oceli a na otáčecím podstavci, kvůli nastavení vženého stínu během 3 natáčecích dní. Arnold seděl na stromě na sedátku od kola a hřeby v rukou a nohou mu byly uměle přidělaný. Zajímavostí je, že sup, kterého ve filmu Conan zakousne, byl mechanický, vyrobený z mršiny opravdového ptáka <sup>obr. 70</sup>. Jedna z posledních scén se odehrává na

posvátném místě, podobné Stonehengi. Ruiny byly postaveny v solných bažinách v Almerii. Měřily až 9 metrů. Celý film pak končí hořícím chrámem a epickým záběrem na průsmyk s dramatickým mračným nebem.

Vzhledem k tomu, že postavit všechny velké sety bylo velmi drahé a režisér Milius je nechtěl nahradit pouze malovaným pozadím, štáb si vyvinul svůj speciální způsob natáčení. Začali vytvářet přesné kopie v mnohem menším měřítku. Tímto způsobem mohli natáčet i detaily. Často se používala i naprosto primitivní perspektivě pro získání správných proporcí. Jako z příkladů miniatiry mohu uvést palác Shadizar, která se po nasnímání jevil jako dvakrát tak velký.

### 2.3.4 Excalibur

(Velká Británie/USA, 1981, 140 min)

- *Režie:* John Boorman
- *Předloha:* Thomas Malory
- *Scénář:* John Boorman
- *Kamera:* Alex Thomson
- *Střih:* Donn Cambern
- *Producenti:* John Boorman
- *Production Designer:* Anthony Pratt
- *Art Direction:* Tim Hutchinson
- *Set Decoration:* Bryan Graves
- *Costume Design:* Bob Ringwood

#### Děj:

Snímek Excalibur nám pojednává o slavné artušovské legendě. Čaroděj Merlin znovu získá dávný meč Excalibur od Paní Jezera, který věnuje Utherovi Pendragonovi pro udržení příměří s vévodou z Cornwallu. Uther ale vzplane chtíčem po ženě vévody Igrayne, což celé příměří brzo ukončí. Merlin nakonec svolí, že mu pomůže Igrayne svést, a to za podmínky, že Merlinovi bude patřit „to“ co z jeho chtíče vznikne. Uther bezhlavě souhlasí a tak Merlin použije „Kouzo Stvoření“ (Charm of Making) a změní Uthera do podoby vévody. Uther jako falešný vévoda přijde k Igrayne a svede jí, zatímco ten pravý padne na bojišti při nájezdu na Utherovo vojsko. Za devět měsíců si Merlin přišel pro „to“ co mu slibem Uthera patří .pro jejich čerstvě narozeného chlapce. Uther čaroděje pronásleduje, ale vévodovi rytíři ho smrtelně zraní. Uther, který cítí, že už přichází jeho poslední minuty, zabodne meč Excalibur do kamene a zařve: „**Nikdo nebude vládnout Excaliburu, jen já!**“ a Merlin dodal: „**Ten, kdo meč z kamene vytáhne, ten bude králem.**“<sup>17</sup>

O pár let později se rytíři ze všech krajů sjížděli na rytířský turnaj nedaleko zabodlého Excaliburu. Nikdo si samozřejmě nenechal ujít zkusit meč vytáhnout. Na turnaj se chystal i Sir Ector se svými dvěma syny, Kayem a Artušem. Nikomu se zatím meč vytáhnout nepovedlo, až najednou k němu přistoupil Artuš, který se snaží zakrýt, že někdo ukradl meč jeho nevlastnímu bratru. Merlin, který celé dění z povzdálí sleduje,

---

<sup>17</sup> Excalibur [film]. Režije John BOORMAN. Velká Británie / USA, 1981, 140 min



prozrazuje, že Artuš je synem Uthera a právoplatný král. Svou oddanost mu vzápětí přislíbil Sir Leodegrance. Nicméně Artuš věděl, že ne se všemi to bude tak jednoduché. Odchází tedy s Merlinem do lesů, snaživ se pochopit, co se stalo a co to pro něj znamená. Merlin se mu snaží vysvětlit, že král a zem je jako jeden celek. Odchází tedy pro pomoc za sirem Leodegrancem, s kterým musí porazit své nepřátele v čele se sirem Uryensem. Svede se velká bitva, ve které nakonec Artuš poráží nepřítele a žádá Uryense, aby ho pasoval na rytíře. Podává mu svůj Excalibur, Uryens chvíli váhá, chce ho zabít, ale nakonec je morálně poražen. Opravdu se tak stane a dokonce se skloní před jeho chrabrostí a slíbí mu loajalitu, což zapříčiní, že všichni padnou na kolena a uznají Artuše jako svého právoplatného krále. Po bitvě na Leondegrancově hradě potkává Artuš sirovou dceru Guineveru. Hned se do ní bezhlavě zamiluje a Guinevera se stane jeho ženou, ale Merlin cítí, že nastanou komplikace.

Několik let poté se Artuš setkává s rytířem Lancelotem, který nepřestane blokovat most, dokud se nenajde muž, který ho porazí v souboji. Zatím se to nikomu nepovedlo a tak se s ním utká Artuš. Lancelot je ale lepší a tak Artuš použije moc svého Excaliburu a Lancelota poráží. Meč se ale rozpadne a Artuš zklamán sám sebou ho odhodí do jezera. Artuš propadá chmurám, že využil moc meče pro své vlastní potřeby. Paní Jezera se nad Artušem smílovala a Excalibur mu vrátila opravený. Tím se stal Lancelot Artušovi nejlepším přítelem. Spolu a dalšími rytíři pak vytvořili „Kulatý stůl“, postavili Kamelot a vládli sjednoceně v míru.

Morgana, nevlastní sestra Artuše však měla jiné plány. Nenápadně roznesla pověru, že Lancelot a Guinevera jsou Artušovi spolu nevěrní. Jako první to nahlas vyřknul sir Gawain. Artuš je tedy vyzval k souboji, který ukáže pravdu. Lancelot, který opravdu k Guinevere choval vřelé city, chtěl ze souboje nejdříve utéct do lesů. Nakonec ale jeho čestnost zvítězila, souboj vyhrál a své i královny jméno očistil. Jeho city ale byly ještě silnější a taktéž to bylo i u královny. Odjel tedy zpět do lesů, daleko od pokušení. Guinevera ho ale následovala a nakonec spolu přeci jen zhřešili. Si tímto uvědomil, že pomluva byla pravdivá a nejdříve pln vzteku je chtěl usmrtit za jejich zradu. Vydal se ty dva hříšníky hledat pln nenávisti, ale nakonec při pohledu na, pro něj milované lidi, jen zapíchl Excalibur do kamene přímo mezi jejich nahá těla. To však oslabilo Merlina, čehož hned využila Morgana a uvěznila ho v krystalové skále pomocí Kouzla Stvoření. Vzala na sebe podobu královny a svedla svého polovičního bratra Artuše. Kvůli hříchu panovníka a jeho nemanželského dítěte vzniklého z incestu, začala země chřadnout. Šířily se nemoci a utrpení. Artuš vyslal své rytíře

hledat „Svatý Grál“ s myšlenkou znovu uzdravit svou zemi. Mnoho rytířů ale zemřelo v ruce čarodějky Morgany. Jenom Percival dokázal Morganě uniknout. Na své cestě potká zarostlého muže, který má pod obnošenou košilí brnění. Poznává, že je to Lancelot a pokusí se ho přesvědčit, že Artuš ho potřebuje. Percivala nikdo ho neposlouchá a shazují ho do řeky. V té má Percival vizi a pochopí, že Artuš jako král a země jsou celek. Když chřadne král, chřadne i jeho země. Tímto uvědoměním se mu najednou zobrazuje Svatý Grál. Percival ho okamžitě bere za svého krále, který se z něj napije. Artuš se uzdravuje, stejně jako jeho země.

Artuš najde Guinevere a chce, aby mu odpustila. Snaží se jí říct, že jí stále miluje a stále je jeho královnou. Guinevere, ale odpovídá, že ho miluje jako krále, ale ne jako muže. Dává mu ale zpět Excalibur, který u sebe schovala. Artuš již ani nedoufal, že ho může znovu najít.

Připravuje se na bitvu proti Morganě a svému vlastnímu synovi, který se chce stát králem. Artuš zkouší volat po Merlinovi a doufá, že se k němu vrátí. Merlin je ale uvězněn v jeskyni, Artušovo volání ho ale probudí, a ač nemůže fyzicky, zjeví se mu alespoň jako duch. Nakonec přichází jako duch i k Morganě, která nevěří, že by to mohl být skutečně Merlin. Nakonec jí vyprovokuje, aby použila ono proradné Kouzlo Stvoření, což učinila. Tímto aktem vyvolala mlhu a zároveň toto kouzlo vzalo její věčné mládí a krásu. Vojáci v táboře nevědí co se děje a běží za princem Mordredem. Mlha vychází ze stanu matky, a tak princ okamžitě běží zjistit co se děje. Uvnitř nachází jen starou sešlou stařenu, která určitě není jeho matka a svými vlastníma rukama ji zardousí.

Artušova armáda je ve velké výhodě díky všudypřítomné mlze. Zničeho nic přijíždí Lancelot na pomoc, ale později ho dožene jeho staré zranění, umírá ale se ctí. Nakonec se utká Artuš se svým synem Mordredem. Mordred Artuše smrtelně zraní kopím, ale Artuš se nevzdává a dostane se až k němu a zabije ho Excaliburem.

Artuš umírá a jeho poslední přání je zahodit Excalibur do jezera. Až přijde nový král, meč se sám znovu objeví. Percival tedy jeho přání splní a meč do jezera odhodí.

Jako poslední vidíme tělo Artuše na lodi plující směrem k ostrovu Avalon.

## **Scénografie**

Svět krále Artuše ve filmu Excalibur se snaží být velmi podobný tomu našemu. Vzhledem k tomu, že Artuš je pouze legenda, zato legenda, která vychází z naší

historie, snažili se tvůrci vytvořit svět velmi realistickým. Fantasy nebo magické prvky tu nacházíme spíše v atmosféře záběrů nebo barvách.

Pro natočení filmu *Excalibur* si režisér John Boorman vybral Irsko. Ve filmu hráli pouze irští herci a irský byl i celý štáb. Ve filmu převládají exteriérové záběry, které nám kameraman Alex Thomson servíruje v nádherných obrazech na krásnou irskou přírodu, plnou svěžích a pestrých barev. Díky velké rozmanitosti krajiny se během filmu střídají hluboké lesy, holé pláně i skalnaté vrchy. Můžeme si všimnout, že prostředí odráží i děj, vždy mu dodá tu správnou atmosféru a jistou „nadpřirozenost“ V této části své práce bych se ráda zaměřila na nejdůležitější prostředí z exteriéru a poté z interiéru. Všechny sety mají hodně společných prvků, proto budu psát více obecně.

Poměrnou část děje tvoří bitvy. ***Bitva Uthera*** <sup>obr. 71</sup> – odehrává se za tmy, je nasvícena pouze ohněm z hořících stromů. Vytváří se tím jemné načervenalé světlo, ve kterém vidíme pouze zápasící černé siluety. ***Bitva Uthera o Kamelot*** <sup>obr. 72</sup> – nehostinná krajina s černými ostrými skalami, všude oheň a černý kouř (vytvořený pomocí pálení pneumatik). Není den ani noc, vše je šedivé. Při čarování „kouzla stvoření“ vzniká mlha, která je lehce podsvícená zeleným světlem, jaké vyzařuje sám meč *Excalibur*. Dodává to scéně nádech magičnosti. ***Bitva Artuše*** o právo být králem – lokace na natáčení byl vybrán normanský hrad Cahir Castle <sup>obr. 73</sup> a řeka kde Artuš pokleká, se jmenuje Suir <sup>obr. 74</sup>. Znovu se setkáváme spíše s nepříznivým počasím, na zemi je bláto, ve vzduchu černý kouř, v pozadí hoří ohně. Postupně se s úspěchem Artuše vše vyjasňuje, okolí začíná nabývat sytější barvy. ***Souboj Artuše s Lancelotem*** <sup>obr. 75</sup> – scéna je natočena u Powerscourt Estate's vodopádů. Zde už vidíme jasný rozdíl oproti minulým scénám. Vše se zdá být dokonalé. Příroda kolem vodopádů je zelená, kolem rostou stromy a svítí slunce. Lancelotovo stříbrné brnění se v tomto světle třpytí. Myslím, že tím chtěl Boorman naznačit jeho čestnost rytíře. Artuš je oděn v tmavém brnění, poněvadž v této scéně svou myslí zhřeší <sup>obr. 76</sup>. A to je velmi zajímavý moment, kdy to divák absolutně nečeká. Je nám řečeno, že i král Artuš, může mít zrádné myšlenky, ale pokud jich dostatečně lituje, může se napravit. ***Souboj sira Gawaina a Lancelota*** <sup>obr. 77</sup> – odehrává se v lese s velmi vysokými stromy. Ty se nad celou scénou tyčí a tvoří jakousi střechu z jehličí. Dřevěné tribuny po obou stranách vymezují volný pruh pro souboj. Čas od času dopadá na zem pruh světla, který rozkmitá odrazy na jemných kamínkových závěsech tribuny. Vše je zasazeno do přírodní scenérie velmi jemně. ***Poslední závěrečná bitva Artušem s jeho synem Mordredem*** <sup>obr. 78</sup> - (ve zlatém brnění) Znovu nám tvůrci nastolují pocit

temné atmosféry. Všude je mlha a šed', zobrazují se pouze siluety. Důležitou část zde hraje i hudba – Carmina burana od Carla Orffa. Ke konci bitvy začíná prosvítat západ slunce, při smrti Artuše vidíme v pozadí velké červené slunce <sup>obr. 79</sup>. Dodává celému konci tu správnou epickost. Se zapadajícím sluncem je Artuš vyslán na lodi k Avalonu. Tato scéna se natáčela v Childers Wood blízko Roundwood.

Další, podle mě, významná exteriérová scéna je **vytažení meče Excalibur** <sup>obr. 80</sup> Artušem – na toto místo se ve filmu vracíme podruhé. Oproti předchozí scéně, kdy Uther meč do kamene zaráží, je tato o mnoho pozitivnější. Bláto, déšť a sychravo, vystřídaly zelená tráva a stromy porostlé mechem. U kamene také vyrostlo provizorní tábořiště rytířů, kteří sem přijeli zkusit štěstí. V této scéně vidíme jak je tu příroda využita. Když Artur odchází za Merlinem, aby se dozvěděl více informací, začíná panikařit, protože Merlin se mu stále vzdaluje. Najednou stromy a keře začínají houstnout a Artuš se do nich více a více zaplétá <sup>obr. 81</sup>. Jakmile ho však Merlin uklidní, stromy se „rozestoupí“.

Výčet exteriérových scén zakončím tou nejzajímavější, a to je **svatba** <sup>obr. 82</sup>. Znovu se ocitáme v hlubokém lese. Vysoké jehličnaté stromy se „zatočenými“ kmeny vytváří imaginární střechu přírodní katedrály. Pařezy, kameny a kusy dřeva porostlé zeleným mechem, který vypadá jako ten nejměkčí koberec. Svatebčané vytvářejí uličku vedoucí k vyvýšenému podiu, na kterém stojí král Artuš s Guinevere a kolem nich je postavená vysoká brána z břecťanu. Paprsky světla se odrážejí až nepřirozeným způsobem od brnění rytířů. Všude vidíme průhledné látky nebo látky prošívané lesklou nití. Vše se třpytí a vyvolává dojem dokonalosti. Tím bych popis exteriérových setů zakončila a dále se zaměřila na interiéry.

Interiéry mají v tomto filmu mnohem menší zastoupení. Objevuje se tu hrad **Kamelot** <sup>obr. 83-86</sup>, **jeskyně pod Kamelotem** <sup>obr. 87-88</sup>, **jeskyně Morgany a jejího syna** <sup>obr. 89</sup> a **klášter** <sup>obr. 90</sup>, kde spočívá Guinevere. V Kamelotu se nachází sál s kulatým stolem. Sál má kruhový půdorys a uprostřed je obrovský dřevěný kulatý stůl se stříbrným znakem ve středu. Kolem dokola jsou vysoká vitrážová zrcadla se svícný. Krásně odrážejí plamínky na všechny strany. Kamenné zdi jsou pokryty závěsy z lesklých nití. V dalším záběru se tato místnost mění v hodovní síň. Stůl se pokryje jídlem, a blyštivými poháry. Závěsy se roztáhnou a my máme průhled do dlouhých sloupových chodeb nebo na schodiště na jejímž konci je různě barevné magické světlo. Kamelot působí velmi mohutně a majestátně. Dostává se nám častých průhledů do dlouhých sloupových chodeb. Můžeme si všimnout, že je vše jednoduché. Sloupy zde vykonávají spíše svou stavební funkci, a tudíž jsou bez jakýchkoliv okrasných profilů.

Základ celé architektury vychází z normanského stylu, který byl oblíben v té době v Anglii. Přesto ale Kamelot vyzařuje jakousi jemnost a vznešenost. Další prostředí uvnitř Kamelotu je ložnice krále a královny. Kamenná místnost s velkým krbem a postelí pokrytou zlatou látkou se stříbrným vzorem Artuše. Kousek před postelí stojí dvě vitrážová zrcadla (opakující se prvek v Kamelotu), ze stropu visí zlaté a hnědé látky. Pod Kamelotem se nachází prostorná a bohatá jeskyně s nespočty krápníky. Tyto scény jsou svou atmosférou velmi magické. Dodávají filmu nádech fantasy. Jeskyně je nasvícena od modro-zelené po červenou. Pomocí VFX se tu „magicky“ promítají na ledové skály probíhající situace z jiných míst. Další jeskyně je ta kde po použití „kouzla tvoření“ přebývá se svým synem, uprostřed lesů, ve skále. Uvnitř vidíme krátké kamenné schodiště vedoucí ke zlatému trůnu, na kterém sedí mladý princ ve zlatém brnění. Za trůnem jsou čtyři mohutné sloupy a za nimi kamínkové závěsy, přes které sem proniká světlo z lesa.

Poslední interiér je klášter, kde přebývá Guinevere. Klasický severský styl kamenného kláštera na skále. Pokoj Guinevere je zařízen velmi jednoduše, pouze s postelí. Prostorný výklenek s dírou ve tvaru kříže, kterým dovnitř proniká světlo.

Na závěr bych k tomuto filmu ráda napsala, že si dle mého názoru Anthony Pratt opravdu skvěle vyhrál s kombinací přírody a přírodních prvků s hrubou architekturou středověké Anglie. Ač je tento svět co možná nejvíce podobný tomu našemu a naší historii, pomocí nasvícení, odlesků a materiálů z něj dokázal velmi nenásilně a jemně vytvořit svět plný magických sil. Ještě bych chtěla zmínit, že i zde bylo použito menších modelů (například při pohledu na Kamelot), snímaných přes zrcadlo, nebo dokreslovaček.

### 2.3.5 Pán prstenů: Společenstvo prstenů (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)

(USA/Nový Zéland, 2001, 172 min)

- *Režie:* Peter Jackson
- *Předloha:* John Ronald Reuel Tolkien
- *Scénář:* Fran Walsh, Philippa Boyens, Peter Jackson
- *Kamera:* Andrew Lesnie
- *Střih:* John Gilbert
- *Producenti:* Peter Jackson, Barrie M. Osborne
- *Production Designer:* Grant Major
- *Art Direction:* Joe Bleakley, Dan Hennah, Philip Ivey, Rob Outterside, Mark Robins
- *Set Decoration:* Dan Hennah, Alan Lee
- *Costume Design:* Ngila Dickson, Richaed Taylor
- *Masky:* Vivienne MacGillicuddy

#### Děj:

Pán prstenů: společenstvo prstenů je první díl z knižní ságy a zároveň i z filmové série, která se skládá z následujících dílů: Pán prstenů: společenstvo prstenů, Pán prstenů: dvě věže a Pán prstenů: návrat krále. Na časové ose tomuto příběhu předchází kniha a dva filmy (které ale přišly až několik let po této trilogii), a to Hobit: Neočekávaná cesta a Hobit: Šmakova dračí poušť (v knižní verzi pouze Hobit aneb Cesta tam a zase zpátky). Příběh je typický představitel high fantasy a má velmi spletitý děj. Ráda bych ho tedy popsala stručněji a raději se poté věnovala popisu prostředí, kde se k ději i lehce vrátím.

***„Vše začalo kováním velkých prstenů. Tři dostali Elfové, nesmrtelní, nejmoudřejší a nejsličnější ze všech bytostí. Sedm dostali trpaslíci, skvělí řemeslníci ze síní pod horami. A devět, devět prstenů bylo darováno lidem, kteří ze všeho nejvíc touží po moci. V prstenech byla spoutána síla k ochraňování. Všichni byli však podvedeni, neboť byl ukován další prsten. V zemi Mordor, v ohních Hory osudu, temný pán Sauron tajně ukoval vládnoucí***

***prsten, aby ovládal všechny ostatní. Do tohoto prstenu vložil svou krutost a vůli ovládnout vše živé. Jeden prsten vládne všem.***<sup>18</sup>

Takto začíná film Pán prstenů: společenstvo prstenů.

