

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DIVADELNÍ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Praha, 2022

Ing. arch. Hana Říhová

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

KATEDRA SCÉNOGRAFIE

Dramatická umění

Obor Scénografie – Film a TV

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „THE GRAVEYARD BOOK / KNIHA
HŘBITOVA“ PODLE KNIHY NEILA GAIMANA.
MĚSTSKÉ FANTASY VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII.**

Ing. arch. Hana Říhová

Vedoucí práce: akad. arch. Jindřich Kočí

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

Datum obhajoby: 8.9.2022

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

DEPARTMENT OF SCENOGRAPHY

Dramatic Arts

Stage Design – Film and TV

MASTER'S DEGREE WORK

**ARTISTIC APPROACH TO THE FILM „THE GRAVEYARD BOOK”
BASED ON THE BOOK BY NEIL GAIMAN.
URBAN FANTASY IN CINEMATOGRAPHY.**

Ing. arch. Hana Říhová

Supervisor: akad. arch. Jindřich Kočí

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

Final exam date: 8.9.2022

Awarded academic degree: MgA.

Praha, 2022

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „THE GRAVEYARD BOOK / KNIHA
HŘBITOVA“ PODLE KNIHY NEILA GAIMANA.
MĚSTSKÉ FANTASY VE SVĚTOVÉ KINEMATOGRAFII.**

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

Praha, dne 21.8.2022



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

Diplomová práce zpracovává výtvarné řešení pro případné ztvárnění filmu The Graveyard Book dle knižní předlohy Neila Gaimana. Práce se skládá z teoretické části, jež se zabývá problematikou žánru fantasy a městské fantasy ve světové kinematografii. Zabývá se propojením městského prostředí s fantasy složkou. V této části je také rozebráno několik filmů, jež s tematikou úzce souvisí. V praktické části je zpracována výtvarná koncepce, jež má za cíl zobrazit prostředí hřbitova tak, jak na něj málokdy pohlížíme, jako domov malého chlapce.

ABSTRACT

Diploma thesis elaborates a visual concept for possible film „The Graveyard Book“ based on the book by Neil Gaiman. This thesis consists of practical and theoretical part. The theoretical part deals with the fantasy genre, specifically urban fantasy in world cinematography. It deals with connecting urban environment with fantasy elements. It contains also several movies which are closely related to the topic. In the practical part is visual concept, which mainly aims to depict the environment of graveyard as we rarely look at it, as a home for a young boy.

PODĚKOVÁNÍ

Ráda bych poděkovala panu akad. arch. Jindřichu Kočímu za odborné vedení mé diplomové práce.

OBSAH

ÚVOD.....	9
TEORETICKÁ ČÁST.....	10
ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI.....	11
FANTASY ŽÁNŘ.....	12
FANTASY ŽÁNŘ V KINEMATOGRFII.....	13
HISTORIE FANTASY ŽÁNŘU V KINEMATOGRFII.....	17
MĚSTSKÉ FANTASY.....	20
HISTORIE MĚSTSKÉHO FANTASY.....	22
NEIL GAIMAN.....	23
ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ.....	27
SIROTČINEC SLEČNY PEREGRINOVÉ PRO PODIVNÉ DĚTI.....	28
KRONIKA RODU SPIDERWICKŮ.....	34
FANTASTICKÁ ZVÍŘATA A KDE JE NAJÍT.....	39
CASPER.....	44
DUCHOVÉ V KINEMATOGRFII.....	48
PRAKTICKÁ ČÁST.....	54
DĚJ KNIŽNÍ PŘEDLOHY.....	55
VÝTVARNÁ KONCEPCE.....	58
MOODBOARDY A SITUACE.....	85
VÝTVARNÝ NÁVRH.....	91
REFERENCE.....	121
SKICI.....	144
ZDROJE.....	149

ÚVOD

Tato práce obsahuje dvě hlavní části, teoretickou a praktickou – výtvarný návrh. V první části se věnuji tématu fantasy obecně, dále se zaměřuji na konkrétnější odvětví tohoto žánru, městské fantasy. Rozebírám zde problematiku definování tohoto žánru, krátkou historii s návazností na literaturu a také autora knihy *The Graveyard Book* Neila Gaimana. Dále se zaměřuji na zobrazení fantasy složky v reálném prostředí a na vyobrazení nadpřirozených postav - duchů.

V návaznosti na zpracovávané téma zmiňuji několik fantasy filmů.

Dále v práci následuje výtvarná koncepce výše zmíněné knihy *The Graveyard Book*.

TEORETICKÁ ČÁST

ÚVOD TEORETICKÉ ČÁSTI

Pro svou práci jsem si vybrala téma fantasy a jeho odnož městské fantasy. V teoretické části budu rozebírat jejich historii a vývoj.

Fantasy žánr je založen na zobrazování nereálných prostředí, magie a postav, které mají mnohdy původ v mytologii, pohádkách, legendách či eposech. Tento žánr je populární u mladých diváků, ale nachází v něm zálibení i dospělí lidé. Může být únikem z reálného života, ale i inspirací ke změně perspektivy a pohledu na svět. Jako už většina žánrů i fantasy má své milovníky a odpůrce. Někteří nechápou, proč by měli věnovat pozornost smyšleným světům ovládaným všemožnými mocnými silami. Jiní na druhou stranu hledají ve fantasy inspiraci či únik z každodenní šedi.

Obvykle se ve fantasy příbězích střetávají mocnosti dobra a zla a snaží se buď zvítězit jedna nad druhou nebo alespoň najít jakousi rovnováhu. Můžeme zde spatřit podobnosti mezi reálným a fantasy světem a co si z příběhu odneseme, je jen na nás.

Jedna z užších odnoží je městské neboli urban fantasy. V další části podrobněji rozeberu výklad a přístup k tomuto typu fantasy. Jedním z nejznámějších autorů tohoto typu literatury je Neil Gaiman. Americký spisovatel má na svém kontě mnoho úspěšných románů, komiksů a scénářů. Podíváme se tedy i na některé televizní adaptace jeho děl.

Městské fantasy se v současnosti těší velké oblibě, nejspíše právě tím, jak blízké je našemu světu. Napadlo vás někdy, co je za zavřenými vraty staré továrny? Není za nimi něco zajímavějšího, než staré stroje? A kdo je ten záhadný muž, jenž zmizel za zdí hřbitova?

FANTASY ŽÁNŘ

Termín fantasy pochází z anglosaské literatury. Za zakladatele fantasy literatury se považují především J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis a v neposlední řadě R. E. Howard.

Zajímavostí je, že konkrétní definice fantasy bývají často neúplné a ani samotné encyklopedie pojem fantasy neobjasňují. V knize The Encyclopedia of Fantasy je pojem fantasy vysvětlován jako opak k realismu. V díle Greenwood Encyclopedia of science fiction and fantasy pojem fantasy zcela chybí.

Autoři děl i fanoušci si pro popis příběhu a jeho zařazení pomáhají jednotlivými subžánry. Dá se říci, že mezi autory, ale i čtenáři je však pojem fantasy spíše intuitivní.

Důležitým prvkem tohoto žánru bývá magie či další nadpřirozené jevy. Děj se odehrává v imaginárním světě, a to často s prvky středověku, mytologie či pohádek. Primárním hybatelem je boj dobra a zla. Magie bývá tím, co napomáhá odlišit fantasy od sci-fi.

Magie je součástí fantasy světů stejně přirozeně, jako zákony přírody. Ti, jež dokáží magii využívat, ovlivňují tyto zákony ve svůj prospěch. Magie obvykle představuje intelektuální stránku moci, jako protiklad k fyzické síle. Magické vlastnosti mohou mít i určité předměty, jako příklad lze uvést kouzelnickou hůlku nebo prsten. Předmět se může dostat do popředí děje i tím, že propůjčuje svou moc jeho vlastníkov.

Typickou součástí příběhu je výrazný hlavní hrdina, který oplývá specifickými vlastnostmi nebo magií. Dalšími postavami v klasickém fantasy bývá mnoho typizovaných charakterů – čaroděj, který bývá zároveň mentorem; věrný bojovník a přítel či dívka v nesnázích.

Přestože se spousta děl ve fantasy stylu považuje za nekvalitní literaturu, můžeme najít i mnoho výjimečných, které mají propracované světy s komplikovanou kompozicí a mnohdy mají i sociální přesah.

Díky filmovému průmyslu se mnoho fantasy příběhů dočkalo konkrétnějšího obrazu a také velké obliby veřejnosti.

FANTASY ŽÁNŘ V KINEMATOGRAFII

Fantasy žánr je poměrně těžké definovat jak v literatuře, tak i ve filmu.

V širším úhlu pohledu bychom mohli jakýkoliv film, kde se objevují smyšlené situace či postavy, považovat za fantasy. Většina filmů nás dokáže přenést do fiktivních situací a prostředí, nicméně v praxi je fantasy termín označení pro skupinu filmů, jejichž děj je v našem světě nepravděpodobný nebo dokonce nemožný. Tato definice je poměrně obecná, neboť do ní lze zahrnout filmy, které se velice liší, ať už tématem či cílovou skupinou.

Některé filmy obsahují pouze prvky fantasy v jinak realistických dějích.

Označením fantasy je přesto většinou přiřazováno filmům, jejichž imaginární prvky prostupují celým příběhem. Například tedy drama *Magnolia* z roku 1999 těžko považujeme za fantasy i přesto, že na začátku filmu vidíme z nebe padat déšť ropuch, což je zřejmě dost nereálné.

Kromě široké škály filmů, které spadají do klasifikace fantasy, vzniká často překrytí mezi sci-fi a hororem. Ačkoliv je lze považovat za samostatné žánry, jejich vztah a provázanost nelze přehlédnout. Fantasy filmy mívají prvky obou zmíněných. Zatímco sci-fi se při vytváření světů opírá o vědecká paradigmat, technologie a fakta, fantasy těmto pravidlům nepodléhá. Mnohdy se nesnaží přesvědčit diváka, že je příběh realistický.

Fantasy světy jsou obvykle logické a konzistentní, ale mají svojí vnitřní logiku, která spadá do smyšleného světa. Ve sci-fi lze očekávat vesmírné lodě a vyspělé počítače, ve fantasy zase křišťálové koule a létající koně. V praxi jsou mnohé filmy směsí těchto pravidel.

Hororové filmy se nejčastěji překrývají s fantasy, když se v nich objevují různá monstra nebo stvoření. Tyto dva žánry se odlišují především tím, že horor má strašidelný či přímo děsivý děj. Duchové ve fantasy filmech, jako je například *Beetlejuice* (1988) fungují odlišným způsobem než ti hororoví.

Obecně lze rozdělit fantasy dle různých kritérií a kategorií.

Nyní uvedu základní členění, které však není dogmatem. Jednotlivé kategorie se často prostupují a jednotlivé filmy lze také často zařadit různě.

Hlavní kategorie fantasy:

High fantasy neboli Vznešená fantasy

Pod pojmem fantasy si většina lidí představí právě tuto kategorii. Název pochází z eseje autora Lloyda Alexandra z roku 1971 s názvem „High fantasy and Heroic Romance.“ Charakteristickým znakem je přítomnost sekundárního světa. Ten je podobný Zemi, ale má svůj vlastní funkční systém. Do high fantasy se řadí například Tolkienův Pán prstenů nebo svět Hry o trůny.

High fantasy svět má jednu podstatnou vlastnost a tou je vysoký význam magie. V příběhu se obvykle řeší zásadní a svět ohrožující problém.

Příklady: Hvězdný prach, Pán Prstenů, Zlatý kompas

Moderní městské fantasy

Tento podžánr fantasy bude později v této práci rozebrán podrobněji. Jedná se ovšem o fantasy, které se odehrává v našem světě, často v současnosti, přesto s prvky fantasy, kterými mohou být nadpřirozené bytosti či přítomnost magie. Fantasy stránka světa bývá utajena a zákony našeho světa fungují tak, jak jsme zvyklí.

Příklady: Bright, Hellboy, Neverwhere

Meč a magie

Tento podžánr je více zaměřen na boj a konflikty. Často se soustředí na jednotlivce. Název této podkategorie pochází z dopisu psaného Fritzem Leiberem jako pojmenování literatury psané Robertem E. Howardem. Howard je mimo jiné autorem děl o Conanovi na základě nichž byl vytvořen film Conan the Barbarian. Tento subžánr má kořeny v mytologii i v artušovských legendách.

Příklady: Beowulf, 300: Bitva u Thermopyl, Král Škorpión

Temné fantasy

V temné neboli dark fantasy jsou zdůrazněny především hororové elementy. Většinou se jedná o hororové příběhy, kde má zlo značnou převahu.

Tato kategorie je poměrně pružná, lze sem zařadit filmy na motivy knih S. Kinga, ale i romantické s upíry a vlkodlaky.

Příklady: Underworld, Ospalá díra, Van Helsing

Pohádkové fantasy

Tento podžánr je inspirován především folklórem. Často se prolíná se zcela pohádkovým světem. Bývá zaměřen na menší diváky a hrdinové bývají také mladého věku.

Příklady: Alenka v říši divů, Čaroděj ze země Oz, Čarodějův učeň

Superhrdinské fantasy

Pravidla tohoto subžánru jsou poměrně jednoduchá. Existují osoby, jež mají schopnosti vysoce převažující schopnosti ostatních, normálních lidí. Izolace a předsudky, které superhrdinství způsobuje, jsou jedním z hlavních témat.

Příklady: Superman, Temný rytíř, Thór

Science fantasy

V této kategorii můžeme zhlédnout věrohodně fungující světy a civilizace, mnohdy o míle napřed před naším světem. Vesmírné koráby, cestování rychlostí světla, ale i neuchopitelné duchovní síly.

Příklady: Avatar, Star Wars

Magický realismus

Tato kategorie je specifická tím, že představuje fantasy prvky realistickým způsobem. Postavy žijí často život velice podobný našemu, ovládají však například telekinezi, telepatii či umí levitovat. Fantasy plná mýtů, snů a halucinací, kde často není jisté, co je skutečnost a co ne.

Příklady: Tvář vody, Faunův labyrint

Fantasy bychom mohli rozdělit také dle přístupu k jednotlivým světům.

Reálné prostředí se smyšlenou složkou

Děj je rozvinut v prostředí nám známého světa, pouze některá jeho část vybočuje. Obvykle jde o postavy jako jsou duchové či upíři nebo o předměty jež se vyznačují magickými vlastnostmi. Do této kategorie by se dal zařadit například seriál Lucifer nebo upířská sága Stmívání.

Smyslený svět existující současně s reálným – paralelně existující světy

V tomto případě děj umožňuje existenci dalšího světa. Ten se řídí svými pravidly a lze ho zcela oddělit od našeho prostředí. Aby se hrdina dostal do prostoru imaginárního světa, musí překročit práh pomocí magického předmětu, kouzla či navštívit konkrétní místo. Příkladem může být film Letopisy Narnie, kde k překročení do magického světa slouží kouzelná skříň.

Zcela smyšlený svět

Zde se obvykle náš svět nebere v potaz, ocitáme se v naprosto odlišném prostředí, které se řídí svými zákony a pravidly. Mívá svou vlastní historii a bývá obýváno nelidskými rasami. Z filmů lze uvést Hobita či seriálové zpracování Zaklínače.

HISTORIE FANTASY ŽÁNRU V KINEMATOGRAFII

Počátky

Na začátku 90. let 19. století vynálezci, jako byli bratři Lumiérové, vytvářeli krátké několik sekund trvající záznamy zobrazující scény z reálného života. První náznak fantasy světa přinesla Alice Guy. Ta viděla v roce 1895 projekci bratří Lumiérů a to jí inspirovalo k vytvoření krátkého snímku, který je považován za první narativní film vůbec. Nese název *The Cabbage Fairy* (1896) a jedná se o jednoduchý film, kde víla chodí po zahradě a vytahuje novorozence z hlávek zelí a pokládá je do popředí. Diváci tak byli poprvé přeneseni do imaginárního světa.

Dalším, kdo přinesl špetku fantasy do kinematografie, je i Georges Méliès. To byl sice divadelník, ale když viděl projekci bratří Lumiérů, byl uchvácen a ihned chtěl koupit jejich přístroj. Oni ovšem odmítli. Méliès tedy odcestoval do Británie a koupil si stroj od Roberta W. Paula, dalšího průkopníka. Nejprve promítal filmy jiných umělců, než měl dostatek financí a začal tvořit své vlastní.

Le Manoir du diable neboli *Strašidelný hrad* je považován za první hororový film. Začíná tím, že se netopýr mění v ďábla. Poté si pomocí kouzelného kotle vyčaruje asistenta a provede několik kouzel. Tato směs hororových scén dala základ tradičním hororům, jakým je například *Nosferatu*.

Jak se němý film rozvíjel, mnoho režisérů využívalo prvky fantasy a vytvářelo tak nezapomenutelná umělecká díla. V roce 1911 vytvořili Francesco Bertolini a Adolfo Padovan *L'Inferno*, adaptaci Dantovy *Božské komedie*. Victor Sjöström vytvořil první klasiku švédské kinematografie včetně snímku *Vozka smrti*.

Rakouský režisér Fritz Lang byl jeden z nejvýznamnějších žánrových režisérů 20.let. Vytvořil díla s prvky sci-fi, filmu noir, ale mezi prvními filmy najdeme právě i fantasy příběhy. Tím se dostáváme k německému expresionismu. Nelze nezmínit *Kabinet doktora Caligariho*. Film z roku 1920 režírovaný R. Wienem vyprávějí příběh o náměsíčných lidech, hypnózách a záhadných vraždách. Svět, který může být součástí jen našich snů.

Hollywood

Fantasy filmy byly jedny z nejúspěšnějších filmů rané zvukové éry Hollywoodu. Filmy *Dracula* a *King Kong* jsou dnes stejně známé jako před 90 lety.

Významným fantasy filmem z první poloviny 20. století je Čaroděj ze země Oz. Filmová adaptace románu Lymana Franka Bauma z roku 1939 je považována za jeden z nejdůležitějších fantasy filmů. Zajímavostí je, že algoritmus vyvinutý na turínské univerzitě, vyhodnotil tento film jako nejvlivnější film všech dob, následovaný filmy Star Wars a Psycho.

Svět létajících opic, čarodějnic a zpívajících strašidel se stal nedílnou součástí americké pop kultury.

Za zmínku stojí jistě i výpravné fantasy filmy Zloděj z Bagdádu z roku 1940 nebo Jáson a Argonauti z roku 1963 na motivy řecké báje o Jásonovi, který hledá zlaté rouno.

Walt Disney

Obrovským hitem se v roce 1937 stal celovečerní film Sněhurka a sedm trpaslíků ze studia Walta Disneyho. Na to Disney navázal Pinocchiem o tři roky později.

Většina filmů, které studio vytvořilo jsou pohádky, ale mnoho z nich lze zařadit i do žánru fantasy. Jedná se třeba o filmy Mary Poppins a Kouzelná slečna Priceová, jež je kombinací hraného a animovaného filmu.

Mnoho dalších studií se snažilo navázat na úspěch Disneyho příběhů, ale málokomu se to povedlo. Úspěšné bylo například japonské Studio Ghibli s jejich animovanými filmy.

Fantasy rodinné filmy a komedie

Disney určilo směr fantasy žánru, jako žánru pro děti. V 70. a 80. letech byly jedinou výjimkou fantasy komedie. Tento trend odstartoval v roce 1975 s filmem Monty Python a svatý Grál. Neuctivý a anarchistický pohled na legendu o králi Artušovi byl jakýmsi mezníkem, otevřel další pohled na to, jak lze fantasy uchopit.

Konec 20.století a současnost

Koncem 20.století studia nepovažovala fantasy film za tolik lukrativní. Jedním z trháků byli Krotitelé duchů z roku 1984, jinak se od Čaroděje ze země Oz žádný fantasy film nedostal do žebříčku nejlepších.

To se změnilo rokem 2001, kdy s měsíčním odstupem vyšly dva nejvlivnější fantasy filmy všech dob, Harry Potter a Pán prstenů.

Filmová série o Harry Potterovi se nakonec protáhla na 8 filmů z nichž každý byl trháč. Byla to první dlouhá série filmů na pokračování, jež byla mezi diváky velice oblíbená. Do té doby nebylo nic podobného zvykem, pouze studio Marvel se dokázalo vyrovnat úspěchu příběhů o mladém čaroději.

Téhož roku vyšel první díl trilogie Pána prstenů. Všechny tři filmy byly natočeny tři po sobě jdoucí roky, což byl pro společnost New Line Cinema risk, který se vyplatil. Filmy nasbíraly 17 Oscarů a vydělaly kolem 1 miliardy dolarů.

Úspěch těchto dvou filmových sérií podnítil další studia k tvorbě fantasy filmů.

Některé se setkaly s úspěchem, mnoho ale s neúspěchem.

Tento žánr s příchodem 21.století neubral na síle a spolu s rozvojem technologií se rozvíjí i svět fantasy.

MĚSTSKÉ FANTASY

Stejně jako při snaze definovat fantasy žánr, narážíme na komplikovanou uchopitelnost a rozrůzněnost názorů i u městského fantasy.

Mezi autory, ale i literárními kritiky lze rozpoznat dva hlavní přístupy k definování urban fantasy.

První variantou je považovat městské fantasy pouze za subžánr fantasy jako takového. V díle *The Cambridge companion to fantasy literature* autoři Edward James a Farah Mendlesohn uvádějí, že městské fantasy je typ fantasy, které se alespoň z části odehrává v prostředí města. Dle této teorie tedy městské fantasy zahrnuje mnoho rozličných děl.

Další variantou je považovat urban fantasy za samostatnou skupinu a žánr. K tomu, že je městské fantasy samostatným žánrem se přiklání i literární vědec Stefan Ekman ve svém díle *Journal of the Fantastic in the Arts*, kde se městským fantasy zabývá. Říká, že urban fantasy je samostatný žánr ovlivňovaný hororem, sci-fi a gotickým románem.

Dle *The Encyclopedia of Fantasy* je pro urban fantasy hlavním prvkem město, v jehož prostředí se objevují nadpřirozené bytosti či jevy, jež bývají utajené pro okolní svět. Město se prolíná s fantasy prvky a bývá stěžejním prostředím pro děj příběhu. Město nemusí být konkrétní, a dokonce může být i smyšlené. Často jsou ale dějištěm reálná města. Lze uvést například novelu Bena Aaronovitche *Rivers of London*, kde je Londýn hostitelem magických tvorů. Ve filmu dle románu *Cassandry Clare City of Bones* je stěžejním městem New York. Ve filmu *Noční hlídka* Sergeje Lukjanenka se příběh odehrává v ulicích Moskvy.

Dle dostupných internetových zdrojů je urban fantasy zkrátka jakýkoliv film, televizní seriál či novela, kde se v našem reálném světě, v městském prostředí, objevuje magie a nadpřirozeno. Nejednoznačnost žánru způsobuje prolínání s jinými druhy fantasy. Velice často se městské fantasy prolíná s hororem, sci-fi, romancí a může mít i prvky detektivní či komediální. To vše odehrané na pozadí urbánního prostředí. Městské prostředí je stěžejní charakteristikou žánru.

Nalezneme ale mnoho sérií, kde městskému fantasy může odpovídat jen část příběhu. Série *Southern Vampire Mysteries* se povětšinou odehrává ve smyšleném venkovském městečku v Louisianě. V sérii však nalezneme i díly,

kteřé jsou zaměřeny primárně na městský prostor, který je důležitým aktérem. Dále lze zmínit televizní seriál Penny Dreadful, kde se děj soustředí na rychle se měnící prostor Londýna. Přesto jsou v sérii díly, kde je městský prostor upozaděn.

Fantastično a městské prostředí jsou nosnými prvky žánru. Často je děj rozsáhle budován a vývoj postav se vyvíjí spolu s prostředím.

Původ urban fantasy je sporný, někteří fanoušci hledají počátky žánru až v dobách antického Řecka. Někteří literární odborníci se však domnívají, že termín městské fantasy byl retrospektivně rozšířen na každé dílo s náznakem fantasy, které se odehrává v městském prostředí, čímž je tento pojem zahalen nejednoznačností a rozpory.

Těžkou zařaditelnost jednotlivých děl do kategorie městské fantasy lze uvést na příkladu filmů o Harry Potterovi. Pokud hledáme na internetu filmy, jež by spadaly do naší kategorie, velká část článků zmíní Harryho Pottera hned na prvních příčkách. Jak už ale tušíme, jen těžko lze filmy o Harry Potterovi řadit do městského fantasy, neboť město se ve filmech (i knihách) objevuje pramálo a pouze na pozadí několika málo událostí. Hlavní příběh se odehrává na kouzelnickém hradě Bradavice, který je sice protkaný magií, ale k současnému městu má daleko. Harryho Pottera bychom mohli spíše zařadit do kategorie high fantasy s prvky pohádky a young adult fantasy. Nutno ale dodat, že se opět nejedná o dogma a Harry Potter obsahuje prvky různých podžánrů.

HISTORIE MĚSTSKÉHO FANTASY

Jak už můžeme očekávat i historie žánru má více přístupů a různé zdroje uvádí různé případy vzniku a rozvoje. Ve výše zmíněné encyklopedii od Johna Cluteho se můžeme dozvědět, že počátek městského fantasy lze hledat již v 18. století v gotickém románu *The Castle of Otranto*. Další náznak městského fantasy můžeme spatřit i v kresbách italského grafika G. B. Piranesiho – *Carceri d'Invenzione* (1749-50) a *Vedute* (1745-78). Grafiky zobrazující fantastický labyrint architektury a ruin později ovlivnily romantismus a surrealismus. Piranesi hluboce ovlivnil tvorbu mnoha autorů. Jeho grafiky byly předlohou toho, jak má vypadat hrůzostrašné město. Například Rusell Hoban v novele *The Medusa Frequency* využívá Piranesiho dílo jako inspiraci pro popis Soho čtvrti v Londýně.

Další díla, která dle Cluteho předznamenala vznik urban fantasy jsou romány Charlese Dickense. Mnoho jeho literárních děl, spolu s Vánoční koledou, se odehrává v Londýně. A Londýn zůstal jedním z nejužívanějších měst v tomto žánru. Objevuje se například v dílech Petera Ackroyda či Neila Gaimana.

Dle Ekmana je urban fantasy především současný žánr a termín urban fantasy se používá od 70. let 19. století čím dál více. Uvádí také, že roste oblíbenost tohoto žánru, a že termín se využívá i jako marketingový tah. Zakladatelé urban fantasy jsou dle Ekmana Emma Bull, Tim Powers či Neil Gaiman.

Právě v 70. letech vyšel hororový příběh Stephena Kinga *Salem's Lot*, kde v příběhu s nadpřirozenými postavami dostáváme podrobný popis města, jakožto hlavního dějiště. V roce 1976 vydala Anne Rice své *Interview s upírem*, kde se mísily různé žánry, od hororu přes romanci, fantasy k historické fikci.

V 80. a 90. letech se opravdu zvedla atraktivita toho, čemu dnes říkáme městské fantasy. Někteří, včetně Neila Gaimana, uvádějí knihy *Borderlands* autorky Terri Windling, jako zásadní a jedno z prvních děl tohoto žánru. Úspěch této série zapříčinil rozkvět žánru. Přichází Emma Bull s titulem *War for the Oaks* (1987), jež vypráví o mladé hudebnici z Minneapolis, která se ocitá v boji o moc mezi místními vílami. Jak *Borderlands*, tak *War for the Oaks* kladou důraz na mladé chudé, ale výrazné protagonisty.

V současné době je městské fantasy stále oblíbeným žánrem a vznikají další romány, novely, ale i filmy a v posledním desetiletí i mnoho seriálů s touto tematikou. Pod produkčním studiem Screen Gems vznikly například filmy Underworld (2003) nebo The Mortal Instruments: City of Bones (2013).

NEIL GAIMAN

Jelikož je Neil Gaiman výrazná osobnost světového městského fantasy a také je autorem předlohy k výtvarné části této práce, rozhodla jsem se zde uvést jeho stručný životopis a zmínit několik jeho děl, jež byla také zfilmována.

Neil Gaiman se narodil a vyrostl v Hampshire ve Velké Británii, ale po roce 1992 se přestěhoval do Spojených států amerických, kde žije dodnes.

Jako malý miloval čtení příběhů a hltal díla C.S.Lewis, J.R.R. Tolkiena, Edgara A. Poea a dalších. Sám sebe nazývá „neukázněným dítětem, které vyrostlo v knihovnách“.

Gaiman začal svoji spisovatelskou kariéru jako novinář na volné noze. Psal pro několik britských novin a časopisů. Později se začal věnovat dalším oblastem literatury. Psal scénáře, komiksy i dětskou literaturu. Jeho prvními knihami byly biografie Duran Duran a Douglase Adamse.

První spoluprací s výtvarníkem Davem McKeanem byla krátká grafická novela Violent Cases. Toto rané dílo vedlo k jejich společné sérii Black Orchid, kterou vydalo nakladatelství DC Comics.

Následovala průkopnická série The Sandman. Ta posbírala nespočet ocenění, mimo jiné to byl první komiks, jež získal literární cenu 1991 World Fantasy Award za nejlepší povídku.

V dnešní době je Gaiman považován za autora, který oslovuje publikum všech věkových kategorií. Je považován za jednoho z nejlepších žijících postmoderních spisovatelů a je úspěšným tvůrcem prózy, poezie, komiksů, filmových scénářů, ale i písňových textů.

Píše i knihy pro mladé čtenáře – M for Magic (2007), The Day I Swapped My Dad for Two Goldfish (1997) nebo Crazy Hair (2009) ilustrované Davem McKeanem. Gaimanovy knihy obvykle prochází napříč žánry a pravděpodobně i díky tomu se jeho díla dočkala všemožných adaptací. The Wolves in the Walls byla uvedena

jako opera ve Skotském národním divadle v roce 2006 a o tři roky později byla adaptována jako muzikál Stephina Merrita.

Mezi autorova nejznámější díla patří romány *Neverwhere* (1995), *Stardust* (1999), *American Gods* (2001), *Good Omens* (jež napsal spolu s Terry Pratchetem, 1990) a dále povídkové sbírky *Smoke and Mirrors* (1998) a *Fragile Things* (2006).

Gaiman spolupracoval na několika filmových projektech. Napsal scénáře pro seriál *Neverwhere* (1996), scénář pro první celovečerní film Davea McKeana *Mirrormask* (2005), dále se podílel na scénáři k *Beowulfovi* Roberta Zemeckise. Produkoval také film *Stardust* založený na jeho knize.