Dozvídáme se, že všechny prsteny byly zničeny, až na tento jeden. Princ Isildur byl sice velmi blízko, ale přemohla ho jeho lidská povaha a touha po moci a prsten si nechal. Bohužel ho ale jednou přepadli Orkové a prsten se ztratil, dokud ho nenašel Glúm, kterému ho nakonec vzal hobit jménem Bilbo Pytlík.

Náš příběh začíná o šedesát let později při oslavě stojedenáctých narozenin právě onoho Bilba Pytlíka v malebném kraji příhodně nazvaném Kraj. Díky této velké oslavě se Bilbo setkává znovu se svým starým přítelem Gandalfem Šedým. Bilbo mu oznamuje, že už si připadá velmi starý a unavený a rád by odešel na odpočinek pryč z Kraje na své poslední dobrodružství. Gandalf si všimne, že je něco v nepořádku a zjistí, že Bilbo vlastní onen nebezpečný prsten, který každý měl celé roky za nadobro ztracený. Ke smůle všech, Glúm, kterého mučí, vyzradí, že prsten se pravděpodobně ukrývá právě v Kraji. Gandalf donutí Bilba, přenechat prsten mladému Frodovi. Ač, nejdříve velmi nerad, vezme Frodo tento úkol a vydá se ve společnosti Sama, Pipina a Merryho na cestu, zatímco Gandalf uhání do Isengardu pro pomoc od čaroděje Sarumana. K jeho velkému a bohužel nemilému překvapení, se ale Saruman přidal na stranu zla k Sauronovi. Snaží se Gandalfa odstranit a uvězní ho na vrcholku své temné věže. Naštěstí Gandalfa zachrání orel Gwaihir.

Hobiti mezitím dojdou do Hůrky, kde na Gandalfa čekají, ale ten nepřichází. Jsou velmi nápadní a Hůrka se nezdá jako bezpečné místo, navíc Saruman už vyslal Nazguly, přízraky sloužící temnému pánu Sauronovi, aby hobity vypátrali. Naštěstí je sleduje hraničář Aragorn, přítel Gandalfa. Odvede je z Hůrky, ale po cestě je napadnou Nazgulové a Froda velmi těžce zraní. Spěchají proto do elfího území Roklinka a naštěstí po cestě potkají Arwen, která Froda rychle dopraví do cíle. Tam je Frodo po několika dnech uzdraven a všichni se tam znovu shledávají. Zpráva o existenci prstenu je rozeslána a přijíždějí zástupci všech ras a rodů Středozeemě. Lord Elrond, který je hlavou celé rady, prohlásí, že prsten musí být zničen v Mordoru v Hoře osudu. Po chvíli handrkování se Frodo prohlásí jako dobrovolník, který tam prsten donese. Pomalu se k němu přidávají další a další a tím vzniká Společenstvo

---

<sup>18</sup> The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring [česky Pán prstenů: Společenstvo Prstenu] [film]. Režie Peter JACKSON. USA / Nový Zéland, 2001, 172 min

prstenů. Členové jsou Gandalf, Pippin, Merry, Sam, elf Legolas, trpaslík Gimli, Boromir a Aragorn.

Zde začíná jejich velké dobrodružství. Musí projít přes zasněžené hory až do dolů Morie, které tvoří nekonečné chodby ve skále. Setkávají se tu s nástrahami od jeskynního trolla po skřety. Nakonec, ač se zdá, že všechny nástrahy bez újmy překonají, probudí v hlubinách dolů démona Balroga, který sebou do temnoty stáhne Gandalfa. Společenstvo se nakonec úspěšně (bez Gandalfa) dostává ven. I když by nejraději truchlili, ví, že musí pokračovat dál v cestě.

Při útěku před skřety zamíří do lesa, který patří lesním elfům. Jsou zavedeni k jejich vládcům - královně Galadriel a královi Celebornovi. Galadriel Froda jedné noci vystaví velké zkoušce, ukáže mu, co se stane, když selže. Frodo obstojí a tak prokáže, že on je jediný, který tento úkol může splnit. Společenstvo se znovu vydává na cestu po řece Parth Galen. Galadriel Frodovi předpověděla, že jeden z přátel mu bude chtít prsten vzít. A tro se také stalo. Boromir začne být agresivní vůči Frodovi a začne se snažit prsten získat. Frodo začne být paranoidní a od Společenstva se oddělí. Sam Froda odmítá opustit, a tak ho jako jediný na jeho cestě doprovází.

Snímek končí smrtí Boromira a unesením Merryho a Pippina. Zbytek Společenstva (Legolas, Gimli a Aragorn) se vydávají na jejich záchranu.

## **Scénografie**

Snímek Pán prstenů jsem si nechala nakonec, protože (ač byl vytvořen dříve než Letopisy Narnie) je podle mého, a myslím, že i celosvětového, názoru nejlepším fantasy filmem všech dob. Natáčení probíhalo na Novém Zélandě přibližně na 150 lokacích. Pán prstenů se odehrává ve zcela smyšleném světě jménem Středozem, založeném na knižní předloze od spisovatele J. R. R. Tolkiena. Pro zrealizování její podoby, Peter Jackson nejdříve oslovil dva ilustrátory, kteří měli k těmto knížkám velký vztah, aby navrhli vzhled všech prostředí. Poté najal filmového architekta Granta Majora, aby jejich skici přetransformoval v reálnou architekturu. Celý svět měl být naprosto fikční a fantasijní, ale založený na realističnosti a uvěřitelnosti, která plyne z imaginární historie tohoto světa. Weta Digital v čele s Richardem Taylorem vytvořil design zbraní, brnění, tvorů, umělých částí těla a hlavně vytvořil miniatury, ve kterých se poté natáčely detailní a dynamické záběry. Kromě miniatur Peter Jackson používal nucenou perspektivu, skoro každý set je postaven znovu v jiném měřítku, tak aby se postavy jevily ve správné výšce. Často se používalo modré i



zelené plátno. Tolkien vytvořil naprosto epické dílo, které bylo inspirované událostmi v jeho životě. Někteří lidé se v něm snaží nacházet alegorie na druhou světovou válku, Hitlerovo impérium, politické situace nebo extrémismus. Genialita díla je ale v tom, že v jakékoliv době, v jakékoliv životní situaci daného člověka, budou ponaučení z příběhu fungovat. Teď tedy popíšu postupně jednotlivá prostředí.

Začínáme v Hobitíně <sup>obr. 91</sup> zvaném Kraji. Lokace se nachází u města Matamata na soukromé farmě. Bukolická krajina se zelenými kopečky, připomínající zelené vlny, byla kompletně přetransformována, v domov malých hobitů. Barevné kulaté dřevěné dveře vedou do malých obydlí v zemi. Okolí je pokryté jasně zelenou trávou, na malých předzahrádkách přede dveřmi rostou květiny a kolem cesty stojí košaté stromy. Vše je naprosto přirozené, jako kdyby to tam bylo od nepaměti. Kraj na nás působí velmi mírumilovně a klidně. Odráží povahu hobitů, kteří nesnáší změny, dobrodružství a nikdy z Kraje nevytáhnou paty. Bilbův domov se nachází v kopečku s výhledem na rybník opodál, pod velkým stromem <sup>obr. 92</sup>. Ke dveřím mu vedou krátké schody přes zahrádku plnou květin. Za dřevěnými zelenými dveřmi se nachází několik propojených tunýlků představující pokoje. Vidíme hlavní chodbu, z které vede několik kulatých průchodů do dalších částí, dřevěné obložení na stěnách a přiznané oblouky trámů. Dostáváme se do pokoje s krbem, dřevěným stolem zakrytým papíry, mapami a psacími potřebami <sup>obr. 93</sup>. Parkety na zemi překrývá z části vzorovaný koberec. Všude okolo jsou poházené knihy, svitky papírů a drobné dekorace. Přecházíme do malé kuchyně <sup>obr. 94</sup>. Naproti velkému kamennému krbu se zapáleným ohněm stojí stůl s jídlem, v rohu lavice, na které jsou další suroviny, na stěnách jsou připevněny poličky s nádobím. Ven vidíme kulatými vitrážovými okny s masivními dřevěnými rámy. Tyto scény byly natočeny pomocí dvou postavených setů, každý v jiném měřítku pro docílení iluze výšky herců, a také s pomocí modrého plátna. Pak se tyto dva obrazy daly dohromady.

V Kraji ještě zůstáváme a to na Bilbově oslavě stých narozenin. Oslava se odehrává pod největším stromem v Hobitíně. Bílé stany s různými vzory, rozsvícené lampiony, stoly s lavicemi a před nimi plácek na tanec. Protože se party odehrávala v noci, byl set i s okolní zelení postaven znovu v ateliéru. Různobarevný ohňostroj je poté dodělán počítačově. Celá část v Kraji je laděna do teplých příjemných barev a přírodních materiálů. Navozuje atmosféru bezstarostnosti a štěstí.

Střih nás přesune do úplně opačné atmosféry zla a neštěstí, do Mordoru. Teplé barvy tu můžeme hledat zbytečně, vše je tmavě zelené, ne-li přímo černé. Vzhled tomuto místu propůjčily dvě sopky (jedna z nich je stále aktivní) z Tongariro National

Park. Divoce temná říše plná černých kamenů a ostrých skal. Dovnitř vede vysoká kamenná brána s reliéfy. Záběr byl natočen pomocí detailního modelu v měřítku. Hned v dalším záběru se nám naskytne pohled na pevnost Minas Tirith. Znovu se jedná o techniku natáčení pomocí detailního modelu v měřítku. Bílé kamenné hradby terasovitě obrůstají vytrčenou ostrou skálu. Architektura města je spíše strohá. Vysoké věže vyčnívají nad běžnými domy, které mají buď plochou střechu, nebo kupoli. Inspirace byla určitě čerpána ze starověkého Řecka a z jiných jižanských států z té doby.

Spolu s hobity cestujeme přes různorodou (novozélandskou) krajinou zahrnující lesy, pole, kukuřičné pole, louky a v pozadí siluety vysokých hor, do vesničky Húrka. S Gandalfem se ocitáme u Sarumanovi věže Orthanku v Isengardu. Natáčelo se v parku Harcourt kousek od Wellingtonu. Dlouhá rovná cesta vede k vysoké věži z černého kamene, která se směrem nahoru zužuje a zakončují ji vystouplé hroty tvořící něco jako korunu <sup>obr. 95</sup>. Povrch z černého obsidiánu tvoří četné reliéfy, výstupky, oblouková okna a dovnitř vede dlouhé schodiště bez zábradlí. Vidíme jasnou inspiraci v gotickém slohu, akorát vše je mnohem temnější a ostřejší. Z věže na nás číší temnota a prázdno. Interiér je, jak se dá očekávat, temný, nábytek z tmavého dřeva s vyřezávanými ostrými ornamenty. Dekorace odpovídají interiéru černokněžníka, všude jsou staré knihy, spisy a svíčky. Skrz vitrážová úzká okna sem dopadají bílé pruhy světla. Místnost uvnitř věže čtvercového půdorysu beze stropu, se čtyřmi nikami v rozích. Stěny připomínají vysoké varhany. Kolem dokola jsou železné lampy ve tvaru vyřezávaných koulí na jedné noze, ve kterých plápolá oheň. Uprostřed místnosti je pilíř a na něm černá skleněná koule <sup>obr. 96</sup>.

Další střih nás zavádí zpět k hobitům. Místo v lese, kde se ukrývají mezi kořeny <sup>obr. 97</sup> před Nazgulem, se ve skutečnosti překvapivě nachází v centru města Wellington, v parku Town Belt. Městečko Húrka <sup>obr. 98</sup> bylo vybudováno v opuštěném armádním táboře Fort Dorset. Hrázděné domy se zdají být enormně vysoké a křivé. Připomínají středověká města v Anglii. Žijí zde v míru dohromady lidé i hobiti. V putyce U skákavého poníka zjistíme, že je tu oproti malým hobitům vše ohromné. Stoly, židle, barový pult i poháry. Natáčelo se s rekvizitami dvou měřítek a herci ztvárňující lidi chodili na chůdách.

Po setkání s Aragornem se naši hrdinové vydávají na cestu do elfí země Rivendell. Přespávají v ruinách bývalé strážní věže Amon Sul <sup>obr. 99</sup>. Ruiny leží na velkém kameni. Z věže zůstala jen základna kruhového půdorysu, okolo které stojí zbytky soch bývalých králů a sloupové arkády porostlé větvemi popínavých keřů. Ruiny jsou

do krajiny zasazený počítačově a set uvnitř je postaven v ateliéru. Vracíme se ke Gandalfovi v Isengradu. Začíná se zde vytvářet armáda skřetů ve stále se zvětšujícím prostoru v zemi pod věží. Tento set byl vytvořen v ateliéru a vzdálenější pohledy jsou natáčeny na miniatuře a poté dosazeny postavy. Gandalf uniká z věže na počítačově vytvořeném dravém ptákoví. Tvůrci se snažili udržet svět co nejvíce uvěřitelný, proto má tento dravec enormně velká křídla, jinak by létat nemohl.

Další velmi významné prostředí je sídlo elfů Rivendell <sup>obr. 100-102</sup>. Rivendell leží na vodopádech mezi skalami. Dřevěné stavby, mosty a kolonády přirozeně kopírují skalní reliéf. Hlavní ilustrátor Alan Lee se při vytváření podoby tohoto prostředí inspiroval stylem art nouveau a keltskými ornamenty. Řekl, že se snažil „**najít perfektní zobrazení tohoto klidného a mírumilovného místa, kde žije kultura, která je nesmrtelná**“<sup>19</sup>, už tisíce let. Snažil se tedy vymyslet perfektní linii, jednoduchou formu, která ale stále umožňuje růst. Myslím, že se mu to opravdu povedlo. Nádherné dřevěné domy plné florálních linií a vzorů se střídají s venkovními prostory s výhledem na desítky vodopádů, padajících ze skal. Důležité je tu spojení právě s přírodou. Stromy rostou všude, kde je to možné. Vedle domů, na terasách, dokonce i uvnitř. Sloupy často připomínají větve břechťanu. Interiéry jsou bohaté, plné nábytku a dekorací. Rivendell je centrum moudrosti, kultury. Je tu tedy tisíce knih, exponátů připomínajících historii, na stěnách jsou obrazy a fresky, vyobrazující situace v minulosti. Prostor je rozdělen krátkými schodišti na několik částí. Všude kam se podíváme, jsou ornamentální zdobení. Oproti minulým záběrům se viditelně změnila barvy. Vše je zahaleno do teplých odstínů, skoro až jakoby tu bylo vše sluncem ozářené. Vyvolává to v nás pocit bezpečí a klidu. Exteriérový set se natáčel v Kaitoke Regional Park. Zde se reálně mezi stromy postavila velká část sídla. Interiér Elrondova domu a prostranství, kde vzniklo Společenstvo, se zdubloval v ateliéru.

Společenstvo se poté vydává na cestu přes rozmanitou krajinu. Většinou jsou to vysoké hory nebo kopce s velkými kameny. Lokace se vybíraly všude možné na Novém Zélandě. Lokace zasněžených Mlžných hor se nachází na jižním ostrově v Jižních Alpách. Zde Frodo při pádu ztratí prsten, který pak zvedne Boromir. Aby Peter Jackson docílil dokonalého záběru, kdy vidíme ostře prsten ležet a zároveň nemáme rozmazané hory v pozadí, nechal vyrobit maketu prstenu velkou jako pneumatika <sup>obr. 103</sup>. Scéna ve sněžné vánici se natáčela v ateliéru. Umělý sníh byl

---

<sup>19</sup> Passage to Middle-earth: Making of Lord of the Rings, A [Film o filmu: Pán prstenů: Společenstvo Prstenu] [dokument]. Režie Peter JACKSON. USA, 2001, 42 min

vyroben ze speciální pěny, aby po ní Legolas mohl chodit <sup>obr. 104</sup>. Dostáváme se k dalšímu důležitému prostředí, a to je Morie <sup>obr. 105</sup>. Doly ve skále vytvořené trpaslíky. Ve srovnání se sídlem elfů, je tu vše naopak. Tmavé barvy, nehostinná krajina, atmosféra strachu a chladu. Pro stavební styl trpaslíků Lee vytvořil geometrické tvary. Nenajdeme tu ani jeden oblouk, a to ani v klenbách. Hranoly kamenných sloupů pokryté runami, se tyčí do neuvěřitelné výšky, která nemá konce <sup>obr. 106</sup>. Dlouhé polorozpadlé schodiště uprostřed volného prostoru bez zábradlí, nemající konec ani začátek <sup>obr. 107</sup>. Doly jsou prázdné, některé sloupy zničené a spadlé. Naši hrdinové se ocitají v prostoru se stovkami sloupů a odtud jdou do místnosti s hrobkou trpasličího krále. Na zemi jsou zbytky knih, kosti trpaslíků i skřetů a uprostřed stojí mohutná kamenná hrobka osvětlená namodralým světlem z průhledu ve zdi <sup>obr. 108</sup>. Celý tento set byl postaven v ateliéru, kde byl natočen. Spotřebovaly se na něj tuny polystyrénu. Rovněž byla i vytvořena detailní miniatura pro natáčení velkých celků. Pradávný démon Balrog byl stvořen počítačově.

Z Morie vycházejí v Dimrill Dale, kamenité krajině, kterou je ve skutečnosti hora Owen. Míří do země lesních elfů, Lothlórien. Království je schované v korunách stromů. Oproti Rivendell je vše více spirituální, mnohem více spjaté s přírodou. Mezi stromy jsou vybudované překrásné stavby, které připomínají přírodní katedrály <sup>obr. 109-110</sup>. Spletité florální ornamenty tvořící jejich stěny a dlouhá schodiště se linou kolem mohutných kmenů. Koruny stromů sem nepouštějí světlo, a proto tu vše světélkuje, což dodává celému místu velmi nadpřirozenou atmosféru, trochu jako v zamlženém snu. Na Novém Zélandě takovéto lesy nejsou, proto museli na lokaci vybudovat pět vysokých stromů. Natáčelo se v zahradách Fernside Lodge. Navrhovala se každá větvíčka, každý tvar kořene. Záběry ze schodů, u posvátné studny <sup>obr. 111</sup> a v paláci Galadriel se natáčely v ateliéru, kde byly sety postavené i se zelení a stromy kolem. Na okolí schodů se použilo modré pozadí.

Cesta Společenstva pokračuje po řece Anduin. Vyplovají od Bílého mostu <sup>obr. 112</sup> v Lothlórien přes průsmyk Argonath, kde stojí dvě monumentální sochy králů Gondoru <sup>obr. 113</sup>. Grand Major popsal Gondor jako něco, co kdysi bývalo impérium. Jako znovuvytvoření Říma. Velmi stará civilizace podobná svými monumenty Egyptu. Sochy byly vytvořeny počítačem a lokace natáčení na řece se nachází na řece Kawareau.

Jejich plavba končí v Amon Hen. Ruiny starých paláců lidí. Velká socha obličejů <sup>obr. 114</sup> ležící ve spadaném listí hluboko v lese. Nový Zéland nemá moc těchto starých ruin, proto bylo vše vytvořeno z polystyrénu a do krajiny zasazeno, tak abychom měli

pocit, že se opravdu nalézáme v zemi, kde byla starověká civilizace. Natáčení probíhalo na jezerech na jižním ostrově. Zde Frodo opouští spolu se Samem Společenstvo a film končí.

## 2.4 Závěr

Závěrem bych ráda zhodnotila více uvedené rozbory a uvedla společné rysy a naopak jejich největší rozdíly. Na začátek upozorním na to, že každý z příkladů je natáčen v jiné době, tedy i s naprosto jinými možnostmi. V době vzniku se však všechny staly kultovními trháky a senzacemi a dodnes si uchovávají status fantasy legend.

Všech pět režisérů se snažili o jednu a tu samou věc. Přenést na plátno imaginární svět plný magie, hrdinů ve všech podobách, kteří bojují se zlem a zachraňují svět, překrásných přírodních scenérií, které se nám před očima mění a heroické atmosféry. Každý na to šel však jinou cestou.

Častá chyba ve fantasy tématice je přeplnění scén. Režisér si neumí vybrat a nakonec použije veškerá žánrová „kliše“, protože ve fantasy můžeme všechno. Nic není nemožné. Pokud se však tak stane, pak nevíme kam dříve s očima a naše mysl do onoho světa snadno nepronikne. Tvůrci filmů z mého výběru však tuto chybu neudělali. Vybrali si vždy jeden způsob, jakým alternativní svět zobrazit a ostatní ponechali ve stavu, jak ho známe i my. Není tedy pro nás pak tak těžké uvěřit a nechat se unášet na vlnách magických obrazů.

Filmy Barbar Conan a Excalibur se vyznačují příběhem ve světě, který je sice alternativní a naprosto smyšlený, fungují zde ale jasné zákonitosti, které jsou podobné, ne-li stejně, jako v našem světě. Milius vsází na bojové scény, nadlidskou sílu svého hrdiny a tajemných sil hlavního záporáka. Boorman vytváří magickou atmosféru barvami, přesto nás v jejich alternativní svět věřit přesvědčí.

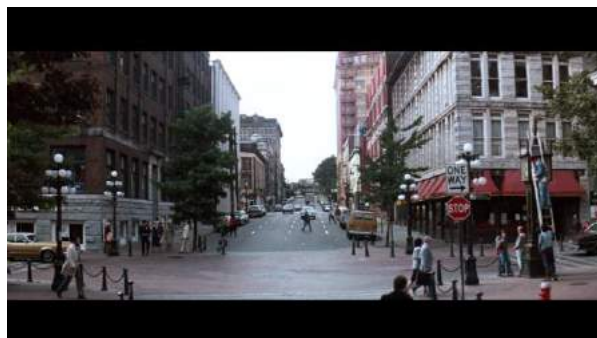
Pán prstenů a Letopisy Narnie oproti nim už vizuální efekty používají. Jejich světy už vypadají jinak než ten náš. Rozhodně v nich nefungují stejné zákonitosti. Objevují se zde i jiné rasy, než lidé. Magie a kouzla už nejsou jen schované v barvách a nejasných náznacích, které si divák musí sám představit. Jasně se nám zhmotňují na plátně.

Ze všech poznatků jsem se snažila inspirovat a využít na mé autorské části práce.

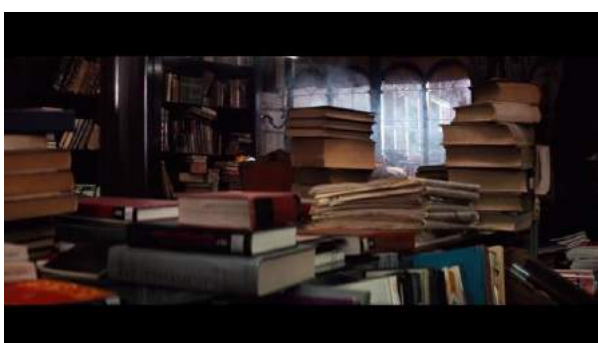
## 2.5 Obrazová příloha k vybraným filmům



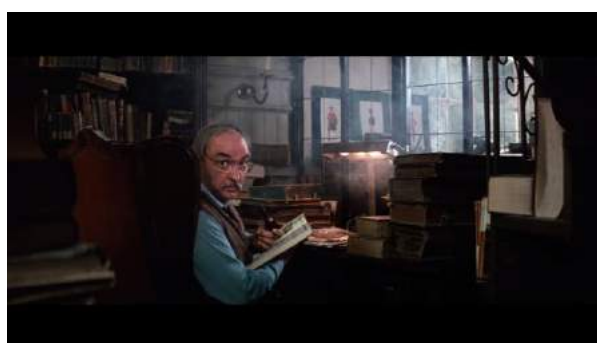
obr. 01



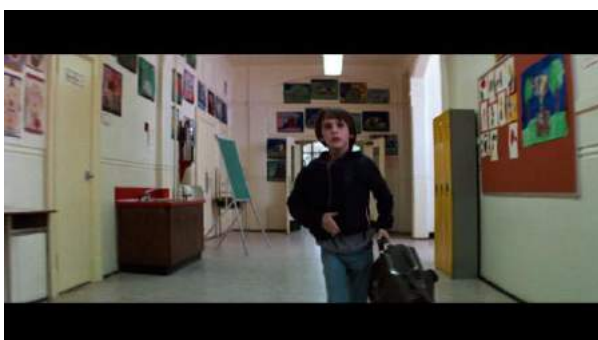
obr. 02



obr. 03



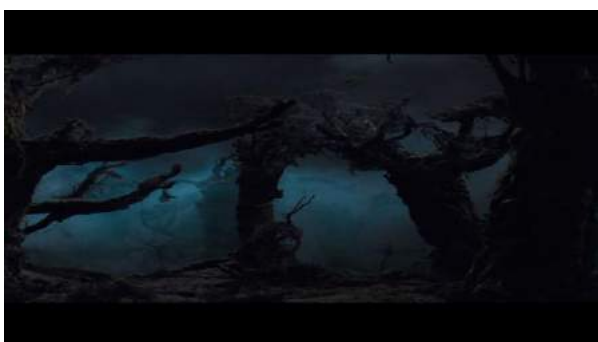
obr. 04



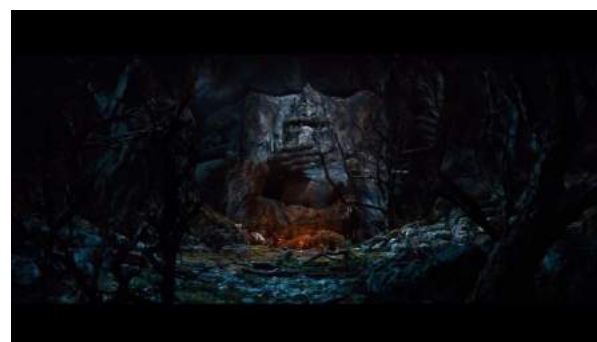
obr. 05



obr. 06



obr. 07



obr. 08



obr. 09



obr. 10



obr. 11



obr. 12



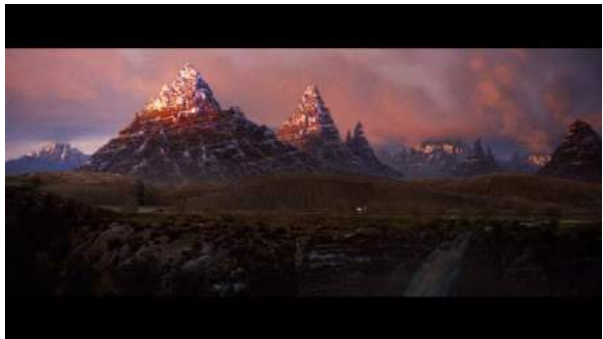
obr. 13



obr. 14



obr. 15



obr. 16





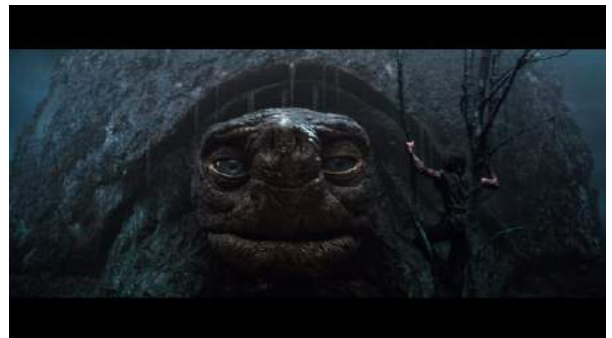
obr. 17



obr. 18



obr. 19



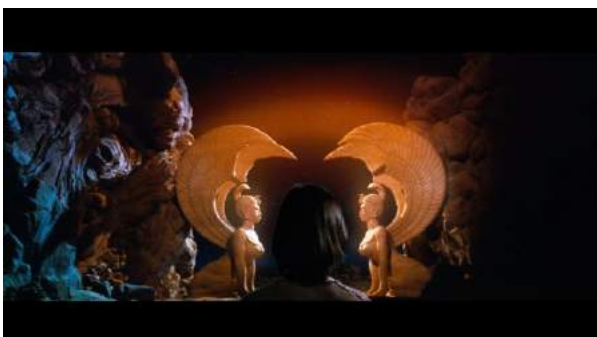
obr. 20



obr. 21



obr. 22



obr. 23



obr. 24



obr. 25



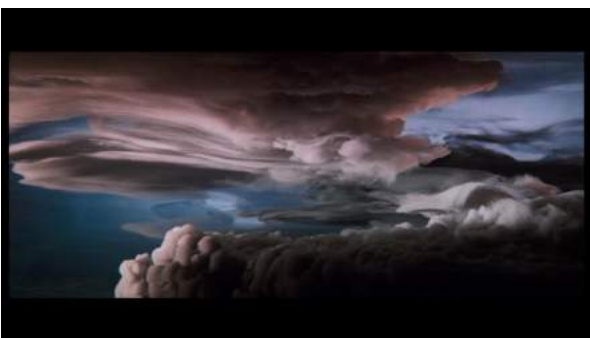
obr. 26



obr. 27



obr. 28



obr. 29



obr. 30



obr. 31



obr. 32



obr. 33



obr. 34



obr. 35



obr. 36



obr. 37



obr. 38



obr. 39



obr. 40



obr. 41



obr. 42



obr. 43



obr. 44



obr. 45



obr. 46



obr. 47



obr. 48



obr. 49



obr. 50



obr. 51



obr. 52



obr. 53



obr. 54



obr. 55



obr. 56



obr. 57



obr. 58



obr. 59



obr. 60



obr. 61



obr. 62



obr. 63



obr. 64



obr. 65



obr. 66



obr. 67



obr. 68



obr. 69



obr. 70



obr. 71



obr. 72



obr. 73



obr. 74



obr. 75



obr. 76



obr. 77



obr. 78





obr. 79



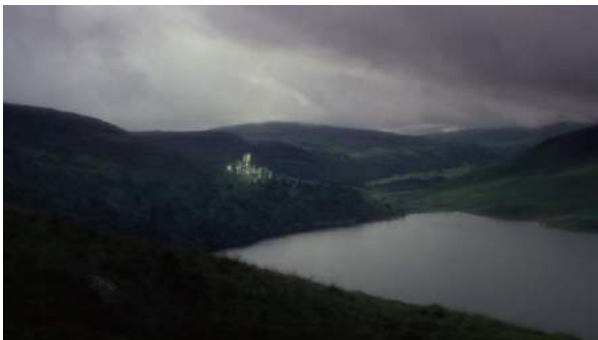
obr. 80



obr. 81



obr. 82



obr. 83



obr. 84



obr. 85



obr. 86



obr. 87



obr. 88



obr. 89



obr. 90



obr. 91



obr. 92



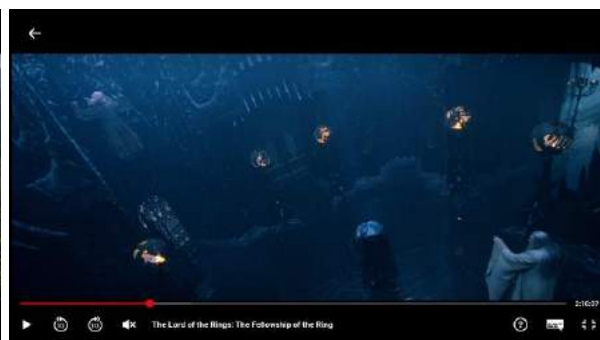
obr. 93



obr. 94



obr. 95



obr. 96



obr. 97



obr. 98



obr. 99



obr. 100



obr. 101



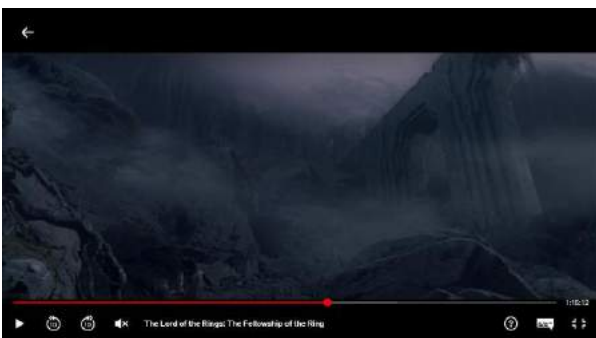
obr. 102



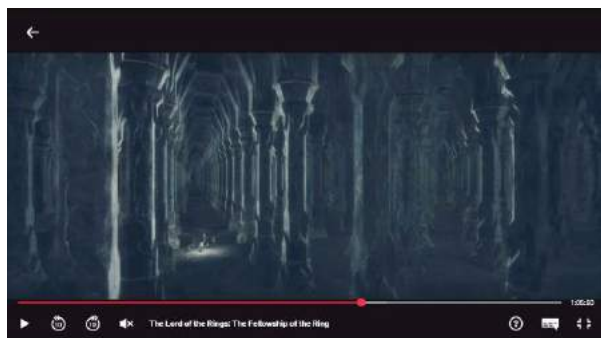
obr. 103



obr. 104



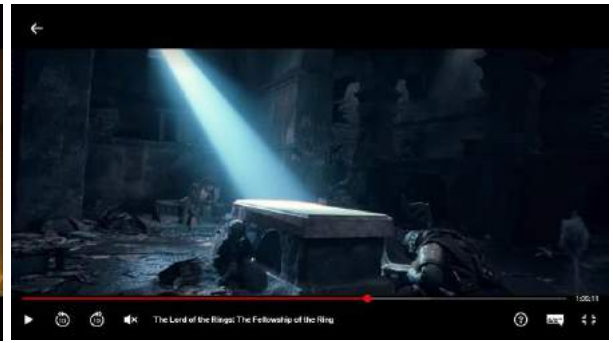
obr. 105



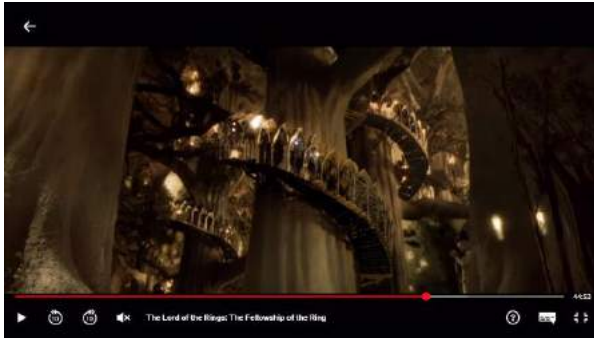
obr. 106



obr. 107



obr. 108



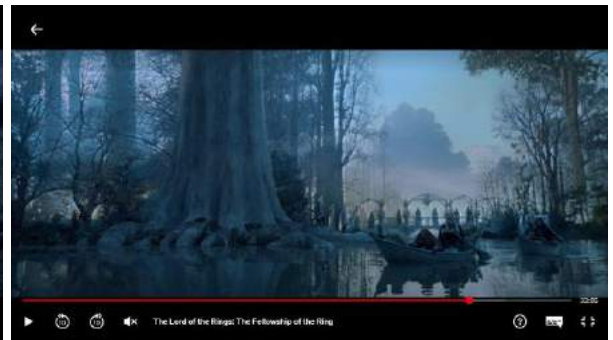
obr. 109



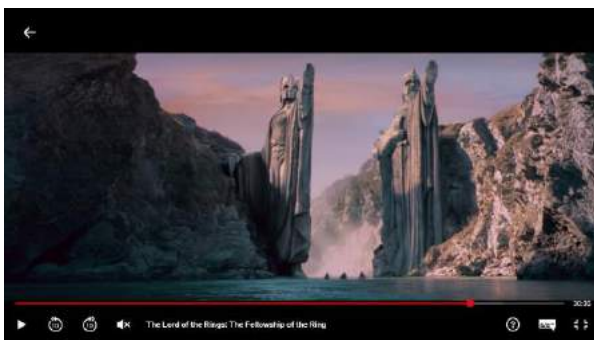
obr. 110



obr. 111



obr. 112



obr. 113



obr. 114

### **3 Výtvarná koncepce filmu „Zaklínač: Krev elfů“ podle knihy Andrzeje Sapkowskiho.**

#### **3.1 Děj**

Andrzej Sapkowski napsal knihu Krev elfů jako první díl své slavné pětidílné ságy o Zaklínačovi a volně navazuje na dvě povídkové knihy ze světa Zaklínače.

Děj knihy se odehrává na nepojmenovaném kontinentu, který je rozdělen na jižní a severní část. Sever je rozdělen na několik menších království, mezi kterými panují už několik let boje, ale které zároveň dohromady bojují právě proti nilfgaardskému impériu na jihu. Příběh začíná napadením a zničením Království Cintra, ležícího v zálivu oddělující tyto dvě země. Vnučka cinterské královny Calanthé Ciri se snaží z hořícího města utéct do bezpečí, ale císař Nilfgaardu Emhyr var Emreis vysílá svého nejlepšího vojáka, aby jí zajal a dovedl k němu. Postupně se v průběhu knihy dozvídáme, že Ciri je pro svou královskou krev pro něj velmi důležitá. Ciri padne do zajetí, ale nakonec se jí podaří utéct, i když za děsivých okolností. V další kapitole se posouváme v čase dopředu, kdy již nepokoje utichly a o napadení Cintry se zpívají balady. Jednu takovou zpívá básník Marigold u letitého posvátného dubu Bleobherise. Poslouchají ho různí lidé i nelidé a bohužel i špeh císaře Emhyra, Rience, který se snaží vyzvědět, kde se princezna Ciri ukrývá. Rience Nečeká dlouho a v krčmě opodál, kde Marigold hodlá přenocovat, ho napadne. Naštěstí byla v okolí čarodějka Yennefer a Marigolda zachrání. Ovšem i ona by se ráda dozvěděla více o Ciri. Nezajímá se o ní pouze Emhyr, ale i králové v severských zemích s ní mají své plány. Yennefer se tedy snaží zjistit, jestli je Ciri v bezpečí.

Mezitím Zaklínač Geralt z Rivie a Ciri cestují na zaklínačský hrad Kaer Morhen. O jejich setkání se dozvídáme z flashbacku v průběhu příběhu. Zde jí učí o monstrech a jak s nimi bojovat. Během jejího vzdělávání ale projeví abnormální chování, kterého se zaklínači lekají a raději se dohodnou, že zavolají na pomoc čarodějkou Triss Ranuncul. Triss je velmi zvědavá a jejich prosbu přijme. Když se blíží ke Kaer Morhen, zahlédne v lese běžící postavu. Pokračuje tedy dál po tajné stezce, když jí tu najednou ta samá postava přiskočí, ale svůj dopad nezvládne a upadne. Triss k ní běží na pomoc a když se k ní přiblíží, zjistí, že je to malá holka oblečená do

nepříliš padnoucího tréninkového obleku. Její pomoc je však odmítnuta a mladá slečna běží dokončit svůj výcvik. Na hradě je Triss vřele přivítána a postupem večera se dozvídá pravý důvod pozvání na Kaer Morhen. Postava z lesa je ztracená princezna Ciri a zaklínači Triss poví vše o Ciriných nepřirozených stavech, kdy se dostává do transu, ve kterém začíná věštit smrt. Triss na hradě zůstává a začne s Ciri pracovat a vzdělávat ji i v dalších oborech, než je boj s monstry. Za celou dobu se však v mladé princezně magická moc neprojeví. S příchodem jara se hromadně dohodnou, že nejbezpečnější a nejlepší pro Ciri bude, když z hradiště odjede do kláštera v Ellanderu, kde bude pod ochranou bohyně Melitelé a kněžky Nenneke.

Geralt, Triss a Ciri se vydávají na cestu. Po chvíli putování Triss onemocní tak vážně, že už nemůže ani sedět na koni. Potkávají konvoj vozů vedený trpaslíkem Yarpemem Zigrinem, starým známým Geralta. Yarpen jim nabídne pomoc, které rádi využijí. V zápětí se však objevují další komplikace. V lesích se vyskytují partyzánské jednotky elfů a trpalíků zvané Scoia'tael. Jsou součástí nilfgaardské armády a snaží se o vytvoření vlastního státu. Ciri je vyslána dopředu konvoje na průzkum při kterém nachází v lese na mýtině ruiny elfského paláce. Shaerrawedd. Zarostlé trosky z bílého kamene a uprostřed strom s bílými květy růže z Aelirennu. Květy symbolizují všechny mladé elfy, kteří zemřeli v boji s člověkem. Při návratu slyší Geralt s Ciri křik. Zrychlí a po chvíli vidí hořící vozy napadené Scoia'tael. Yarpen se záhy dozvídá, že mise byla pouze zkouška jeho loajality vůči králi.

Triss se uzdravuje a všichni tři se loučí s Yarpemem a dalšími trpaslíky.

Nová kapitola se odehrává už ve svatyni Melitelé. Ciri se zde dostává řádného a přísného vzdělání a slušného vychování. To se jí ovšem vůbec nelíbí, nejraději by trénovala venku s mečem. Ten jí ale kněžka Nenneke zabavila. Ciri se často utíká schovat do věže za mladým studentem Jarrem. Jarre je písař svatyně Melitelé a také jediným mužem v tomto klášteře. S Ciri si dlouhé hodiny čtou ve starých knihách, hledají v mapách a sní, kam všude by se chtěli vydat.

Znovu se shledáváme s čarodějkou Yennefer, která přijíždí do svatyně Melitelé učit mladou princeznu magii. Ač se ze začátku neměly příliš v lásce, postupně si mezi sebou vytvořily velmi silné pouto, skoro jako matka s dcerou. Na konci knížky spolu odjíždějí z kláštera pryč.

Mezitím, co Ciri byla v klášteře, Geralt je najmut přepravní společností k ochraně šalupy před nestvůrou z řeky. Dozvídá se zde o Riencovi, který se snaží vypátrat Ciri. Své práce zanechává a vystupuje v Oxenfurtu, což je město v Redanii, ve kterém se nachází slavná Akademie. Setkává se zde se svým kamarádem Marigoldem a žádá

ho o pomoc při hledání Rience, poněvadž ví, že Marigold má plno kontaktů. Marigold opravdu zjistí cenné informace od své známé studentky medicíny Shani. Shani prozradí, že někoho takového zahlédla u mastičkáře, kterému tajně nosí suroviny. Všichni se tam tedy vypraví, ale Myhrman jim nechce nic říci. Po cestě zpět je napadne sám Rience. Oba dva se v souboji zraní, Geralt už Rience skoro dopadne, když tu mu neznámý a mocnější mág otevře únikový portál.