Vyzkoušel si i roli režiséra ve filmech *A Short Film About John Bolton* (2002) a *Statuesque* (2009).

V roce 2009 vyšel animovaný film podle jeho knihy *Coraline*. Ten byl nominován na ceny Oskar a také vyhrál cenu BAFTA za nejlepší animovaný film.

V roce 2019 měla premiéru minisérie *Good Omens*, komediální fantasy sklidilo divácký úspěch. A tak další zpracování Gaimanova díla na sebe nenechalo dlouho čekat. Letošní léto (2022) vyšla dlouho očekávaná seriálová adaptace komiksu *The Sandman*, na které se Neil Gaiman sám podílel.

Následuje krátký rozbor jedné z adaptací Gaimanových děl. Jedná se o televizní mini sérii *Good Omens*, která je dobrou ukázkou, jak může městské fantasy vypadat a fungovat.

GOOD OMENS

Televizní seriál natočený podle stejnojmenného románu Gaimana a Terryho Pratchetta. Scénář psal sám Gaiman a také byl showrunnerem série. Režisérem se stal Douglas Mackinnon a v hlavních rolích byli obsazeni Michael Sheen a David Tennant. Tato šestidílná série vypráví příběh anděla Aziraphala a démona Crowleyho. Tyto dvě hlavní postavy jsou protivníci již od dob, kdy byl Adam s Evou vyhnáni z Ráje. Žijí však po staletí na Zemi a snaží se řídit morální směr lidstva. Během těch dlouhých let si však oblíbili život mezi lidmi a stali se přáteli. Příběh začíná 11 let před Armagedonem. Crowley dostane koš s nemluvnětem, jež se má stát Antikristem. Až dovrší 11 let získá své schopnosti a spustí se konec světa. Kvůli neúmyslné záměně skončí dítě u zcela jiné rodiny, a tak vyrůstá celých 11 let bez povšimnutí nebeských bytostí. Rozbíhá se kolotoč

událostí a Crowley s Aziraphalem se snaží apokalypsu zastavit a navrátit Zemi zpět do normálu.

Tento seriál se odehrává v našem světě, vše se zdá být zcela normální, až na anděla s démonem, jež hledají malého Antikrista a snaží se zastavit apokalypsu. Už z tohoto shrnutí vyplývá, že se jedná o celkem satirický a komediální příběh. Odehrává se především v britském prostředí, ale některé scény mají i biblické lokace.

Jednou ze zajímavých lokací je Aziraphalův antikvariát. Tam se dvojice často setkává a diskutuje. V jedné z posledních epizod však antikvariát shoří. I to byl jeden z důvodů, proč obchod a jeho okolí tvůrci postavili jako exteriérovou dekoraci. Jelikož potřebovali natočit více hořících scén, upravovali dekoraci tak, aby některé části byly z materiálů zpomalujících hoření a odolných ohni.

V jednotlivých prostředích můžeme hledat mnoho skryté symboliky odkazující na náboženskou tématu. Aziraphalův antikvariát stojí na křižovatce čtyř silnic jako symbol čtyř jezdců apokalypsy, jež se objeví. Návrh antikvariátu je založen na konceptu kompasu. Čtyři cesty, u kterých stojí, mohou symbolizovat čtyři světové strany a světlík uvnitř interiéru je ve skutečnosti ciferníkem kompasu. Kancelář Aziraphala je umístěna na východní straně, jako odkaz na východní bránu v Edenu, kde býval strážcem.

Seriál propojuje náš svět s biblickými postavami a celý příběh je občas až absurdní. Ocenila ho však i velká většina fanoušků knižní předlohy. Velkou zásluhu na úspěchu mají dva hlavní herci a také přímý vliv Neila Gaimana.



obr. 0.1_chodba v Nebi



obr. 0.2_Nebe



obr. 0.3_anděl a démon v restauraci



obr. 0.4_Eden



obr. 0.5_Gabriel v knihkupectví



obr. 0.6_Aziraphalovo knihkupectví



obr. 0.7_exteriérová stavba ulice



obr. 0.8_Hořící knihkupectví

ROZBOR VYBRANÝCH FILMŮ

Součástí diplomové práce je i analýza filmů, které se týkají zpracovávaného tématu.

K rozboru jsem zvolila několik filmů, ve kterých můžeme hledat spojitost mezi tématem teoretické a praktické část. Jedná se především o filmy, jež jsou mixem městského fantasy, s prvky pohádky, určené spíše pro mladší diváky, ale v kterých si i dospělý najde to své.

Mezi vybranými filmy najdeme i ty, kde jsou hlavními postavami také děti a také se ocitají mezi nadpřirozenými bytostmi či kouzly. Na každém filmu se snažím ukázat prvky jednotlivých druhů fantasy, protože, jak už bylo zmíněno, většinu lze zařadit do různých kategorií. Také stručně přiblížím děj a výtvarnou koncepci filmů.

Prvním filmem je Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti. Styl tohoto filmu se blíží představě výtvarné koncepce praktické části této práce. Děj je taktéž blízky a pohádka s hororovými prvky by dle mého názoru mohla vystihnout filmovou adaptaci *The Graveyard Book*.

Dalším vybraným filmem je *Kronika rodu Spiderwicků*. Jedná se taktéž o příběh malého chlapce, který se přestěhuje do domu svých předků a zjistí o existenci nadpřirozených bytostí. Tento film je více pohádkový, přesto se dá zařadit do kategorie moderní fantasy.

Třetím filmem jsou *Fantastická zvířata a kde je najít*. Film, který se odehrává v New Yorku zhruba osmdesát let před příběhem Harryho Pottera. Na rozdíl od potterovských filmů, se odehrává téměř celý v městském prostoru, kde se pohybují nadpřirozené bytosti a zvířata.

Poslední ukázkou je film *Casper*. Příběh, který řeší otázku smrtelnosti, kde hlavní postavou je duch Casper.

SIROTČINEC SLEČNY PEREGRINOVÉ PRO PODIVNÉ DĚTI

Originální název: Miss Peregrine's Home for Peculiar Children
USA, 2016, 128 min

NÁMĚT: Ransom Riggs – román Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti

REŽIE: Tim Burton

SCÉNÁŘ: Jane Goldman

KAMERA: Bruno Delbonnel

HUDBA: Michael Higham, Matthew Margeson

STŘIH: Chris Lebenzon

PRODUCTION DESIGN: Gavin Bocquet

SET DECORATION: Monica Alberte

KOSTÝMY: Colleen Atwood

DĚJ

Abe Portman vypráví svému vnukovi Jakeovi příběhy o svém mládí. O tom, jak dětství prožil v sirotčinci slečny Peregrinové na waleském ostrově Cairnholm. Ředitelka sirotčince, slečna Peregrinová, i děti mají zvláštní schopnosti.

Jednoho lednového dne najde Jake svého dědečka v noci za domem. Dědečkovi chybí oči a po chvíli umírá. Stihne však Jakeovi říct, aby šel do „smyčky 3.září 1943“. Jake si myslí, že se zbláznil a dochází k psychologce. Ta ho podpoří v nápadu udělat si výlet do Walesu na ostrov, kde by se měl sirotčinec nacházet. Má se přesvědčit, že vše, co zažil tu hrůznou noc, kdy našel dědečka, je pouze přelud vytvořený ve stresové situaci.

Jake vyráží s otcem, ornitologem, na ostrov. Zjišťuje, že sirotčinec byl zničen během náletu Luftwaffe. Když vstoupí do zničené budovy, objeví děti, o kterých mu dědeček Abe vyprávěl. Děti ho provedou portálem a Jake se ocitá v roce 1943, kde dům stále stojí v celé své kráse. Seznámí se se slečnou Peregrinovou, dozvídá se, že slečna patří mezi tzv. Ymbrynes. Ženy, jež se dokáží proměnit v ptáky a ovládat čas. Aby se vyhnuly pronásledování za to, že jsou podivné, manipulují s časem a vytváří smyčky, ve kterých mohou žít v míru spolu

s podivnými dětmi. V časové smyčce prožívají stále dokola stejný den, tudíž nikdy nezestárnou.

Jake se seznamuje s ostatními dětmi včetně Emmy Bloom, která je tak lehká, že musí nosit speciální boty z olova, aby neulétla.

Jake se dozvídá, že jeho podivností je, že stejně jako jeho dědeček dokáže vidět neviditelná monstra. Pod vedením měňavce, pana Barrona, loví tato monstra podivné děti, aby mohli zkonsumovat jejich oči a díky tomu získat zpět svou lidskou podobu.

Barron se snažil z Abeho získat polohu smyčky paní Peregrinové, aby mohl zabít její děti při pokusu o vytvoření dalších monster. Avšak předtím, než od Abeho získal odpověď, Barronův hladový společník Abeho zabil. Poté se Barron vydával za psycholožku a podporoval Jakea v cestě na ostrov, aby ho Jake dostal do smyčky. To se i stalo. Barron uvězní slečnu Peregrinovou v ptačí podobě a odváží jí do Blackpoolu. Dětem se však podaří uniknout, ale protože slečna Peregrinová neobnovila smyčku, což jindy dělá každý den, zůstávají děti uvězněné v roce 1943.

Později se jim podaří dostat se do Blackpoolu a vstoupit do smyčky z ledna 2016. Bojují s Barronem a jeho spojenci a vítězí. Osvobozují další děti a Ymbrynes včetně slečny Peregrinové.

Jake se vrací zpět do ledna 2016, kde je jeho děda ještě živý a zdravý. Barronova smrt změnila sled času a zabránilo se tak Abeho úmrtí.

Abe dává Jakeovi mapu mezinárodních časových smyček, což Jakeovi umožní sejít se se svými přáteli z roku 1943.

VÝTVARNÁ KONCEPCE

Na začátku příběhu se nacházíme na Floridě. Jake pracuje v obyčejném obchodě, a jede do typického předměstského domu za svým dědou. A nejprve nic nenaznačuje, že by se mělo dít něco nadpřirozeného.

Poté nachází svého dědečka a atmosféra filmu se ihned proměňuje. Je chladná noc a záběry jsou zaplněny mlžným oparem. Modře barvené záběry přidávají větší pocit chladu a nebezpečí. Lesík, kde Jake najde dědu, je lehce stylizován. Větve se hrůzostrašně natahují k hercům.

Poprvé můžeme vidět i příšeru, kterou jako jediný dokáže vidět Jake. Toto stvoření je velice vysoké, bez očí a s obřimi ústy. Místo končetin má pouze zašpičatělé pahýly. Příšery jsou oblečené do lidských oděvů, které jsou sice značně potřhané a špinavé, ale mohou nám naznačovat, že monstra byla kdysi lidmi.

Poté, co se Jake přesune na waleský ostrov, který je ponurý a chladný, spatříme poprvé ruinu sirotčince. Prostory domu jsou zdevastované, zaprášené a zarostlé. O to větší je kontrast v momentě, kdy Jake projde smyčkou a spatří dům ve své původní kráse. Dům, který představuje sirotčinec, se nachází v belgických Antverpách a byl postaven v 19. století. V zámečku se točily exteriérové záběry, ale i několik interiérových – salon, kuchyně a jídelna. Zbytek interiéru byl postaven v Londýnských studiích. Interiéry působí útulným, ale přesto, především díky rekvizitám, trochu podivným dojmem. Stejně tak působí i jejich obyvatelé.

O něco později se seznamujeme se zápornou postavou, panem Barronem. Ten díky tomu, že konzumuje oční bulvy podivných dětí, získal lidskou podobu. Má však zcela bílé oči. Oči bývají oknem do duše a možná proto, že žádnou duši nemá, jeho oči nejsou lidské.

V závěru filmu se dostáváme do přístavního Blackpoolu, kde se scény odehrávají především na molu, kde jsou všemožné kolotoče, atrakce, a také dům hrůzy. Dětem se v souboji se zápornými postavami podaří vyhrát a využívají k tomu právě okolní atrakce. Do Blackpoolu v roce 2016 se děti dostaly jednou ze

smyček a ihned můžeme vidět, že se děj odehrává v současnosti. Vidíme spoustu elektrického vedení, nový design tramvají či současná auta a technologie.

Na úplném konci sledujeme Jakea, jež prochází různými časovými smyčkami v různých koutech světa, aby se mohl opět setkat s Emmou a dětmi.

SHRNUTÍ

Tim Burton je známý svými nekonvenčním filmovými světy. A Siroťčinec slečny Peregrinové není výjimkou, přesto bych řekla, že je lehce umírněnějším Burtonovým filmem. Atmosféra jednotlivých míst je skvěle vystižena. Ponurý britský ostrov, prozářený den v Siroťčinci i závěrečné scény, kdy je v kontrastu veselí lunaparku s hrůznými stvořeními, vykreslují příběh výstižně.

V kontextu k tématu této práce bych film zařadila do několika kategorií. Jsem si vědoma toho, že tento film není typickým městským fantasy. Přesto má jistě několik vlastností tohoto žánru. Odehrává se v současnosti, kde určitá místa mají magické vlastnosti – lze je navštívit i v jiné době, díky smyčkám. Svět působí naprosto běžným dojmem, avšak hlavní hrdina zjistí, že o něm nevěděl zdaleka všechno.

Dále bych film zařadila do kategorie pohádkové fantasy s hororovými prvky. Film byl přístupný od 13 let, čemuž celkem rozumím, neboť například scéna, kdy záporné postavy hodují nad miskou lidských očí, by mohla mladší děti celkem vyděsit. Hrátky s časem bývají ve filmech kritickým místem, v tomto případě se příběh jeví srozumitelným.



obr. 1.1_obchod



obr. 1.2_Dům Aba



obr. 1.3_les



obr. 1.4_les za Abovým domem



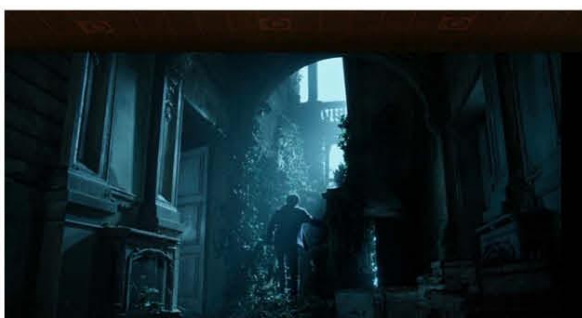
obr. 1.5_u psycholožky



obr. 1.6_interiér domu Aba



obr. 1.7_sirotčinec rok 2016



obr. 1.8_interiér sirotčince 2016



obr. 1.9_sirotčinec rok 1943



obr. 1.10_interiér sirotčince 1943



obr. 1.11_jídelna sirotčince



obr. 1.12_pokoj jednoho z dětí



obr. 1.13_zimní zahrada



obr. 1.14_za sirotčincem



obr. 1.15_ve Walesu



obr. 1.16_podivné děti



obr. 1.17_Blackpool



obr. 1.18_lunapark a strašidelný dům



obr. 1.19_lunapark v Blackpoolu



obr. 1.20_v lunaparku

KRONIKA RODU SPIDERWICKŮ

Originální název: The Spiderwick Chronicles

USA, 2008, 95 min

NÁMĚT: Tony DiTerlizzi a Holly Black – kniha Kronika rodu Spiderwicků

REŽIE: Mark Waters

SCÉNÁŘ: Karey Kirkpatrick, David Berenbaum, John Sayles

KAMERA: Caleb Deschanel

HUDBA: James Horner

STŘIH: Michael Kahn

PRODUCTION DESIGN: Jim Bissell

SET DECORATION: Jan Pascale

KOSTÝMY: Joanna Johnston, Odette Gadoury

MAKE-UP: Annick Chartier, Adrien Morot, Kevin Yagher

DĚJ

Na konci 20. let 19.století napíše Arthur Spiderwick encyklopedii nadpřirozených stvoření, se kterými se během svého života setkal. Dokončenou knihu však ukrývá, aby informace nezískal zlý skřet Mulgarath.

O osmdesát let později zdědí jeho dům rozvedená Helen se svými dětmi. Mallory a dvojčata Jared a Simon se tak s matkou stěhují do opuštěného panství rodu Spiderwicků. Dům se rozpadá a chová se podivně, děti slýchají divné zvuky a dějí se jim neobvyklé věci. Jared jednoho dne objeví starý výtah na jídlo a díky tomu i skrytou pracovnu pana Spiderwicka. Tam objevuje Arthurovu encyklopedii a dočte se, že v jejich domě je rozzlobený domácí skřítek. Podle návodu v knize se s ním usmíří a skřítek se mu zjeví. Jared dostane od skřítky kámen s otvorem, skrze který lze vidět magické tvory, které jinak nevidíme. Také se dozvídáme, že kolem domu je vytvořena magická hranice, přes kterou nemůžou projít skřeti, a tudíž ani Mulgarath. Jelikož děti vynesou knihu ven, začnou je skřeti lovit a unesou Simona. Jared a Mallory ho zachrání a podaří se jim vrátit zpět za kouzelnou hranici, kde se snaží vymyslet, co dál.

Děti se rozhodnou navštívit Arthurovu dceru, jejich pratetu Lucindu, aby se s ní poradili. Zjistí, že žije sama v psychiatrické léčebně obklopena vílami. Vypráví

dětem, že musí najít jejího otce. Ten je už 80 let držen v zajetí malými elfy, protože toho věděl o kouzelném světě už příliš. Děti se za ním vydají, aby knihu zničil. Zjistí však, že domácí skřítek jim knihu vyměnil za falešnou. Poté, co vysvětlí Arthurovi, že zlý Mulgarath ví, jak překročit ochranou bariéru, vracejí se zpět do domu, aby knihu ochránily.

Mezitím skřeti prolomí bariéru a dostávají se spolu s Mulgarathem do domu.

Mulgarath umí měnit podobu, a tak se nejprve vydává za otce dětí. Jared ho však prokoukne. Nakonec se jím podaří Mulgaratha porazit. Přemění se totiž v ptáka, kterého však spolkně hýkal, kterého děti potkali v průběhu příběhu.

Na závěr přivedou Lucindu zpět do domu. Ta odchází se svým otcem žít do světa elfů.

VÝTVARNÁ KONCEPCE

Tento film je více pohádkový. Panství rodu Spiderwicků je zchátralé a místy možná působí strašidelně, ale kouzelní tvorové jsou spíše roztomilá stvoření.

Dům se nachází na okraji lesa. Interiér opravdu vypadá, jako by zde nikdo nežil dlouhou dobu, staré odloupané tapety hází stíny na bytelný dřevěný nábytek. Přesto nelze popřít kouzelnou atmosféru. Především když Jared objeví starou Arthurovu pracovnu. Nachází se v podkrovním pokoji s kulatým oknem a je plná prapodivných přístrojů, knih a nádob.

Poté, co se děti skrze temný tunel a síť kanálů dostávají do města, pronásledováni skřety, jsme zpět vrženi do reality našeho světa. Stvoření, které je pronásleduje srazí auto a děti tak vyvážnou. Na karoserii auta zůstane pouze zelený flek. Děti pokračují do léčebny, kde žije jejich teta. Velká cihlová budova nepůsobí jako psychiatrická léčebna, spíše se jedná o sanatorium. Lucinda má útulný pokoj plný barevných květin, ve kterých žijí víly.

Kromě lesa, jež je okolo domu, se děj chvíli odehrává i v elfí říši, kde je zajat Arthur. Do říše elfů se děti dostanou skrze průrvu jakéhosi ledovce a ocitají se v kruhu plném kvetoucích květin a slunce. Elfové jsou ztvárněni jako květiny, což mi přijde zajímavým řešením. Vypadají jako odkvetlé pampelišky s malými obličejí. Věřím, že dětskému publiku se budou líbit. Nicméně elfí svět mi nepřijde,

možná až na ledovcovou bariéru, moc překvapivý. Působí spíše jako ukryté místo na zemi, kde se daří různým druhům květin, než jako samostatný svět.

SHRNUTÍ

Kronika rodu Spiderwicků je fantasy dobrodružné, rodinné a pohádkové. Prvky města se zde také objevují. Více než prostředí města je ale důležitý dům Spiderwicků. Dějově film pravděpodobně moc nepřekvapí. Nadpřirozené bytosti jsou ale poměrně hezky propracované a atmosféra příběhu funguje.

Vidím zde jisté paralely s příběhem Nika Owense a knihy The Graveyard Book. Děti se přestěhují na neznámé místo, kde zjišťují, že doposud nevěděli o existenci nadpřirozených bytostí. Také je Jared jediný, kdo tyto tvory může vidět. Snaží se rozlousknout příběh o svém předkovi a zachránit tak sebe a svou rodinu.



obr. 2.1_Arturova pracovna



obr. 2.2_dům Spiderwicků



obr. 2.3_Arturova pracovna



obr. 2.4_pokoj dvojčat



obr. 2.5_pracovna po letech



obr. 2.6_Simon unesen skřety



obr. 2.7_skřeti blížící se k sídlu



obr. 2.8_monstrum v ulicích



obr. 2.9_sanatorium



obr. 2.10_vchod sanatoria



obr. 2.11_Lucindy pokoj



obr. 2.12_elfík



obr. 2.13_elfí říše



obr. 2.14_elfí říše ze shora



obr. 2.15_dům Spiderwicků



obr. 2.16_interiér domu a skřítek



obr. 2.17_příchod skřetů



obr. 2.18_skřeti útočí

FANTASTICKÁ ZVÍŘATA A KDE JE NAJÍT

Originální název: Fantastic Beasts and Where to Find Them

Velká Británie / USA, 2016, 133 min

NÁMĚT: J.K.Rowling

REŽIE: David Yates

SCÉNÁŘ: J.K.Rowling

KAMERA: Philippe Rousselot

HUDBA: James N. Howard

STŘIH: Mark Day

PRODUCTION DESIGN: Stuart Craig, James Hambidge

SET DECORATION: Anna Pinnock

KOSTÝMY: Colleen Atwood

MAKE-UP: Fae Hammond

DĚJ

Příběh se odehrává v New Yorku roku 1926. Čaroděj a magizoolog Mlok Scamander přijíždí do města s cílem pořídit si nového magického tvora. Vlastní kufřík plný všemožných kouzelnických tvorů. Shodou náhod si vymění kufr s nečarem Jacobem Kowalskim, ctižádostivým pekařem. Mlok je zatknut bystrozorkou Tinou za porušování magického zákona. Poté, co má v Kouzelnickém kongresu otevřít kufřík, v němž mají být fantastická zvířata, zjistí, že je v něm pouze Jacobovo pečivo a je propuštěn. Hledají tedy Jacoba a správný kufřík. Mezitím ale stihlo uniknout několik zvířat, která se vydávají hledat.

Mlok bere Jacoba na výlet do svého kufru, kde se poprvé setkáváme s tzv. Obscurialem. Tvorem, který se vytvoří v dětech s magickými schopnosti, pokud tyto schopnosti potlačují.

V New Yorku v této době není pro kouzelnický svět klidné období. Městem otrásají nevysvětlitelné výbuchy a čarodějnické utajení je v ohrožení.

Mlok s Tinou jsou zatčeni, protože se v Magickém kongresu domnívají, že Obscuriál v jeho kufru způsobuje výbuchy.

Další dějovou linkou je příběh zakřiknutého chlapce Credence, který vyrůstá v nepřívětivém prostředí adoptivní matky. O chlapce jeví zájem ředitel Magického kongresu. Přislíbí mu lepší život výměnou za pomoc při hledání Obscuriála. Credence najde u své sestry hůlku. Jeho adoptivní matka ho chce potrestat, neboť se domnívá, že patří jemu. Když má být potrestán, Obscuriál matku zabije. Ředitel kongresu se domnívá, že hostitelem Obscuriála je Credencova sestra, a tak samotného Credence opustí a odmítne mu pomoci. Credence je zrazený a odhaluje nám, že on je hostitelem. Ve vzteku zaútočí na New York. V závěru filmu zjišťujeme, že ředitel kongresu je neblaze známý temný kouzelník, jehož cílem je, aby se čarodějové nemuseli skrývat a měli nadvládu nad světem nečarů. Poté, co Mlok uklidní Credence, vypustí jednoho ze svých tvorů, který rozptýlí za pomoci deště lektvar zapomnění tak, aby byli kouzelníci před nečary opět skryti.

VÝTVARNÁ KONCEPCE

Fantastická zvířata jsou retro výpravou do New Yorku dvacátých let. Město je laděno do šedivých teplých odstínů, ulice jsou lehce zaprášené a v pozadí můžeme vidět právě stavěné mrakodrapy. Široké chladné bulváry bez náznaku zeleně dodávají městu ponurou atmosféru.

Zajímavostí je, že většina scén newyorských ulic byla natáčena v exteriéru londýnských filmových studií. Craig a jeho tým vytvořili velkou exteriérovou dekoraci zahrnující tři ulice dlouhé kolem 250 metrů. Inspirací byla především newyorská Lower East Side. Domy byly navrženy tak, aby se pomocí drobných změn, především z dílny grafiků, daly využít několikrát jako rozdílné sety. Dalším stěžejním místem byla budova magického kongresu. Pro exteriér byla referenční budovou Woolworth Building. Jako první z interiéru magického kongresu vidíme vstupní halu. Ta působí honosným dojmem. Prvky gotiky i socha čarodějnice ze Salemu odkazují na ministerstvo kouzel ze světa Harryho Potter. Dále můžeme vidět kanceláře, vězení i stísněnou kancelář Tiny. Různorodost prostoru pomáhá uvěřitelnosti budovy. I instituce v našem světě mají obvykle honosná loby, ale někde v pozadí najdeme kanceláře s nízkými stropy a zatuchlými zdmi.

Nejchudší a nejšpinavější dekorací je dům, ve kterém bydlí Credence. Oprýskané dřevěné obložení, prostý starý nábytek a zaprášená podlaha jen podpoří náš soucit s Credencem, když vidíme, v jakých podmínkách žije.

Nejbarevnější a nejfantastičtější je pak svět Mlokova kufru. Tam jsou vytvořena různá prostředí tak, aby vyhovovala potřebám jednotlivých nadpřirozených živočichů. Části jednotlivých prostředí byly stavěny v ateliérech a propojovány v postprodukcí. Pojítkem všech prostředí kufru je Mlokova dílna. Která je útulným místem a divák snadno pochopí, že to je prostor, kde se Mlok nachází nejraději.

SHRNUTÍ

Film Fantastická zvířata a kde je najít jsem si pro rozbor vybrala především z důvodu toho, že je to krásná ukázka městského fantasy se špetkou pohádky a dobrodružství. Zároveň se mi líbí atmosféra ponuřejších částí filmu. Dekorace jsou dobře propracované a skvěle podporují příběh. Film dostává nádech prostředí, jež známe z příběhů Harryho Pottera, ale vytváří americký kouzelnický svět přeci jen odlišným způsobem. Vizuálně se tedy nejedná jen o převzetí úspěšného světa kouzel z předchozích filmů, což muselo být nelehkým úkolem.



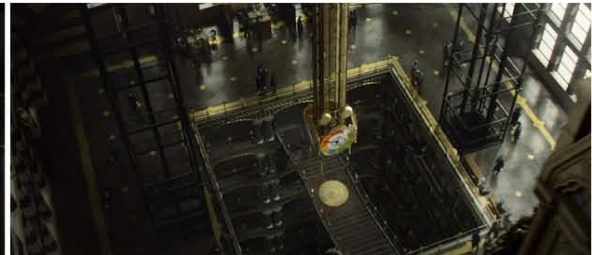
obr. 3.1_ulice NY



obr. 3.2_ulice NY



obr. 3.3_vchod na ministerstvo



obr. 3.4_vstupní hala



obr. 3.5_ve výtahu



obr. 3.6_ulice NY



obr. 3.7_ulice NY



obr. 3.8_kouzelnický byt



obr. 3.9_kouzelnický byt



obr. 3.10_New York



obr. 3.11_u Mloka v kufru



obr. 3.12_u Mloka v kufru



obr. 3.13_u Mloka v kufru



obr. 3.14_Mlokova pracovna



obr. 3.15_na ministerstvu



obr. 3.16_Mlok a Tina sledují obscuriala



obr. 3.17_kouzelníci odhaleni



obr. 3.18_zničené metro



obr. 3.19_děšť s lektvarem zapomnění



obr. 3.20_děšť s lektvarem zapomnění

CASPER

Originální název: Casper

USA, 1995, 100 min

REŽIE: Brad Silberling

SCÉNÁŘ: Sherri Stoner, Deanna Oliver

KAMERA: Dean Cundey

HUDBA: James Horner

STŘIH: Michael Kahn

PRODUCTION DESIGN: Leslie Dilley

SET DECORATION: Rosemary Brandenburg

KOSTÝMY: Rosanna Norton

MAKE-UP: Matthew W. Mungle

DĚJ

Chamtivá Carrigan zjistí, že jí otec odkázal v závěti pouze starý dům, ve kterém žijí duchové. Carrigan s právníkem Dibsem najde v závěti mapu k pokladu ukrytému uvnitř panství. Zjistí však, že v domě straší. Neúspěšně se snaží vyhnat ducha Caspera a jeho tři strýce Ghostly Trio.

Hlavní postava filmu, osamělý duch Casper, uvidí v televizi terapeuta Jamese a jeho dceru Kate, která se Casperovi zalíbí. Navede tak Carrigan, aby si muže najala na problémy s duchy.

James s Kate se stěhují do sídla a začínají se s duchy seznamovat. Kat se nelíbí otcova posedlost kontaktovat ducha zesnulé manželky. Trio prozradí Jamesovi, že ho dokáží spojit s jeho manželkou.

Mezitím se Kat spřátelí s Casperem a pomáhá mu vzpomenout si na jeho lidský život. Zjišťují, že zemřel na zápal plic a jeho otec vytvořil přístroj, jež by měl dokázat přivést mrtvé zpět. Carrigan najde formuli, která přístroj pohání. Snaží se s Dibsem navzájem zabít, aby mohli přístroj vyzkoušet a získat poklad. Při pokusu přejet Dibse ale nabourá a stává se z ní duch. Stále hledá poklad až jednoho dne najde truhlu, ve které je ovšem pouze podepsaný baseballový míč a zjišťujeme, že mapa je součástí hry, kterou Casper hrával se svým otcem.

Nešťastnou náhodou v opilosti James umírá a stává se také duchem. Kate je zoufalá, a tak se Casper vzdává jediné šance na návrat k životu a místo toho oživují Jamese.

Během party, kterou Kate pořádá pro své spolužáky, se objeví duch Jamesovy manželky Amelie. Rozloučí se s Jamesem a řekne mu, že se zase setkají. Casperovi uděluje do půlnoci lidské tělo. Poté, co tento čas uplyne, stává se Casper opět duchem. To uvidí děti na party a utíkají. James, Kate, Casper a Trio pokračují v zábavě a tím film končí.

VÝTVARNÁ KONCEPCE

Klasické americké prostředí se změní poté, co postavy dorazí k hlavnímu sídlu, kde se velká část děje odehrává. Překvapivě dům není klasickým viktoriánským panstvím, který bývá asi nejčastější formou zobrazení domu, ve kterém straší. Výtvarníci zde šli poměrně odlišným směrem. Je zde znát opravdu velká inspirace Gaudího stavbami. Organické tvary a zakroucené zdi se z exteriéru prolínají do interiéru.

I exteriér domu byl stavěn v ateliéru. Vrchní patra byla dodělána pomocí matte paintingu. Interiéry byly taktéž stavěny jako ateliérové dekorace a jelikož se jednalo o film s duchem, který poletuje místnostmi, museli mít pokoje nadesignované i stropy a všechna zákoutí. Celý dům včetně interiérů je navržen v tlumených barvách, což napomáhá vyniknout postavám duchů.

Jedná se o první film, kde je hlavní postava vytvořena zcela pomocí CGI. Jedná se o temnější verzi komiksu The Friendly Ghost od S.Reita a Joe Oriola.

Duchové jsou beztvará modrá světélkující stvoření s obříma očima.

Při natáčení herci mluvili s tenisovými míčky umístěnými do úrovně, kde měla být hlava ducha, aby byl efekt co nejpřirozenější.

SHRNUTÍ

Film je nejčastěji označován jako rodinné fantasy a komediální drama. Pro rozbor jsem ho vybrala z několika důvodů. Jedná se o příběh, kde je hlavním tématem smrt a tragický příběh Caspera. Hlavní postavou je roztomilý duch, ale film je vytvořen tak, aby si na své přišli mladí i starší. Dějově není příběh až tak překvapivý, ale na svou dobu je dobře výtvarně a technicky vytvořen.



obr. 4.1_interiér domu



obr. 4.2_vstupní schodiště



obr. 4.3_před domem



obr. 4.4_interiér hotelu



obr. 4.5_Kate a otec se stěhují



obr. 4.6_Kate a otec se stěhují



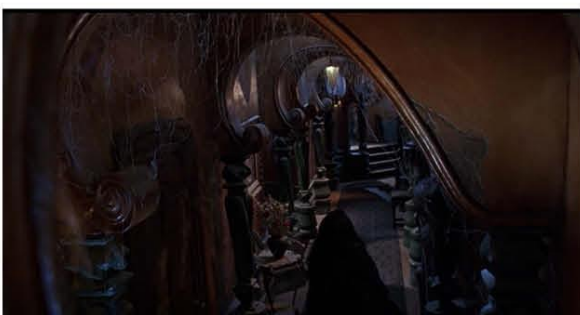
obr. 4.7_panství



obr. 4.8_Casper



obr. 4.9_vstupní hala



obr. 4.10_chodby



obr. 4.11_ložnice



obr. 4.12_Casper



obr. 4.13_na střeše



obr. 4.14_půdní pokoj



obr. 4.15_na půdě



obr. 4.16_laboratoř Casperova otce



obr. 4.17_laboratoř Casperova otce



obr. 4.18_Amelie s Casperem



obr. 4.19_Kate na párty



obr. 4.20_děti prchají z oslavy

ZÁVĚR K ROZEBÍRANÝM FILMŮM

Bylo těžké najít filmy, které by konkrétně byly podobné zpracovávané knize. Pokud se v ději nachází hřbitov jedná se většinou o horor s tuctovým příběhem a nijak propracovanými dekoracemi anebo se hřbitov objevuje pouze v některých částech filmu. Pohádkových fantasy lze najít více, ale často jsou pohádkové až příliš a málokdy se v nich objevují duchové, častěji se jedná o jiné nadpřirozené bytosti.

V další části práce bych ještě ráda zmínila různý přístup k zobrazování právě postav duchů ve filmech. Velkou část příběhu Graveyard Book se totiž hlavní postava nachází ve společnosti mrtvých.

DUCHOVÉ V KINEMATOGRAFII

Zobrazení posmrtného života osob na Zemi bych rozdělila do tří hlavních kategorií dle míry a způsobu stylizace.

- a) Duchové, jež vypadají jako lidé
- b) Stylizované postavy – make-up a kostýmy
- c) Stylizace postprodukcí – záře, průhlednost a další

a)

THE GHOST AND MRS. MUIR

Toto romantické fantasy z roku 1947 vypráví příběh mladé Lucy, která se přestěhuje do chaty po zesnulém námořníkovi. Zjeví se jí duch kapitána a v průběhu děje se do sebe zamilují. Kapitán Daniel se ovšem rozhodne zmizet z jejího života, aby jí dopřál štěstí. Setkávají se až když Lucy umírá a odchází s Danielem ruku v ruce do éterické mlhy.

V tomto případě je ztvárnění ducha naprosto realistické. Kapitán vypadá jako by byl žijící postavou, až na to, že ho někteří lidé nevidí. Pouze ti, kterým se rozhodne ukázat.

BEETLEJUICE

Adam a Barbara žijí idylický život ve Vermontu ve viktoriánském domě. Jednoho dne mají autonehodu, po návratu domů zjistí, že se z nich stali duchové. Do jejich domu se nastěhuje rodinka umělců, a to Adam s Barbarou nedokáží snést.

Nejsou však svým strašením schopni nynější obyvatele vyhnat. A do hry se dostává Beetlejuice – duch, který je bláznivý a umí pořádně strašit.

Tento komediální fantasy film s hororovými prvky je z dílny Tima Burtona. A duchové Adam a Barbara zde vypadají, jako běžní lidé, kterým pouze chybí stíny a odrazy v zrcadle. Beetlejuice je na rozdíl od nich velice stylizovaný, je to spíše strašidlo. Má výrazný pruhovaný oblek a velkou vrstvu make-upu.

Adam a Barbara se v jedné scéně ocitají v „nebeské čekárně“, kde chtějí vyřešit problém s novými nájemníky. A tam se setkáváme s další škálou duchů, kteří jsou spíše zombies a další monstra.

Duchové zde nemají přehnaně strašidelný vzhled, což samozřejmě odpovídá i samotnému příběhu. Duchy vidí jen dcera nových nájemníků a my diváci.

Adam a Barbara spadají tedy do kategorie vzhled jako člověk, ostatní duchové jsou však hodně stylizovaní.

Samotný Beetlejuice má rozčepýřené zelené vlasy a bílou pleť v kontrastu k tmným stínům okolo očí. Make-up artistka Ve Neil za tento snímek získala svého prvního Oscara.

b)

CARNIVAL OF SOULS

Tato klasika z roku 1962 je příběhem Mary, která měla autonehodu a od té doby žije ve stínu tohoto zážitku. Ocitá se v podivné realitě, kde se jí zjevuje duch „the Man“. Je přitahována k budovám starého pavilonu cirkusu, kde spatří další děsivé duchy. Najdeme zde několik velice působivých lokací - pavilon, kostel, most ze kterého padá v úvodní scéně auto.

Duchové jsou v tomto filmu stylizováni pomocí make-upu. Mají světlou pleť a temné kruhy okolo očí.

c)

CRIMSON PEAK

Mysteriózní gotické drama vypráví příběh na motivy Hitchcockovy Rebeccy. Mladá dívka podlehne kouzlu cizince a přestěhuje se s ním na panství stojící na kopci z rudé hlíny. Dům je plný záhad a duchů a hlavní hrdinka zjišťuje děsivá tajemství jejího manžela a jeho sestry.

Vizuálně velice zajímavý film režiséra Guillerma del Tora vyobrazuje duchy opravdu děsivého vzhledu. Jedná se o kombinaci reálného herce s vrstvou masky a poté vylepšeného CGI. A jde to znát. Duchové mají hodně textury, jsou hmatatelní, přesto v některých momentech průhlední a splývají s pozadím. A přestože jsou duchové děsiví, mají i jistou eleganci a naprosto zapadají do prostředí celého stylizovaného panství.

HARRY POTTER

Vyobrazení ducha jako světélkující průhledný otisk mrtvého, který polétává po Bradavické škole čar a kouzel jistě utkvěl v paměti nejednomu člověku. Příběh o Harry Potterovi nemusím rozvádět. V několika prvních filmech se divák seznamuje i s duchy, kteří jsou představiteli jednotlivých studentských kolejích. Duchové jsou bílým a namodralým světlem a vznášejí se po hradě. V posledním díle se seznámíme s duchem Šedé dámy. Ta nesvětélkuje modře ani bíle ale je prostě šedá. Jako jedna z mála se většinou pohybuje pomocí chůze a ne vznášení. Scénu, kde se Harry setkává s Šedou dámou, točili tito dva herci odděleně. Herečka odtočila scénu na zeleném pozadí tak, aby mohla být v postprodukcí zprůhledněna.



THE GHOST AND MRS. MUIR



BEETLEJUICE



CARNIVAL OF SOULS



CRIMSON PEAK



HARRY POTTER

PRAKTICKÁ ČÁST

DĚJ KNIŽNÍ PŘEDLOHY

Kniha je rozdělena do osmi kapitol, v průběhu kterých sledujeme příběh Nika Owense, chlapce jež prožívá neobvyklé dospívání mezi obyvateli hřbitova.

První kapitola nás uvádí do řadového domku kdesi v Anglii. Vrah jménem Jack vstupuje do domu a zabíjí rodiče a jejich malou dcerku. Zbývá mu zabít ještě batole. To se však shodou okolností vybatolí ven z domu a dostane se až na hřbitov umístěný na kopci nedaleko jejich domu.

Vrah Jack má skvělé smysly, a tak se vydává za dítětem, aby dokončil práci. Starý hřbitov obývá větší skupina duchů, kteří batole uvidí a začnou zjišťovat, jak se dostalo na hřbitov. Při dohadování se o tom, komu dítě patří, se obyvatelům hřbitova zjeví záblesk matky batolete. Prosí duchy, aby se o chlapce postarali. Pak matka zmizí. Obyvatelé hřbitova jsou překvapeni, ale v tu dobu dorazí Jack na hřbitov. Za bránou batole uvidí, a tak přelézá zeď, aby mohl jít za ním. V ten moment mu však dítě zmizí v oparu mlhy. To ho ze země zvedl duch paní Owensové, jež je zde se svým manželem pohřbena zhruba 300 let.

Na scénu přichází tajemný muž Silas. Z kontextu děje vyplyne, že je upír. Ten pomocí svých schopností odláká Jacka pryč z hřbitova.

Nastává moment, kdy se obyvatelé musí shodnout, zda dají dítěti tzv. Svobodu hřbitova, což znamená, že bude moci mrtvé vidět a využívat jejich schopnosti. Po dlouhé debatě se jim zjeví paní na bílém koni, Smrt. Na její radu duchové svolují a dítěti Svobodu udělují. Od této chvíle ho nazývají Nikdo Owens, jelikož se ho starý pár ujímá. Zkráceně mu říkají Nik. Silas jako jediný může opouštět prostor hřbitova, a tak příslibí, že bude Nikovi opatrovníkem a postará se, aby měl vždy co jíst.

V další kapitole je Nikovi kolem šesti let. Seznamujeme se s jeho životem na hřbitově, Silas a další duchové ho učí číst a psát a také ho vzdělávají v oblasti nadpřirozena. Jednoho dne se Nik potuluje po hřbitově a seznámí se s malou holčičkou Scarlett. Její rodiče si chodí na hřbitov číst. Hřbitov je totiž přírodní rezervací a je to příjemné místo na rozjímání. Scarlett se s Nikem kamarádí a často si spolu hrají. Scarlettini rodiče si myslí, že má imaginárního kamaráda.

Jednoho dne Nik se Scarlett objeví ve Frobisherově mauzoleu vstup do mohylového hrobu uvnitř kopce. Tam narazí na indigového muže, který se je snaží vystrašit. Poté, co ho Nik ujistí, že je nevyleká, lehne si muž na desku a zmizí. Pak děti uslyší hlas neviditelného stvoření, kterému se říká Sleer. Chrání hrobku před zloději, dokud se nevrátí jeho pán. Nik si všimne, že na kamenné polici leží spona, pohár a starý nůž. Rozhodnou se se Scarlett, že hrob raději opustí.

Kapitola končí tím, že se Scarlett loučí s Nikem, stěhují se s rodiči do Skotska, a tak Nik zůstává bez živé kamarádky.

Silas často opouští hřbitov, aby řešil nám záhadné záležitosti. Jednou musí odejít na delší dobu, a tak za sebe nachází náhradu. Seznamuje Nika se slečnou Lupescu. Ta ho učí všemožné nadpřirozené nauky, například řeč různých pradávných stvoření. Nik se slečnou nevychází dobře, vzteká se a je nazlobený, že ho Silas opustil. Jednoho večera jde vzteklý do zarostlé části hřbitova, cítí se mizerně a truceje. Nakonec tam však usne a probouzí ho až skupinka podivných mužů. Jak se dozvídáme, jsou to ghúlové. Otevírají starý hrob a berou Nika s sebou do jejich říše. Chtějí ho dovést do jejich města Ghulheimu a tam ho vysát. Nika zachraňuje slečna Lupescu, o které se dozvídáme, že se umí přeměnit ve vlka. Patří k rase, jenž si říká Boží psi. Od té doby Nik se slečnou vychází dobře.

Děj se posouvá o několik let dopředu, Nikovi je kolem osmi let. Chodívá přemýšlet na starý strom u opuštěné zdi. Jednoho dne spadne za zeď a seznamuje se s duchem čarodějnice – slečnou Lizou. Zjišťuje, že za zdí v neposvěcené půdě, jsou pohřbíváni vrazi, čarodějnice a další. Liza vypráví Nikovi příběh o její smrti. Posteskne si, že nemá ani náhrobek, přitom nic špatného neudělala. Na to konto se Nik vydává do hrobu v kopci, kde ukradne starodávnou sponu. Vypraví se do města, do starožitnictví pana Abanazera, kde se snaží sponu prodat. Majitel obchodu je podezřívavý a chce zjistit, zda se nedá najít na hřbitově více takových cenností. Zamyká Nika ve svém kumbálu a někomu volá. Nik se nakonec dokáže s pomocí Lizy dostat zpět na hřbitov. Lize dává alespoň těžítka s jejími iniciály, jako náhradu za náhrobek.

Za nějaký čas zažíváme s Nikem další příhody. Zúčastní se tzv. Tance mrtvých, kdy jednou za stovky let se sejdou duchové se svými živými potomky a do noci s nimi tančí. Také začne Nik navštěvovat lidskou školu, kde zažívá další patálie.

V předposlední kapitole, kde je Nikovi kolem 14 let se do děje vrací Scarlett. Ta se s matkou po rozvodu přestěhovala zpět do města. Začne se zase stýkat s Nikem. Do hry vstupuje historik pan Frost. Ten se často objevuje na hřbitově, zabývá se místní historií a dělá obtisky starých pomníků. Spřátelí se se Scarlettinou matkou.

Scarlett se snaží přijít na kloub Nikově příběhu. Poprosí pana Frosta o pomoc. Ten něco zjistí a pozve Nika a Scarlett k sobě domů. Zjišťujeme, že bydlí v domě, kde byla chlapcova rodina zavražděna.

Poté, co jsou děti uvnitř domu, chce pan Frost Nikovi něco ukázat, zve ho do horního patra a Scarlett zůstává v přízemí. Z pana Frosta se vyklube původní vrah Jack. Nik se Scarlett utíkají v momentě, kdy za Jackem přijde skupina dalších mužů. Zjišťujeme, že jsou to další Jackové, z tajné organizace sdružující všemožné vrahy. Kdysi bylo vyřčeno proroctví, že konec této organizace zapříčiní dítě, které bude chodit mezi mrtvými. Po proroctví Jackové vyhledávali podezřelé rodiny a jejich děti a vraždili je, aby se věštba nevyplnila.

Nik se za pomoci znalosti všech koutů hřbitova a jeho obyvatel zbavuje posledních Jacků.

V úplném závěru příběhu Nik dospívá a začíná ztrácet schopnost vidět duchy. Tím, že už mu nehrozí nebezpečí, může se vypravit poznávat svět. Je z toho nadšený, neboť neviděl mnoho jiných míst než hřbitov, zároveň je nešťastný z toho, že se se svojí rodinou bude muset navždy rozloučit. Nakonec hřbitov opouští a vydává se za dalším dobrodružstvím.

VÝTVARNÁ KONCEPCE

Děj se odehrává v současnosti v námi neznámém městě v Anglii, pravděpodobně nedaleko Skotska.

Velká část příběhu je situována do prostor hřbitova. Hřbitov leží na kopci, odkud se naskýtá výhled na město. Najdeme zde hroby z různých dob, nicméně v současné době se zde už nepohřbívá. Kapacita hřbitova byla před lety zaplněna a nyní má město jiný hřbitov i kostel.

Na hřbitově je pohřbeno zhruba 10 tisíc duší, ale dle popisu „ne všichni mají zájem o každodenní záležitosti anebo prostě spí“. Duchů je proto kolem 300. Z popisu v jednotlivých kapitolách jsem se snažila pochopit polohu hřbitova a jednotlivých míst v něm. Vytvořila jsem koncepční mapu pro snadnou orientaci v lokacích příběhu.

Na hřbitově se nachází starý kostel, který je památkovou budovou, ale už se moc nepoužívá. Tam se Nik setkává v noci se Silasem, který vždy slétne z věže kostela dolů. Hledala jsem tedy takovou podobu, jež by splňovala požadavky příběhu. Kostel je útočištěm, částečně domovem Nika a důležitým bodem hřbitova.

Dalším důležitým místem je Frobisherovo mauzoleum, kde Nik objeví vstup do prastarého hrobu. Jako referenci jsem zvolila mauzolea zabudovaná ve svahu tak, aby dávalo smysl, že se odtud dá dostat hlouběji – do mohylového hrobu. Na návrší kopce je amfiteátr s výhledem na město a egyptský obelisk.

Hřbitov je místem, kde se toho s časem moc nemění, o to více je v kontrastu s životem Nika. Místo, které často vnímáme jako ponuré a plné smrti je pro chlapce domovem.

V jedné z dějových linek se dostáváme do zcela nelidské říše, říše ghúlí. Ta je kontrastem k našemu světu a ke hřbitovu. Je zde pusto, horko, skály působí jako prsty natahující se k nebi. Místo je nebezpečné a postrádá špetku života. Inspirací mi zde byla pouštní krajina v kombinaci se skalisky Madagaskaru. Hlavní referencí pro ghúlí město jsou skalní městečka v turecké Cappadocii.

Dalším prostředím jsou ulice města. Nevíme, o jaké konkrétní město se jedná, ale víme, že Nik bydlel v klasickém úzkém řadovém domku, kterých najdeme

v anglických městech mnoho. Stejný dům se v příběhu objevuje o několik let později. Dojem, že se doba změnila ukazují především automobily a drobné úpravy. V ulici jsou jiné popelnice, okenní ostění a dveře jsou přetřeny jinými barvami, změnil se předzahrádka. Ale domy jako takové zůstávají stejné. I interiér Nikova rodného domu zůstává podobný. V knize je zmíněno, že v domě nikdo nevydržel bydlet dlouho, jako by ho smrt poznamenala a nedalo se v něm žít dobře. Proto jsem změnila pouze zařízení interiéru. V obývacím pokoji můžeme vidět stejný krb či tapety, ty se ale odlupují a jsou už zašlé, nikdo je však nestihl vyměnit.

Důležitým prvkem jsou postavy duchů. Jelikož Nik mezi nimi vyrůstá a má jejich vlastnosti, domnívám se, že by bylo vhodné, aby vypadaly jako fyzické osoby. Duchové by tedy neměli světélkovat ani být průhlední. Stylizovala bych je ráda pomocí make-upu a kostýmů, dle přiložených referencí.

Prostory města by se jistě daly natočit na reálných lokacích.

U hřbitova by bylo pravděpodobně vytvořeno několik staveb pouze pro účely filmu. Návrší hřbitova by bylo nejlepší vytvořit na lokaci, odkud lze opravdu spatřit město. Některá místa, jako například mauzolea a uličky hřbitova, by se mohla točit na konkrétních lokacích.

Interiéry obchodu, mauzolea i hrobu v kopci bych však stavěla v ateliérech. Všechny tyto místnosti a prostory jsou spíše menší velikosti, a to by mohlo v případě reálných lokací způsobit mnoho technických problémů.

Celý příběh ladím do modrých a spíše satureovaných barev. Myslím, že příběhu by slušela lehce pohádková atmosféra přesto s nádechem hororu. Příběh řeší otázku smrtelnosti a osudu, a přesto je vyprávěn velmi lidským způsobem.

Po všem, co Nik prožije, se musí rozloučit se svou neživou rodinou, která mu poskytla útočiště a dala životní hodnoty. Je však konečně osvobozen od strachu o život a poprvé za celý film sledujeme východ slunce. Začíná nový den a další kapitola Nikova života.

BREAKDOWN A SET LIST

Neil Gaiman The Graveyard Book – SET LIST

Sety označené * by byly v případě filmového zpracování vynechány pro zkrácení příběhu.

INT/EXT	Denní doba	Prostředí	Strana	Počet stran
INT	Večer	*Aukční síň	158-162	5
EXT	Den	Cestou domů/na hřbitov	177-178	2
EXT	Den	Cestou od domu	245	1
INT	Den/Noc	*Dům Jacka	133	1
EXT	Úsvit	*Dům Lizy Hempstockové	108	1
EXT	Den	Dům pana Frosta	239	1
INT	Den	Dům pana Frosta	240-241,245	3
INT	Den	Dům pana Frosta – pokoj v patře	242-244	3
INT	Noc	U pana Frosta	226,227	
EXT	Den	*Akátová ulice, dům Scarlett	213-214	2
EXT	Noc	*Dům Scarlett	274	1
INT	Den/Noc	*Dům Scarlett	215,233,236	3
INT	Noc	*Dům Scarlett – jídelna	234	1
INT	Noc	*Dům Scarlett – pokoj Scarlett	216	1
INT	Den	*Dům Scarlett – pokoj Scarlett	233	1
INT	Den	*Dům Scarlett – předsíň	216	1
EXT	Den, Ráno / Noc	Ghúlí říše	81-88	9
EXT	Den	Ghúlí říše – hřbitov	78	1
EXT	Noc	Ghúlí říše cesta k východu	93	1
EXT	Noc	Ghúlí říše, brána do lidského světa	93	1
EXT	Den	Ghúlí říše, úpatí Ghulheimu	88	1
EXT	Den	Ghúlí říše, úpatí Ghulheimu	89-90	2
EXT	Den	Ghúlí říše, úpatí Ghulheimu	91-92	2
EXT	Noc	Hlavní ulice	189	1
EXT	Den/Noc/Strmivání/ Svítání/Západ slunce	Hřbitov	22,33,37- 38,40,41- 47,50,57,59,68,7 3,94,105,113,13 5,140-142,198- 200,210-212,217- 223,228- 231,239,249- 252,262,272- 276,281-284,291- 293,20,67,146- 147,184,256-262	71

EXT	Noc	Hřbitov – boční branka	17,18,23	3
EXT	Den/Stmívání	Hřbitov – (hlavní) brána	209,212-213,248	4
EXT	Noc	Hřbitov – nedaleko hřbitovní brány	15-21	7
EXT	Noc	*Hřbitov – u Egyptské promenády	252-255	5
EXT	Den (ráno)/Den	*Hřbitov – Egyptská promenáda	145, 166-168	4
EXT	Den/Noc	Hřbitov – Forbisherovo mauzoleum	51,112,226	3
INT	Den/Noc	Hřbitov – Frobisherovo mauzoleum	52,57,135,263,264	5
INT	Den/Noc	Hřbitov – hrob uvnitř kopce	53-57,112	6
INT	Noc	Hřbitov – pod kopcem	237-239, 264-272	12
INT	Noc	Hřbitov – schody pod kopcem	263	1
EXT	Noc	Hřbitov – vchod do hrobu v kopci	48-49	2
EXT	Noc	Hřbitov – hrob ghúlů	75-78	4
INT	Noc	*Hřbitov – hrobka Josiaha Waringtona	201-204	4
EXT	Svítání/Noc	Hřbitov – hrobka Owensových	33,135,285	3
INT	Den (ráno)/Noc	Hřbitov – hrobka Owensových	138,144,155	3
EXT	Noc	Hřbitov – jabloň	105	1
EXT	Den/Stmívání/Noc	Hřbitov – (hřbitovní) kaple/kostel	39,96,98-102,135,156-157,169-172,210,286-287	17
INT	Den/Stmívání/Noc	Hřbitov – pohřební/hřbitovní/stará kaple	29,58,66,69-73,223,287	10
EXT	Noc	Hřbitov – před pohřební kaplí	28,134	2
EXT	Noc	Hřbitov – u staré kaple	47,65	2
EXT	Stmívání	Hřbitov – lavička před kaplí	224-226	3
INT	Noc	*Hřbitov – krypta	142-143,288-290	5
EXT/INT	Noc	*Hřbitov – krypta slečny Borrowsové	104	1
EXT/INT	Noc	*Hřbitov – mauzoleum p. Pennywortha	102-103	2
EXT	Noc	Hřbitov – nahoře na kopci	205-207	3
EXT	Stmívání	Hřbitov – náhrobní kámen Josiaha W.	156	1
EXT	Svítání	Hřbitov – cesta směrem k amfiteátru	33	1
EXT	Noc/Stmívání/Svítání	Hřbitov – přírodní amfiteátr	24-28,31-32,58,275	9
EXT	Noc	Hřbitov – severozápadní část	65	1
EXT	Den	Hřbitov – vrbový hájek	168	1
EXT	Den/Noc	Hřbitov – za zdí hřbitova	106-107,110,114,137	5
EXT	Noc	Hřbitov – zeď u hřbitovní brány	18,19	2

EXT	Den	Hřbitov	109	1
EXT	Den	*Knihovna	231	1
EXT	Den	*Po cestě z knihovny	233	1
INT	Den	*Knihovna	232	1
INT	Den	*Knihovna – místnost s promítačkou	232	1
INT	Noc	*Krakow, pod návrším Wavelu, místnost se zrcadly	227	1
INT	Noc	*Krakow, pod návrším Wavelu, tunel	228	1
INT	Noc	*Nejhlubší jeskyně Dračí sluje	235	1
EXT	Den/Stmívání	*Malý hřbitov	178-179	2
EXT	Noc	*Malý hřbitov	180-182	3
EXT	Ráno	Městečko – ulice na úpatí kopce	34	1
EXT	Noc	Město	180	1
INT	Den	*Městský autobus linky 121	207-209	3
EXT	Den	*Náves	109	1
EXT	Svítání	Nebe nad hřbitovem	33	1
EXT	Den	Obchod pod kopcem	231	1
EXT	Noc	*Pizzerie	276-278	3
EXT	Noc	*Před domem Dicka	187	1
EXT	Noc	*Před domem Mo	191	1
EXT	Den	Před domem pana Frosta	246-247	2
EXT	Svítání	Před Rodinným domem	34	1
INT	Noc	Rodinný dům	13,14	2
INT	Noc	Rodinný dům – hala + schodiště	11	1
INT	Noc	Rodinný dům – chodba	12	1
INT	Noc/Svítání	Rodinný dům – ložnice	10,34	2
INT	Noc	Rodinný dům – podkrovní pokoj	12	1
INT	Noc	Rodinný dům – pokoj holčičky	10	1
INT	Noc	Rodinný dům – vstupní hala	8	1
INT	Den	*Sen – aula školy	186	1
EXT	Noc	*Sen – hřbitov	216-217	2
EXT	Den	*Sen – pirátská loď	185	1
INT	Den	Starožitnictví	117,120,122,132	4
INT	Den	Sklad ve starožitnictví	118-119, 121, 126-131	9

EXT	Noc	Staré město	147,148	2
EXT	Noc/Půlnoc	*Staré město – městský park před starou radnicí	149, 150-152	4
EXT	Půlnoc	Staré město – ulice	152-155	4
EXT	Den	Uličky Starého města	117	1
INT	Den	*Škola	182	1
EXT	Den	*Škola – hřiště	177	1
INT	Den	*Škola – knihovna	174-175	2
INT	Den	*Škola – laboratoř	195-198	4
INT	Den	*Škola – Sborovna	173	1
INT	Den	*Škola – šatny	175-176	2
INT	Den	*Škola – učebna	182-183	2
INT	Den	*Škola – učebna angličtiny	174	1
EXT	Noc	Ulice	193-195	3
EXT	Noc	Ulice	134	1
EXT	Den	Ulice	231	1
EXT	Noc	Ulice před domem	14,15	2
EXT	Noc	Ulice směřující ke hřbitovu	74	1
EXT	Noc	Ulička	188	1
EXT	Den	*Před zahradníkovou boudou	116	1
EXT/INT	Den/Noc	*Zahradníková bouda	115,137	2

Číslo obrazu	Strana		Denní doba	Prostředí	Děj	Rekvizity	Poznámky
	INT/EXT	INT/EXT					
KAPITOLA 1 _ Jak Nikdo přišel na hřbitov (podzim)							
1	8	INT	Noc	Rodinný dům – vstupní hala	Jack vychází z místnosti, pokračuje na schody a na odpočívadle si otírá nůž od krve do kapesníku.	Nůž, kapesník	Vchodové dveře jsou přivřené a proudí jimi mlha a slabé světlo.
2	10	INT	Noc	Rodinný dům – ložnice	Žena leží mrtvá v posteli, muž leží mrtvý na zemi.		Záběr z haly do otevřených dveří.
3	10	INT	Noc	Rodinný dům – pokoj holčičky	Mrtvá dívka leží ve svém pokoji obklopena hračkami.	hračky, nedokončené modely	Pokoj barevný.
4	11	INT	Noc	Rodinný dům – hala + schodiště	Jack pokračuje v chůzi nahoru do schodů.		
5	12	INT	Noc	Rodinný dům – chodba	Jack jde po chodbě ke dveřím do pokoje batolete.		Jackovy kroky tlumi koberec, má černé kožené naleštěné boty, ve kterých se odráží měsíc.
6	12	INT	Noc	Rodinný dům – podkrovní pokoj	Jack směřuje k dětské postýlce, najde tam jen plyšového medvídka. Nasaje pachy v místnosti a vychází z ní za svým čichem.	plyšový medvěd	Dětská postýlka s vysokými tyčovými bočnicemi, oknem proudí měsíční světlo.
7	13	INT	Noc	Rodinný dům	Jack prochází domem a hledá svou poslední oběť – batole.		Prochází koupeľnu a kuchyni v přízemí i šatní skříň na chodbě. Dům je úzký a v hale se nachází kola, prázdné igelitky, plenka.
8	14	EXT	Noc	Ulice před domem	Jack vychází z domu, sejde ze schodů a pohledně ulicí směrem do kopce, kde je vidět starý hřbitov.		Je mlha, tlumi světla pouličních lamp i měsíční záři. V ulici Jack zahlédne i obchod.
9	14	INT	Noc	Rodinný dům	Batole se vzbudí, protože slyší hluk ze spodního patra domu. Přeleze z postýlky a batolí se ven z pokoje, po zadku sleze ze schodů a po cestě mu spadne plenka. Vidí pootvěřené dveře ven a tak se rozhodne tudy jít.	Dudlík	
10	15	EXT	Noc	Ulice před domem	Dítě se batolí do kopce směrem ke hřbitovu.		
11	15-16	EXT	Noc	Hřbitov – nedaleko hřbitovní brány	Na hřbitově u brány objeví paní Owensová s panem Owensem (duchové) batole, které předtím uteklo z domu.		Na kopci ubývá mlha.
12	17	EXT	Noc	Hřbitov – hlavní brána	Jack loncuje s bránou, ta je však zamčená a tak odchází zkoušet boční branku.		Kovová brána zamčena visacím zámkem.
13	18	EXT	Noc	Hřbitov – boční branka	Jack přechází k boční brance, ta je však také zamčená.		
14	17-18	EXT	Noc	Hřbitov – nedaleko hřbitovní brány	Pan Owens se domnívá, že u brány je rodina dítěte, paní Owensová se s ním dohaduje, myslí, že dítě je sirotek.		
15	18	EXT	Noc	Hřbitov – zeď u hřbitovní brány	Jack si přeusnuje popelnici ke zdi a pomalu na ní leze.	Popelnice	
16	18	EXT	Noc	Hřbitov – nedaleko hřbitovní brány	U Owensových se zjeví zmatený duch matky dítěte a prosí Owensovi aby batoleti pomohli - prý mu chce někdo ublížit. Rozruch přitahuje pozornost dalších obyvatel hřbitova, kteří přicházejí k Owensovým.		
17	19	EXT	Noc	Hřbitov – zeď u hřbitovní brány	Jack vylézá na zeď a přelézá ji, dopadá do prostoru hřbitova.		Jack chvíli stojí na zdi, je vidět jeho silueta osvětlená ze zadu pouličními světly.