Knižní předloha má otevřený konec, na který navazuje další díl ságy. Kromě děje hlavních hrdinů nám Andrzej představuje temného mága Vilgefortze. Vilgefortz zve další nejmocnější mágy severních království, aby prodiskutovali, jak dále postupovat ohledně války s Nilfgaardem. Po chvíli se ale ukazuje skutečnost, že více než válka s Nilfgaardem ho zajímá, kde se nalézá Ciri s Yennefer. Je naprosto zřejmé, že plánuje něco nekalého.

Na druhém konci země v království Aedirn na hradě Hagee se scházejí vládci jednotlivých zemí, aby prodiskutovali politické záležitosti.

### **3.2 Výtvarná koncepce hlavních prostředí**

Jak už jsem psala dříve, příběh Zaklínače se odehrává na nejmenovaném kontinentě fiktivního fantasy světa.

Podle detailních popisů spisovatele Andrzeje Sapkowskiho<sup>20</sup> jsem usoudila, že tento svět je velmi podobný tomu našemu. Připodobnila bych ho vrcholnému středověku v Evropě, ale s moderními prvky dnešní doby co se týče společnosti, vynálezů a v neposlední řadě přidanými fantasy prvky v podobě všudypřítomné magie a neexistujících tvorů. Například tu žijí trpaslíci, elfové, gnómové a také různá monstra. Sama postava Zaklínače je nereálná. Zaklínač je popsán jako mutant, neboli přeměněnec. Zrodí se pomocí lektvarů a trav a poté získává nadlidské schopnosti, jakými jsou vidění ve tmě, mnohonásobně vyšší instinkty, síla a základní magické dovednosti. Takto „vylepšení“ jsou najímán pro boj s monstry.

Rozhodla jsem se tedy tohoto vyobrazení držet a vytvořit svět, který se tolik neliší od toho pro nás známého z historických pramenů. Založila jsem tedy své rešerše a reference na reálných lokalitách, které jsem si často dotvořila podle své představy a přidala k nim nádech fantasy.

Sapkowskiho svět je opravdu rozmanitý. Střídají se tu rozlehlá města s malebnou přírodou. Malé vesničky obklopené temnými lesy, vysoké a nebezpečné hory, kterými

---

<sup>20</sup> SAPKOWSKI, Andrzej. Zaklínač. Vyd. 7. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-69-1.



protékají divoké řeky. Západní pobřeží se line podél moře, ve kterém žijí mořští lidé. Ostré skály se mění v kopce porostlé zelení. Autor sice naráží na rozpínavost lidstva, můžeme ale předpokládat, že příroda bude skoro nedotčená a lidské zásahy v ní budou naprosto minimální.

Ve své práci jsem se zaměřila na, pro mne, nedůležitější prostředí z knihy, které níže detailněji popíšu

### ***Hradiště zaklínačů Kaer Morhen***

Hradiště Kaer Morhen leží ve vysokých horách u řeky Glwenllech. Cesta sem je velmi obtížná, musí se překonat hluboké lesy a nebezpečné skály. Hradiště jako takové připomíná spíše zříceninu, než bytelný hrad. Centrum celého dění je mohutný hranol donjonu, kolem kterého jsou polozbořené hradby s cimbuřím. Za donjonem se nachází nádvoří pro trénink zaklínačů. Nachází se na něm právě různé nebezpečné pomůcky pro zlepšení techniky boje s mečem, ale i bez něj. Nad tréninkovým pláckem se tyčí vysoká kamenná věž s černými dírami střílen. Nad celým hradištěm se vzdouvá obrovská skála a pod hradbami teče relativně mělká řeka, přes kterou vede už lehce nevěrohodný dřevěný most.

Dovnitř donjonu vedou železem pobité dveře. Arkádová chodba nás zavede doprostřed donjonu, kde se nachází strmé a kluzké točité schodiště. Přes další dveře vcházíme do hlavního sálu hradu. Velká místnost je zalitá zlatavým světlem plamenů ohně z obrovského kamenného krbu. Na zdech visí tapisérie a na konci sálu je dřevěné schodiště vedoucí na nádvoří.

Světnice princezny Ciri je malá a neútulná. Mezi kamennými zdmi je pouze jednoduchá postel, vyřezávaná židle a truhlice na pár jejích věcí.

Pro podobu Kaer Morhen jsem použila více prvků z různých referencí hradů převážně ze střední Evropy. K navození studeného a nehostinného dojmu jsem použila tmavý kámen, tmavé spíše neopracované dřevo v kombinaci se železnými svícny a lustry. Celkově prostředí hradiště ladím do studených tónů podkreslených oranžovou barvou záře svíček.

### ***Dub Bleobherise***

Bleobherise je posvátný a nejstarší dub v zemi. Jeho silné větve se rozpínají do všech stran a vytvářejí pomyslné lavice pro okolní posluchače. Celý je porostlý dalšími druhy zeleně.

Inspirovala jsem se starými stromy ve slavném lese Sherwood v Anglii. Zde se plno podobných stromů nalézají. Pro mou představu jako inspirace jsem je mohu využít, pro natáčení ale pravděpodobně ne, jelikož jsou to ve většině případech stromy chráněné a nalézají se na těžko přístupných místech, tudíž by se takovýto strom musel postavit nový.

### ***Krčma***

Krčma je klasický středověký hostinec v menší vesnici, kde se můžete najíst dobrého jídla i složit hlavu přes noc. Místnosti dominuje kamenný krb, ve kterém se připravují různé pokrmy. V prostoru jsou stoly s lavicemi pro hosty. Za materiály se nejvíc využívá staré dřevo, hrubý kámen a jako konstrukce hrázděné zdi. Nádobí je hliněné, nebo plechové. Světlo na stole dodávají svíce.

Hostinec jsem vytvořila v klasickém středověkém stylu, ne příliš přeplácáný, spíše neutrální prostředí.

### ***Les při cestě s konvojem vozů***

Prostředí v době kdy Ciri, Triss a Geralt cestují s trpaslíky je popisováno jako hrbolatá cesta temným lesem. Spadané stromy, vysoká tráva s kapradím, mezi kterým se line mlha. Vše zahalené do sychravé šedi, pouze mezi stromy prosvítají paprsky světla.

Moje perspektiva je z části, kdy je Ciri vyslána na výzvědy před konvoj vozů. Ciri cválá na svém koni velkou rychlostí a stromy tak působí iluzí, že před ní ustupují a vytváří pomyslný tunel, na jehož konci je světlo. Inspirovala jsem se slavnou lokací v Severním Irsku, alej Cypřišů. Snažila jsem se o viditelný rozdíl oproti přírodě u Kaer Morhen.

### ***Shaerawedd***

Shaerawedd je posvátné místo schované na mýtině uprostřed hlubokého lesa. Jsou to ruiny elfských staveb které jsou stovky let staré. Mezi bílými kameny roste vysoká tráva a uprostřed bývalého paláce stojí strom s květy vzhledem připomínajícími bílé růže. Celá scénérie je zahalena do mlžného oparu, který nám obraz lehce rozostřuje. Inspirovala jsem se ruinami gotických klášterů ve Francii a katedrál ve Velké Británii.

### ***Brokilon***

Brokilon je prastarý les patřící dryádám. V knize je popsán jako hustě zarostlý temný les, kam mají lidé přísný zákaz vstupu. Flóra a fauna si zde žije svým vlastním

životem bez zásahu člověka. Dryády žijí v souladu s přírodními zákony a nikdy by neublížili ani jednomu stromu. Vysoké stromy porostlé popínavými rostlinami a španělským mechem, vysoká tráva, ve které rostou léčivé byliny a rozmanitý terén, který protínají říčky s křišťálově čistou vodou. Slunce prosvítá skrz koruny stromů a vytváří tak skoro hmatatelné pruhy světla.

Jako referenci jsem opět použila les Sherwood v Anglii, který má podobné znaky, jako imaginární Brokilon.

### **Šalupa**

Šalupa je podle dostupných informací jednostěžňová plachetnice určena k plavbě blízko pobřeží. V příběhu je Geralt najmut pro její ochranu, před vodním monstrem. Plují mlhou mezi ostrůvky a zátokami. Na palubě jsou kromě pasažérů i balíky s nákladem a zavazadla.

„Využila jsem historického popisu šalupy ze 17. – 18. století“.<sup>21</sup>

### **Město Oxenfurt**

Město Oxenfurt leží na severním břehu řeky Pontar, od které se rozpíná směrem nahoru ve svahu. Dominuje mu univerzitní komplex oxenfurtské Akademie, který je od města oddělený vysokou zdí a v jižní části rozlehlý přístav. Oxenfurt je barvitě a rušné městečko. Blátivé ulice jsou plné různých obchůdků s předměty a krámků s jídlem, pitím nebo výrobky z místních dílen. Narazíte tu na plno hospod, kiosků a stánek s roztodivnými předměty. Lidé se tu baví, vymýšlejí všemožné radovánky a kratochvíle. Slyšíme cinkot pohárů, příborů o talíře a zpěv lidí.

Jako inspiraci pro zasazení Oxenfurtu do terénu jsem si vybrala španělské město Toledo. Mírný svah posetý budovami, ohraničený korytem řeky. Vzhled ulic bych však připodobnila městu York v Anglii. Hrázděné domy nedodržující uliční linii mají hravé fasády pro tyto stavby typické. Domy jsou křivé a navozují dojem, že padají. Kamenné cesty jsou překryty prachem a blátem. Nad hlavami lidí visí cedule krámků.

### **Oxenfurtská Akademie**

Rozlehlý komplex Akademie je svět sám pro sebe. Za vysokou zdí se nacházejí budovy fakult, které jsou v původních elfských stavbách. Impozantní architektura tisíce let stará připomínající půvabné zámečky. Vysoké věže se zdají nekonečné.

---

<sup>21</sup> Šalupa. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2019-05-29]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%A0alupa>

Areál je jeden velký park s cestami, na kterých jsou vysypané barevné oblázky. Studenti leží na trávě nebo se procházejí po kolonádách. Přes vodní toky jsou můstky a kolem dokola rostou zelené aleje stromů. Z tohoto místa vyzařuje naprostý klid, čistota a mír, proto volím spíš světlé a jasné barvy.

Jako reference mi posloužily reálné univerzitní kampusy ve Velké Británii, například univerzita v Cambridge a univerzita v Oxfordu.

### ***Pokoj v mansardě***

Pokoj v mansardě je jednoduchá místnost pro přespání. Nachází se zde pouze postel, židle a dřevěná skříňka. Světlo proniká dovnitř oknem, které je tvořeno sklíčky v olověných rámečcích.

Jako materiály bych použila staré dřevo. Místnost působí útulně a trochu špinavě. Na zemi je nános prachu a v rozích stěn jsou pavučiny.

### ***Myhrmanův dům***

Domov mastičkáře Myhrmana je malinký domek v přístavu se dvěma patry. Vzhled interiéru určuje výrazná konstrukce z dřevěných trámů, mezi kterými je kamenné zdivo. Tmavý prostor je osvětlen mnoha svíčkami a ohněm z menšího krbu. Všude kolem jsou různé předměty. Použila jsem zde tmavé barvy, které podtrhují celkovou temnou atmosféru scény.

### ***Svatyně Melitelé***

Svatyně Melitelé je klášter pro výchovu a vzdělání mladých dívek. Nachází se ve vévodství Ellander. Za bránou vedoucí do tohoto poklidného a duchovního místa je chrám postaven na skalním výchozu, z něj vedou arkády s vnitřním atriem. Za svatyní se rozprostírají zahrady s nesčetnými záhonky, kolem kterých se linou pískové cestičky. Interiér je strohý. Ve světnici je jenom jednoduchá postel, skříň na oblečení a židle. Velkým oknem dovnitř proniká světlo, které celou scénu svěže prosvětluje.

Inspiraci pro tvorbu tohoto prostředí jsem brala ze starých francouzských klášterů.

### ***Pracovna Vilgefortze***

Vilgefortz je temný mág, který se zabývá černou magií. Podle toho vypadá i jeho pracovna. Místnost má šestiúhelníkový půdorys, v každém rohu je mohutný sloup a z jedné strany vystupuje arkýř s úzkými a vysokými gotickými okny, přes které dovnitř

pronikají bílé pruhy měsíčního světla. Celému prostoru dominuje velký otevřený kamenný krb uprostřed. Kolem krbu jsou dva velké stoly. Jeden je z kamene, připomínající oltář. Na něm má mág Vilgefortz alchymistické pomůcky pro přípravu lektvarů. Druhý stůl je dřevěný. Leží na něm knihy, psací potřeby, lidská lebka a křišťálová koule. Podél stěny stojí knihovna plná starých knih a vedle ní truhlice. Dekorativní předměty jsou temnějšího rázu, podtrhující magickou atmosféru. Snažila jsem v tomto prostředí navodit pocit všudy přítomné magie a tajemna. Pomáhají tomu barvy laděné do temných tónů a studené kamenné zdi hradu.

### ***Sál na hradě Hagee v Aedirnu***

Hrad Hagee je strohý kamenný hrad v klasickém gotickém stylu. Velký sál s postranními arkádami a velkým krbem v čele působí studeně a přísně. Uprostřed prostoru je ohromný dřevěný stůl, okolo kterého zasedají vládci všech severských království. Pocit strohosti zjemňují pouze červené těžké závěsy. Světlo dovnitř proniká vitrážovými okny. Podlaha ve stylu šachovnice dodává dojem fantasy světa a podtrhuje scénu, kdy králové diskutují o politických taktikách.

Snažila jsem se toto prostředí vytvořit v co nejvíc neutrálním duchu. Od toho se odvíjí i výběr barevných tónů a materiálů.

### ***Cintra***

Poprvé se prostředím Cintry setkáváme hned na začátku knihy. Ciri utíká úzkými uličkami hořícího města. Proběhne kolem pásu hradem a přístavní bránou ven. Celé okolí je zahaleno v plamenech. Podruhé se do Cintry vracíme s císařem Emhyrem, který stojí v jedné z místností Cintránského paláce. Při vytváření Cintry jsem vycházela z jejího umístění v rámci kontinentu. Království leží u ústí řeky Jaruza do moře a na hranici Severních království s Nilfgaardem. Je tedy nejjižněji položeným městem severní části kontinentu.

Nechala jsem se inspirovat architekturou v Istanbulu a arabskými tvary. Materiály jsem chtěla vyjádřit na první pohled bohatství tohoto království, tudíž jsem zvolila mramor. Barvy jsem volila světlé, ale jasné, tóny, které navozují dojem, že je vše zahalené do slunečního svitu.

**3.3 Breakdown**

ČÍSLO OBRAZU	STRANA	INT. / EXT.	DEN / NOC	MOTIV	DĚJ / SITUACE	SCÉNOGRAFICKÉ PRVKY
<b>MĚSTO CINTRA</b>						
1	7 – 10	ext	noc	Válka s Nilfgaardem, boj o zemi Cintry	Ciri utíká z Cintry, setkává se s černým jezdcem a okřídlenou helmou	Úzké uličky, pás hradeb, přístavní brána
<b>DUB BLEOBHERISE</b>						
2	12 – 26	ext	den	Přednes básníka u posvátného místa	Marigold, známý básník zpívá svou baladu u posvátného dubu	Prostranství u posvátného dubu, lidi i nelidi hovoří u nejstaršího dubu v zemi, silné kořeny a mohutný kmen
<b>SVĚTNICE, KDE PŘEBÝVÁ MARIGOLD</b>						
3	26 - 30	int		Světnice krčmy, rozhovor Marigolda s Rience	Rience přijde za Marigoldem, pro odpovědi na své otázky	Jednoduchá světnice, vyřezávané křeslo, vyšívaný gobelín s nymphou
4		int		točité schody	Marigold utíká po točitých schodech po neshodách s Rience	Točité schody se ukrývají za gobelínem, jsou strmé
5		int			Marigold doufá, že se zachrání vpadnutím do otočných dveří na 3. schodišti, ale nepovede se mu to	Propadlo na otočném schodišti přímo do chléva
<b>CHLÉV</b>						
6	30 - 36	int		Rience mučí Marigolda	Marigold je spoutaný ve chlévě, omráčený, Rience se snaží ho vyslyšet	Marigold spoutaný pouty a lanem přehozeným přes trám chlévu, svítí tu pouze světlo lucerny, sláma
7		int		Rience a útěk	Yennefer slyší hlasy, vydává se do chléva a zneškodňuje Riencevi kumpány, snaží se chytit Rience, ten spouští portál	Modrý oválný portál
<b>HOSTINEC</b>						
8	36 - 43	int		Záchrana Marigolda	Yennefer večeří s Marigoldem, jehož zachránila	Večeří kuře, krčma
<b>LESY U KAER MORHEN</b>						
9	43 - 44	ext		Ciri a Geralt cestují na K. M.	Ciri a Geralt se blíží k Kaer Morhen	Příkop plný bílých lebek, hromada zdiva
10		ext			Ciri a Geralt jsou u bran Kaer Morhen	Pobořená klenba a kamenná podlaha

<b>KAER MORHEN - HRADIŠTĚ</b>						
11	45 - 48	int		Ciri a Geralt na hradišti	Geralt s Ciri vchází do hradiště Kaer Morhan	Dlouhý černý, jakoby nekonečný tunel, kolem sloupové arkády a světlo u pochodní na stěnách, na konci tunelu čára světla
12		int			Otevírají se dveře, ve dvéřích černá silueta	Dveře pobité železem se otevírají, pobíhají krysy
13		int		Pozdravení se s dalším zaklánačem	Ciri, Geralt a Další zaklánač scházejí schodiště do sálu	Schodiště kluzké a strmé, zespoda prosvítá světlo
14		int		Ciri a Geralt poprvé na Kaer Morhen	Ciri a Geralt vstupují do volkého sálu na hradišti zaklánačů, jsou zde další zaklánači	Místnost je obrovská, zalitá světlem, z velkého ohniště (krbu) šlehají plameny, uprostřed je ohromný těžký stůl z masivu (cca pro 20 lidí)
<b>KAER MORHEN - OKOLÍ</b>						
15	48 - 56	ext	den	Triss a její cesta na Kaer Morhen	Triss se snaží dostat na Hradiště zaklánačů	Vidí, zalesněné údolí, hradbu hor, zasněžené štíty
16		ext	den		Triss se dostává na konec lesa, objevuje se řeka Glwenllech	Řeka nazývaná "řeka bílých kamenů", dále - žlabina, průsmyk, zalesněná kotlina
17		ext	den		Triss se dostává k cíli	Na velkých balvanech leží vodorovně mohutný kmen stromu, holý, jen místy mechové polštářky
<b>KAER MORHEN</b>						
	57 - 58	ext	den	Triss a Ciri vstupují na území Kaer Morhen	Triss s Ciri vstupují na Kaer Morhen, území zaklánačů, Triss pozoruje okolí	Pobořená hradba, zbytky ze vstupní brány, dominantní široký a mohutný hřbet donjonu přes hradní příkop se zvětralými trámy mostu (dole lebky a kostry na vyschlém dně)
19		ext	den		Triss a Ciri vjíždí do hradiště	Věž s černými dírami střílen, vstup železem pobitými dvéřmi
<b>STÁJE KAER MORHEN</b>						
	59 - 60					

20		int	noc	Podvečer na Kaer Morhen	Triss s Geraltem jdou ustájit Triss Koně, zatímco Ciri cvičí na nádvoří	Stáje, sláma, Ciri cvičí na kládě zavěšené na řetězech (útočí na kožený pytel)
<b>KAER MORHEN - SVĚTNICE TRISS</b>	63 - 68					
21		int	noc	1. noc Triss na Kaer Morhen	Triss leží na posteli a přemýšlí, proč byla na hradiště pozvána	Okno utěsněné moly prožraným závěsem, postel je starožitná, rozviklaná
<b>KAER MORHEN - SÁL</b>	68 - 69					
22		int	den		Triss, Ciri a zaklánači společně snídají	Velký masivní stůl, snídaně, nádobí
<b>KAER MORHEN - SVĚTNICE CIRI</b>	69 - 73					
23		int	den	Triss je s Ciri sama v její světnici	Triss si prohlíží Ciri, upravuje jí oděv	Neútluná místnost, v podstatě bez nábytku, kromě tvrdého lůžka, stoličky a truhlice, na stěně visí kůže, velké krysy s holým ocasem
24		ext	den		Ciri vypráví o tréninku na zaklánačku	Větrník - kus dřeva z kterého jdou další dřeva jako "pracky" a otáčí se Kyvadlo - až dvě za sebou Dlouhé kyvadlo
<b>KAER MORHEN - SÁL</b>	73 - 79					
25		int	den		Ciri vstupuje do sálu a omlouvá se zaklánačům, že nemůže trénovat	Má na sobě modré šaty a na krku černého hada z lakované kůže a rubínovými očky
<b>KAER MORHEN</b>	79					
26		ext	den	Pohled na hradiště a okolí	Diváme se na území hradiště	Sněží, závěje
<b>KAER MORHEN - CHODBA</b>	79					
27		int	den	Pohled na Ciri	Ciri běhá po chodbě a loví krysy	Dlouhá chodba hradiště, sloupy, na stěnách pochodně
<b>KAER MORHEN - KUCHYNĚ</b>	80					
28		int	den	Triss a Geralt jsou spolu v kuchyni	Triss a Geralt vaří večeři z denního úlovku	Ulovená zvěř, kuchyně prostá
<b>KAER MORHEN - SÁL</b>	82 - 89					
29		int	noc	Triss a zaklánači sedí u stolu	Triss a zaklánači diskutují o Ciri, Ciri s Coenem hrají hru drápky	Krb, medvědí kožešina, poháry na stole