18	19	EXT	Noc	Hřbitov – nedaleko hřbitovní brány	Duch maminky dítěte se vtrácí a prosí Owensovi, aby se o batole postarali. Ti sice ví, že nejsou lidé a bude to komplikace, ale nakonec svolí.		
19	20	EXT	Noc	Hřbitov	Jack kráčí od zdi směrem k dítěti.		
20	20	EXT	Noc	Hřbitov – nedaleko hřbitovní brány	Pani Owensová zvedá batole do náručí, jeho matka už vymizela.		
21	20-21	EXT	Noc	Hřbitov – nedaleko hřbitovní brány	Jack vidí, jak dítě obejme jakási mlha a zmizí. Začne volat "haló?" a v tom se před ním objeví postava hubeného vysokého muže, má z něj nepříjemný pocit. Bavi se spolu, Jack se vptává na dítě.		
22	22	EXT	Noc	Hřbitov	Tajemný muž rozmlouvá Jackovi myšlenky a odvádí ho k bráně, kterou odemýká a pouští ho ven. Řekne mu, aby zapomněl na jejich rozhovor a Jack tak kupodivu učíní.	Spazek klíčů	
23	23	EXT	Noc	Hřbitov – branka	Jack vychází ze hřbitova a směřuje zpět do města dolů z kopce.		
24	24-28	EXT	Noc	Hřbitov – přírodní amfiteátr	Tajemný muž přichází k amfiteátru a sleduje, co se tam děje. Tam se shromáždili duchové, dohadují se o tom, jestli smí dítě zůstat na hřbitově u Owensových a jestli mu dát Svobodu hřbitova, tak jako jí má tajemný muž – Silas, který sice není živý (upír), ale také může opouštět prostor hřbitova, což duchové nemůžou. Pojmenují dítě jako Nik (Nikdo) Owens.		
25	28	EXT	Noc	Hřbitov – před pohřební kaplí	Pani Owensová sedí u kaple, zpívá Nikovi a Silas jí nese bedýnku s jídlem pro dítě.	Bedýnka s jídlem	
26	29	INT	Noc	Hřbitov – pohřební kaple	Silas otevře zámek na dveřích kaple, nese jídlo do krypty. Pani Owensová se rozhlíží. Silas podává banán pro Nika.	Banán	Staré dřevěné police a lavice opíjené o stěnu, v jednom plesnivém rohu krabice se starými záznamy farnosti, ve druhém otevřené dveře a za nimi viktoriánská splachovací toaleta a umyvadlo s kohoutkem se studenou vodou.
27	31-32	EXT	Noc – Svitání	Hřbitov – přírodní amfiteátr	Obyvatelé hřbitova se dohadují o tom, zda nechají Nika vyrůstat na hřbitově, každý se k tomu chce vyjádřit.		
28	33	EXT	Svitání	Hřbitov – cesta směrem k amfiteátru	Přijíždí pani na bílém koni (Smrt), radí obyvatelům hřbitova, aby byli dobrotiví.		
29	33	EXT	Svitání	Nebe nad hřbitovem	Smrt odjíždí na svém koni po obloze a mizí v mracích.		
30	33	EXT	Svitání	Hřbitov	Debata byla dokončena, odsouhlaseno, že Nik dostane Svobodu hřbitova, duchové se rozcházejí, pan Owens jde do krypty kaple, povědět ženě novinu.		
31	33	EXT	Svitání	Hřbitov – hrobka Owensových	Nik odnesen do hrobky a spí.		
32	34	EXT	Svitání	Před Rodinným domem	Silas vyhledal dům a vchází dovnitř.		
33	34	INT	Svitání	Rodinný dům – ložnice	Silas si prohlíží mrtvolu rodičů.		
34	34	EXT	Ráno	Městečko – ulice na úpatí kopce	Jack přemítá o své chybě a dalším postupu. Začíná přiset a tak se jde schovat ke vchodu blízkého obchodu. Kolem projíždí policejní auta se zapnutými majáky.	Zahřmi a začne liják.	

KAPITOLA 2_ Nový přítel (o cca 5 let později – Nik už malý, chlapec, kolem 6 let)					
35	37-38	EXT	Západ slunce	Hřbitov	Nik už je větší a zvědavý; běhává po hřbitově a ptá se jeho obyvatele na všelijaké otázky (jakto, že nemůže pryč ze hřbitova? Jakto, že vidí ve tmě?...).
36	39	EXT	Stmívání	Hřbitov – starý kostel	Nik sedí u kostela a čeká až se setmí a Silas se probudí. Ten za ním pak přijde a povídají si.
37	40	EXT	Noc	Hřbitov	Silas učí Nika číst, co je napsáno na náhrobcích. Daruje mu také barevný slabikář a pastelky
38	41	EXT	Den	Hřbitov	Nik leží u jednoho z hrobů a zkoumá nápisy na něm. V tom na něj zakřičí dívka, která ho chce vylekat. Dají se do řeči. Dívka se ho vptává a představuje se jako Scarlett Amber Perkinsová.
39	42-47	EXT	Den	Hřbitov	Scarlett se skamarádí s Nikem a zatímco si její maminka čte na lavičce, chodí za Nikem a povídají si či hrají hry.
40	47	EXT	Noc	Hřbitov	Nik se vptává Silase na Svobodu hřbitova a na obyvatele hřbitova. Silas odchází (jako často) za svými záležitostmi pryč ze hřbitova.
41	47	EXT	Noc	Hřbitov – u staré kaple	Nik jde k vrbě u staré kaple a volá Gaia Pompeia a ptá se ho, kdo je nejstarší na tomto hřbitově. Gaius říká, že on je nejstarší, ale že před ním, za dob Kelů, někoho pohřbili v kopci.
42	48-49	EXT	Noc	Hřbitov vchod do hrobu v kopci	Gaius vypráví, jak lidé v průběhu věků vždy objevili tajný vchod do hrobu v kopci a někteří se z něj vrátili a nic si nepamatovali, či byli vyděšení. A že tam něco čelá.
43	50	EXT	Den	Hřbitov	Scarlett sedí na lavičce s maminkou, Nik na ni gestikuluje ať jde za ním. Povídají si spolu o nejstarších obyvatelech. Scarlett zjistila, že keltové se pohřbívali do kopců, kterým se říkalo mohylové hroby. Nik říká, že tím se vše vysvětluje a jdou se podívat do hrobu, jelikož má Nik klíč, který otevře většínu zámků na hřbitově.
44	51	EXT	Den	Hřbitov – Frobišerovo mauzoleum	Nik odemýká kovovou branku mauzolea a vchází se Scarlett dovnitř.
45	52	INT	Den	Hřbitov – Frobišerovo mauzoleum	Nik se rozhodne, že půjde dál. Scarlett se bojí, nevidí ve tmě. Nik však díky Svobodě hřbitova vidí ve tmě dobře, a tak jí chytá za ruku a scházejí tunelem po schodech níže.
46	53-57	INT	Den	Hřbitov – hrob uvnitř kopce	Nik a Scarlett sejdou schody a ocitnou se v temné místnosti a uslyší sycivé zvuky. Objeví se tetovaný muž a vyhrožuje jim. Děti se ho nebojí a on zase zmizí. Sycení však slyší stále. A čím dál více. Sycí, že se jmenuje Sileer a strážej a chrání místo odpočinku jeho pána. Nik chytá Scarlett a odchází z kobky.
47	57	INT	Den	Hřbitov – Frobišerovo mauzoleum	Děti se vrátily zpět do mauzolea. Přestože je tam tma, štěbínami proniká sluneční záření a jsou slyšet pláči.

48	57	EXT	Den	Hřbitov	Sotva děti vyjdou ven, slyší někoho volat Scarlettino jméno, uvidí policistku. Zjistí, že Scarlett hledají její rodiče.			
49	58	INT	Den	Hřbitov – stará hřbitovní kaple	Matka Scarlett sedí v lavici a je ubrečená, otec rozčileně přechází. Když dovedou Scarlett, vptávají se jí, co se jí stalo. Ona odpovídá podle pravdy. Nik sedí v rohu kaple, ale nikdo ho nevidí.			
50	58	EXT	Strmivání	Hřbitov – přírodní amfiteátr	Nik sedí v amfiteátru, když ho našel Silas. Společně sledují jak policie zamýká kapli a odvádí Scarlett a její rodinu pryč ze hřbitova. Silas oznámí Nikovi, že mu našel učitelku slečnu Borrowsovou.			
51	59	EXT	Den	Hřbitov	Scarlett se po několika dnech objeví na hřbitově i s rodiči. Přišla se s Nikem rozloučit. Stěhují se do Skotska. Řeknou si shohem a Scarlett odchází.			
KAPITOLA 3 _Boží psi (Nikovi je stále kolem 6 let), je léto								
52	65	EXT	Noc	Hřbitov – u staré kaple	Nik zjistí, že Silas musí na nějaký čas odejít hledat nějaké informace. Nikovi je to líto a naštvané odchází.			
53	65	EXT	Noc	Hřbitov – severozápadní část	Nik je naštvaný a jde do severozápadní části hřbitova, kde si hraje s viktoriánskými dětmi, které zemřely než jim bylo deset let.	Severozápadní část hřbitova je zarostlá brečtanem, skoro džungle.		
54	66	INT	Noc	Hřbitov – stará hřbitovní kaple	Nik se vrací do kaple, je smutný, že Silas se chystá odejít. Když vejde dovnitř, uvidí Silasovu brašnu a také ženu. Silas mu jí představí jako slečnu Lupescu, která ho bude učit za jeho nepřítomnosti. Nikovi se nelíbí.	Velká černá kožená brašna s mosazným zámkem	Slečna Lupescu bydlí v domě u hřbitova a předstírá, že je historička, co zkoumá hroby. Aby mohla nepozorovaně učit Nika.	
55	67	EXT	Noc	Hřbitov	Nik sleduje, jak Silas odchází v měsíčním světle pryč.			
56	68	EXT	Noc	Hřbitov	Nik si stěžuje rodičům (Owensovým), že Silas odchází a také se mu nelíbí slečna Lupescu.			
57	69-73	INT	Strmivání	Hřbitov – stará hřbitovní kaple	Slečna Lupescu donesla Nikovi hnusné jídlo a chystá se ho učit. Učila ho však o ghulech, mrtvých a živých lidech, upirech... Takto to bylo celý týden.	Řepová polévka a řepový salát v plastových přepravkách a ligitce		
58	73	EXT	Noc	Hřbitov	Nik bloumá po hřbitově a zastaví se u zanedbaného rozbitého hrobu. Zde přemýšlel až usnul na trávě vedle hrobu.			
59	74	EXT	Noc	Ulice směřující ke hřbitovu	Vévoda z Westminster, Archibald Fitzhugh a biskup z Bath a Wellisu se řítí ulicí, skáčí přes zidky, drží se stínů a smějí se na hřbitov. Dohadují se o tom, jestli u hřbitova cítí psa či ne.	"Muži" jsou scvrklí, v šedých hadrech.		
60	75-78	EXT	Noc	Hřbitov – hrob ghulů	Muži jsou ghulové a hledají vstup do podzemní říše. Brzo hrob, skrze který ghulové prochází do jiného světa, najdou. Zarazí se však protože u něj leží Nik. Hlukem ho však probudí, Nik se s nimi seznámí a vypoví jim, jak je smutný a oni mu nabídnou, že může jít s nimi. Nik souhlasí. Muži vyřknou něco a odtahnou pomník, tam se objeví díra do temnoty. Chytí Nika a berou ho s sebou do temnoty.			
61	78	EXT	Den	Ghulí říše – hřbitov	Nik se s třemi muži octne v jiném světě, na jmeném hřbitově. Muži ho seznamují s dalšími, jim podobnými stvořeními. Říkají Nikovi, že se stane jedním z nich.		Červené nebe, malé slunce. Ze zdi trčí náhrobky a sochy. Hroby je velké množství.	

62	81	EXT	Den	Ghulí říše	Tři muži chytí Nika a po vyšlapané pěšině vyprahlou poustinou vyráží směrem ke Ghulheimu spolu s dalšími ghúly.		Ghulheim je staré město. Neví se, kdo ho kdy vytvořil. Zdi mají nepřírovný úhel. Město vypadá jako skupina vychýlících zubů. Ten, kdo jej staveb, ukryl do zdi své strachy, šilenství a odpor.
63	82	EXT	Den	Ghulí říše	Při cestě do Ghulheimu je Nikovi špatně, jak si ho ghúlové přehazují. Všimnou si, že po obloze krouží zebouni a bojí se, že jim Nika ukradnou. Nik má naději a tak volá v zebounštině (tak, jak ho učila slečna Lupecsu) o pomoc. Ghúlové ho zastaví a zeboun odletě.	Noční zebouni jsou křídlatá černá stvoření.	
64	83	EXT	Noc	Ghulí říše	Jakmile vyšel měsíc, ghúlové se utábořili vedle cesty a jeden z ghúlů vyndal z pytle dřevo a zapalovač a rozdělal oheň. Všichni si k němu sedli.	Zapalovač, pytel se dřevem, dřevěnné kusy mají na sobě prvky mosazných klik, pantů apod. (z rakvy)	V noci vyšly dva měsíce, jeden bílý proděravějí a druhý menší zelenkavé modrý.
65	84-86	EXT	Noc	Ghulí říše	Ghúlové sedí okolo ohně. Nik je nešťastný, ví, že ghúly nikdy nepřemůže. V dálí zavře nějaký tvor, ghúlové se bojí, posouvají se blíže k ohni. Později všichni usínají. O pár hodin později se vzbudí a zjistí, že několik z nich zmizelo.		
66	86-88	EXT	Ráno	Ghulí říše	Ghúlové sbalí své věci a rychle se vydávají znovu na cestu. Když si dávali pauzu, uslyšeli další vyty, tentokrát blíže. A houfy zebounů na nebi jim také na náladě nepřidali. Měli strach. Vydávají se tedy rychlým tempem k útesu před nimi, na kterém stojí město Ghulheim. Aby je Nik nezdržoval, hází si ho jeden ghúl do pytle a ujistuje ho, že až budou za branami města, nikdo už na ně nebude moci.		
67	88	EXT	Den	Ghulí říše, úpatí Ghulheimu	Nik v pytli objevuje vrut a začíná jej trhat, ghúlové začínají po obřích černých schodech skákat nahoru k branám Ghulheimu. Vyty se ozyvá blíž.	Pytel a vrut	
68	89-90	EXT	Den	Ghulí říše, úpatí Ghulheimu	Nik vidí dírou v pytli ven, snaží se jí zvětšit, aby mohl vypadnout. V tom vidí velkého vlka skákat po schodech a když se přiblíží, začne trhat pytel. Nik vypadne z pytle na plošinu vedle vlka. Ghúlové se zastaví, ale pak se rozhodnou nechat Nika vlkovi. Nik čeká, že na něj vlk zaútočí a tak se rozhodne utíkat pryč po schodech, jsou však extrémně vysoké a tak Nik padá dolů a slyší jak vlk mluví hlasem slečny Lupecsu. Při pádu ho však zachytí noční zeboun.		

69	91-92	EXT	Den	Ghulí říše, úpatí Ghulheimu	Nik zjišťuje, že ho od pádu zachránil zeboun, slétne s ním dolů a posadí ho do písku. Přijde za ním slečna Lupescu v podobě velkého psa. Nik se dostane na její hřbet, poděkuje zebounovi a vydávají se na cestu. Idou k jiné bráně než jakou Nik přišel s ghuly, k bráně pro Boží psy.			
70	93	EXT	Noc	Ghulí říše cesta k východu	Nik jede na hřbetu slečny Lupescu.		Na obloze svítí dva měsíce (narůžovělý i hnědý???) a k nim se přidává ještě červený.	
71	93	EXT	Noc	Ghulí říše, brána do lidského světa	Vlk i Nik došli k hlíněné budově, napili se z jezírka u budovy a Nik vzhledl k nebi, které už bylo takové jaké jej znal z říše lidí.			
72	94	EXT	Noc	Hřbitov	Slečna Lupescu donese Nika domů, k Owensovým. Prohlédne ho doktor a zjistí, že má vyvrknutý kotník. Jeden obyvatel hřbitova mu půjčí vycházkovou hůl, se kterou byl pohřben a Nik je spokojený.			
73	96	EXT	Noc	Hřbitov – kaple	Silas se za pár týdnů vrátí domů a zjišťuje, že Nik si se slečnou Lupescu rozumí a jsou všichni spokojeni. Každý z nich se něco naučil.			
KAPITOLA 4_Náhrobek čarodějnice (Nikovi je 8 let)								
74	98-102	EXT	Strmivání	Hřbitov – kaple	Nik čeká na lavičce u kaple, než zapadne slunce. Poté, co se setmí, sejde Silas dolů za ním. Nik se ho vptává na zadní roh hřbitova a dozví se, že tam je neposvěcená půda. Silas posílá Nika za jeho učitelem.			
75	102-103	EXT/INT	Noc	Hřbitov – mauzoleum p. Pennywortha	Nik se učí u pana Pennywortha od té doby, co odešla slečna Lupescu. Dnes má předvést mizení. Což mu vůbec nejde. Učitel ho zkouší dít a dít, než Nik odejde na hodinu mluvnice.			
76	104	EXT/INT	Noc	Hřbitov – krypta slečny Borrowsové	Nik šel na hodinu mluvnice k oblíbené slečně Borrowsové, vypytl se jí na neposvěcenou půdu.			
77	105	EXT	Noc	Hřbitov	Nik jde přemýšlet na své oblíbené místo, k velké jabloni nahoře na úbočí kopce.			
78	105	EXT	Noc	Hřbitov – jablň	Nik vyleze na jablň odkud sleduje místo s neposvěcenou půdou. Dostane hlad a tak hledá jestli na jabloni nezůstalo jablko. Jedno spatří a tak se plazí po větví, aby si ho utrhnu. Větev se však zlomí a on spadne za zed hřbitova do kompostu.			
79	106-107	EXT	Noc	Hřbitov – za zdí hřbitova	Nik spadnul do kompostu za zdí, tam ho objevila čarodějnice, jež je pochována v neposvěcené půdě. Vypráví mu svůj příběh.			

80	108	EXT	Úsvit	Dům Lizy Hempstockové	K domu přichází skupina mužů a Lizu táhnou ven na náves. Lizu přiváží ke stolici hanby a ponoří ji do rybníka na návsí. Křičí na ní obvinění. Poté, co Lizu vytrhnou, všechny prokleje těsně před tím, než umře. Berou její tělo a zapalují ho.		
81	109	EXT	Den	Náves	Spalené tělo nesou zakopat ke zdi hřbitova.		
82	109	EXT	Den	Hřbitov	Liza dovypráví Nikovi svůj příběh. Nik odchází zpět domů a přemýšlí, jak semnat Lize alespoň náhrobek, který nemá.		
83	110	EXT	Noc	Hřbitov – za zdi hřbitova	Nik chce koupit Lize náhrobní kámen a jelikož nemá peníze, jde do staré hrobky, kterou před lety navštívil se Scarlett.		
84	112	EXT	Noc	Hřbitov – Frobisherovo mauzoleum	Nik jde ke vstupu do hrobky uvnitř kopce, dojde až do hrobky, kde opět narazí na Sleera - hidače pokladu. Podaří se mu uchopit sponu a vyjít zpět ven.	spona	Spona je černá a uprostřed má červený kámen velikosti vejce.
85	112	INT	Noc	Hřbitov – hrob uvnitř kopce	Nik sedí venku a dívá se na sponu, rozběhne se směrem ke zdi hřbitova za Lizou.		
86	113	EXT	Den	Hřbitov	Nik běží k Lize, která ještě nespí, a ptá se jí co přesně chce na svůj náhrobní kámen napsat.		
87	114	EXT	Den	Hřbitov – za zdi hřbitova	Nik vlez do boudy, kde objeví staré oblečení, převleče se z šedého rubáše, který běžně nosí.	Džiny zamazané od trávy, velká bunda s kapsami.	Bouda má zámek, ale i uvolněné příkno, díky kterému se Nik dostane dovnitř.
88	115	EXT/INT	Den	Zahradnickova bouda	Nik stojí před boudou, dívá se směrem na šum městečka a je rozhodnutý, vychází pryč ze hřbitova.		
89	116	EXT	Den	Před zahradnickovou boudou	Nik prochází uličkami města do starožitnictví.		
90	117	EXT	Den	Uličky Starého města	Nik vchází do krámků, chce něco prodat, Abanazer však nechce obchodovat s dětmi. Nik však vytáhne z kapsy sponu s velkým drahokamem (hadí kámen) a položí ji na ušmudlaný pult. Chování Abanazera se náhle změní, je milý a zve Nika do zadní místnosti na čaj a sušenky a chce si promluvit o prodeji spony.		Majitelem je Abanazer Bolger, nejvíce prodává pod pultem. Je to trochu starožitnictví, trochu vetšnictví a trochu zastavárna. Za pultem je vchod do místnosti, kde většinou probíhají nekalé obchody, za které má nejvíce peněz.
91	117	INT	Den	Starožitnictví	Nik vchází do krámků, chce něco prodat, Abanazer však nechce obchodovat s dětmi. Nik však vytáhne z kapsy sponu s velkým drahokamem (hadí kámen) a položí ji na ušmudlaný pult. Chování Abanazera se náhle změní, je milý a zve Nika do zadní místnosti na čaj a sušenky a chce si promluvit o prodeji spony.		Nik vypadá nepatřičně, má velké dědkovské hadry a dlouhé rozčuchané vlasy.
92	118-119	INT	Den	Sklad ve starožitnictví	Abanazer si sedne ke stolu, hledá v šuplíku (můžeme tam vidět skoro vypitou láhev whisky) sušenky, když je vytáhne nabídne Nikovi a rozsvítí lampičku. Začne si znovu sponu prohlížet. Prozkoumává červené a žluté víry v kameni i černý kovový proužek ve tvaru hadích lidí, který kámen drží. Začne se vyptávat Nika, kde to vzal. Ten řekne, že na hřbitově. Abanazer se ptá, zda je tam toho víc. Když zjistí, že je tam Nik sám a necekají na něj rodiče, vstane a zamkne Nika ve skladu.		Sklad je malý prostor bez oken, od stropu nacpaný horami balancujících krabic plných harampádí. V rohu stojí velký starý sejf. Také je tam bedna s houslemi, hromada vycpaných ptáček, židle bez sedátů a knížky a tisíce. Vedle dveří je stůlek a jedna funkční židle.

93	120	INT	Den	Starožitnictví	Abanazer zamklul Nika a prohlíží si chamtivě sponu. Cinkne zvoněk u dveří, ty jsou pootevřené, ale nikdo tam není. Abanazer jde zavřít dveře a rovnou je zamkne a vydá ceduli zavřeno. Jde k pultu a bere telefon, volá muži jménem Tom, ať rychle přijde.	Podzimní den, který původně sliboval slunce, zasedl a lehký déšť se rozběhl po skle vykladní skříně.
94	121	INT	Den	Sklad ve starožitnictví	Nik zjišťuje, že je v pasti. Lomcuje s Nikou a pak jde přehrabávat zásuvky stolu s myšlenkou, že najde něco, co mu pomůže. V tom se za něj ozve hlas a zjistí, že je tam s ním Liza Hempstocková (čarodějnice, pro niž chítel sehnat náhrobek) a ptá se ho, co tam dělá. Nik říká, že nemůže pryč. Ona se jde podívat do obchodu, co se tam děje.	V zásuvce stolu jsou jen malé kelímky s barvami na oživení starožitnosti a štětec. (V dále: slyšíme dunění hromu)
95	122	INT	Den	Starožitnictví	Abanazer leští sponu. Otevře zásuvku pod pultem, vydá z ní plechovku od sušenek plnou obálek a vžitek a kousků papírů. Vyráhnu kartičku s černým lemováním na které stálo Jack. Vyrušilo ho zaklepaní na dveře obchodu. Bolger odemklul a pustil dovnitř Toma. Ukazuje mu sponu a vypráví o pokladu. Přemýšlí jestli zavolat Jacka, aby dostali odměnu za Nika. Abanazer vyráhl láhev ginu, aby se jim lépe přemýšlelo. Liza je poslouchala, pak se vrátila do skladu.	
96	126-131	INT	Den	Sklad ve starožitnictví	Liza najde Nika ve skladu, jak zadržuje dech, snaží se mizet, ale nejde mu to. Přemýšlí, že vezme barevné těžitko a zkouší muze omráčit. To mu Liza rozmluví. Pronese kouzlo a pomůže Nikovi zmizet (znevíditelnit se). V tom vejdu muži z obchodu. Nikde Nika nevidí, Liza ze zasměje a foukne, zhasnou žárovky. Muži naštvaně odchází ze skladu a zamykají za sebou. Nik a Liza je slyší hádat se za dveřmi. Pak Abanazer vztáhne zpět do skladu a jde pro láhev whisky, pak za sebou zase zamkne. Zase slyšíme muze se hádat až se ozvou rány a křičení, jako když někdo převrací kusy nábytku, potom ticho. Nik a Liza se snaží využít situace. Nik podsunu noviny pod dveře a štětcem vyřadí klíč, ten spadne a pomoci novin ho Nik dostane na druhou stranu. Odemkne.	
97	132	INT	Den	Starožitnictví	Na podlaze, uprostřed plného starožitnictví leželi dva muži. Všude byl převrácený nábytek; rozbité židle a zničené hodiny se chaoticky válely na něm a uprostřed toho zmatku zakrývala mohutná postava Toma Hustingse drobné tělo Abanazera Bolgera. Ani jeden se nehýbal. Na podlaze vedle mužů ležela spona z třípytího stříbra s kamenem se šarlatovými a oranžovými proužky příchyceným drápy a obtočeným hadmi hlavami. Vyraz na těch hadích hlavách vyjadřoval triumf a lakomství a uspokojení. Nik strčil sponu do kapsy k těžitku, štětcí a barvám. Liza ukázala na kartičku Jack a vzali ji s sebou.	
98	133	INT	Den/Noc	Dům Jacka	Tři sta kilometrů daleko se probudil muž Jack ze spánku a nasal nosem vzluch. Sešel po schodech dolů. Tam vaří jeho babička u sporáku něco ve velkém železném hrnci.	

99	134	EXT	Noc	Ulice	Nik spěchá přes staré město do kopce směrem ke hřbitovu. Blesk ozářil oblohu. Ve stínu lampy něco zažstí, je to Silas. Silas zahlídl dítě do svého pláště a vyjéždí směrem ke hřbitovu.	Začíná přiset	
100	134	EXT	Noc	Hřbitov – před pohřební kaplí	Přistál před kaplí.		
101	135	EXT	Noc	Hřbitov – hřbitovní kaple	Silas chce říct, co se stalo. Nik vyráhně obálku s černě lemovanou kartičkou a vypraví vše, co se přihodilo. Silas pošle Nika za jeho rodič, aby mu sami určili trest.		
102	135	EXT	Noc	Hřbitov	Nik si přetáhl blůzu přes hlavu a drápal se po kluzkých pěšinách k mauzoleu.		
103	135	INT	Noc	Hřbitov – Frobišerovo mauzoleum	Odsunul rakev a sešel dolů. Vrátil sponu tam, kde ji vzal.		
104	135	EXT	Noc	Hřbitov – hrobka Owensových	Nik dostal sekec.		
105	137	EXT/INT	Noc	Zahradnickova bouda	Nik už vrátil džbiny do zahradnické boudy, cítil se pohodlněji ve svém šedém rubáši, ale blůzu si nechal. Líbilo se mu mít kapsy. Půjčil si malou kosu.		
106	137	EXT	Noc	Hřbitov – za zdí hřbitova	Nik došel k železnému plotu, který ohraničoval hřbitov sebevrahů a protáhl se mezi tyčemi. Posekal kosou kopyřvy a vytráhl z kapsy těžítka, barvy a štětec. Na těžítka napsal E.H. My nezapomeneme.		
Kapitola 5. Dance macabre							
107	138	INT	Noc	Hřbitov – hrobka Owensových	Nik je s paní Owensovou doma, ta je však roztěkaná a vyhání Nika ven, aby měla klid na úklid.		
108	140-142	EXT/INT	Noc	Hřbitov	Na hřbitově byla zima a tma a na obloze zářily hvězdy. Na břechtanem porostlé proměně potkal Matku Slaughtierovou, která stála a hledala jestli neuvidí nějaké květy. Nik u toho byl zmatený, květy v zimě? Poposel tedy dál k mauzoleu Bartlebyových, ti na něj však také neměli čas, jelikož uklízeli. Nik sešel dolů k rozpadajícímu se kostelku, proklouzl mezi kameny do krypty, kde se posadil a čekal, až přijde Silas.		
109	142-143	INT	Noc	Hřbitov – krypta	Silas se vrátil až nad ránem a nesl velkou plastovou tašku. Vytráhl z ní svetr, džbiny, spodní prádlo a boty – světle zelené tenisky. Nik se oblékl a začal se ho vypyávat na Macabray, což je nějaký tanec, o kterém si všichni toho dne zpívají. Silas mu vysvětlil, že to je tanec, který tančí mrtví s živými a on není ani jedno, takže ho nikdy netančí.		
110	144	INT	Den (ráno)	Hřbitov – hrobka Owensových	Nik se probudil brzy ráno a vřel z hrobky Owensových.		
111	145	EXT	Den (ráno)	Hřbitov – Egyptská proměna	Nik se vydal směrem do kopce k egyptské proměně. Tímto směrem se linula silná květinová vůně. Na proměně visel zimní břechtan, na zelených listech byly drobné kvítky s pěti okvětními lístky. Přihnul se, aby si přivoněl. V tom uslyšel lidský hlas, a tak se skryl do břechtanu. Po pěšině nahoru kráčeli tři muži a jedna žena, všichni živi. Muži nesli prázdné proutěné koše. Žena – starostka vzala nůžky a začala odstříhávat květy do koší.	Žena měla na krku bohatě zdobený řetěz.	

112	146-147	EXT	Strmivání	Hřbitov	Nik bloumal po hřbitově, ten byl však uplně prázdný. Nikde nikdo. Sešel z kopce k hlavní bráně, tam zastavil a uslyšel hudbu. Proklouzl uzamčenou bránou, sešel dolů z kopce a do Starého města.		
113	147	EXT	Noc	Staré město	Nik prošel kolem pani starostové, která připínala každému, kdo šel kolem, na klopou bílou květinu. Nik šel dál a všude viděl lidi s bílými květy. Z povzduščí byla slyšet hudba, ale nebylo poznat odkud jde.		
114	148	EXT	Noc	Staré město	Nik došel na roh, kde rozdával květinový muž s turbanem na hlavě. A poprosil ho také o květinu. Přišlo mu, že hudbu nyní slyší lépe a že ho nutí jít do rytmu.		
115	149	EXT	Noc	Staré město – městský park před starou radnicí	Nik došel k městskému parku, už tam byli lidé a procházeli se. Teď v zímě spíše travnatým polem, ve kterém stála sem tam socha, pár kerů, občas pár schodů.		Dnes sloužila radnice jako muzeum a informační centrum, sama radnice se přestěhovala do velkolepějších i když novějších a nudnějších kanceláří na druhé straně města.
116	150-152	EXT	Půlnoc	Staré město – městský park před starou radnicí	Někde poblíž začaly hodiny odbíjet půlnoc. V pomalém procesi začali z kopce scházet mrtví, které Nik znal. Josiah Worthington stoupal po schodech, až došel k pani starostce. Vyzval ji k tanci. Hudba začala hrát mnohem hlasitěji a všichni mrtví začali tvořit páry s živými a tancovat do rytmu. Nik také tančil, jako kdyby znal kroky. Tančili s Lizou a vyzpíval se jí na tento "festival".		
117	152-155	EXT	Půlnoc	Staré město – ulice	Ulicí klusal kuň, na jeho hřbetě seděla žena v dlouhých šedých šatech, které se třpytily jako pavučiny v rose. Dojela na náměstí a sklouzla z jeho hřbetu. Uklonila se a tanec začal nanovo. Nik se rozhlédl a uviděl ve stínech Silase. Ten netancoval, ustoupil do stínu a zmizel. Někdo vyhlásil poslední tanec a hudba zavlhla. Lidé se párovali živi s mrtvými. Nik začal tančit s tou tajemnou paní. Odbily hodiny a Nik se rozhlédl, mrtví zmizeli, dáma na šedákově také. Živi se začali rozcházet domů. Náměstí bylo pokryté drobnými kvítky.		
118	155	INT	Den	Hrobka Owensových	Nik se probudil a chtěl si povídat o věřejší noci, matka ale neměla náladu a tak se rozhodl jít ven.		
119	156	EXT	Strmivání	Hřbitov – náhrobní kámen Josiaha W.	Chlapec si povídá s Josiahem Warringtonem o věřejším tanci.		Vyšel na kopec k černému obelisku a k náhrobnímu kameni J. Warringtona
120	156-157	EXT	Strmivání	Hřbitov – starý kostel	Nik se rozběhl ke starému kostelu, nechtěl propásnout Silase. Chtěl si povídat o věřejší noci, ale Silas mu vysvětlil, že jsou věci/ mystéria, o kterých se nemluví, a které si lidi nezapamatují. Nik chtěl vyprávět, co zažil ale uslyšel tichý zvuk a cosi chladného, jako perličko ho pohladilo po tváři. Všichni myšlenky na tanec byly pryč, protože potřeby v životě uviděl, že začal padat snít.		Běže tak rychle, že málem zakopl o hrob Digbyho Poola (1785-1860) Co jsem já, budete i vy.

Mezihra Shromáždění			
			Muž Jack seděl uprostřed stolu v první řadě, vedle šviháckého muže se stříbrně bílými vlasy. Čekali na kávu. Číšník v bílém saku našel každému muži u stolu kávu: malému muži s tenkým knírkem, vysokému, pohlednému a tmavému muži s obrovskou hlavou. Chtějí aby Jack konečně zabil "toho kluka".
121	158-162	INT	Aukční síň
Kapitola 6_ Školní léta Nikoho Owense			
122	166-168	EXT	Den Hřbitov – Egyptská proměnáda
123	168	EXT	Den Hřbitov – vrbový hájek
124	169-172	EXT	Stmívání Hřbitov – Stará kaple
125	173	INT	Den Škola – Sborovna
126	174	INT	Den Škola – Učebna angličtiny
127	174	INT	Den Škola – Knihovna
128	174-175	INT	Den Škola – Knihovna
129	175-176	INT	Den Škola – šatny
130	177	EXT	Den Škola – hřiště
			Pršelo, Nik seděl pod obloukem, jenž odděloval Egyptskou proměnádu a severozápadní divočinu za ní od zbytku hřbitova a četl si knížku. Uslyšel křik, povzdychl si a knížku odložil. Slyšel křik Thackeraye Poringera. Chtějí vrátit knížku. Nik šel po sloupu skoro dolů, poslední metr seskočil. Vrátil mu knihu a šel zpátky dolů. Břečtanem porostlý chodník klouzal a Nik spadl a odřel si koleno a roztrhl jeansy.
			U zdi rostl vrbový hájek, zde Nik narazil na Euphemii a Toma Sandse. Ti mu pověděli, že ho shání Silas. Nik se podívil, že je to brzy. Tom mu jen oznámil, že v mláži za pomníkem Littlejohna jsou zralé lískové ořechy a Nik už utíkal po kroucích se cestě ze svahu ke staré kapli.
			Dvěře kaple byly otevřené a Silas stál uvnitř ve stínech. Dlouho s Nikiem hovořili o jeho minulosti a Nik projevil zájem chodit do liské školy.
			Učitelé ve sborovně si povídají o Nikovi. Pani McKinnonová sedí a háčkuje u debaty. Pan Kirby dokončí opravu Nikovy práce a položí ji na hromádku.
			Nik sedával v zadu učebny, kde byly police se starými časopisy. Nebo... ...sedával v knihovně, obrovské místnosti plné knih a starých křesel.
			Dick a Mo seděli v rohu knihovny a dělali si zisk z kapsného sedmáku. Chválili si, že jsou jako Batman a Robin. Nik to slyšel a vyšel z knihovny.
			Na parapetu u šaten seděl Paul Singh a hrál si s mincemi, které ještě nedonesl Dickovi a Mo. Když okolo šel Nik lek se a peníze rozsypal. Nik mu poradil, co má říct té dvojici, aby už ho nevydělali.
			Druhý den Dicka a Mo navštívilo mnoho dalších dětí a také jim pohrozili, že je nahlásí policii. Mo zúrila, věděla, že za to může Nik a chce mu dát lekci.
			Thackeray Poringer (1720-1734, syn výše uvedeného) Zemřel jako mladý, stal se malířským učněm, jeho mistr ho poslal sehnat červeně-bílou proužkovanou barvu. Když Thackeray zjistil, že je to blbost, dostal záchvat vzteku a mrtvice. Poté zemřel. Smrtí se jeho vzteklá nálada jen zhoršila. Byl pohřben s knížkou Robinsona Crusoe. Tu si Nik půjčil bez dovolení a četl ji.
			Euphemie Horstallová (1861-1883) Spí, ano, všesok spí s anděly. Tomův náhrobek byl už jen zvětralý balvan. Žil a zemřel za stoleté války s Francií. Slečna Euphemie zemřela za vlády královny Viktorie poté, co byl hřbitov rozšířen. Za černými dveřmi ve Vrbové proměnáde měla celou hrobku.
			Dick Farthing (12 let), byl velký hoch s křivým úsměvem, co se mohl vydávat za šestnáctiletého. Měl přítelkyni Maureen Quillingovou, zvanou Mo. Byla hubená, měla bílou pleť a světlé žluté vlasy, vodnaté modré oči a ostrý zvědavý nos. Dick rád kradl a pral se, ale byla to Mo, kdo mu říkal, co má ukrást a s kým se poprat.

131	177-178	EXT	Den	Cestou domů/na hřbitov	Sledovali Nika cestou ze školy. Kolem trafiky na rohu a pak přes železniční most. Nik o nich věděl, dával si tedy na čas, aby ho neztratili.		
132	178-179	EXT	Den/Stmívání	Malý hřbitov	Vešel na hřbitůvek na konci ulice za místním kostelem a čekal vedle hroby Rodericka Perssona a jeho manželky Annabell, a také jeho druhé ženy Portunie. <i>(Spí, aby se opět probudil)</i> . Dick se ohnal pěsti ale praštil se o desku náhrobního kamene. Strmívalo se a Mo dostala strach. Nik zmizel.		
133	180	EXT	Noc	Město	Mo a Dick utkali ze hřbitova až k Dickově domu. Svítily pouliční lampy a stíny se zdály strašidelné.		
134	180-182	EXT	Noc	Malý hřbitov	Nik koukal jak dvojice utká a cítil zaostuštění. V tom se za ním objeví Annabella a pochvalil ho za mizení a použití Strachu. Tamní duchové začali vymýšlet, jak nejlíp by se dali děti dál postrašit. Nik už musel domů.		
135	182	INT	Den	Škola	O Nikovi si nyní povídala celá škola. Už nebyl neviditelný. Mo mu šla pohrozit.		
136	182-183	INT	Den	Škola – učebna	Nik byl unavený, protože vyluka přes den ho neomlouvala z výuky v noci. Seděl na hodině dějepisu a když výuku vyvršil jeden žák, Dick v neozorované chvíli bodl Nika do hřbetu ruky.		
137	184	EXT	Noc	Hřbitov	Nik o tom, co se děje ve škole pověděl Silasovi. Ten se nazlobil. Nik měl být neviditelný, neupozorňovat na sebe. Kvůli bezpečnosti. Pohádají se. Silas chce, aby Nik odešel ze školy. Nik však nechce před Mo a Dickem utéct.		
138	185	EXT	Den	Sen – Pirátská loď	Dickovi se zdálo o přátech na slumném moři, v tom se ale něco pokazilo. Byl kapitánem vlastní pirátské lodi – šťastného místa s posádkou poslušných 11ti letých (až na děvčata, ta byla o dva roky starší a vypadala v kostýmech obzvláště hezky. V dalším okamžiku přišla bouře a Dick byl na palubě sám. Proti němu se hnala obří loď, velká jako naftový tanker, s lebkou na přídi. Někdo na Dicka promluvil shora.		
139	186	INT	Den	Sen – aula školy	Bouře nezeslábla, podlaha auly se kymácela, jako kdyby byla na lodi. Dick se snažil nedat najevo strach. Za dveřmi se začal ozývat podivný zvuk. Dick se vyděsil, že jde o pavouky. V tom se probudil.		
140	187	EXT	Noc	Před domem Dicka	Nik si slyšel křik až ven na chodník před domem. Tváře měl vlnké od husté noční mlhy. Vrazil ruce do kapes a přemýšlel, kam půjde, když už se nevrátí na hřbitov ani do školy. Z okna ložnice ho však pozoroval pár vodově modrých očí.		
141	188	EXT	Noc	Ulička	Nik zašel do uličky a uslyšel hlas Lizy Hepstockové. Ta mu vyčte, že chce odejít bez rozloučení. Nakonec ho přemluvila, aby šel domů. Spadané listí podzimní pod Nikovým nohama klouzalo a mlha rozmazávala okraje světa. Došel na konec uličky a rozodl se, že zabočí doleva na Hlavní ulici, směrem ke hřbitovu.		

142	189	EXT	Noc	Hlavní ulice	Ulici ozářovala světla obchodů. Nik cítil horký olej z buřety na rohu. Dlážebrní kostky se leskly. Najednou Liza vykřikla, že se něco děje. Ulicí se přihnalo policejní auto a zastavilo před nim. Vzadu v něm seděla Mo. Policie naložila Niku a protože nechtěl říct, kde byl. Rozhodli se, že ho dovezou na stanici.		
143	191	EXT	Noc	Před domem Mo	Policejce zastavila před domem Mo a vložila jí. Jeden z policistů je její strýček. Auto se vydalo na cestu na stanici. Nik zahlédl za oknem něco velkého černého, co leželo podél auta.		
144	193-195	EXT	Noc	Ulice	Policejní auto do něčeho najednou narazilo. Policisté se začali hádat, někdo vběhnul do cesty. Vylezl z auta s baterkami. Na zemi ležel Silas. Nik k němu běžel a udělal scénu. Policisté odstoupili dál a tak se Silas zvedl. Nik se ho chytil a letěl směrem ke hřbitovu.		
145	195-196	INT	Den	Škola – laboratoř	Maureen Quillingová za sebou měla nehorší týden života. Nikdo s ní nemluvil a ještě navíc musela jít uklízet laboratoře, což byla práce, kterou musela dělat jednou za dva měsíce a bytostně jí nesnášela. Byla ve třídě a musela uklízet kádinky, petriho misky... Naštěstí tam s ní ten den byla učitelka přírodovědy Hawkinsová. Mo se začala bavít o Nikovi ale paní učitelka si ho nepamatovala, stejně jako všichni ostatní.	Bily had ve sklenici s konzervační kapalinou na ně slěpě hleděl z vysoké police.	
146	197-198	INT	Den	Škola – laboratoř	Když paní učitelka odešla, zůstala Mo v laboratoři sama. Každý zvuk, který udělala se odrážel ozvěnou. Rozsvítila všechna stropní světla, i to nad bílou tabulí. Mo byla zmrzlá i přes to, že topení bylo horké. Najednou se zvířata ve sklenicích začala hybat. Na Mo promluvil Nik. Mo uchopila kádinku a hodila jí po Nikovi, netrefila se a kádinka se roztržila o zed. Nik zmizel a ona zůstala v laboratoři sama.	V laboratoři byly dlouhé tmavé dřevěné stoly s plynovými kahany a kohoutky a zabudovanými dřezy. U stěn stály tmavé dřevěné police, ve kterých byly vystavené věci ve velkých láhvích. Věci co v nich plavaly, byly mrtvé, už dlouhý čas mrtvé. V jednom rohu stála i zažloutlá kostra.	
147	198-200	EXT	Noc	Hřbitov	Nik se prochází po hřbitově se Silasem a hovoří o uplynulých událostech.		
Kapitola 7_ Každý muž Jack (Nikovi je 14 let)							
148	201-204	INT	Noc	Hřbitov – hrobka Josiaha Waringtona	Pan a paní Owensovi jsou v hrobce s Josiahem a povídají si, mají strach o Nika, jelikož Silas je už dlouhou dobu pryč.		
149	205-207	EXT	Noc	Hřbitov – nahore na kopci	Paní Owensová mašla Nika nahore na kopci, jak hledí na město.		
150	207-209	INT	Den	Městský autobus linky 121	Scarlett Amber Perkinsonová jela v autobuse. Nedávno se přestěhovala s matkou zpět do města, jelikož se její rodiče rozvedli. Bylo osklivé a ona měla pocit, že je všechno hrozné. Zjistila, že nastoupila do jiného autobusu. Zeptala se řidičky na cestu, ta jí poradila a vysadila jí v kopci u staré hřbitovní brány.		
151	209	EXT	Den	Hřbitov – brána	Scarlett prošla otevřenou branou. Když vcházela, vyplašila straku.		
152	210	EXT	Den	Hřbitov – kostel	Jakoby znala cestu, došla k hranatému gotickému stavení z šedého kamene, s vyčnívající věží. Před kostelem byla dřevěná lavice. Scarlett si na ni sedla. Najednou na ni volal muž v plátněm kabátě.	Muž v nepromokavém béžovém kabátě s kulatými brýlemi, držel velký arch papíru. Pomník byl zarostlý mechem, ale poté co vrtáhl uhlí z plechovky a obkreslil pomník, byl nápis čitelný: Majella Godspeedová, stará panna farmaři, 1791-1870. Ztracena všemu, jen ne vzpomínkám.	

153	210-212	EXT	Den	Hřbitov	Scarlett přiběhla pomoci muži v kábatě, obkreslili spolu zasyý pomník a jelikož začalo pršet běželi se schovat do předsině kostela. Muž jí nabídl odvoz.	
154	212-213	EXT	Den	Hřbitov – brána	Muž utíkal skrze bránu ke svému autu a volal na Scarlett, ta se prvně zdráhala, ale nakonec do zeleného Mini nastoupila.	
155	213-214	EXT	Den	Akáčová ulice, dům Scarlett	Mini zastavilo na Akáčové ulici, před domem Scarlett. Muž vyprovodil Scarlett ke dveřím domu. Z nich vyšla její matka, muž se představil jako Frost, ale má mu říkat Jay. Pozvala ho na čaj.	
156	215	INT	Den	Dům Scarlett	Pani Perkinsová chystala čaj. Když se dozvěděla, že Jay pracuje na starém hřbitově, vyšplíchla trochu čaje. Vzpomněla si na malou Scarlett a na to, jak se ztratila s Nikem.	
157	216	INT	Den	Dům Scarlett – předstíň	Pani Perkinsová vyprovodí pana Frosta do předsině a nabídne mu, aby přišel v sobotu na oběd.	
158	216	INT	Noc	Dům Scarlett – pokoj Scarlett	Scarlett ležela večer v posteli, poslouchala zvuky aut, které drkotaly po hlavní ulici a přemýšlela o tom, co se stalo ten den. Uprostřed přemýšlení usnula.	
159	216-217	EXT	Noc	Sen – Hřbitov	Ve snu se ocitla Scarlett na hřbitově a povídala si s Nikem. Na všechno z dětství si vzpomněla.	
160	217-222	EXT	Den	Hřbitov	Nik bloumal po hřbitově. Vydal se do opuštěného severozápadního koutu hřbitova. Prodlíral se zetřelými nánošy spadlého listí a spleti brčtánu, kde si našly bydlení lišky, a kde spadli andělé slepě hleděli vzhůru. Nik šel za místním básníkem, Nehemiahem Trottem. Chtěl radu, zda má promluvit se Scarlett.	Zde leží tělesné pozůstatky Nehemiahha Trata Básníka 1741-1774 Labintě zpívají, než zemřou.
161	223	EXT	Stmívání	Hřbitov	Nik opustil kout hřbitova a šel ke staré kapli, nečekal, že by se vrátil Silas, spíš byl zvyklý chodit ke kapli v tuto dobu celý život a tak chtěl dořídit režim.	
162	223	INT	Stmívání	Hřbitov – stará kaple	Proklouzl dveřmi krypty dolů. Odsunul lepenkovou krabici plnou zkroutených a vlhkých farmích papírů a vytáhl si krabici pomerančové šťávy, jablko, balíček tvárné a kostku sýra. Jedl a přemýšlel. Zamířil ven, aby si sedl na šedou dřevěnou lavičku.	
163	224-226	EXT	Stmívání	Hřbitov – lavička před kaplí	Když Nik vyšel, uviděl, že na jeho lavičce už někdo sedí. Byla to Scarlett a čela si časopis. Nik použil mizení, ale Scarlett ho viděla, dala se do řeči.	
164	226	EXT	Noc	Hřbitov – Forbisherovo mauzoleum	Nik šel do kopce k Forbisherovu mauzoleu nevěšel však dovnitř, ale vylezl na kamennou střechu, kde seděl a šližel na svět.	
165	226	INT	Noc	U pana Frosta	Scarlett sedí u pana Frosta a pije čaj. On se jí vyptává, co viděla na hřbitově.	
166	227	INT	Noc	U pana Frosta	Společně sešli ze schodů v úzkém vysokém domě pana Frosta k malé předsině na konci schodiště.	
167	227	INT	Noc	Krakow, pod návrším Wavelu, místnost se zrcadly	Silas, slečna Lupeacu, Kandar a Harún jsou v tunelech pod Dračí slují. Vejdou do místnosti se zrcadly. Harún neopatrně vejde do prostoru ohraničeného třemi zrcadly z leštěného bronzu a je pohlcen bronzovým paprskem. Pak už viděl jen jeho odraz v zrcadlech, jak na ně křičí ať odejdou. Silas zakryl jedno zrcadlo svým pláštěm. Už byli jen tři a prase, které nesl Kandar.	Kandar je Asyrská mumie s ovázanou hlavou a mocnými orlímí křídly a očma jako rubíny. Harún je Ifrit.

168	228	INT	Noc	Krakow, pod návrším Wavelu, tunel	Silas, slečna Lupescu v psí podobě a Kandar s prasetem šli tunely. Podle zvuku zjistil Silas, že nepřátelé přicházejí.		
169	228-230	EXT	Den	Hřbitov	Nik se prochází se Scarlett po hřbitově. Projdou Egypťskou promenádou. Ven na přímé slunce, pod borovice a rozložitou araukarii. Nik nechtl se Scarlett mluvit o Silasovi, urazila se a odešla. Nik se vrátil zpět k Egypťské promenádě, zašel ke slečně Lilibet a Violet do hrobky, kde měl uložené brožované knihy.		
170	230-231	EXT	Den	Hřbitov	Scarlett pomáhala panu Frostovi dělat otisky náhrobků až do poledne. Dali si pauzu na oběd.		
171	231	EXT	Den	Obchod pod kopcem	Pan Frost koupil Scarlett oběd, smaženou rybu a hranolky. Cestou zpátky jedli z papírových sáčků hořké ryby a hranolky polité octem a třpytící se soli. Scarlett se vyptávala, kde najít informace z doby před třinácti lety.		
172	231	EXT	Den	Ulice	Došli doprostřed dlouhé řady vysokých řadových domků a k zelenému Mini zaparkovanému před jedním z nich. Nastoupili do auta a vydali se směr knihovna.		
173	231	EXT	Den	Knihovna	Knihovna byla hrnatá budova, samá cihla a kámen, postavená někdy na začátku minulého století.		
174	232	INT	Den	Knihovna	Scarlett se rozhlédla a přistoupila k pultu.		Knihovnice byla mohutná žena s velkými stříbrnými kruhovými náušnicemi.
175	232	INT	Den	Knihovna – místnost s promítačkou	Žena ji zavedla do místnosti s krabicemi, které se podobaly televizním obrazovkám a ukázala jí, jak se na obrazovku promítají jednotlivé stránky místních novin. Žena jí podala krabičku s pěti ročníky novin na mikrofilmu. Když našla, co hledala, vrátila knihovnici krabičku a odešla.		Scarlett myslela, že vražda bude na titulní stránce, ale když to konečně našla, byl to krátký článek na stránce pět, jen stručný popis události. Rodina byla zabita v Dunstanově ulici číslo 33. Ten dům Scarlett znala, byla v něm.
176	233	EXT	Den	Po cestě z knihovny	Šla dubovým sluncem domů.		
177	233	INT	Den	Dům Scarlett	Matka varila v kuchyni, dle spaleného zápachu ne moc úspěšně. Scarlett šla do svého pokoje.		
178	233	INT	Den	Dům Scarlett – pokoj Scarlett	Otevřela okna aby vyvětrala. Posadila se na postel a vycítila číslo. Volala panu Frostovi.		
179	234	INT	Noc	Dům Scarlett – jídelna	Pan Frost je na večeri. Kupodivu se vyvíjí dobře. Kurče bylo dobré, salát lepší a opékané brambory křupavé. Květiny měly úspěch a bombony si dali místo zakusku.		
180	235	INT	Noc	Nejhlubší jeskyně Dračí sluje	Slečna Lupescu klopytla a upadla. Silas vzal její obličej do dlaní, měla ně něm krev, některá byla i její. Byla teď v polovině proměny, napul vik a napul žena. Kandar kousek za ními choval prase, levé křídlo měla tato mumie roztržštěné. Slečna Lupescu zaklonila hlavu a proměnila se ve vlka kompletně. Zavyla a vstala, připravena na boj.		
181	236	INT	Noc	Dům Scarlett	Scarlett seděla pozdě odpoledne dole a překreslovala tváře z komiksu, který právě četla. Zazvonil telefon a matka ho zvedla. Byl to pan Frost a řekl Scarlett, že zjistil informace o oné vraždě. Že její kamarád, který se o to zajímá, má přijít k němu domů pro více informací.		

182	237-239	INT	Pod kopcem hřbitova	Nik scházel po úzkém schodišti poprvé po šesti letech. Došel na konec schodů a čekal až se Sleer ukáže. Čekal a nic. Hluboká tma mu nevdala, viděl jako vlní mrtví. Přšel k oltářímu kameni zasazenému do podlahy, na němž ležely pohár, spona a kamenný nůž. Sklonil se k nozi a dokl se ho, nečekal, že je tak ostrý a rozřízl mu prst. Ozval se Sleer, ale Nikovi přišel jeho hlas slabší a míň děsivý, než si jej pamatoval. Potřeboval si s někým promluvit o tom, co má dělat. Zda se má vydat za panem Frostem pryč z hřbitova. Opatrně ale rychle se Nik vrátil po schodech nahoru.		
183	239	EXT	Hřbitov	Scarlett na Nika čekala na lavici u kaple. Společně se vydali po pěšině ke hřbitovní bráně.		
184	239	EXT	Dům pana Frosta	Dům číslo 33 byl vysoký a úzký, jeden z řadových domků tvořících ulici. Byl z červených cihel a vypadal jako každý jiný. Před domem byl kousek betonové plochy, co nebyla zahrada. A na ulici stálo zelené Míni. Přední dveře byly kdysi natřené modrou barvou ale časem zešedly. Nik zaklepal. Otevřel pan Frost. Za ním byla vidět předšň a schodiště. Potřásli si rukama a pan Frost je pozval na čaj.		
185	240-241	INT	Dům pana Frosta	Šli za ním po schodech a do kuchyně. Nalili tři hrnky čaje a zavedl je do malého obývacího pokoje. Sedli si na velkou fialovou pohovku (už zde byla, když se nastěhoval). Pan Frost vykládal co zjistil. Naše prý nahore v pokoji dopis. Zve Nika, aby šel za ním. Scarlett zůstala v pokoji a sledovala, jak jejich stíny mizí nahoru po schodech.		Pan Frost povídá: Tento dům jde pořád nahoru. Koupelna je v dalším poschodí a také kancelář a ložnice jsou ještě o patro výš.
186	242-244	INT	Dům pana Frosta – pokoj v patře	Došli po schodech nahoru ke dveřím, pak Frost otočil klíčem. Otevřel a vešli dovnitř. Byli v malém podkrovním pokojku se šikmým stropem. Před 13 lety tu stála postýlka. Pan Frost se sklonil a odhrnul prošlapaný koberec. Natáhli se ke krátkému prknu a zatičili na něj. Narovnal se. Ruka svírala ostrý dlouhý nůž. Nik vyvalil oči. Zezdola zavolala Scarlett, že někdo klepe na dveře. Pan Frost / Jack se otočil a Nik využil jedinou vteřinu na to, aby zmizel. Jack zavětril a rozhlídl se po místnosti. Nízké dveře se zabouchly a Jack slyšel, jak ho někdo zamýká.		
187	245	INT	Dům pana Frosta	Nik se vrhl dolů po schodech, odražel se od stěny, skoro spadl, jak spěchal za Scarlett. Nik se Scarlett běželi do haly a otevřeli dveře. Tam stáli muži, jeden se stříbitými vlasy, jeden měl černý knírek a klobouk, třetí byl mohutný nordický blondák, čtvrtý mohutný jako býk s obrovskou hlavou. Scarlett kolem nich proklouza a vydala se do kopce směrem k zastávce autobusu.		
188	245	EXT	Cestou od domu	Scarlett spěchá pryč. Zmizelý Nik jde vedle ní.		
189	246-247	EXT	Před domem pana Frosta	Muži se dohadují o dalšímu postupu. Dva z nich vyrazí za Scarlett. Další dva stojí u dveří a snaží se dostat dovnitř. Pan Dandy položil ruku na dveře a promluvil steredáváním jazykem. Nyní se panu Tarovi povedlo vyrazit dveře. Jack už běží dolů po schodech, věděl, že Nik bude na hřbitově.		