30		int	noc		Ciri přichází ke stolu a napíjí se ze džbánu, upadne do transu	
<b>TRANS</b>	89 - 92				Ciri a Triss jsou spolu v Transu	
31		ext			Triss letí, má křídla	Hučící moře, útesy s vysokými gejzíry
32		ext			Najednou stojí uprostřed vysoké trávy, připomíná jí to pohled z pahorku v Soddenu	Moře vysoké trávy bez hranic, žádný horizont, obloha zatažená
33		ext			Triss se objevuje na okraji propasti	Okraj propasti, uvnitř načervenalý dým, jakoby zesopdu nasvícený, dolů vede mramorové schodiště
34					Tris letí napříč realitami, otevírají se stále nové a nové až do prázdna	
35		int			Schodiště zmizelo a Triss stojí znovu u moře	Moře pokryté bílou pěnou vln, rackové
<b>KAER MORHEN - KOMNATA TRISS</b>	92 - 94					
36		int	noc		Triss se probudila z transu ve své komnatě, leží v posteli	
<b>KAER MORHEN - NÁDVOŘÍ</b>	95 - 96					
37		ext	den	Pohled na nádvoří se cvičištěm	Ciri trénuje na hřebenu s páskou na oči	Kamená zeď kolem nádvoří, hřeben, kamenná dlažba
<b>KAER MORHEN - KOMNATA TRISS</b>	96 - 99					
38		int	den	Triss vyučuje Ciri	Triss vyučuje Ciri a ta jí přemlouvá k tomu jít ven	Okno, stůl, Ciri meč, kosmetické pomůcky (štětec, pudřenky) Triss, zrcadlo
<b>KAER MORHEN - KOMNATA NA VYUČOVÁNÍ</b>	99 - 102					
39		int	den	Výuka Ciri	Vesemir učí Ciri o nestvůrách	Vyřezávaná židle Vesemira, stůl, kniha monster
<b>KAER MORHEN - NÁDVOŘÍ</b>	102 - 106					
40		ext	den	Pohled na nádvoří se cvičištěm	Ciri trénuje s Coenem v boji s mečem	3 dřevěná kyvadla pohybující se v různých směrech
41					Ciri trénuje na třech kyvadlech	3 dřevěná kyvadla pohybující se v různých směrech
<b>KAER MORHEN - SÁL</b>	107 - 111					
42		int	noc	Triss, Ciri a zaklánači	Všichni spolu si povídají, rozebírají válku, vzpomínají	



<b>PAHOREK V SODDENU</b>		111 - 112					
43			ext		Vzpomínka Triss na bitvu u Soddenu	Tris vypráví co se stalo v bitvě u Soddenu	Děšť, vybuchující kulové blesky, kupa zuhelnatělých hadrů (což jsou mrtví), obelisk se jmény padlých
<b>KAER MORHEN - CIMBUŘÍ</b>		112 - 115					
44			ext	noc	Ciri stojí na pobořeném cimbuří	Ciri utíká za sálu po tom co slyšela hádku mezi Triss a Geraltem, Geralt a Tris jí běží hledat, Ciri pak skáče dolů	Pobořená cimbuří nad nádvořím
<b>MĚSTO ELFŮ</b>		116					
45			ext		Předmluva	Popis příjezdu prvních lidí na zem obydlenou Elfů	Města jako utkaná ze závojų jitrní mlhy z které se vynořují, bílé paláce, věže jako slepené z břečtanových úponků, mosty jako smuteční vrby
<b>PRALES</b>		117 - 118					
46			ext	den	Cesta z Kaer Morhen	Geralt, Ciri a Tris cestují z Kaer Morhen, Triss onemocněla	Příroda pralesa
<b>STRÁŽNICE U MOSTU</b>		119 - 120					
47			ext	den		Přijíždějí ke strážnici, která je obklopená vojáky, snaží se projít	Tábořiště za nízkou palisádou, ohniště, na plošině nakloněné strážní věže dva muži se samostřílem, předmostí rozježděné a kopyty rozryté, selské a kupecké vozy
48			ext			Prošli na tvrz strážnice kde je lazaret, snaží se přemluvit aby zkusili vyléčit Triss	Lazaret pod plachtami-provizorní stříška, studna, přikryté mrtvolky
<b>DOMEK MÝTNÉHO</b>		120 - 124					
49			int	den		Jdou si promluvit s mýtným o událostech v okolí	Zšeřelá, zakouřená místnost rozviklaný stůl, skřípavé dveře
50		125 - 126	ext	den		Vychází ven zpátky na tvrz za Triss	
<b>TÁBOŘIŠTĚ VOZŮ</b>		126 - 136					

51			ext	noc		Přijíždějí k tábořišti vozů žádat o pomoc pro Triss	Kryté vozy postavené do kruhu kolem ohniště trpaslíci povalený kmen se zaťatou sekerou kolem temný les
52						Pomáhají Triss, nakládají ji na nosítka	Nosítka z plachty a dvou dřev
53			ext	den		Ráno v tábořišti, Ciri s Triss jedou na jednom z vozů	Šedivé, sychravé ráno, mlha ve voze pytle hrbolátá cesta
<b>CESTA KONVOJE VOZŮ</b>		136 - 142					
54			ext	den		Konvoj vozů vedený trpaslíky cestuje spolu s Geraltem, Ciri a Triss, Geralt si povídá se svým starým známým Yarpenem	Vozy jedou za sebou Mezi Geraltem a Yarpenem je sud piva Kamenitá cesta
<b>TÁBOŘIŠTĚ VOZŮ</b>		142 - 149					
55			ext	podvečer		Utábořují se, povídají si kolem ohniště	Ohřátá voda z ohniště temný les s potokem
56			int			Umývají nemocnou Triss uvnitř vozu	
<b>CESTA KONVOJE VOZŮ</b>		149 - 152					
57			ext	den		Ciri cválá napřed porozhlédnout se, zda před nimi nejedou nepřátelští elfové	Vyježděná cesta, rašící tráva, mokry písek a kaluže kapradí kolem cesta, vyvrácené břízy, borovice na písčítých svazích protější svah široká polana
<b>SHAERRAWEDD</b>		157-160					
58			ext	den		Geralt zavedl Ciri podívat se na posvátné místo Elfů	Dokonale otesané žulové a mramorové bloky se zaoblenými hranami od větru, ozdobné reliéfy, pukliny od mrazu zpřerážené sloupy, zborcené arkády, zbytky oblouků - ovinuté břečtanem a mechem

59		ext	den		Sbíhají po mramorovém schodišti do středu paláce	Ve středu je fontána oblouk arkády z rumiště, barevného terakotovými střepy a kamínky rozbité mozaiky vyrůstá veliký růžový keř - desítky liliově bílých květů kořeny oplétají mohutnou desku z bílého kamene - na ní tvář elfky	
<b>KARAVANA</b>		161 - 167			Cesta Ciri, Geralta a Triss		
60		ext	den		Gelatd s Ciri přijíždějí k hořící karavaně vozů, napadli je Elfové, zuří tu boj	Hořící vozy, zapíchnuté šípy jeden vůz převrácen na bok, rozházené sudy a bedny roztržené a hořící plachty	
<b>ŠALUPA</b>		169 - 194					
61		ext	den		Geralt pluje pracovně na šalupě	Geralt je najímán společností k ochraně šalupy před nestvůrou	Mlha, ostrůvky, zátoky zábradlí na palubě, balíky zboží a zavazadla, ve středu loďě koně na řece další 2 loďe - velká gelasa a menší galíra
62						Přijíždějí celníci z Redanie	Velký člun na břehu zbytek akvaduktu a čistírna vod
63						Připlouvají další celníci z Temerie, vyzývají se Geralta, nestvůra napadá šalupu, stahuje s sebou celníka	Dlouhé kloubové končetiny jako kudlanka, krunýř, zubaté čelisti
<b>OXENFURT</b>		194 - 196			Marigold v Oxenfurtu		

64		ext	den		Marigold přijíždí do Oxenfurtu předat zprávu Geraltovi, sledují ho "špióni"	Městečko tvořeno převážně z Oxenfurtské Akademie území univerzity ohraničeno vysokou zdí - kolem ní barvitě městečko blátivá ulička, dílny, obchody, krámky s vědeckými výrobky hospody, krčmy, kiosky a stánky veselé, barvitě, rušné městečko divů a zázraků radovánky, kratochvíle, zpěv, cinkot pohárů cedule popsané křídou
65		ext	den		Marigold prochází bránou Filosofů na území univerzity	knihy návštěv, stáje
<b>UNIVERZITNÍ KOMPLEX</b>		196 - 200			Marigold na území univerzity	
66		ext	den		Marigold ví o špezech co má za sebou, hledá známou tvář, která by mohla jeho vzkaz předat místo něho	Od města oddělená zdí původně elfské stavby, půvabné zámečky, barevné oblázky vyspané na cestách, kolonády zidky, můstky přes vodní toky a jezírka zelené aleje a parky, topoly čistota a klid studenti v parku, na trávě, na lavičkách - hrají hry budova fakulty Alchymie - tyčí se nad kanálem, impozantní fakulta Techniky - nová most a u něj bronzová socha prvního rektora
67		ext	den		Marigold potkává Shani před fakultou Medicíny, předává jí vzkaz	
<b>MÍSTNOST V NEJVYŠŠÍM PATŘE REKTORÁTU</b>		200 - 207			Marigold v Oxenfurtu	

68		int	den		Špión Dijskra má rozhovor s Marigoldem o GERALTOVI, chtějí vědět, kde se nachází Ciri	Těžký dubový stůl, regály plné knih a pergamenových svitků
<b>ÚZEMÍ AKADEMIE</b>		208			Marigold v Oxenfurtu	
69		int	den		Marigold je na přednášce na fakultě Poezie, poté utíká přes půdu, vikýřem vylézá a spouští se po okapu na střechu knihovny, utíká přes střechy a po obvodu zdi se dostal do zahrady	Střechy fakult, vysoká zeď
70		ext	den		Za angreštovými keři prolézá Marigold dírou ve zdi z území uverzity	Angreštové keře
<b>ULICE EXENFURTU</b>		208			Marigold v Oxenfurtu	
71		ext	den		Marigold se proplétá uličkami aby nebyl nikým zpozorován, jde za GERALTEM	Boční uličky stinná zákoutí žebřík na střechu - střechy domů okno do mansardy
<b>POKOJ V MANSARDĚ</b>		208 - 213			Setkání Marigolda a GERALTA	
72		int	podvečer		Margolt vlezl do Geraldova pokoje, nachází zde i svou kamarádku Shani	Pokojík, olejová lampička okno - sklíčka v olověných rámečcích na parapetu jablka a cibule jedna židle
<b>SÁL NA HRADĚ V HAGEE V AEDIRNU</b>		214 - 229			Schůze vládců	
73		int	noc		Vládci jednotlivých zemí se scházejí a diskutují o politických událostech, snaží se vyřešit problém s Nilfgaardem	Velký stůl, kolem sedí vládcí poháry s vínem okna s okenicemi gobelíny s vojenskými výjevy - ohaři loví jednorozce
<b>MÍSTNOST V CINTŘE</b>		229 - 233			Císař Nilfgaardu	
74		int	den		Císař Nilfgaardu hovoří s generálem o událostech posledních dnů	Stůl, okno, dveře do předsálí na stole mapy, dopis s pečeti krb a v něm oheň
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - POKOJ CIRI</b>		233 - 234			Ciri ve svatyni Melitelé	

75		int	den		Ciri se probouzí ve svém pokoji na posteli opřená o polštáře s obkladem na čele	
<b>OXENFURT - SEN CIRI</b>		234			Ciri a její sen	
76		ext	noc		Ciri vidí ve svém snu GERALTA, MARIGOLDA a SHANI v Oxenfurtu	Kanály, střechy domů a skladů přístav - bárky, mola, můstky
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - POKOJ CIRI</b>		235			Ciri ve svatyni Melitelé	
77		int			Ciri leží na posteli a slyší hlasy z vedlejší místnosti	
<b>CHODBA S DVEŘMI - SEN CIRI</b>		235 - 236			Ciri a její sen	
78		int	noc		Ciri jde dlouhou chodbou, prochází dveřmi a dalšími dveřmi, nekonečné	Těžké vysoké dveře, temná chodba, pochodně
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - POKOJ CIRI</b>		236			Ciri ve svatyni Melitelé	
79		int	noc		Ciri se znovu probouzí ze svého snu	Jednoduché lůžko, okno
<b>OXENFURT - MYHRMANŮV DŮM</b>		237 - 240			Geralt, Marigold a Shani pátrají po Riencevi	
80		ext	noc		Geralt, Marigold a Shani jdou za mastičkářem, aby se dozvěděli, kde se nachází Rience	Dům uprostřed změtí vodních kanálů, na kůlech přivázané loďky a čluny u nábřeží do domu vede padací můstek na protější straně taverna
<b>OXENFURT - SKLEP NEZNÁMÉHO DOMU</b>		240 - 241			Rience	
81		int	noc		Rience najímá nájemné vrahy na zabití GERALTA, 3 bratry	Dřevěná lavice zatuchlý sklep, kyselé víno, udusaná zem
<b>OXENFURT - MYHRMANŮV DŮM</b>		241 - 243			Geralt, Marigold a Shani pátrají po Riencevi	
82		int	noc		Geralt vyslýchá Myhrmana ohledně Rience, ten mu nechce nic říci	Světlice, stůl na straně s lampou, křeslo
<b>VILGEFORTZOVO SÍDLO - JÍDELNA</b>		243 - 245			Vilgefortz se schází s ostatními čaroději	
83		int	noc		Vilgefortz pozval další čaroděje aby probrali jak budou dále postupovat ohledně války s Nilfgaardem, dále se snaží zjistit kde se nachází Yennefer a Ciri	Večeře, poháry s vínem, mísy s jídlem na stole

VILGEFORTZOVO SÍDLO - PRACOVNA	245 - 251			Vilgeforsz se schází s ostatními čaroději		
84		int	noc		Po večeri se přesouvají do jeho pracovny, čarodějka Tissaia se snaží zjistit co má Vilgeforsz za lubem	Pracovní kout - kádinky, tyglíky, zkumavky a rozličné magické přípravky vyřezávaná ebenová křesla dvě knihy ležící na stole
OXENFURT	251			Geralt, Marigold a Shani pátrají po Riencovi		
85		ext	noc		Geralt pije svůj elixír, připravuje se najít Rienca a zjistit co chce	Obrysy ve tmě se začínají vyjasňovat - různé odstíny šedi a ostřejší kontury ulice ústící na nábřeží potkání, kaluže, odpadky, praskající zdi opuštěná zákoutí
86		ext	noc		Geralt se střetává s nájemnými vrahy, pouští se do bitky, je tu i Rienca - ten utíká teleportem	Zářící teleport déšť krev
SVATYNĚ MELITELÉ - DVŮR	262 - 264			Ciri ve svatyni Melitelé		
87		ext	den		Ciri je s kamarádkou lolou na dvoře, krmí slepice a perličky	Kurník, slepice, perličky, zahrady hospodářské budovy - doškové střechy
88		ext	den		Ciri běží přes klášterní park mezi stromy	stromy plot a za ním kamenná věž s okýnkem
SVATYNĚ MELITELÉ - MÍSTNOST VE VĚŽI	264 - 271			Ciri ve svatyni Melitelé		
89		int	den		Ciri přišla za Jarrem	Stůl s ležstvy 4 rozměrné stoly - na nich hromada svitků, foliantů a kniha v kúži truhlice - na ní také svitky na podlaze velká mapa prach
SVATYNĚ MELITELÉ - MÍSTNOST YENNEFER	271 - 275			Ciri ve svatyni Melitelé		

90		int	den		Rozprava mezi Ciri a Yennefer	Židle těsně za dveřmi, stolička u stolku necky s vodou stolek s líčidly a zrcadlem, flakónky voňavek, dopisy
SVATYNĚ MELITELÉ - JESKYNĚ	275			Ciri ve svatyni Melitelé		
91		ext	den		Ciri a Yennefer na procházce v lese	Různé bylinky a rostliny
SVATYNĚ MELITELÉ - REFECTÁŘ	276 - 281			Ciri ve svatyni Melitelé		
92		int	den		1. setkání Ciri s Yennefer	Vysoké klenby, kamenná podlaha
SVATYNĚ MELITELÉ - PARK	281 - 284			Ciri ve svatyni Melitelé		
93		ext	den		Ciri a Yennefer jsou v parku, probírají její učení na čarodějkou	Park obehnaný zdí, pod ní lavička promenádují se zde schovanky vysoká tráva
SVATYNĚ MELITELÉ - MÍSTNOST YENNEFER	284 - 289			Ciri ve svatyni Melitelé		
94		int	den		Ciri vykonává testy magických schopností	Místnost je neobydleným křídlem budovy prostorná, okno, postel s damaškovým prostěradlem cestovní vaky s řemínky komoda, kamenný džbán opletený lýkem stůl, psaní uhlím, skříň s vyřezávanými dveřmi
95		int	den		Ciri se zlobí nad testy	Testy magických schopností např 4 borovice, jaká bude 5.
SVATYNĚ MELITELÉ - PARK	289 - 290			Ciri ve svatyni Melitelé		
96		ext	den		Ciri a Yennefer behají po parku, Ciri cvičí se svým mečem	Park ohraničený zdí
VŘESOVISŤ	290 - 295			Ciri se setkává s magií		
97		ext	den		Ciri je s Yennefer na vyjíždce na vřesovišti, setkává se poprvé se silnou magií	Vysoký vřes oblé holé návrší, vystupující z vřesoviště jako hřbet výrazný ohromný plochý kámen podepřený menšími - dolmen

98		ext	den		Upadá do transu	Rychle se mýjející bílé skály, říčí, kůň, skok, propast, hlubina, křik, let, nekonečný pád, hlubina dým v hlubině, schody vedoucí dolů
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - MÍSTNOST YENNEFER</b>	296 - 301			Ciri ve svatyni Melitelé		
99		int			Ciri a Yennefer se učí	
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - ÚTESY</b>	301 - 304			Ciri ve svatyni Melitelé		
100		ext	den		Ciri a Yennefer sedí na padlém kameni a poslouchají vítr	Lopuchy, houští
<b>CINTRA</b>	303 - 305			Vzpomínka Ciri		
101		ext	den		Ciri vzpomíná na svou babičku a strýce	Rackové vrhající se na odpadky a zbytky úlovků rybářů přístav - čluny, dračí lodě, těžký kouř
102		ext	den		Do přístavu vplouvají cintránské lodě	Lodě - trirémy, po můstku přichází Calanthé
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - LES</b>	305 - 307			Ciri ve svatyni Melitelé		
103		ext	den		Ciri a Yennefer hledají zdroje síly	Chřadnoucí stromy, zakrslé rostliny
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - MÍSTNOST YENNEFER</b>	307 - 309			Ciri ve svatyni Melitelé		
104		int	noc		Ciri se probouzí po omdlení	
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - PARK</b>	310 - 315			Ciri ve svatyni Melitelé		
105		ext	den		Sedí pod jabloní, Ciri zkouší zaklínadla	Košík plný jablek kůlna - rozpadá se po zaklínadlu věže chrámu, lípa
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - MÍSTNOST YENNEFER</b>	315			Ciri ve svatyni Nenneke		
106		int	noc		Yennefer kouká z okna na temné hory	
<b>SVATYNĚ MELITELÉ - BRÁNA</b>	315 - 316			Ciri a Yennefer odjíždějí		
107		ext	den		Ciri a Yennefer odjíždějí ze svatyně Nenneke - loučí se	Na koních

## **3.4 Perspektiv**



1 EXT. HOŘÍČI CINTRA



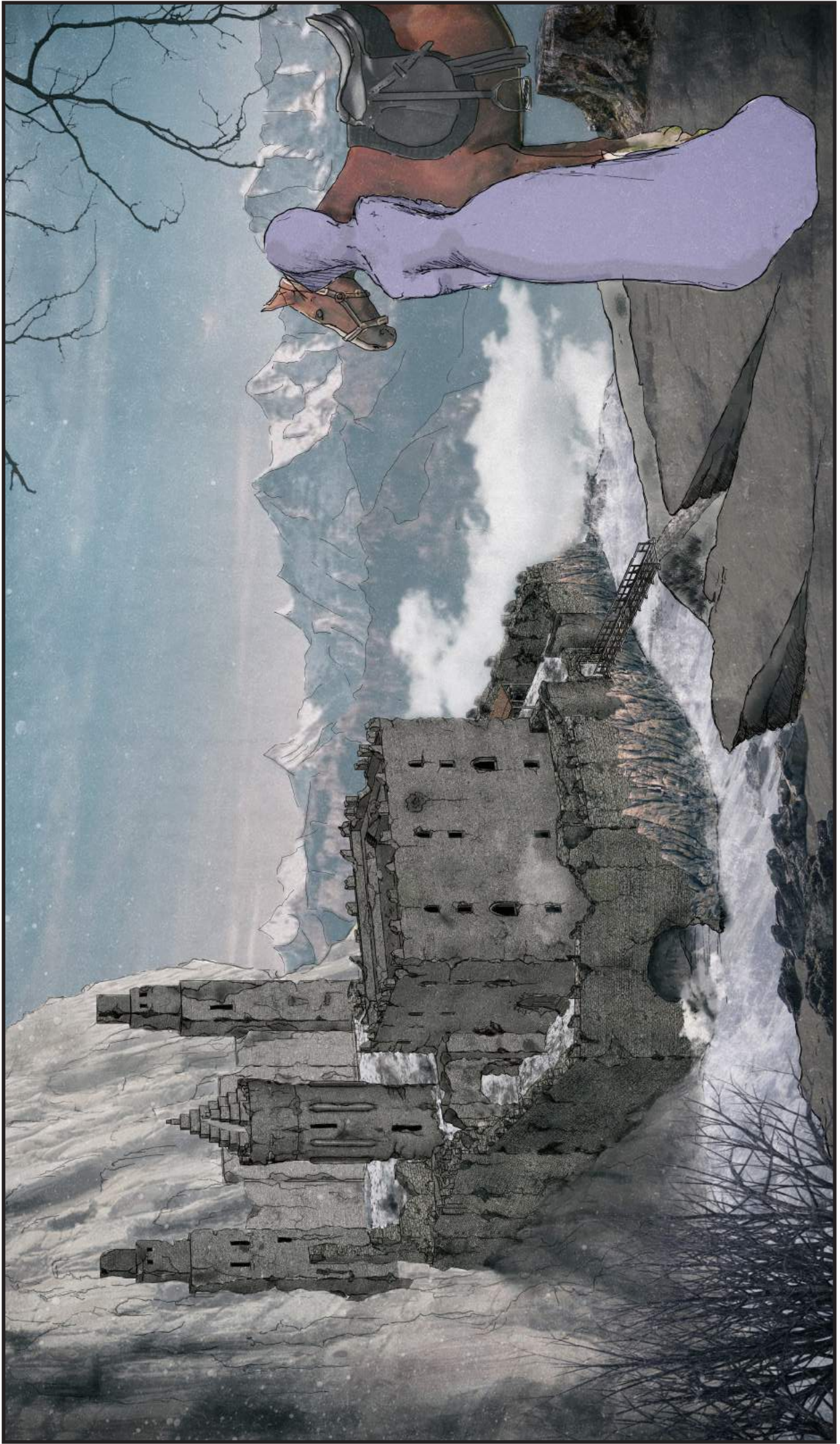
2 EXT. POSVÁTNY DUB BLEOBHERISE



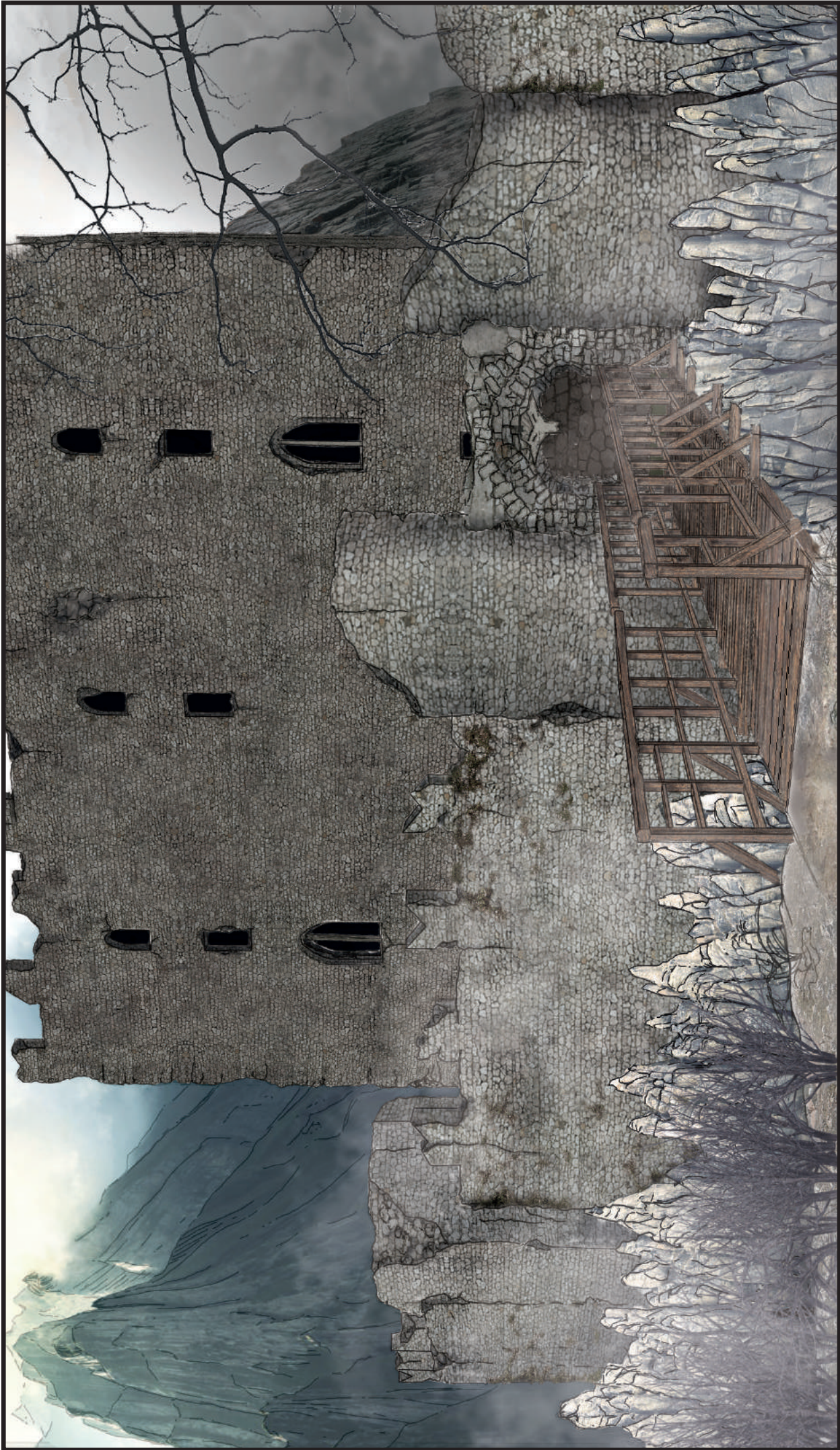


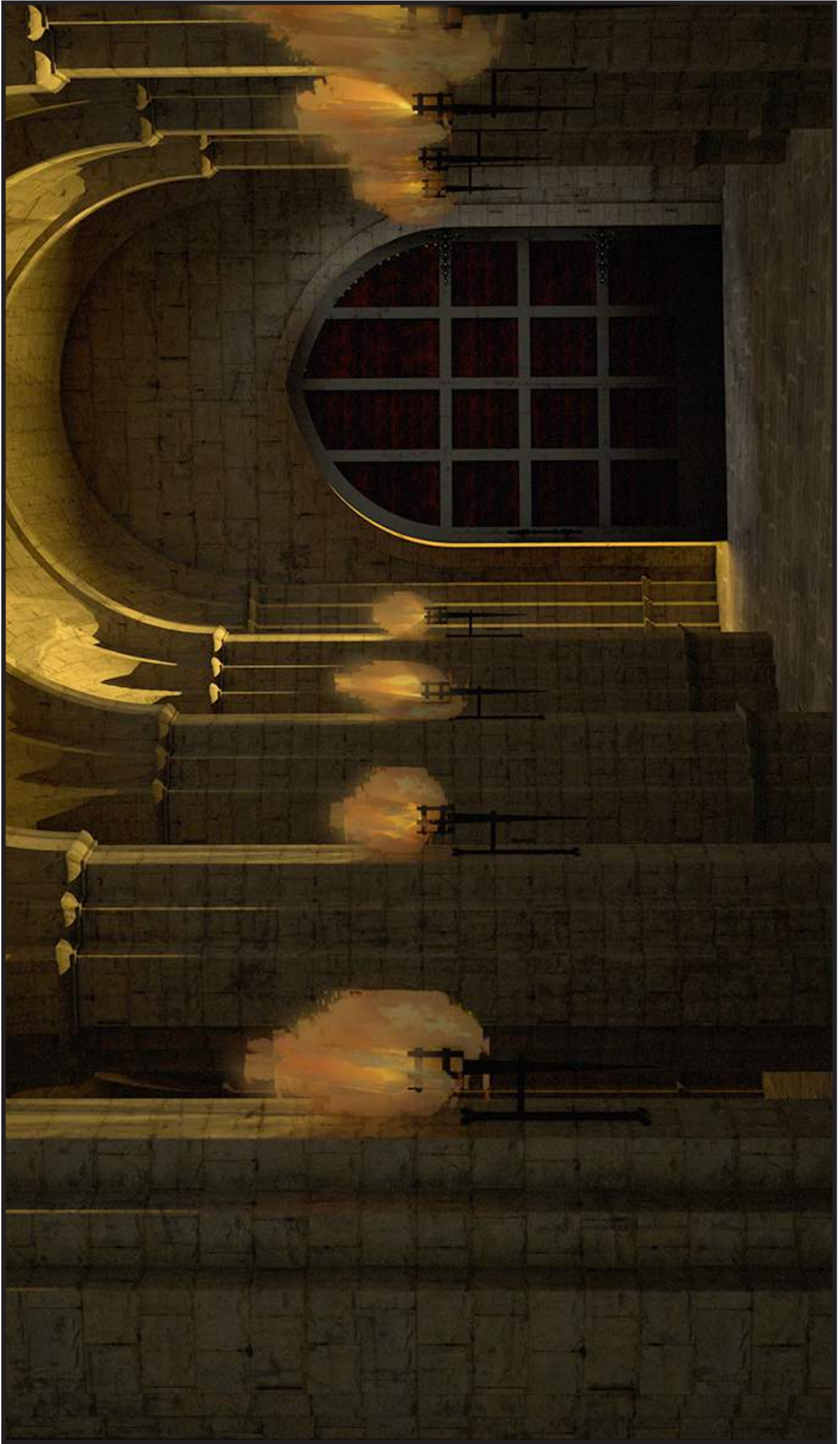


EXT. CESTA NA KAER MORHEN

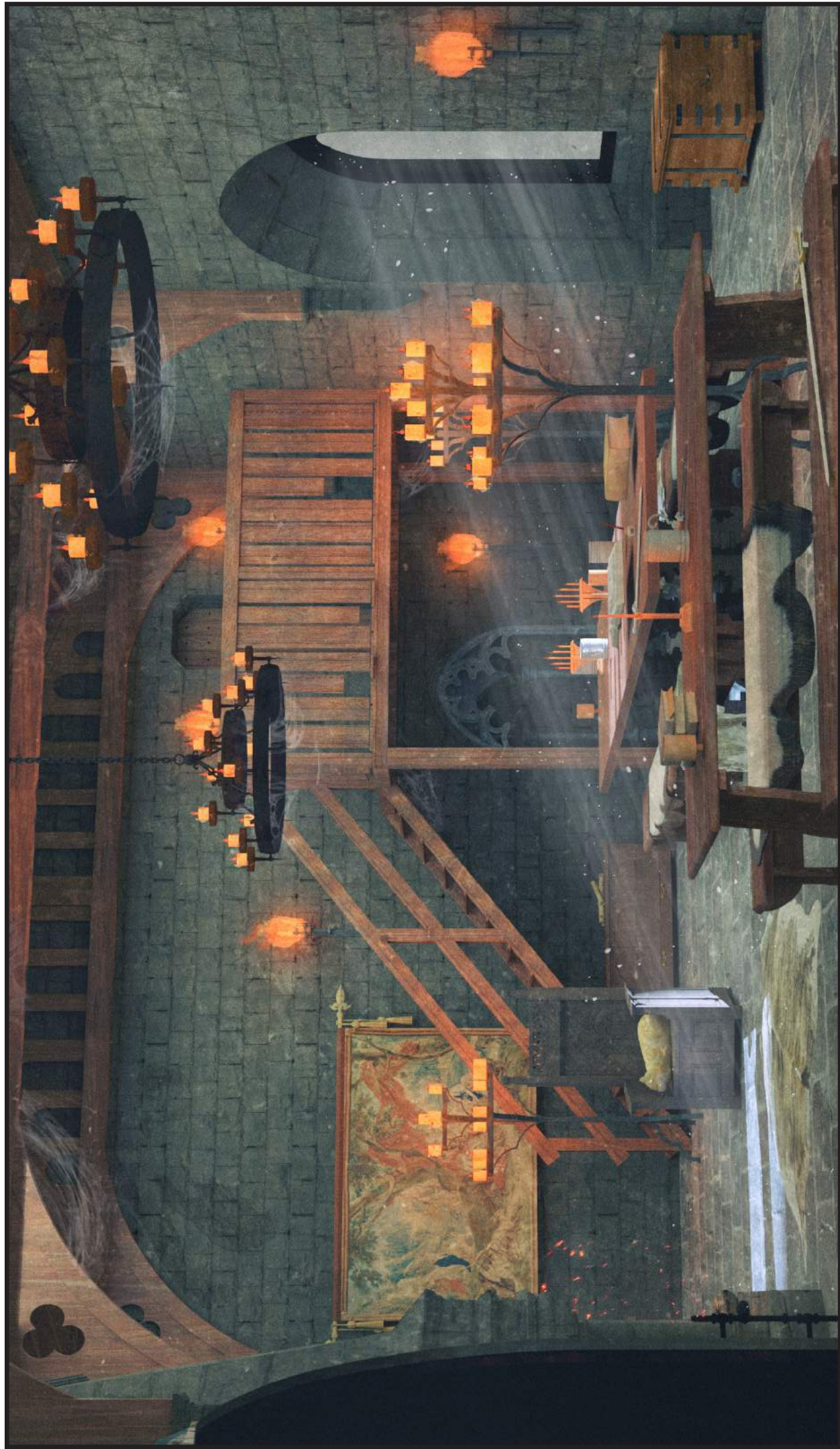


EXT. POHLED NA KAER MORHEN

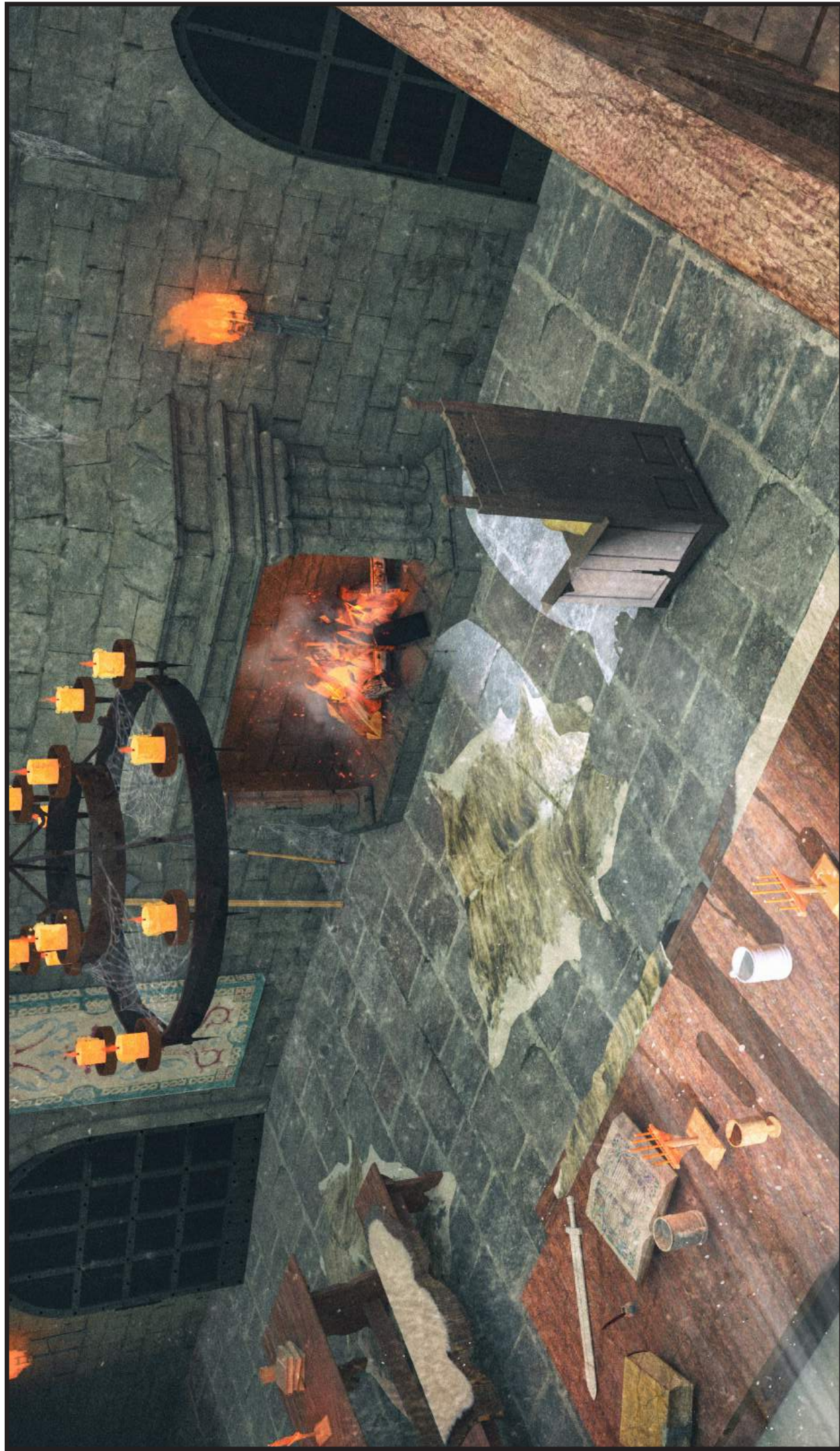




7 INT. CHODBA KAER MORHEN



8 INT. VELKÝ SÁL NA KAER MORHEN





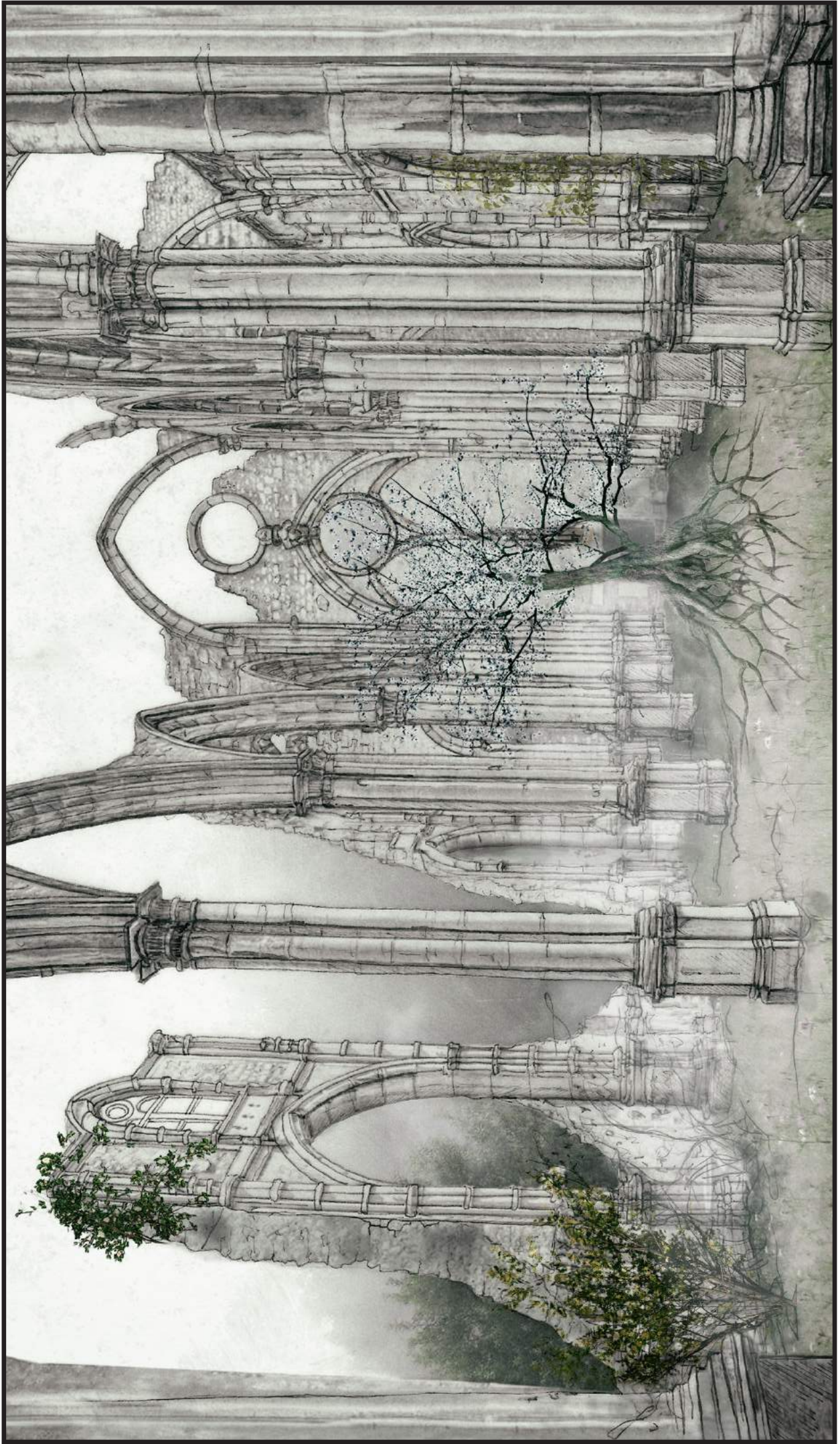
10 INT. SVĚTNICE CIRKÍ NA KAER MORHEN