190	248	EXT	Stmívání	Hřbitov – brána	Scarlett došla k bráně, ale byla zamčená, visel na ni velký řetěz se zámkem. Nik jí řekl ať ho obejme a díky svým schopnostem prošli oba mříží. Dolehly k nim zvuky kroků dupajících po chodníku a na druhé straně brány se objevili dva muži. Lomcovali a šukabali kličkou. Přes mříže začal mluvit na Scarlett, u toho si hrál s černou šňůrkou, kterou měl na zápěstí. Nik řekl Scarlett ať uteče. Velký muž natahl ruce a vytvořil schůdek pro druhého. Ketch se vyškrábal přes vrch brány a seskočil dolů a uhněhl po klikaté cestě dál na hřbitov.		
191	249-252	EXT	Stmívání	Hřbitov	Nik krácel zeseřelým hřbitovem. Všude kolem něj se budili obyvatelé hřbitova. Nik a Scarlett spěchali cestičkou nahoru. Scarlett slyšela jen Nikovu stranu konverzace, duchy neviděla ani neslyšela. Dorazili k Frobisherovu mauzoleu. Otevřeli dveře do mauzolea, poslal Scarlett dovnitř a vydal se chránit hřbitov.		
192	252-255	EXT	Noc	Hřbitov – u Egyptské proměnády	Nik utíkal ztemnělým hřbitovem. Jediný přístup do severozápadní části hřbitova byl přes Egyptskou proměnádu, musí tedy projít kolem toho malého muže s černou šňůrou. Když kolem něj procházel, zadířel dech a zmizel. Přišel kolem zelené ověšenou Egyptskou proměnádu, kopnul do kamenu a muž ho začal tíse následovat. Nik proklouzl břičtanovým závěsem na konci proměnády do severozápadního koutu hřbitova. Hlučné se prodíral břičtanem až vyplásl jednu ze hřbitovních lísek. Všude kolem byla džungle poválených náhobků. Uviděl Nehemiahha Trota, poprosil ho, aby mu dal vědět až muž projde tímto místem. Nik oběhl břičtanem porostlý Carstairův hrob a zůstal stát. Jack zvaný Ketch spatřil chlapce před sebou, napnul černou šňůrku mezi rukama. Začal postupovat dopředu, jako stín. Chlapec se naroval a Jack Ketch vyrazil. Nik se otočil a Jack se na něj vrhnul. Ale cítil jak se pod ním propadá půda, padal do hrobu. Nik vyrazil hledat další Jacky.	Při pádu Ketch zlomil víko rakve a také si zlomil kotník.	
193	256-262	EXT	Noc	Hřbitov	Nik proběhl pod nízkou borovou větví, oběhl kolem vršku, po pěšinách i mimo ně. Když dorazil ke staré jabloni, ukázala se mu Liza. Nik zamířil k dubu, který před lety spálil blesk. Hledal hrob, do kterého ho vzali ghubové když byl malý. Sedl si na hrob a zviditelnil se. Byl návnadou, bělovlasý muž k němu doběhl jako první. Pak dorazili i druzí dva. Rozpráví spolu o vrazdě Nikovy rodiny. Nik zabořil prsty do trávy a vyslovil tři slova v jazyce starším než indigový muž. Otevřel bránu ghulů. Hrob se otevřel jako poklop. Nik viděl hvězdy a temnotu plnou třpytivých světél. Pan Tar byl přímo na hraně otvoru, zřítile se do tmy. Pan Nimbe skočil směrem k Nikovi a také ho to vtáhlo dovnitř, pan Dandy stál na hraně hrobu a vytáhl na Niku pistoli. Nik ukázal za pana Dandyho a v momentě kdy se otočil, Nik zmizel. Ghulí brána se začala zavírat a jak se okolí třásl pan Dandy šokbrnul a spadnul dolů, chvíli se ještě tířel okraje. Nik slovy zavíral bránu. V tom ho informovat Fortinbras, že poslední Jack jde nahoru do kopce.	Bylo těžké hrob najít, připomínal gaigantuovskou houbu.	

194	262	EXT	Noc	Hřbitov	Jack sešel rukojetě nože a vydal se do kopce. Na vrcholu kopce ztratili divičn pach. Vrátili se tedy o kousek zpět. Její pach cítili u mauzolea s velkými kovovými dveřmi. Otevřel je a všešl dovnitř.
195	263	INT	Noc	Hřbitov – Frobisherovo mauzoleum	Jack začal shazovat na zem rakve a díval se, zda se v nějaké z nich neschovávala. Klekl si na zem a odtažil poslední rakev, za ní byl otvor. Protáhl se otvorem ve zdi.
196	263	INT	Noc	Hřbitov – schody pod kopcem	Když Scarlett slyšela shora rámus. Vydala se opatrně dolů po schodech. Pravou rukou držela svítilu klíčenku. Když došla dolů, přitiskla se ke zdi kamenné komnaty. Jack se velice těše příkradl ke Scarlett až jí chytila kožená rukavice za prstu.
197	264	INT	Noc	Hřbitov – Frobisherovo mauzoleum	Nik viděl tu spoušť na podlaze mauzolea, bylo tam několik Frobisherů, Frobysherů a pár Pettyferů, všichni rozčilení. Nik prolezl otvorem do nitra kopce.
198	264-272	INT	Noc	Hřbitov – pod kopcem	Jack držel Scarlett pod krkem velký vykostovací nůž. Nik sice využil zmizení, Jack ho ale cítil a tak si začal povídat. Najednou se však v místnosti ochladilo a cítili, že přichází Sleer. Nik chtěl po Jackovi své skutečné jméno. Jack si však všiml oltáře se sponou a pohárem a nožem. Jedině Scarlett nic neviděla. Jack stále držel nůž pod krkem. Scarlett a chce, aby mu Nik podal věc z oltáře. Nyní pustil Scarlett, aby si lehla na zem. Nik dostal příkaz kleknout si k oltářnímu kameni. Teprve nyní uviděl Nik Sleera, něco mohutného svalnatého, co se plazila dělá smýčky kolem stěn. Mělo ho hada a tři hlavy. Oblíčeje byly mrtvé, poskládané z těl lidí a zvířat. Oblíčeje byly pokryté purpurovými obrázcí. Vyřezávanými indigovými spirálami, které proměňovaly mrtvé tváře do nestvůrných podob. Sleerovy hlavy obléčaly Jacka. Jack se chtěl stát novým pánem Sleera. Ten ho začal obléčet svými smýčkami. Jack upustil pohár a začal máchat oběma nohama, pazouřkovým v jedné ruce a s rukojetě z černé kosti v ruce druhé. Scarlett rozsvítila klíčenku, ale Sleera neviděla. Pouze zmitajícího se Jacka dva metry nad zemí. Pak ho cosi táhlo ke zdi. Pak celý postupně zmizel ve zdi. Nik zvedl arterfakty ze země a položil je zpět na oltář. Černý kovový nůž nechal ležet na zemi. Nik se Scarlett odchází.
199	272-274	EXT	Noc	Hřbitov	Vyšli ven a Scarlett byla v šoku. Začala se zlobit na Nika, že všechny zabil a z ní udělal námadu. Přišel Silas a s úmyslem ji vymazat vzpomínky jí odvádí pryč. Nik hleděl, jak vychází ze hřbitova. Nik šel smutný uklízet neporádek v mauzoleu.
200	274	EXT	Noc	Dům Scarlett	Toho večera přivedl Silas Scarlett domů, promluvil si s její matkou. A aniž by věděla, jak na to přišla, rozhodla se se Scarlett odstěhovat zpět do Glasgowa. Ani si na Silase nevzpomněla.
201	275	EXT	Noc	Amfiteátr	Silas našel Nika sedět v amfiteátru. Nik se dozvěděl o slečně Lupescu a cítil se ještě huř. Silas mu nabídl, že půjdou na pizzu.

202	275-276	EXT	Noc	Hřbitov	Silas s Nikem prochází hřbitovem. Je ho obyvatele se jen divají, Nik jim děkuje ze pomoc.		Silas si objednal sklenici vody a misku salátu, ale nejedl ho. Nik jedl svou pizzu oběma rukama a s nadsázením. Kdyby si někdo dal tu práci, mohli si všimnout, že Silas nemá v naleštěné desce stolu odraz.	
203	276-278	EXT	Noc	Pizzeria	Světla pizzeria jasně zářila. Seděli se Silasem v zadním rohu a Silas mu vysvětloval k čemu je jídelní lístek, a jak si objednat. Silas položil na stůl desetidolarovku a odešel.			
Kapitola 8. Odchody a loučení								
204	281-282	EXT	Noc	Hřbitov	Nik se toulal severozápadní částí hřbitova, až došel ke zmeči břechtanu, který visel z tisu a zpola blokoval zadní východ z Egyptské proměňády. Narazil tam na lišku a černou kočku a vplásl je. To bylo divné, také se mu poslední měsíce stávalo, že přestal vidět mrtvé. Šel dál až došel k imponantnímu pomníku Garcii Jonese. Nik sem chodil poslední měsíce často, Alfonso Jones objel za svého života skoro celý svět a vyprávěl Nikovi o svých cestách.		Garcia Jones (1837-1905, Poutníče, odlož svou hůl.)	
205	282-284	EXT	Noc	Hřbitov	Nik přešel ke špičatému kameni, vysokému a zdobenému rytinami pochodní, a čekal. Ale Alfonso Jones se neozval. Nik chtěl strčit hlavu skrze hlínu, aby na něj zavolal. Ale poprvé se mu stalo, že hlavu hlínou neprostrčil. Narazil hlavou na zem. Zvedl se a šel dál, ale nikoho nepotkal. Až když prošel zelení zpět na pěšinu, tak v dálce uviděl matku Slaughterovou ve vysokém čepci a dlouhém plášti. Procházel se mezi náhrobků a hledala kvrti. Nik na její přání natrhal žluté a červené potočnice a donesl je na její náhrobek. Potlučený a omšlý, jediný, co na něm šlo přecíst bylo laugh. Začala Nikovi vyprávět, jak to bylo oné noci, kdy sem přišel. Pak vyáhla z rukávu ušmudlaný kousek plátna, plivla na něj a setřela Nikovi z čela krev.			
206	285	EXT	Noc	Hřbitov – hrobka Owensových	Chlapec odešel od Matky Slaughterové až došel k hrobce svých rodičů. Měl radost, že alespoň je vidí, ale když přišel blíže, radost ho opustila.			
207	286-287	EXT	Noc	Hřbitov – kaple	Nik šel ke kapli. Ten strom, co rostl z okapu věže, se při poslední bouřce vyvrátil a vytrhal pár bídicových tašek. Nik čekal na šedé lavice. Po hřbitově se homil vítr. Byla taková ta letní noc, kdy se úplně nesetní a bylo teplo. Nikovi přesto naběhla husí kůže. Najednou se za ním ozvala Liza, neviděl ji celý rok, od té noci všech Jacků. Teď se s ním však přišla rozloučit, ale Nik nechápal, co se děje. Liza ho políbila a pak už Nik neslyšel nic. Vstal, přešel ke dveřím kaple, zvedl kamen u portálu a vytrhl náhradní klíč. Odemkl velké dřevěné dveře, aniž by první zkouší jimi proklouznout. Se skřípaním se otevřely.			

208	287	INT	Noc	Hřbitov – kaple	<p>Vnitřek byl temný a Nik si uvědomil, že musí mžourat, aby něco viděl. Silas ho pozval dál. Nik slyšel jen šustění sametu a pak škrtnutí sirky. Silas zapálil dvě obrovské svíčky upevněné ve vysokých dřevěných vyřezávaných svícnech v zadní části místnosti. Vedle Silase stál velký lodní kufr. Vedle ležela Silasova brašna. Lodní kufr byl vyložený bílým hedvábím. Nik natáhl ruku a dotkl se chladivého hedvábí a suché hlíny. V tomto spává Silas, když je daleko od domova. Silas zavřel víko a začal zapínat přerky. Položil kufr ke zdi a přešel k zadním dveřím v koutě. Nik šel za ním. Šli po úzkých točících schodech do krypty.</p>	Lodní kufr vyložený hedvábím
209	288-290	INT	Noc	Hřbitov – krypta	<p>Na bedně plesných zpěvníků stál malý kožený kufřík. Silas přistoupil a dal Nikovi koženou peněženku. Nik podal Silasovi ruku a rozloučil se. Nik zvedl kufřík a vyšel z krypty.</p>	
210	291-293	EXT	Noc	Hřbitov	<p>Stoupal po úbočí kopce k hlavní cestě a už se neohlédl. Došel k bráně hřbitova a zjistil, že branka pro chodce je otevřená. Tam stála jeho matka, paní Owensová. Oči od pláče. Začala mu zpívat písničku, co mu zpívala, když byl malý. Nik se jí pokusil obejmout. Letní noc už začala blednout a Nik se vydal k vycházejícímu slunci.</p>	