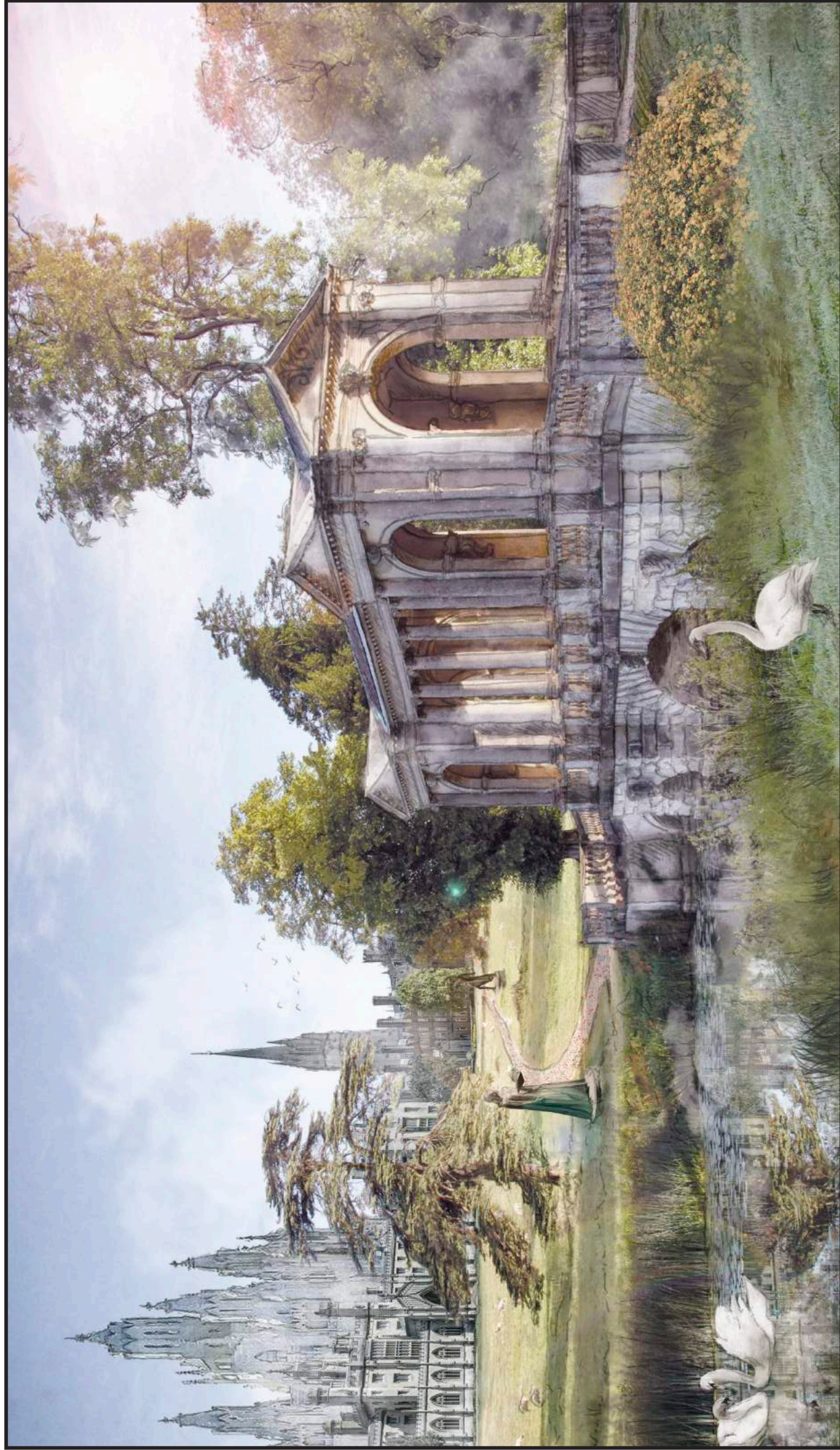
11 EXT. TRÉNINKOVÝ DVŮR NA KAER MORHEN











16 EXT. UNIVERZITNÍ KOMPLEX OXFENFURTSKÉ AKADEMIE



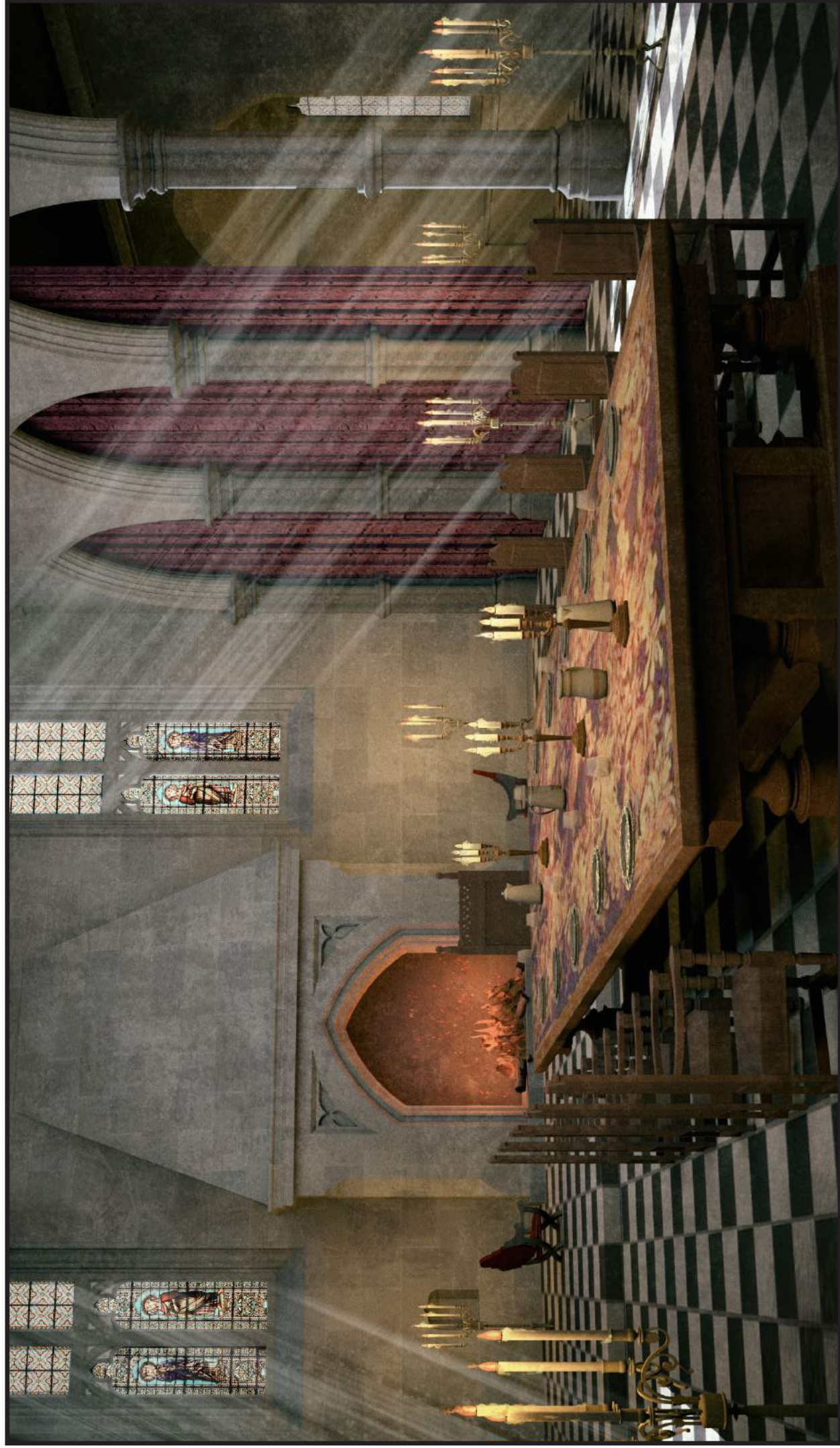


18 INT. POKOJ V MANSARDĚ - OXENFURT





19 INT. MYHRMANÜV DOMEK



20 INT. SÁL NA HRADĚ HAGEE V AEDIRNU







23 INT. SVĚTNICE CIRKVI VE SVATYNI MELITELE



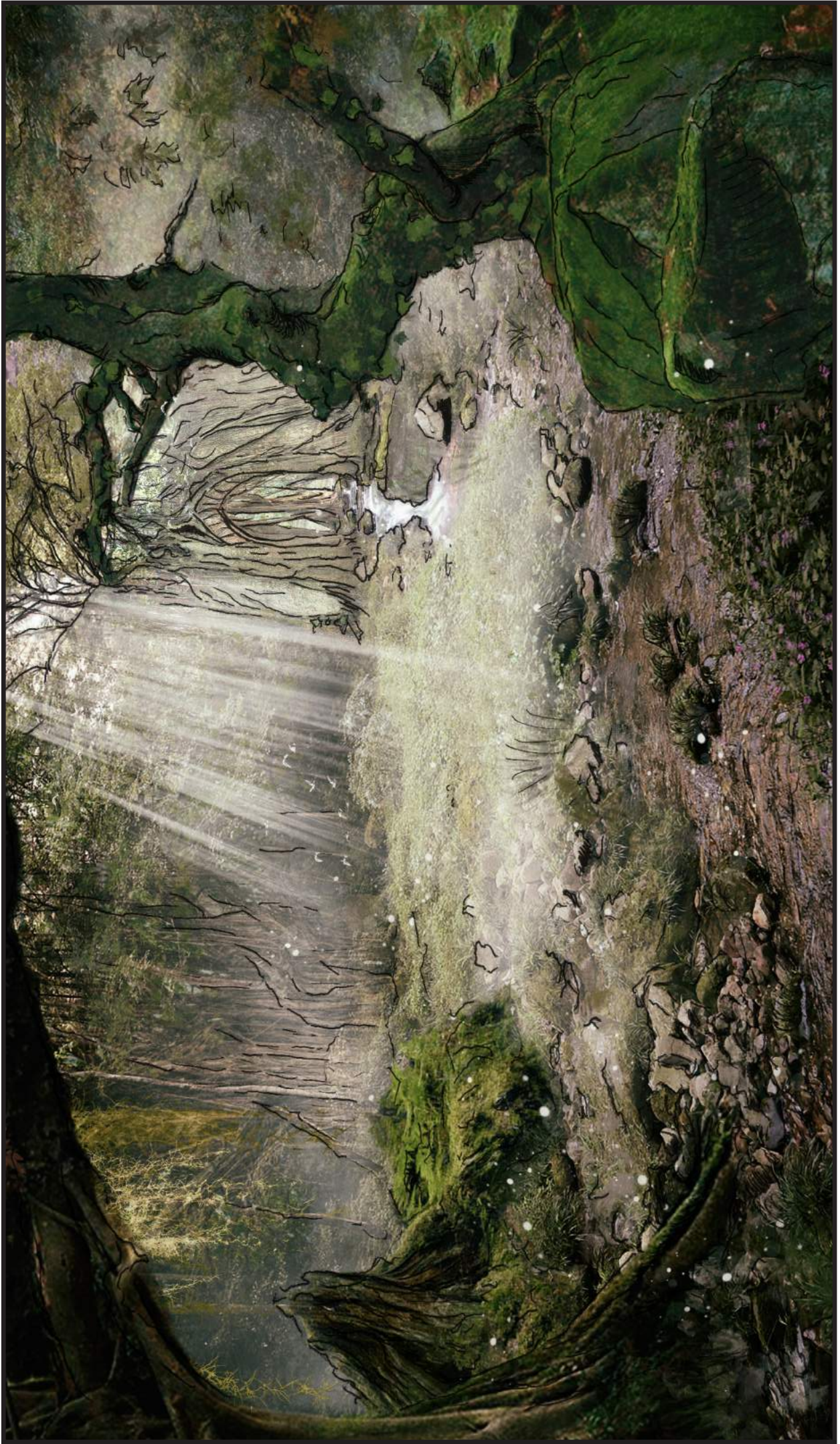
24 EXT. VEŽ VE SVATYNI MELITELE

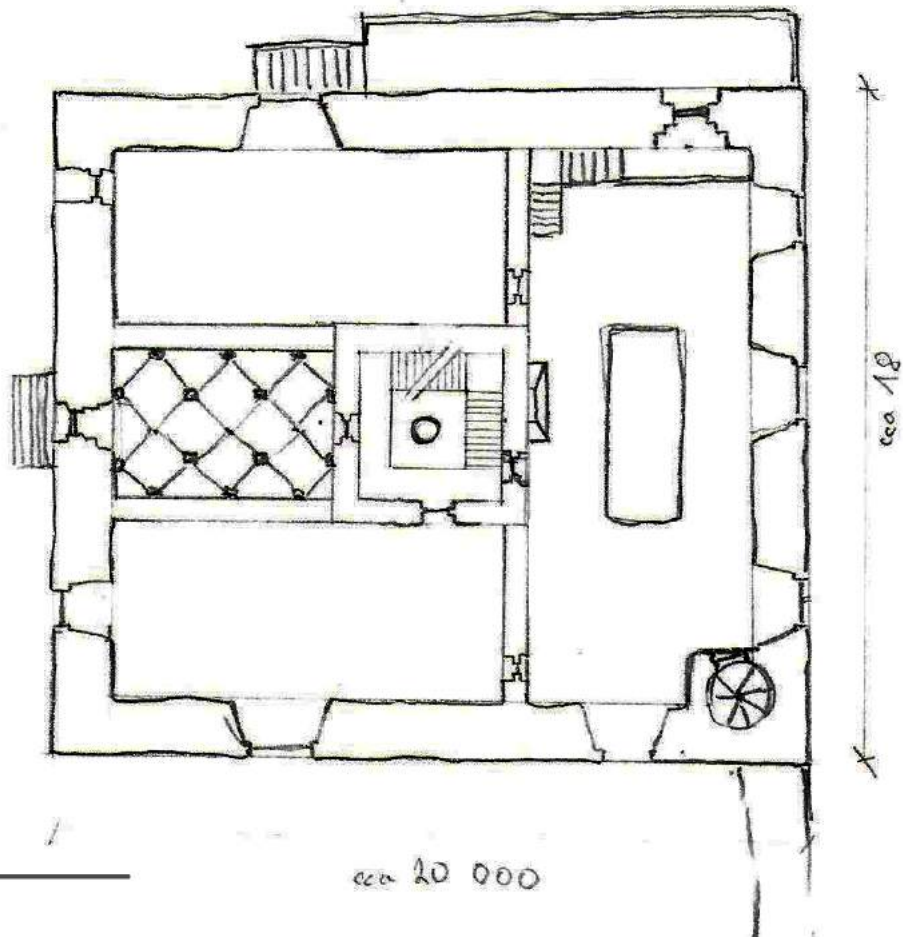
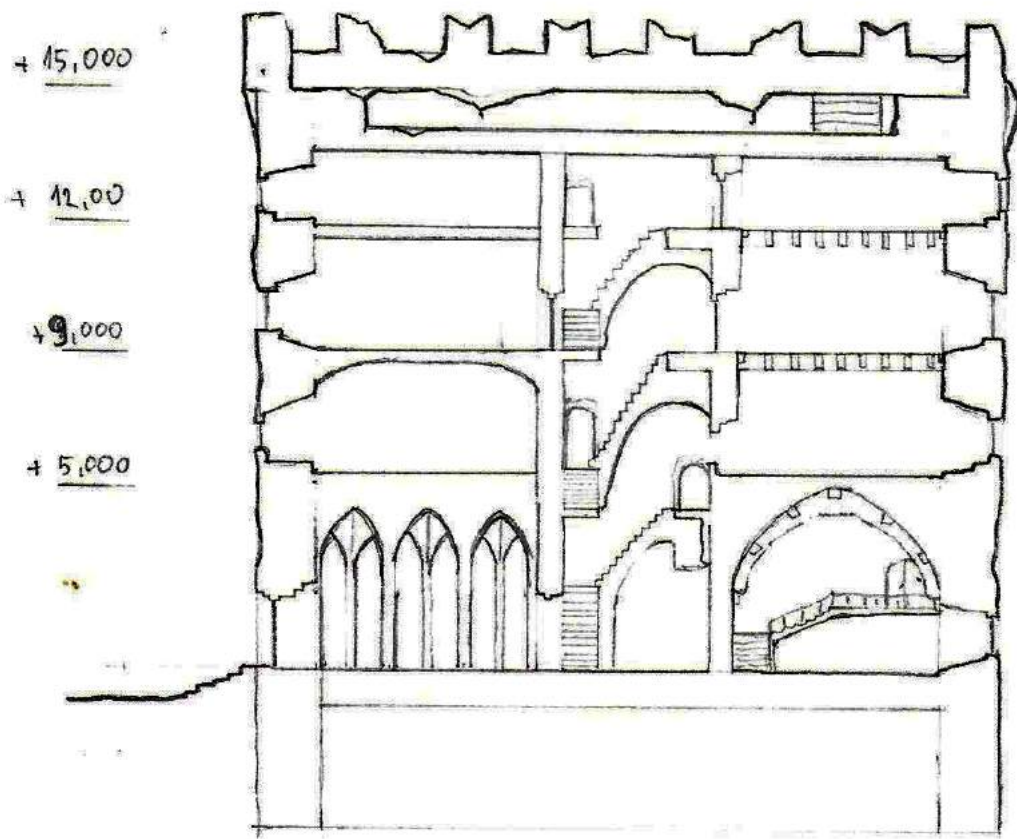


25 INT. VEŽ VE SVATYNI MELITELE



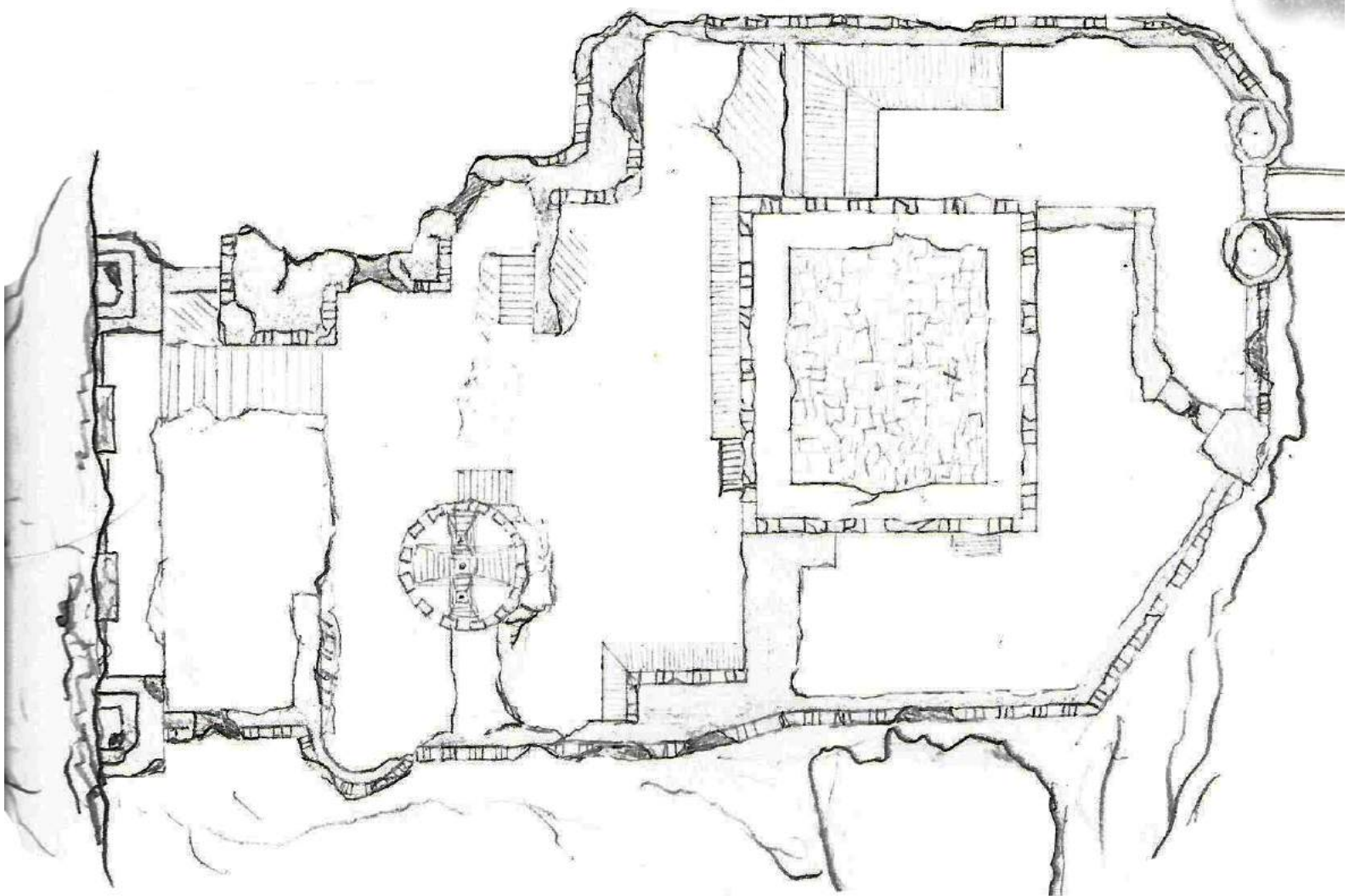
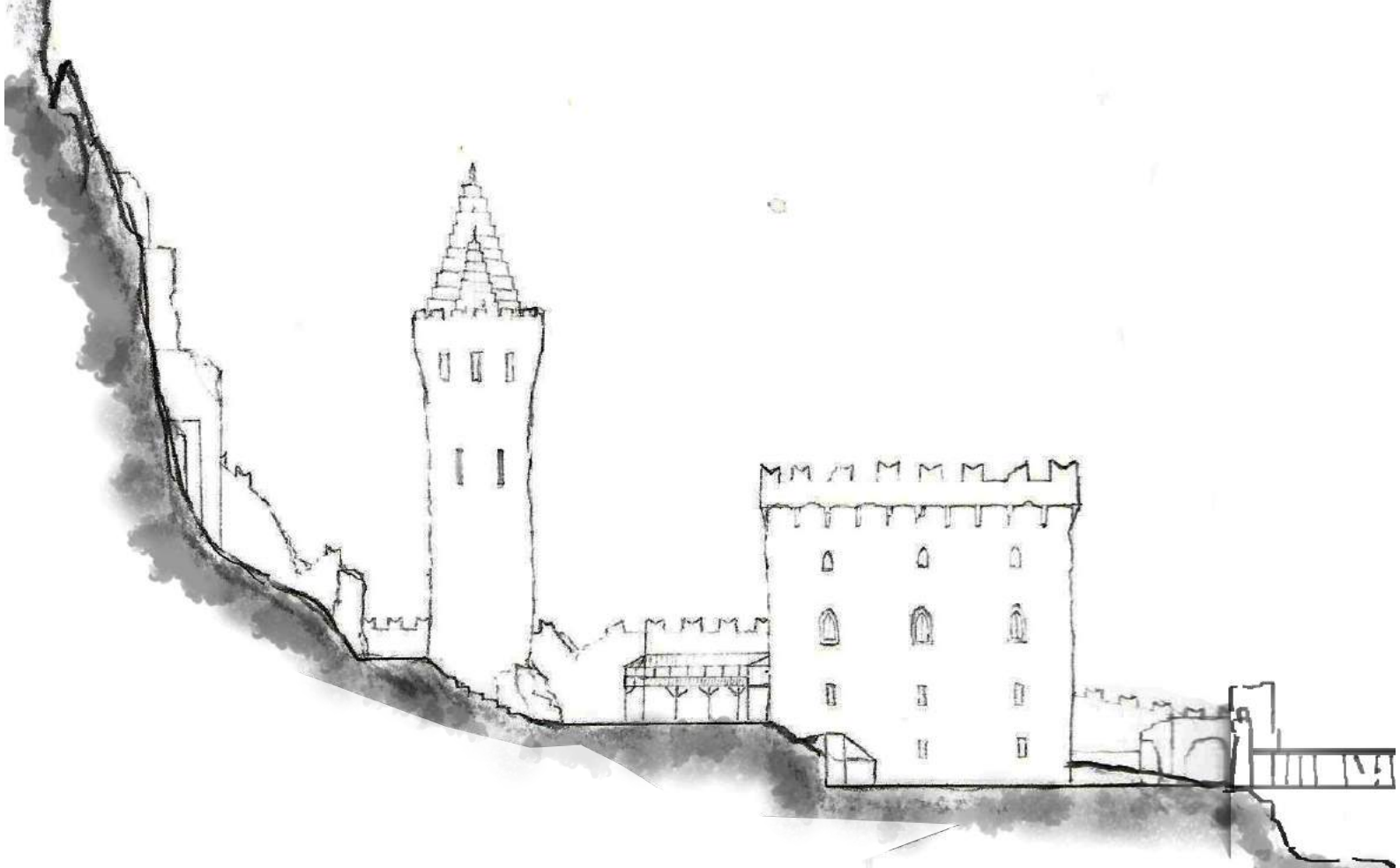






10 M

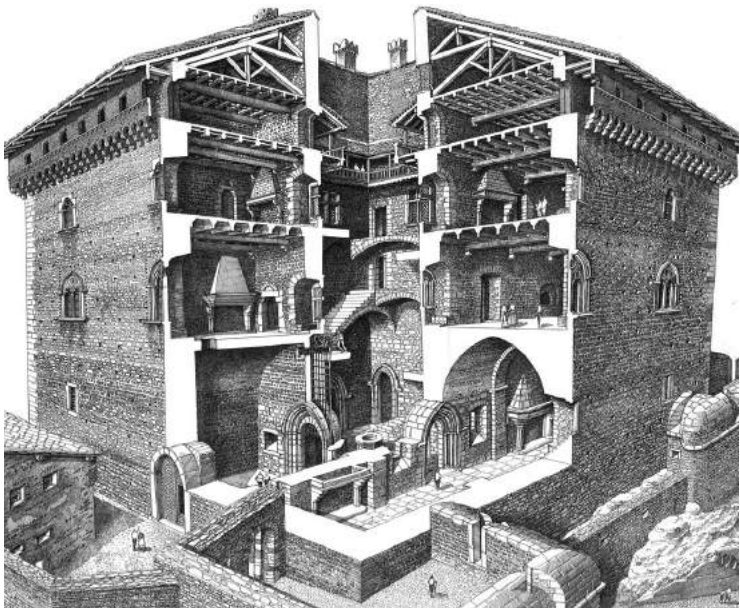
PŮDORYS A ŘEZ DONJONU

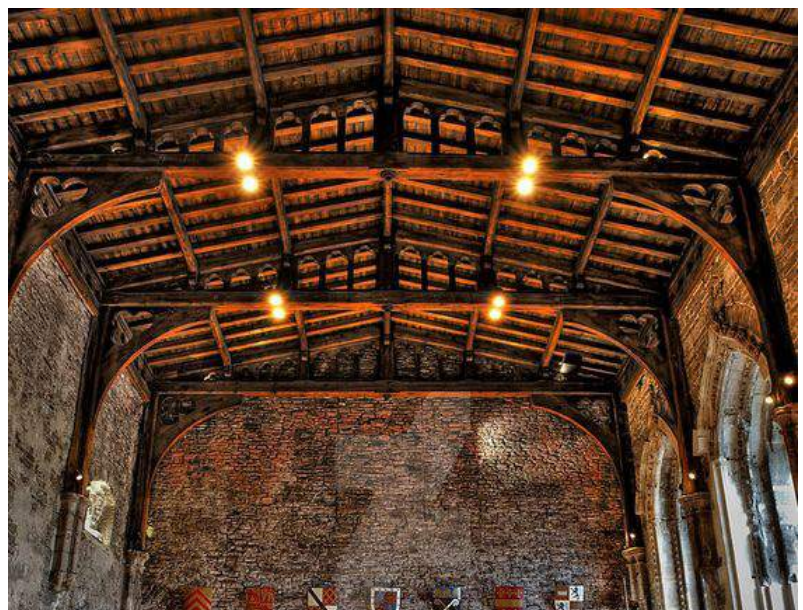
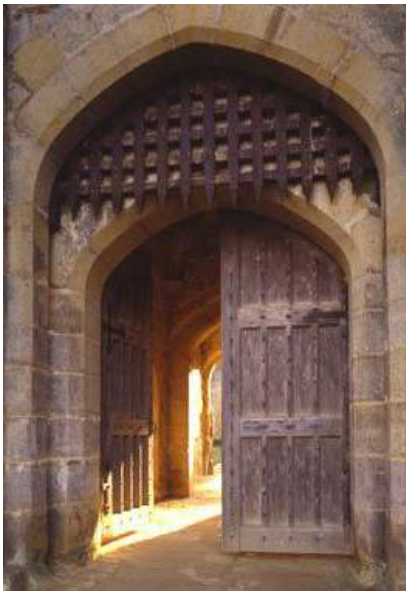


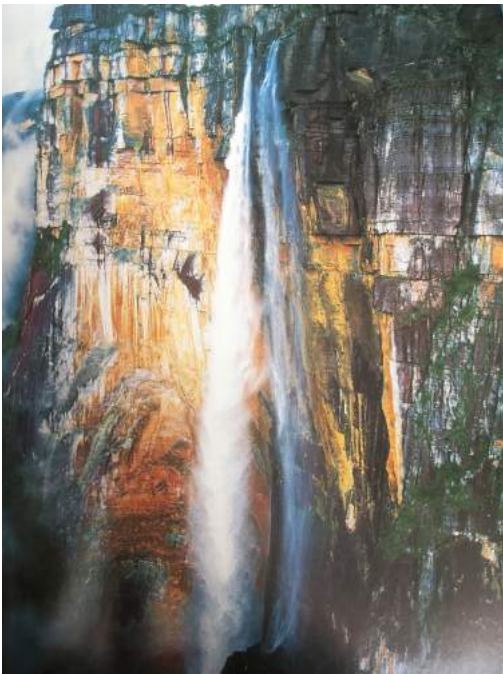
20 M

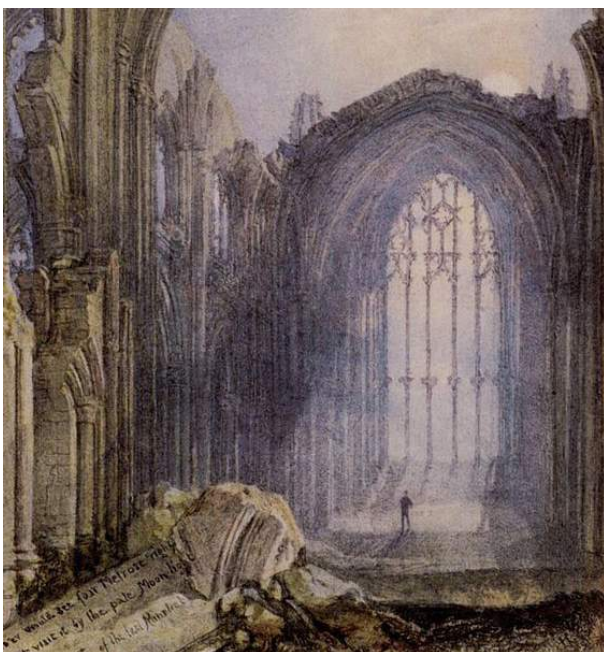
PŮDORYS A ŘEZ HRADIŠTĚ KAER MORHEN

### **3.5 Obrazové reference vyobrazených prostředí**

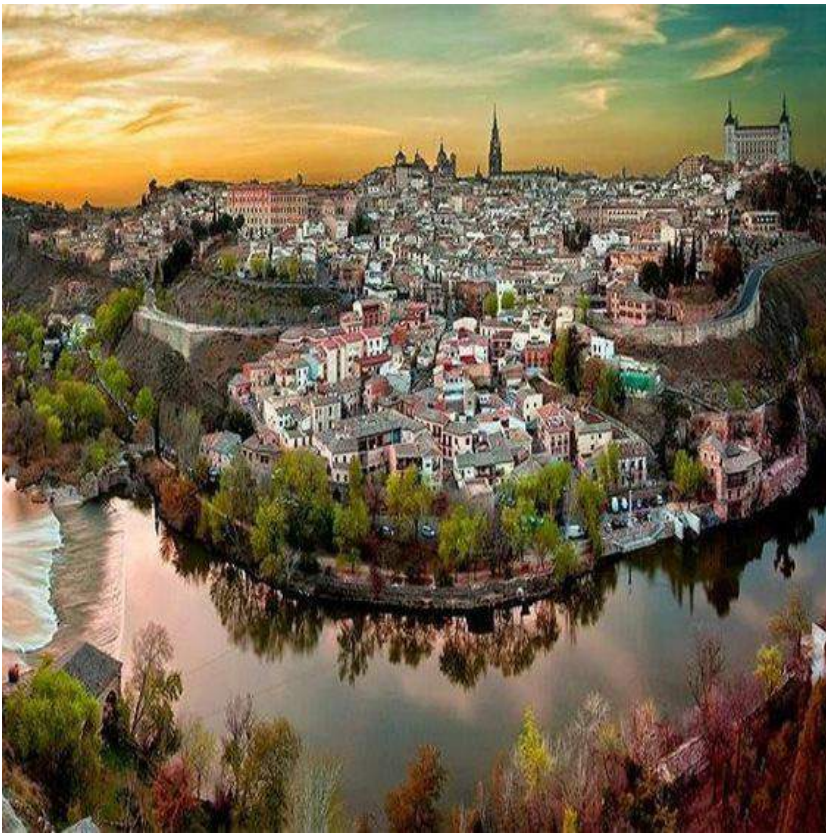














OXENFURTSKÁ AKADEMIE



SVATYNĚ MELITELÉ

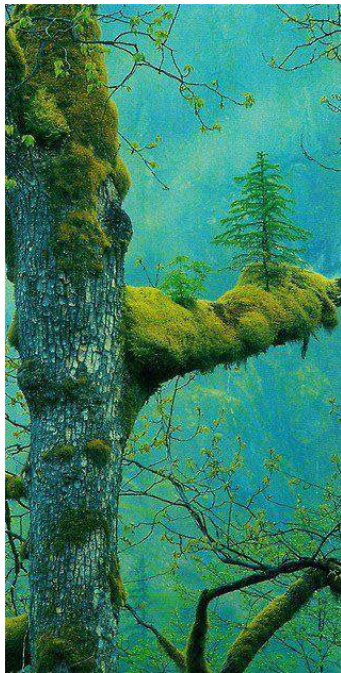


SVATYNĚ MELITELÉ INT



VILGEFORTZOVA PRACOVNA

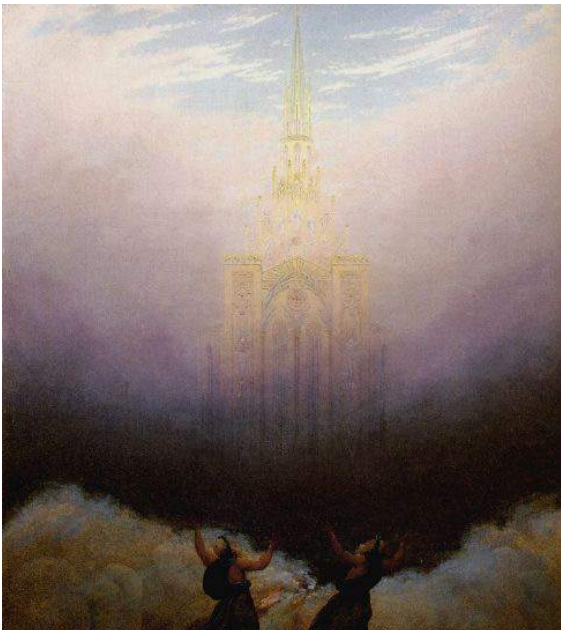






REFERENCE ATMOSFÉRY PODLE OBRAZŮ STARÝCH MISTRŮ





REFERENCE ATMOSFÉRY PODLE OBRAZŮ STARÝCH MISTRŮ

## 4 Seznam použité literatury a jiných zdrojů.

### Literatura

- BERGAN, Ronald. --ismy. V Praze: Slovart, 2011. ISBN 978-80-7391-496-7.
- ENDE, Michael. Nekonečný příběh. 3. vydání s tímto názvem a v tomto překladu. Přeložil Eva PÁTKOVÁ. V Praze: Albatros, 2015. ISBN 978-80-00-04150-6.
- FOSTER, Thomas C. Jak číst film: cinefilův průvodce po světě pohyblivých obrázků. Přeložil Lucie CHLUMSKÁ. Brno: Host, 2017. ISBN 978-80-7577-183-4.
- JIRANOVÁ, Lenka. Svět fantasy - hrdinové světa fantasy. Praha, 200n. I. Diplomová práce. Univerzita Karlova v Praze. Vedoucí práce Doc. ak. mal. Jaroslav Dvořák.
- KRŠIAK, Filip. Teorie fikčních světů literatury a filmu: Interpretace vybraných děl současné české literatury a filmu ve vzájemných vztazích. Pardubice, 2009. Bakalářská práce. Univerzita Pardubice. Vedoucí práce PhDr. Ivo Říha.
- KŘEČEK, Jan. Fantastické fikční světy a přirozené světy v žánru fantasy: K problému propojení světů ve vybraných dílech žánru fantasy. Brno, 2008. Bakalářská práce. Masarykova Univerzita. Vedoucí práce Doc. PhDr. Jiří Poláček, CSc.
- MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. Praha: Albatros, 2004. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.
- NEFF, Ondřej; OLŠA, Jaroslav. Encyklopedie literatury science fiction. Praha: AFSF, H&H, 1995. ISBN 80-85390-33-7. Kapitola Science fantasy
- NOVÁKOVÁ, Magdalena. Fantasy jako novodobý fenomén ve světové kinematografii na přelomu 20. a 21. století. Praha, 2016. Diplomová práce. Akademie Múzických Umění v Praze. Vedoucí práce Ing. arch. Mgr. Radmila Iblová.
- PŁAŻEWSKI, Jerzy. Dějiny filmu 1895-2005. Přeložil Karel TABERY. Praha: Academia, 2009. ISBN 978-80-200-1689-8.
- SAPKOWSKI, Andrzej. Zaklínač. Vyd. 7. Přeložil Stanislav KOMÁREK. Petřvald: Leonardo, 2011. Fantasy (Leonardo). ISBN 978-80-85951-69-1.
- VINICKÝ, Tomáš. Fikční svět Sapkowského zaklínače. Brno, 2016. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Vedoucí práce Mgr. David Skalický, Ph.D.

### Internetové zdroje

- Fantasy Films: QUESTIONS OF GENRE. [Http://www.filmreference.com/](http://www.filmreference.com/) [online]. Advameg, Inc., ©2019 [cit. 27. 5. 2019]. Dostupné na: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Fantasy-Films-QUESTIONS-OF-GENRE.html> (přeloženo autorem).
- FRANČE, Vojtěch. Nekonečný příběh: Symbolická interpretace interpretace knihy Michaela Endeho. Grafologie a Psychologie [online]. Praha: Vojtěch Franče, [2007] [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <http://ografologii.blogspot.com/2008/05/michael-ende-nekonecny-pribeh.html>
- Fantasy. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 5.10.2018 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy>
- Podžánry fantasy. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 20.5.2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Pod%C5%BE%C3%A1nry\\_fantasy](https://cs.wikipedia.org/wiki/Pod%C5%BE%C3%A1nry_fantasy)

- Fantasy film. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 19.2.2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy\\_film](https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy_film)
- FOWKES, Katherine A. Fantasy Films. Encyclopedia.com [online]. Schirmer Encyclopedia of Film, 2016, 2007 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/fantasy-films>
- SAPKOWSKI, Andrzej a Michael BRONEC. V šedých horách zlato není aneb hrst úvah o literatuře fantasy. Andrzej Sapkowski CZ [online]. CZECHIA.cz, 2002 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [http://www.sapkowski.cz/v\\_sedych\\_horach\\_zlato\\_neni.asp](http://www.sapkowski.cz/v_sedych_horach_zlato_neni.asp)
- Fantasy Films. Filmsite [online]. Copyright © 2010-2019 AMC Network Entertainment LLC. [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <https://www.filmsite.org/fantasyfilms.html>
- KUČERA, Jakub. Fikce: pojem. CINEPUR: časopis pro moderní cinefily [online]. Praha 1: © Cinepur, 1999 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=938>
- The NeverEnding Story (film). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 22.5.2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_NeverEnding\\_Story\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_NeverEnding_Story_(film))
- Excalibur (film). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 18 May 2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Excalibur\\_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Excalibur_(film))
- Conan the Barbarian (1982 film). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 25 May 2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Conan\\_the\\_Barbarian\\_\(1982\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Conan_the_Barbarian_(1982_film))
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 27 May 2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Lord\\_of\\_the\\_Rings:\\_The\\_Fellowship\\_of\\_the\\_Ring](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lord_of_the_Rings:_The_Fellowship_of_the_Ring)
- The Chronicles of Narnia (film series). In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, 26 May 2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Chronicles\\_of\\_Narnia\\_\(film\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Chronicles_of_Narnia_(film_series))
- Lord Of The Rings: The Fellowship Of The Ring. MOVIE LOCATIONS [online]. The Worldwide Guide To Movie Locations, ©2019, MONDAY MAY 27TH 2019 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <https://www.movie-locations.com/movies//Lord-Of-The-Rings-Fellowship-Of-The-Ring.php>
- Šalupa. In: Wikipedia: the free encyclopedia [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2019-05-29]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/%C5%A0alupa>

## Filmové zdroje

- The NeverEnding Story [česky Nekonečný Příběh] [film]. Režije Wolfgang PETERSEN. Západní Německo / USA, 1984, 94 min
- Conan the Barbarian [česky Barbar Conan] [film]. Režije John MILIUS. USA, 1982, 129 min
- The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe [česky Letopisy Narnie: Lev, čarodějnice a skříň] [film]. Režije Andrew ADAMSON. USA / Velká Británie, 2005, 143 min
- Excalibur [film]. Režije John BOORMAN. Velká Británie / USA, 1981, 140 min
- The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring [česky Pán prstenů: Společenstvo Prstenu] [film]. Režie Peter JACKSON. USA / Nový Zéland, 2001, 172 min