MOODBOARDY

HŘBITOV



KONCEPČNÍ
MAPA HŘBITOVA



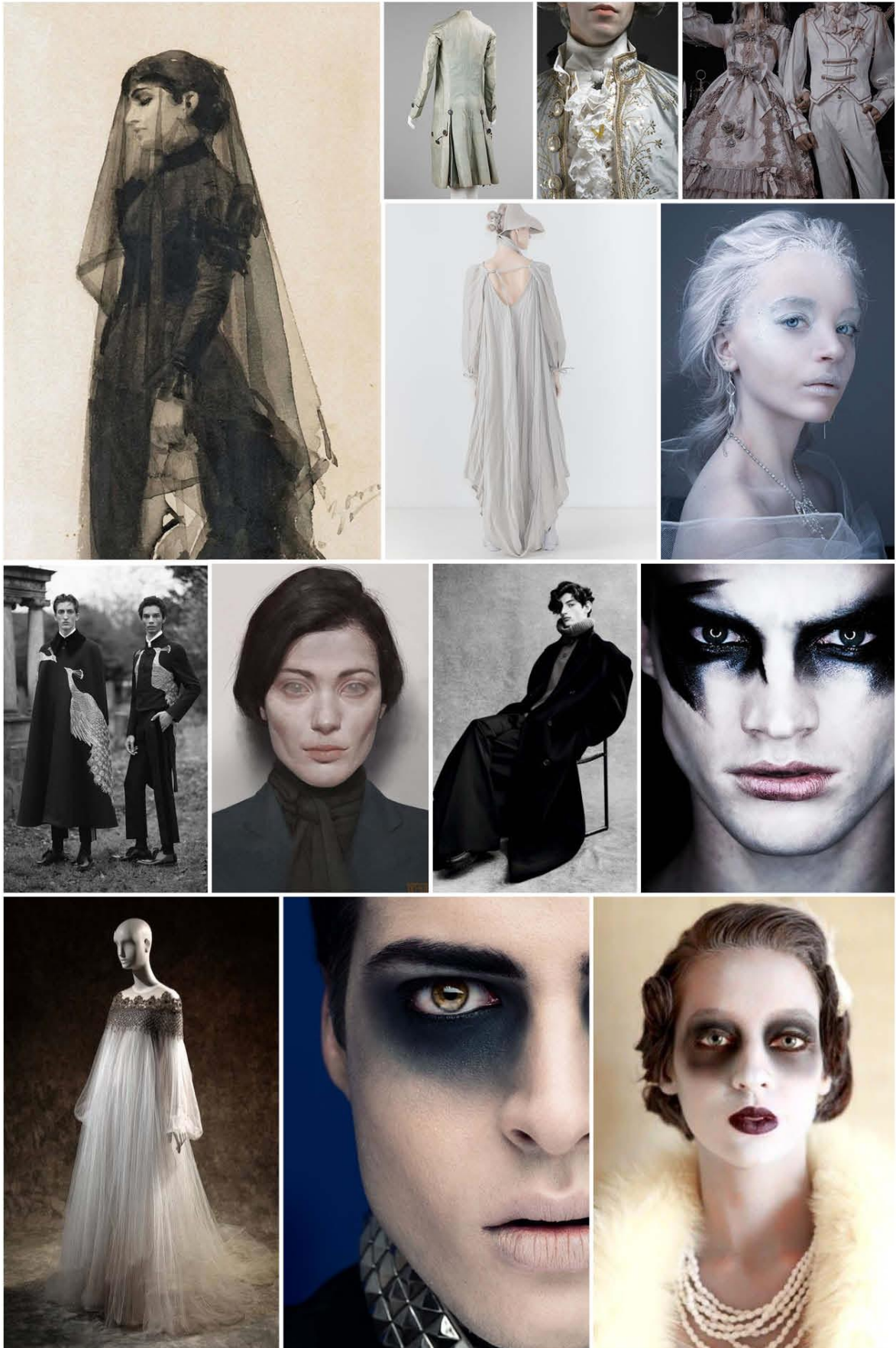
MĚSTO



GHÚLÍ ŘÍŠE



DUCHOVÉ



VÝTVARNÝ NÁVRH



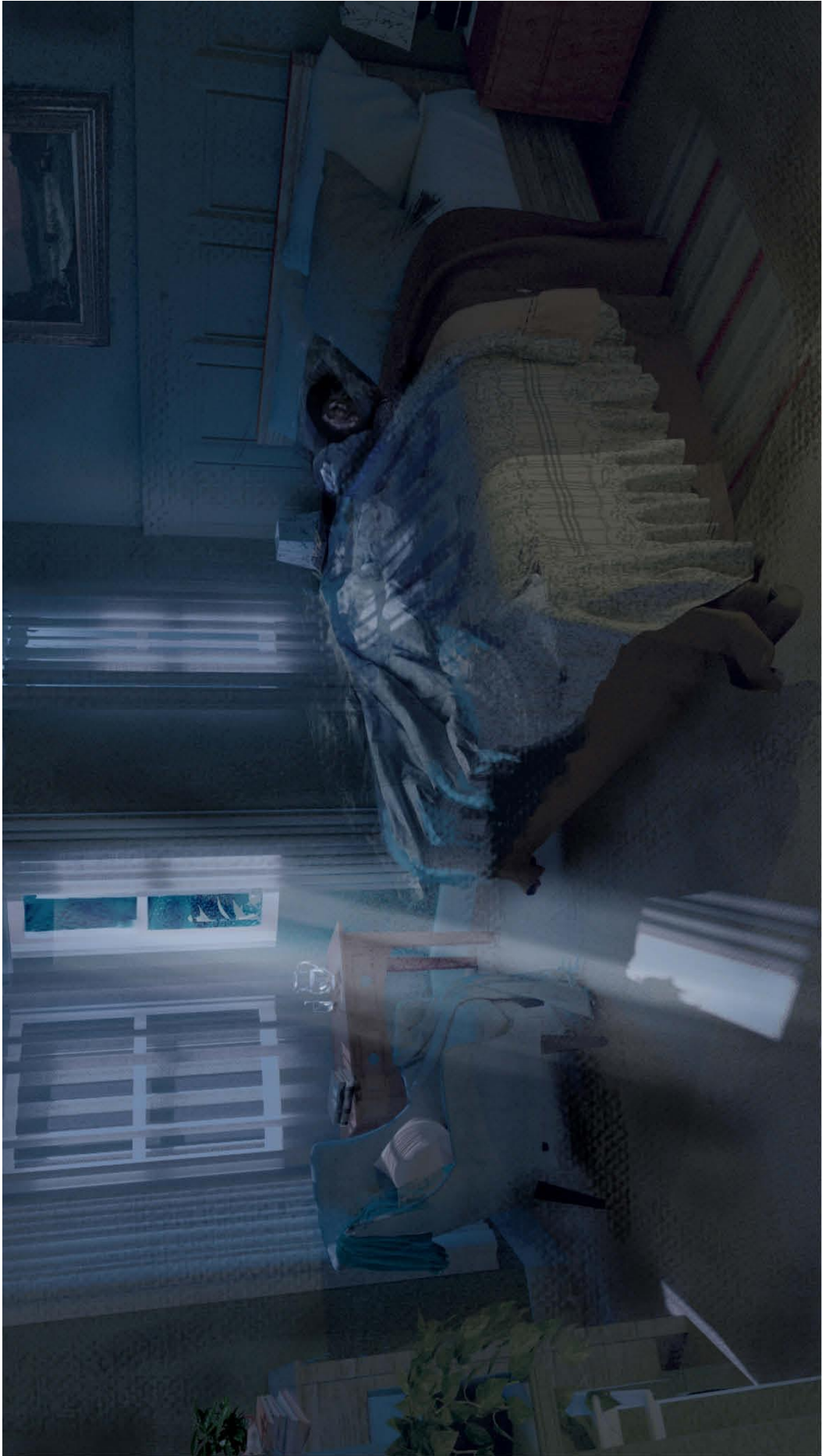
NOČNÍ ULICE, NIKŮV RODNÝ DŮM



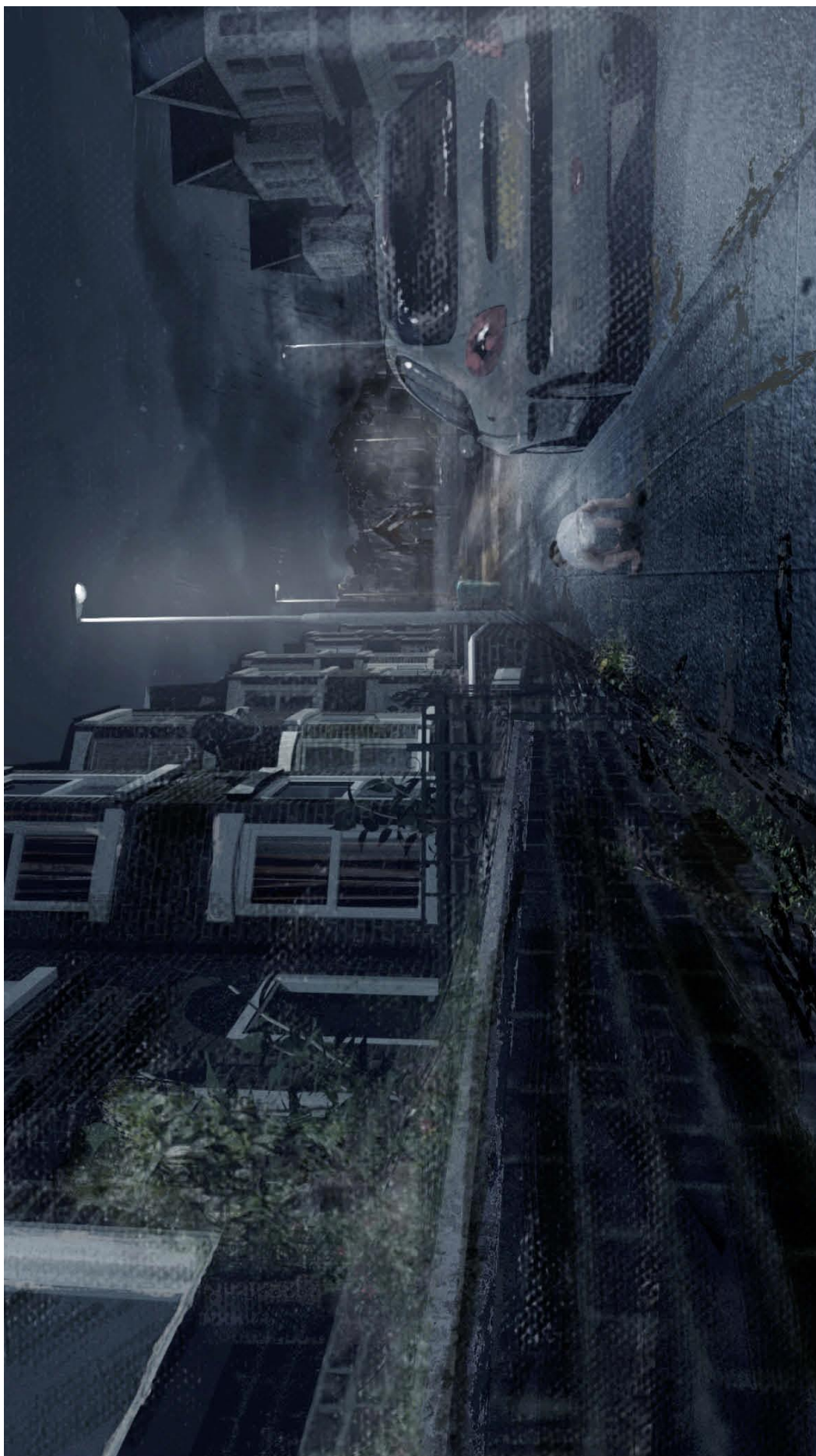
NIKŮV RODNÝ DŮM, OBÝVACÍ POKOJ



NIKŮV RODNÝ DŮM, CHODBA



NIKŮV RODNÝ DŮM, LOŽNICE



NIKŮV RODNÝ DŮM – ULICE K HŘBITOVU



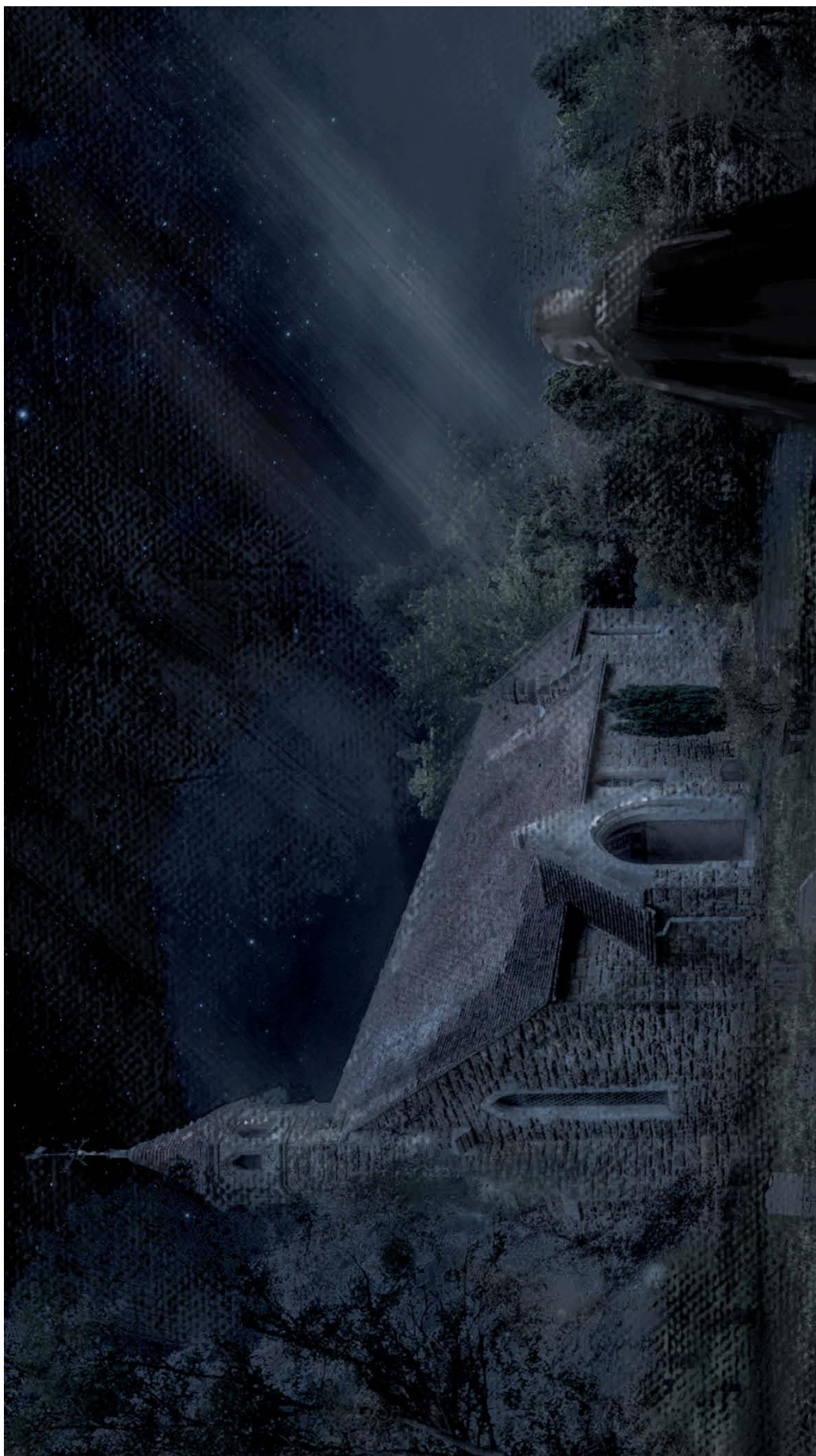
BRÁNA HŘBITOVÁ



JACK U BRÁNY HŘBITOVA



NÁVRŠÍ HŘBITOVA



KOSTEL NA HŘBITOVĚ



KOSTEL NA HŘBITOVĚ



KOSTEL NA HŘBITOVĚ



KOSTEL NA HŘBITOVĚ



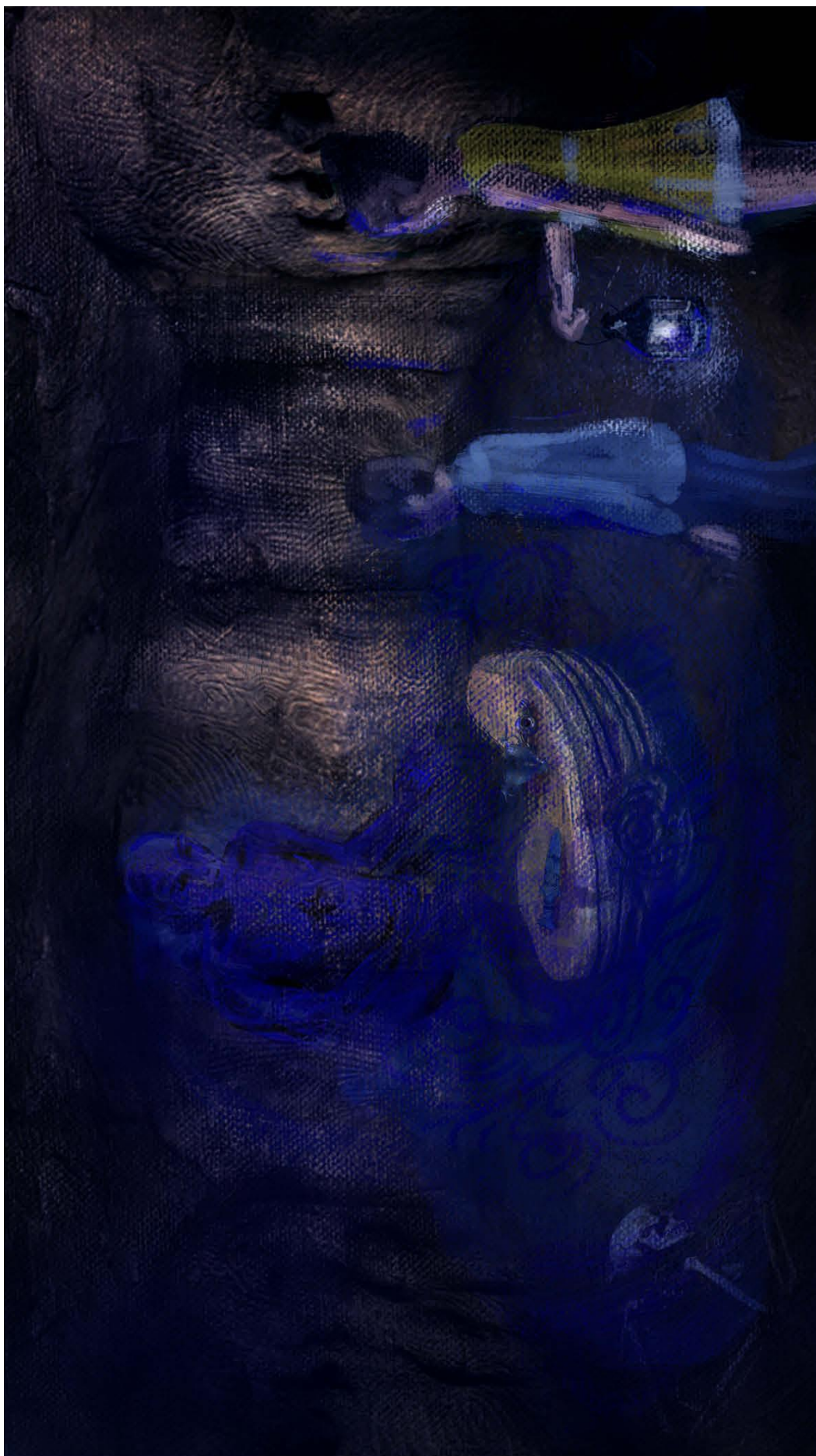
HŘBITOV_NIK A SCARLET



HŘBITOV_FROBISHEROVO MAUZOLEUM



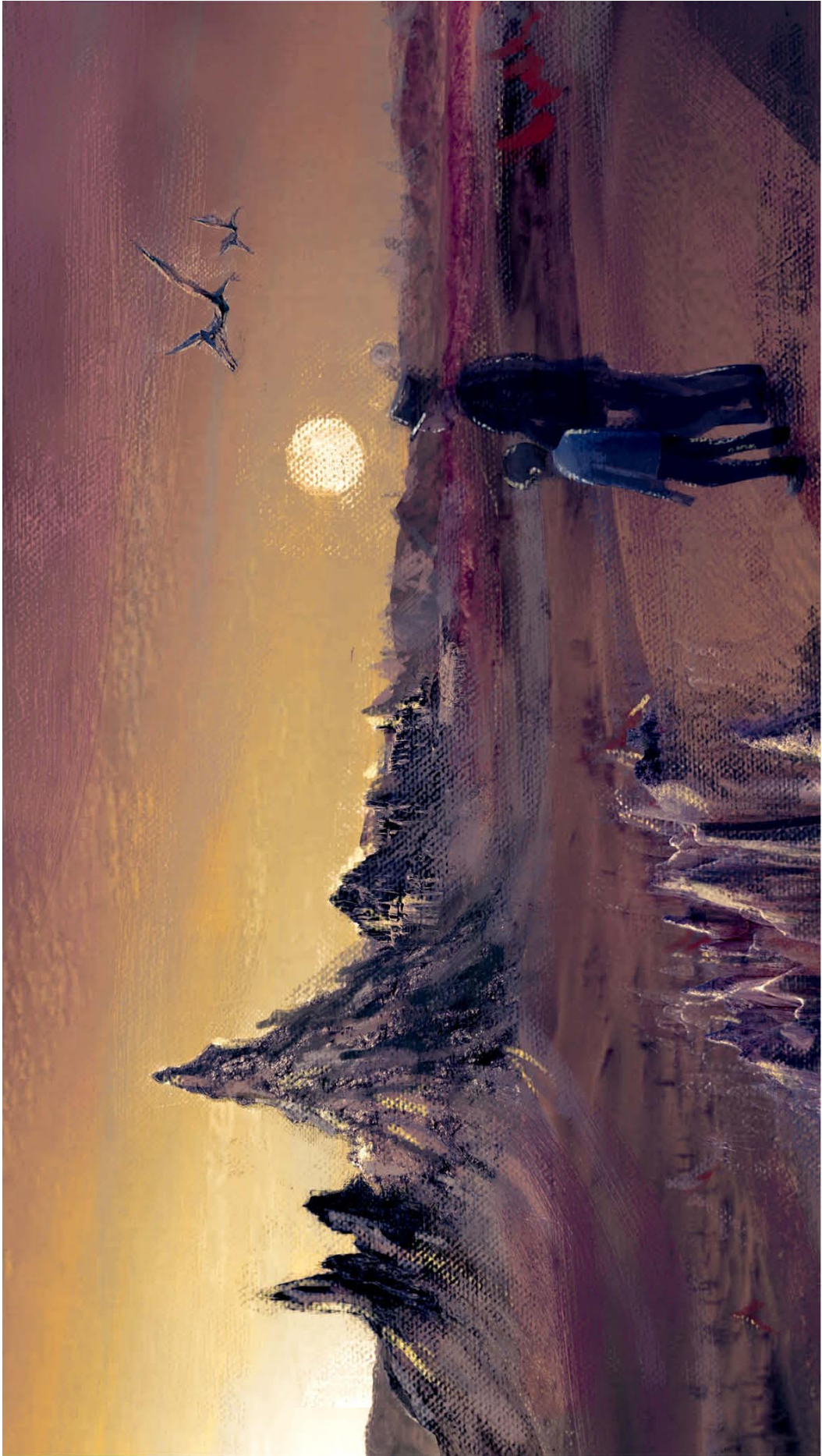
HŘBITOV_FROBISHEROVO MAUZOLEUM, HROB V KOPCI - CHODBA



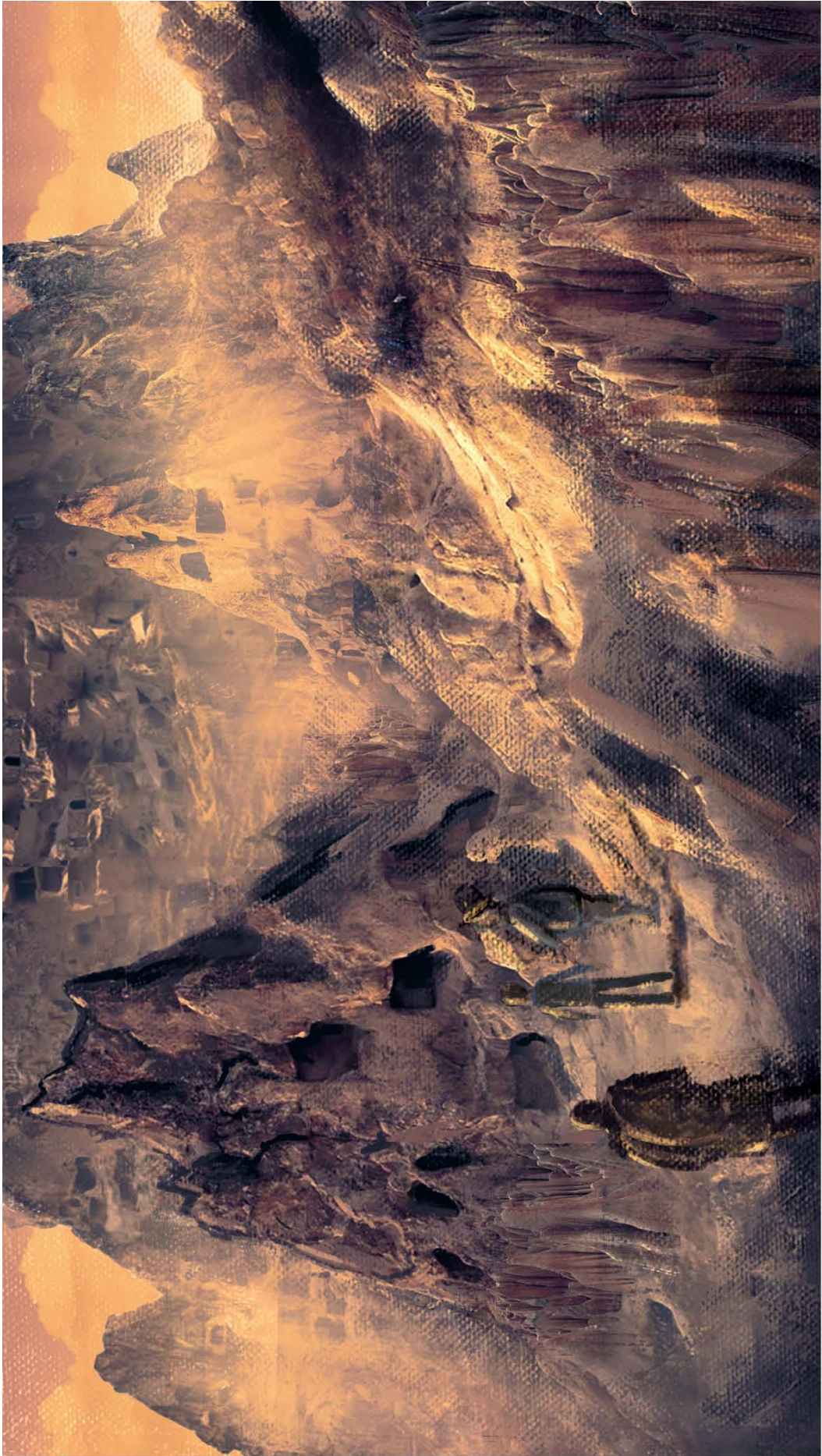
HŘBITOV_FROBISHEROVO MAUZOLEUM, HROB V KOPCI - INDIGOVÝ MUŽ



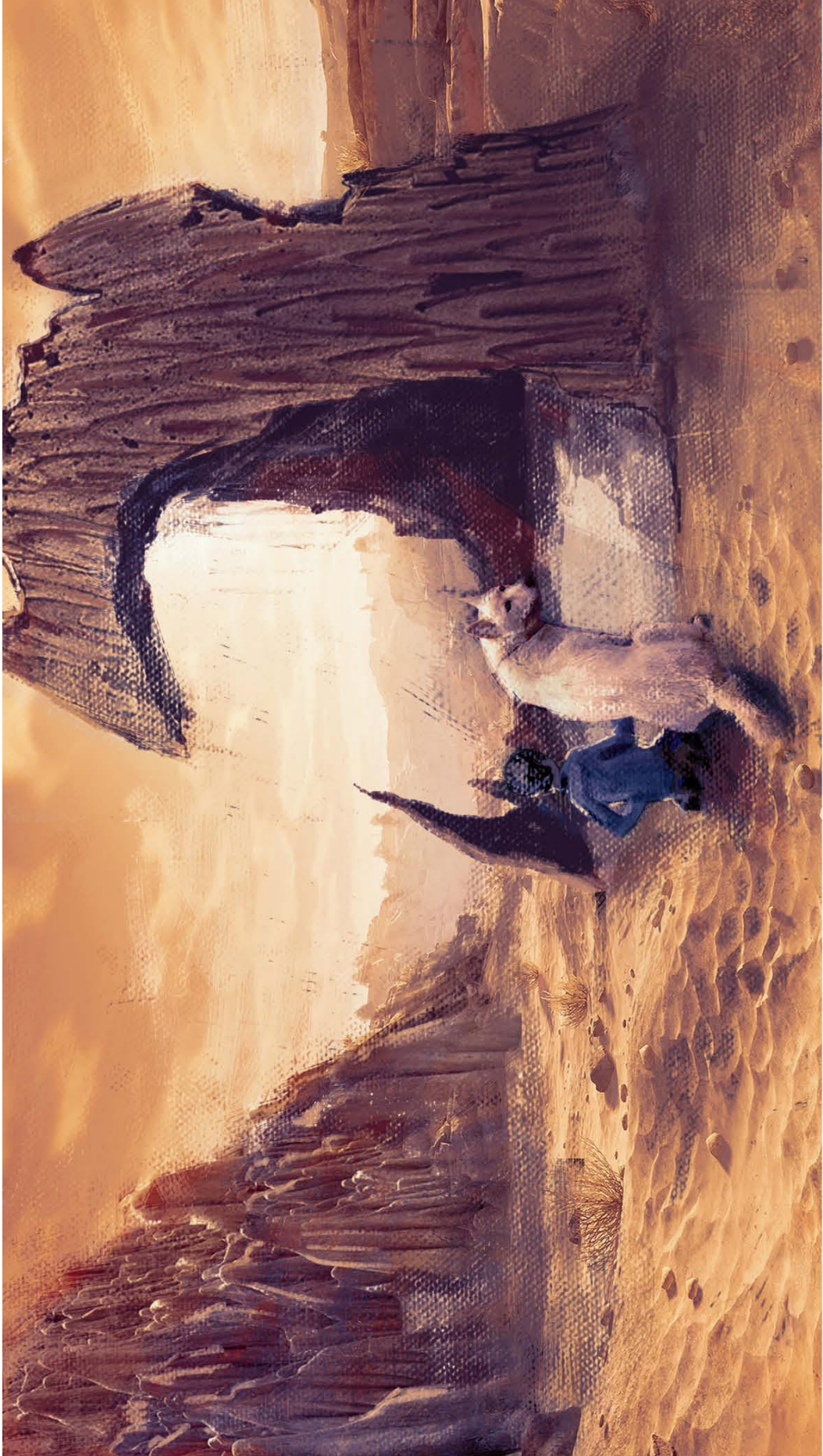
HŘBITOV_ZAROSTLÁ ČÁST, HROB GHÚLŮ



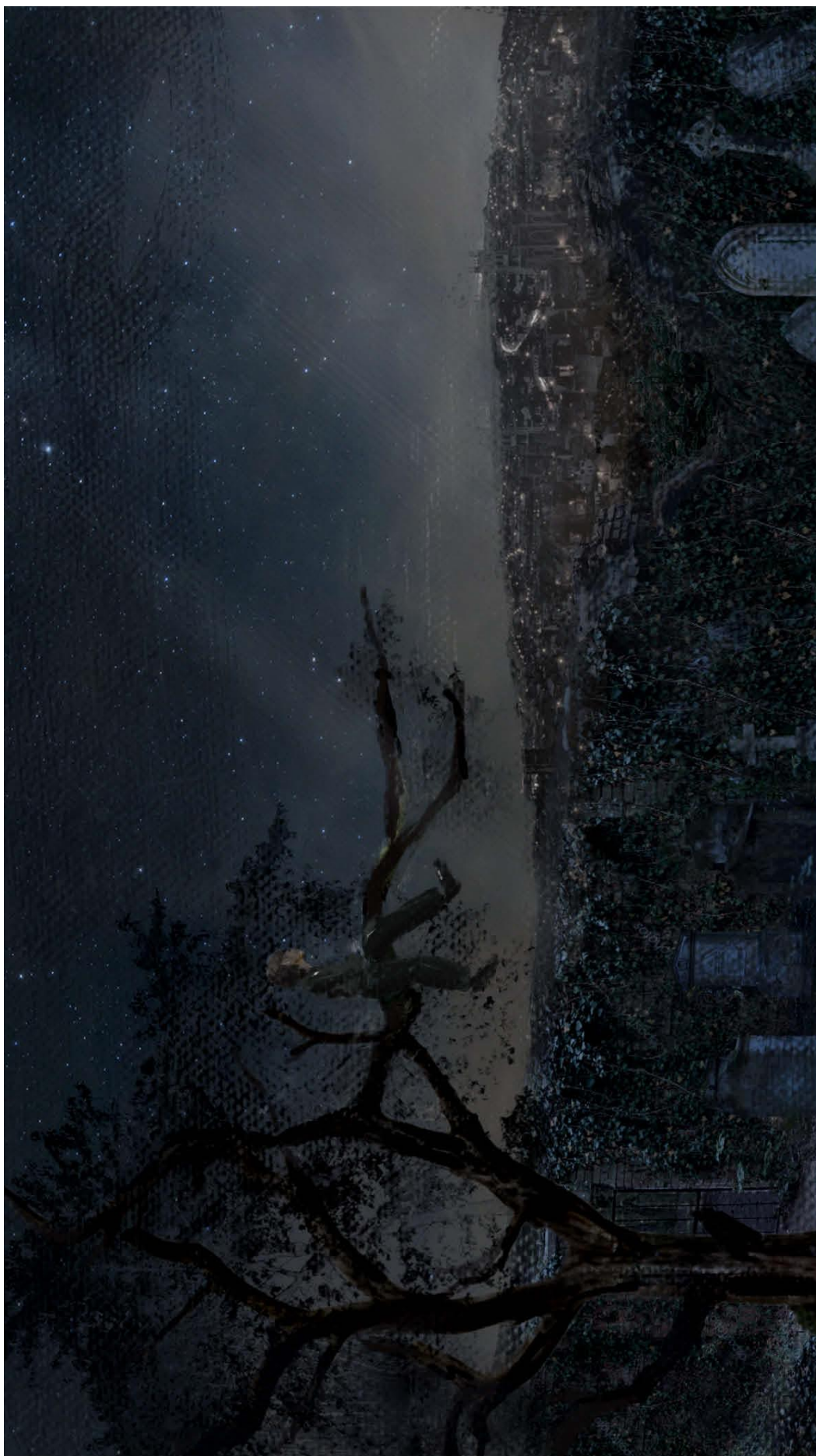
GHÚLÍ ŘÍŠE



GHÚLÍ ŘÍŠE – CESTA DO GHULHEIMU



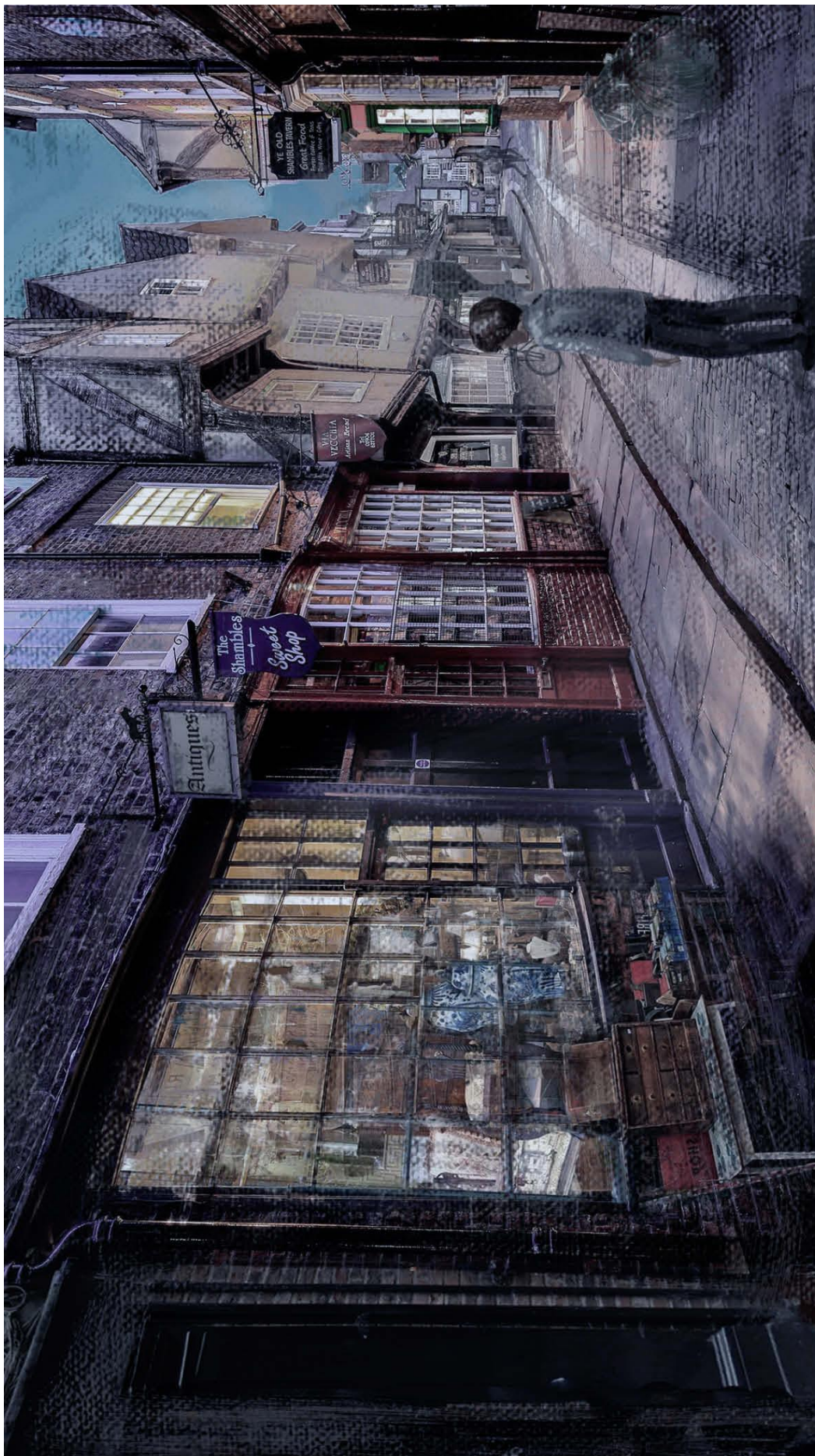
GHÚLÍ ŘÍŠE - JEZÍRKO



ZAROSTLÁ ČÁST HŘBITOVA - NIK NA STROMĚ, VÝHLED NA MĚSTO



ZA ZDÍ HŘBITOVA



ULÍČKY MĚSTA – VETEŠNICTVÍ



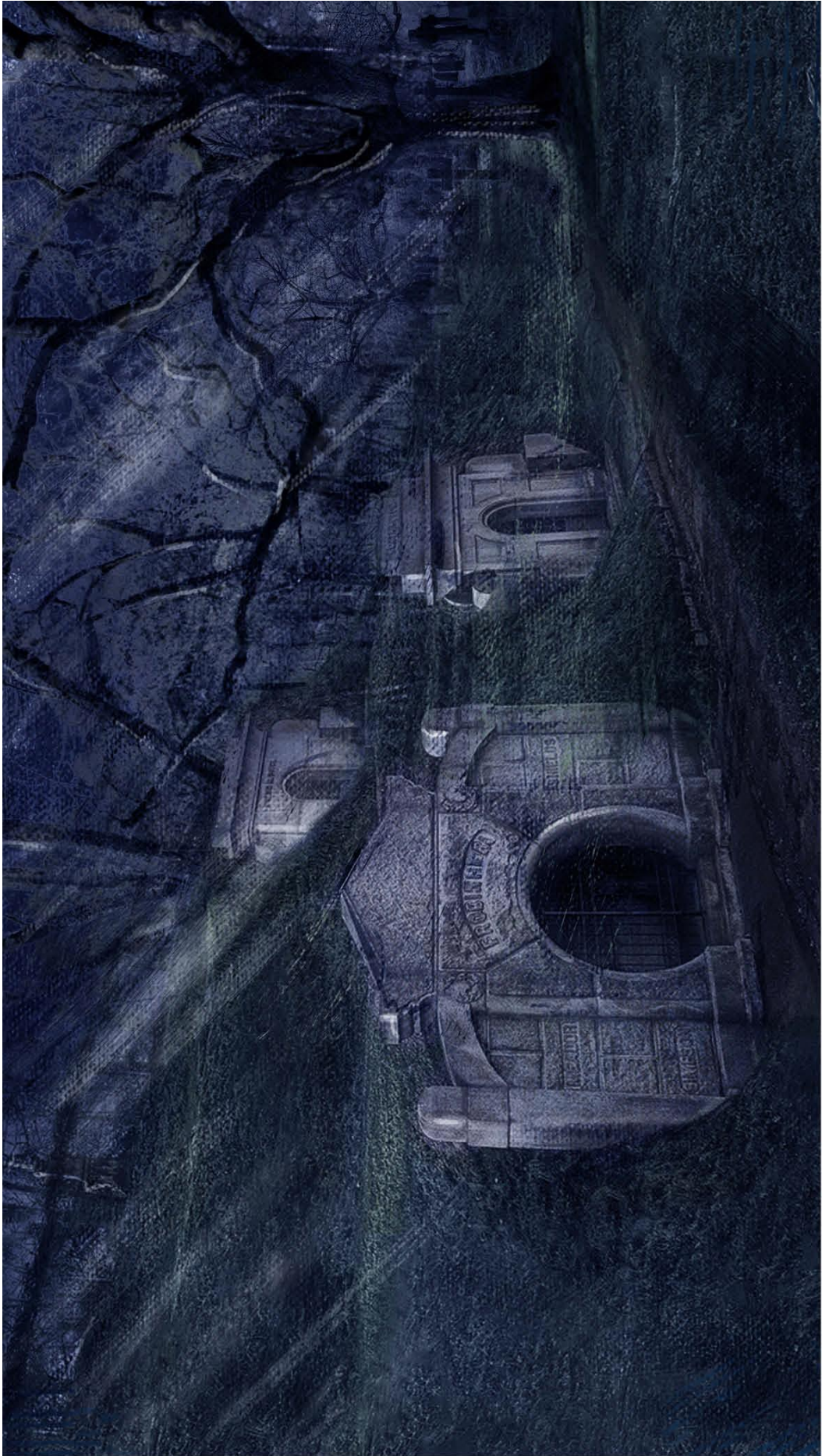
VETEŠNICTVÍ



ULICE - NIKŮV RODNÝ DŮM PO LETECH



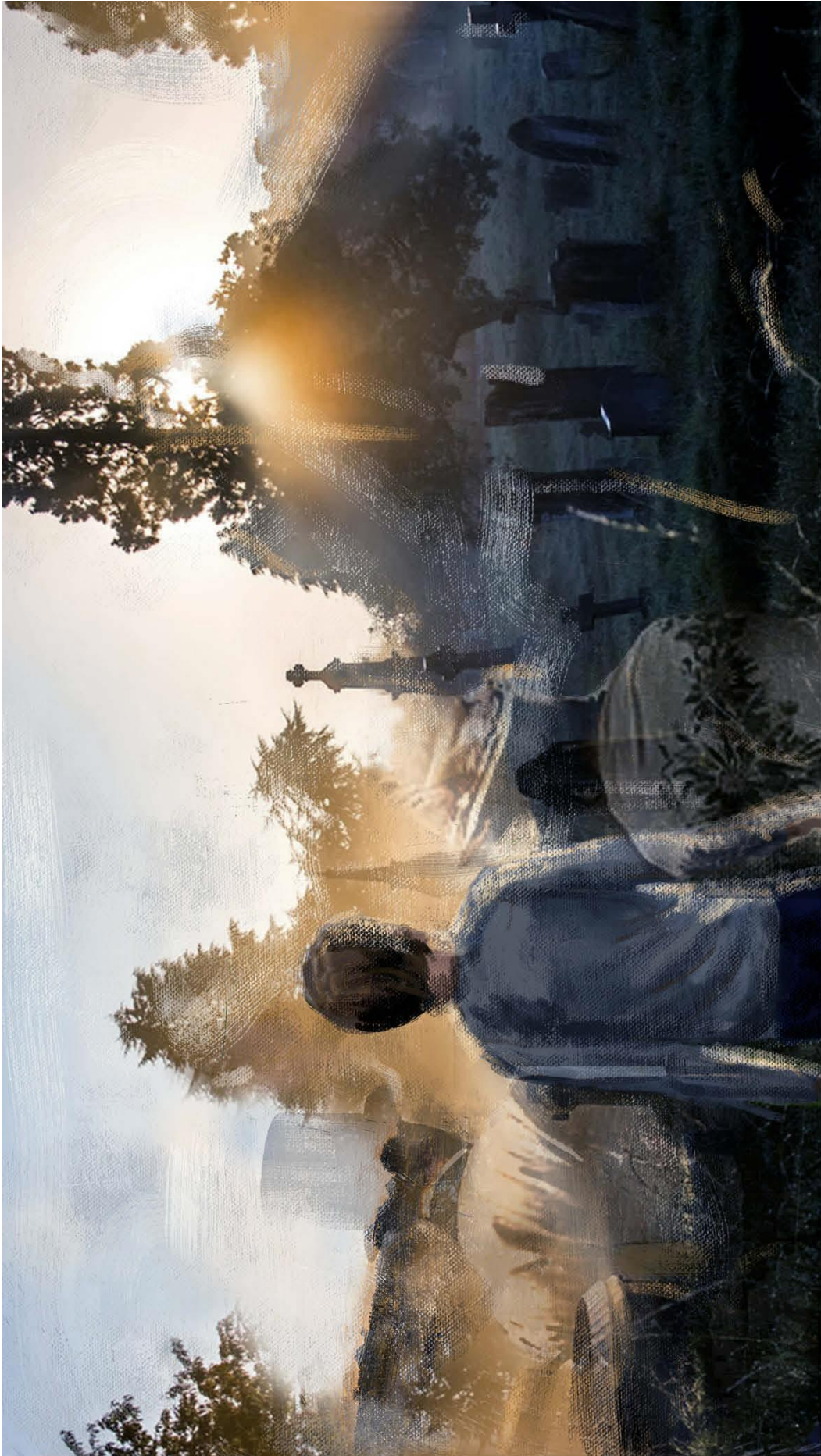
NIKŮV RODNÝ DŮM PO LETECH – OBÝVACÍ POKOJ



FROBISHEROVO MAUZOLEUM



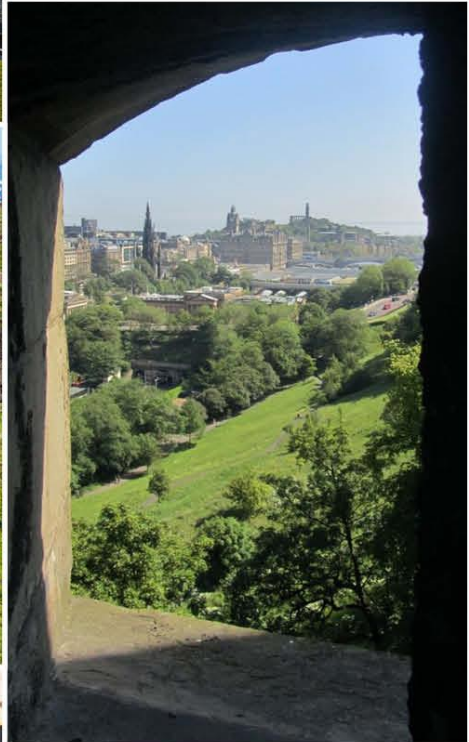
HROB V KOPCI - CHODBA



NIK ODCHÁZÍ ZE HŘBITOVA

REFERENCE

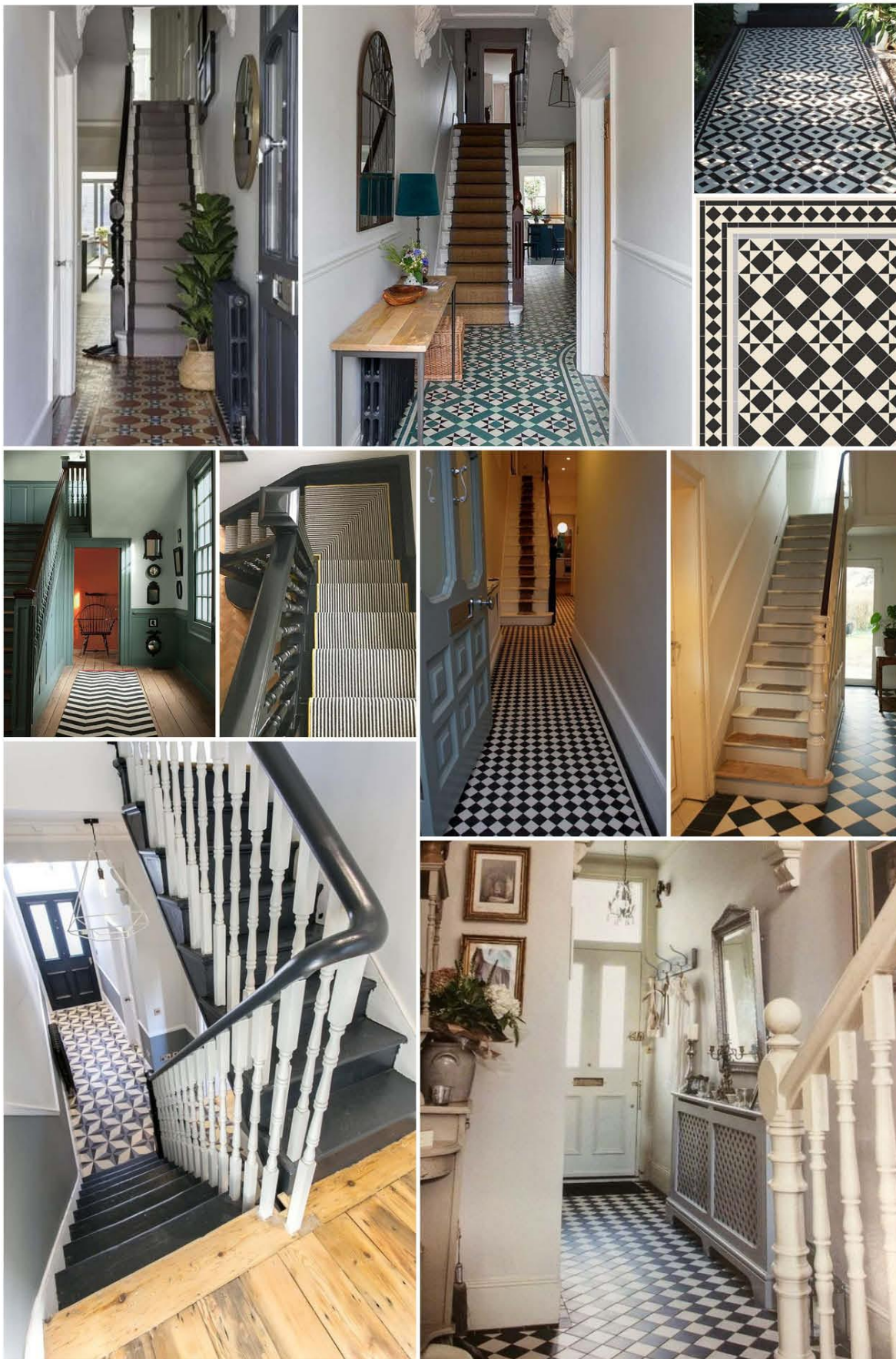
MĚSTO



ULICE A NIKŮV RODNÝ DŮM



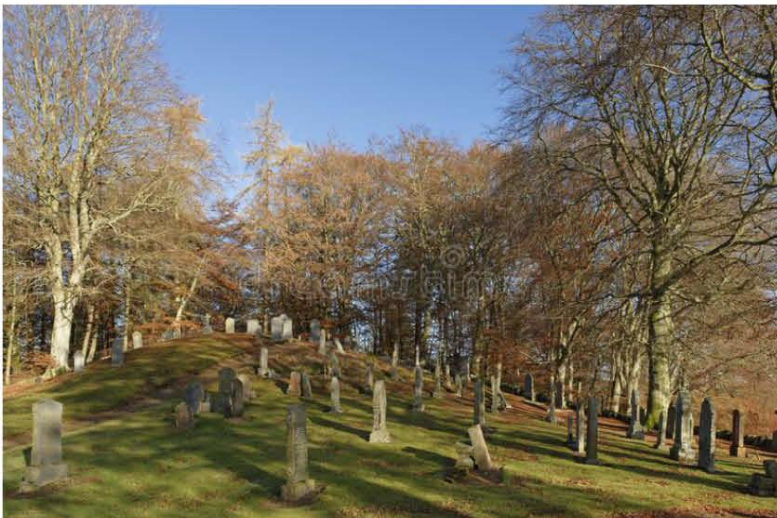
NIKŮV RODNÝ DŮM



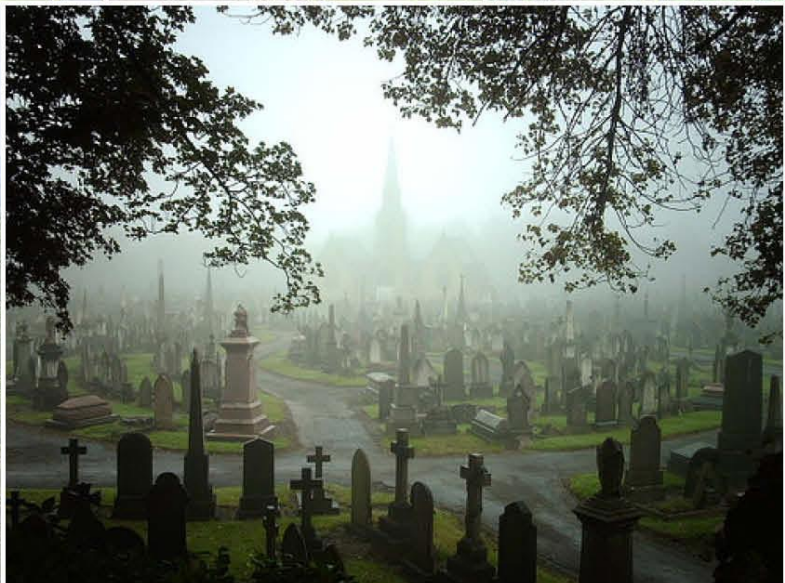
NIKŮV RODNÝ DŮM



HŘBITOV



HŘBITOV



HŘBITOV – FROBISHEROVO MAUZOLEUM



HŘBITOV – HROB V KOPCI



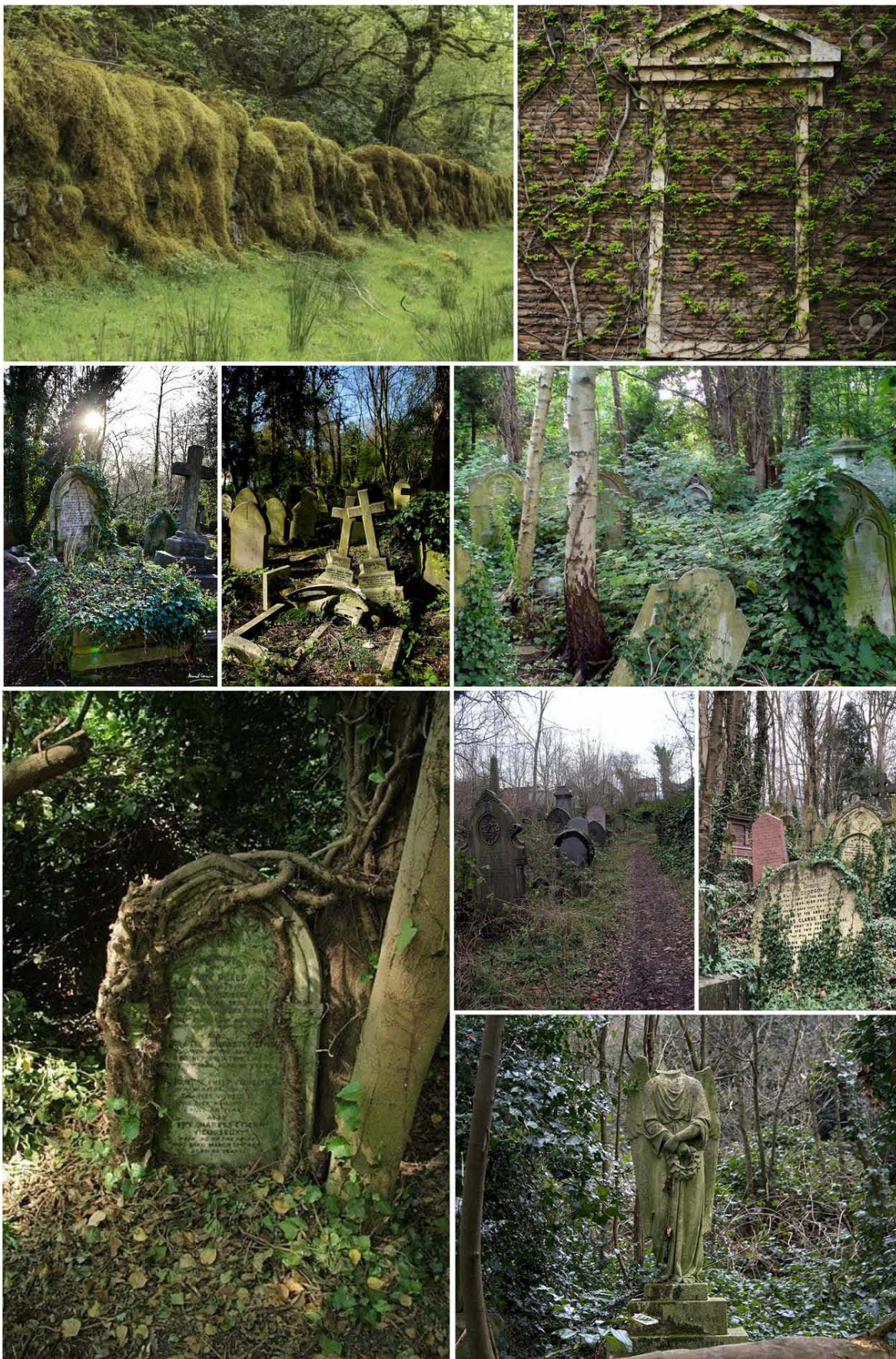
HŘBITOV – HROB V KOPCI – POKLAD



HŘBITOV – HROB V KOPCI – INDIGOVÝ MUŽ



HŘBITOV – ZAROSTLÁ ČÁST



HŘBITOV – KOSTEL



HŘBITOV – OBELISKY



HŘBITOV – BRÁNA



HŘBITOV – SYMBOLY

Anchor:	'Hope' or 'At Rest'. An early Christian symbol.
Angel:	The agent of God, often pointing heavenwards; also the guardian of the dead.
Bed:	A deathbed, sometimes only a pillow.
Book:	Often with a cross lying on it, symbolising faith.
Butterfly:	The Resurrection.
Circle:	Eternity, usually incorporated into the Celtic cross.
Column:	The broken column traditionally signifies mortality, the support of life being broken.
Cross:	Has several meanings, but is above all the symbol of the Christian religion.
Crown:	The emblem of the Christian martyr who may expect reward in heaven.
Cypress tree:	Mourning and death on account of its dark colour and because once cut down it never grows again.
Dove:	The Holy Ghost or peace.
Gates:	Entry into Heaven.
Hands:	When clasped are a symbol of farewell. On Jewish tombs two outstretched hands with the thumbs touching symbolise a descendant of Aaron, the High Priest (nearly all named Cohen).
Heart:	Love and devotion.
Horse:	Strength, courage or the swiftness of the passage of time.
Hourglass:	The traditional symbol of Father Time, who also carries a scythe.
Ivy:	The evergreen, symbolising immortality or friendship.
Labyrinth:	In popular usage, symbolises eternity; used in esoteric tradition to represent the inward path.
Lamb:	Innocence, sometimes used on a child's grave.
Lamp:	Immortality, knowledge of God.
Laurel:	Fame, often of a literary or artistic figure.
Lily:	Purity and innocence.
Lion:	Courage, strength, the Resurrection.
Obelisk:	Eternal life, from the Egyptian sun-worshipping symbol.
Palm:	Triumph of a martyr over death.
Passion flower:	Christ's Passion, sacrifice and redemption.
Phoenix:	Christ's Resurrection
Rocks:	The Church or Christian steadfastness.
Rose:	Sinless, usually associated with the Virgin Mary or paradise.
Scythe or sickle:	The passage of time and death.
Shell:	Pilgrimage, the badge of pilgrims who travelled to Compostella in Spain.
Ship:	The Christian church, symbolically carrying the faithful through world.
Skull:	Mortality.
Snake:	With its tail in its mouth, symbolises eternity.
Sundial:	Passage of time.
Sword:	Justice, constancy or fortitude.
Torch:	Immortality. Upturned symbolises life extinguished.
Tree:	Life, regeneration and immortality.
Urn:	Draped and empty, symbolises death, derived from classical cinerary urns. If flaming indicates new life.
Water:	A hand pouring water from a flagon may occur on Jewish tombs of the Levites whose duty in the synagogue is to pour water upon the hands of the priests.



HŘBITOV – KŘÍŽE



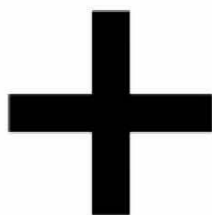
LATIN CROSS

The Latin cross is the Catholic cross symbol and is the most recognizable out of all the types of crosses.



CELTIC CROSS

The Irish Celtic Cross is heavily associated with both Ireland and the Christian religion. According to Irish folks, it's impossible not to find a Celtic cross in the country



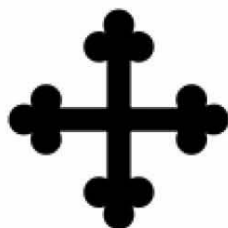
GREEK CROSS

Egyptian artists used the ankh to symbolize life both in written text and as a symbol. Egyptian gods and goddesses (including pharaohs) were always seen holding an ankh or offering one.



ANKH

Egyptian artists used the ankh to symbolize life both in written text and as a symbol. Egyptian gods and goddesses (including pharaohs) were always seen holding an ankh or offering one.



BOTTONY CROSS

A bottony cross is basically more of a heraldic cross rather than a cross related to culture, religion, or Christianity. The bottony crosses are designed in such a way that there are button-like circles at the end of them.

HŘBITOV – KŘÍŽE



AGONY CROSS

Each of the three arms of the Agony Cross comes to a sharp point like the point of a nail. The Agony Cross is symbolic of the suffering of Jesus Christ, who was nailed to a wooden cross. This type of cross is also called the Pointed Cross, the Passion Cross, or the Cross of Suffering.



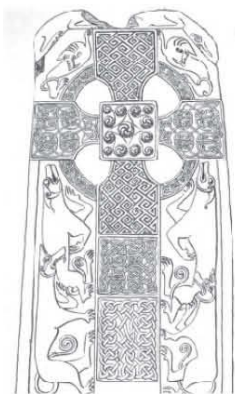
BOTONEE CROSS

Botonee is a word from the middle-French language meaning button. The Botonee Cross has a cluster of three balls, knobs, or buttons at the end of each arm. It is representing the Trinity.



CALVARY CROSS

Calvary Crosses are mounted on a platform of three steps. The ascent represents the climb Christ made to Calvary. The three steps are a reminder of the three principles of faith, hope, and charity or the three members of the Godhead: Father, Son, and Holy Ghost.



CELTIC CROSS

Early forms: cross slab,
Perthshire, Scotland



CELTIC CROSS

The Celtic cross has a ring or nimbus that connects the four arms. It originated in Ireland and Great Britain in the Early Middle Ages.

ULICE STARÉHO MĚSTA



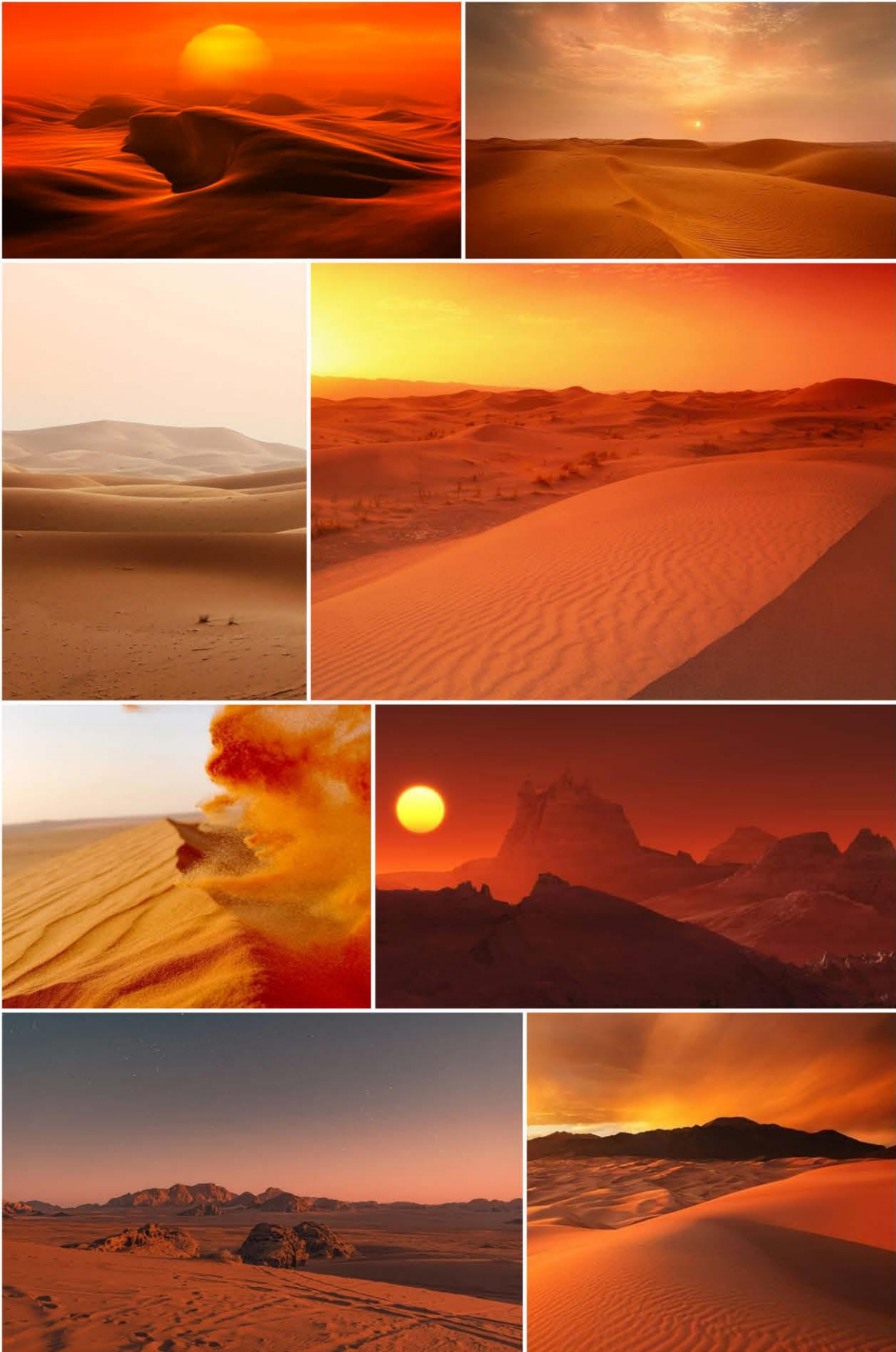
ULICE STARÉHO MĚSTA – VETEŠNICTVÍ



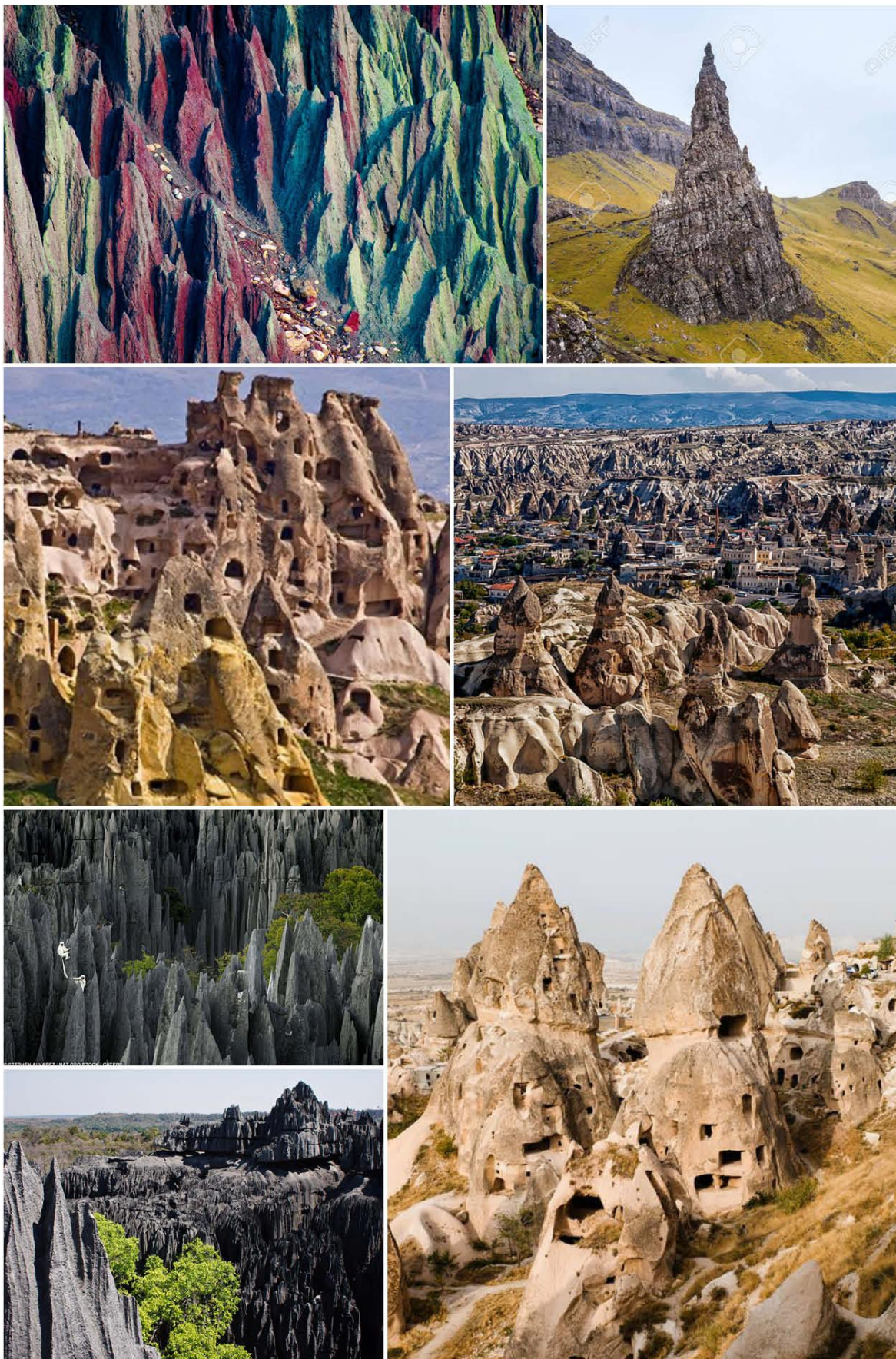
VETEŠNICTVÍ



GHÚLÍ ŘÍŠE



GHÚLÍ ŘÍŠE

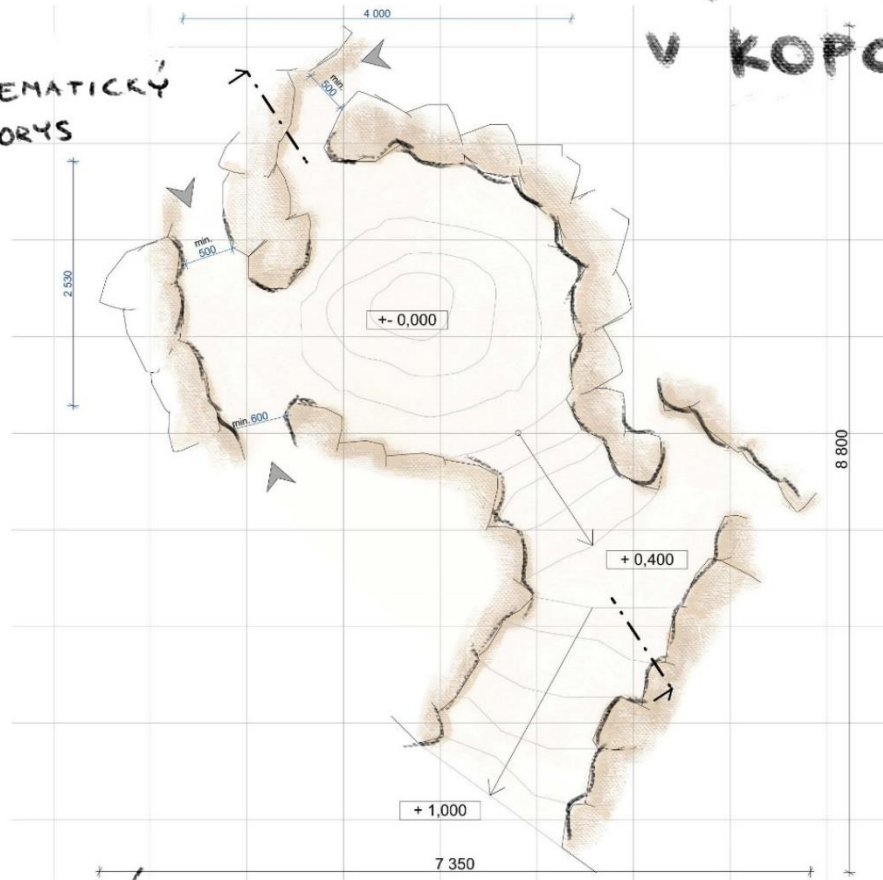


SKICI

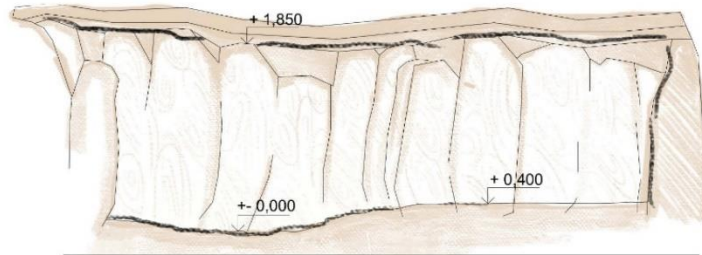


HROB V KOPCI

SCHEMATICKÝ
PŮDORYS



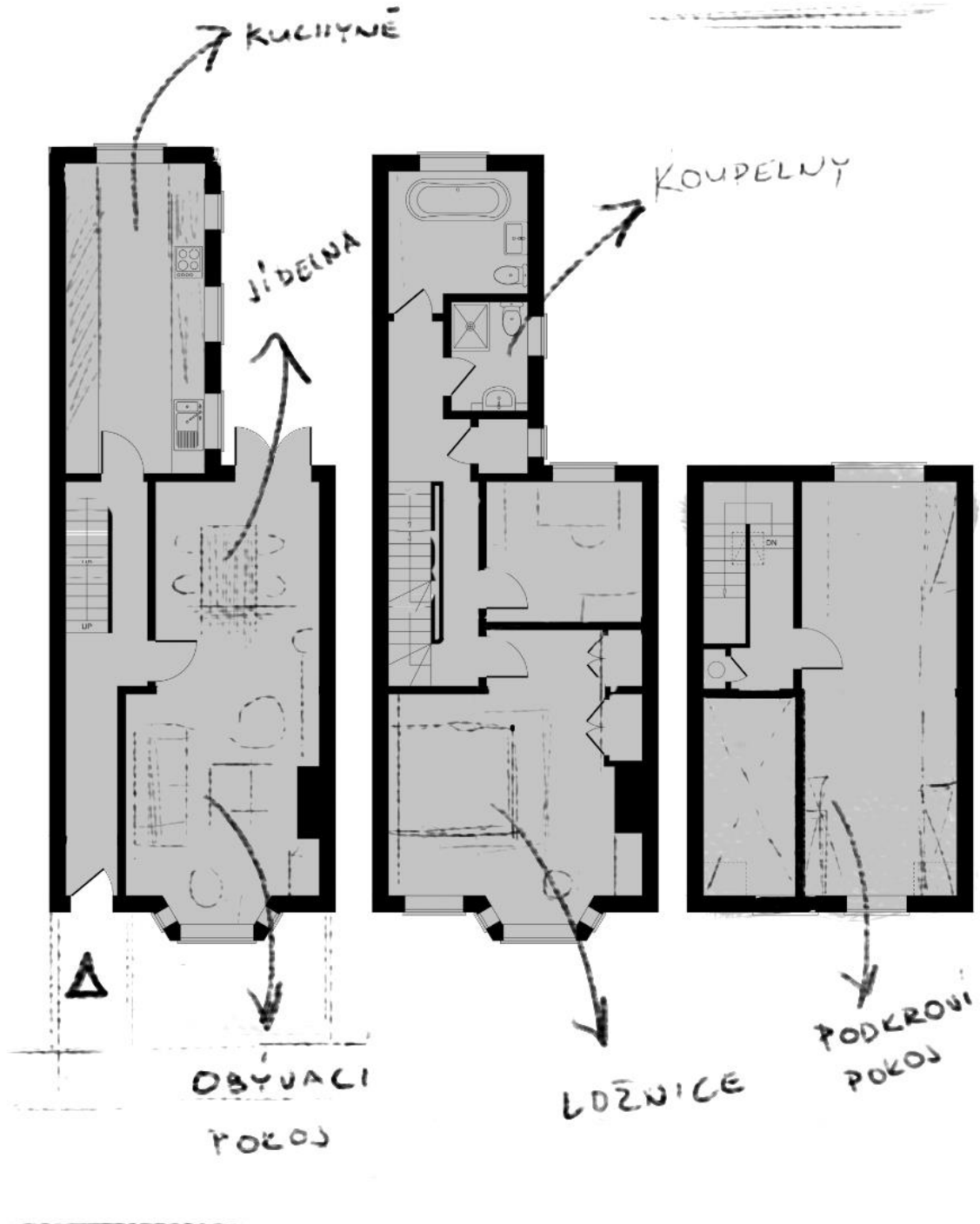
SCHEMATICKÝ
ŘEZ



TEXTURA KAMENŮ

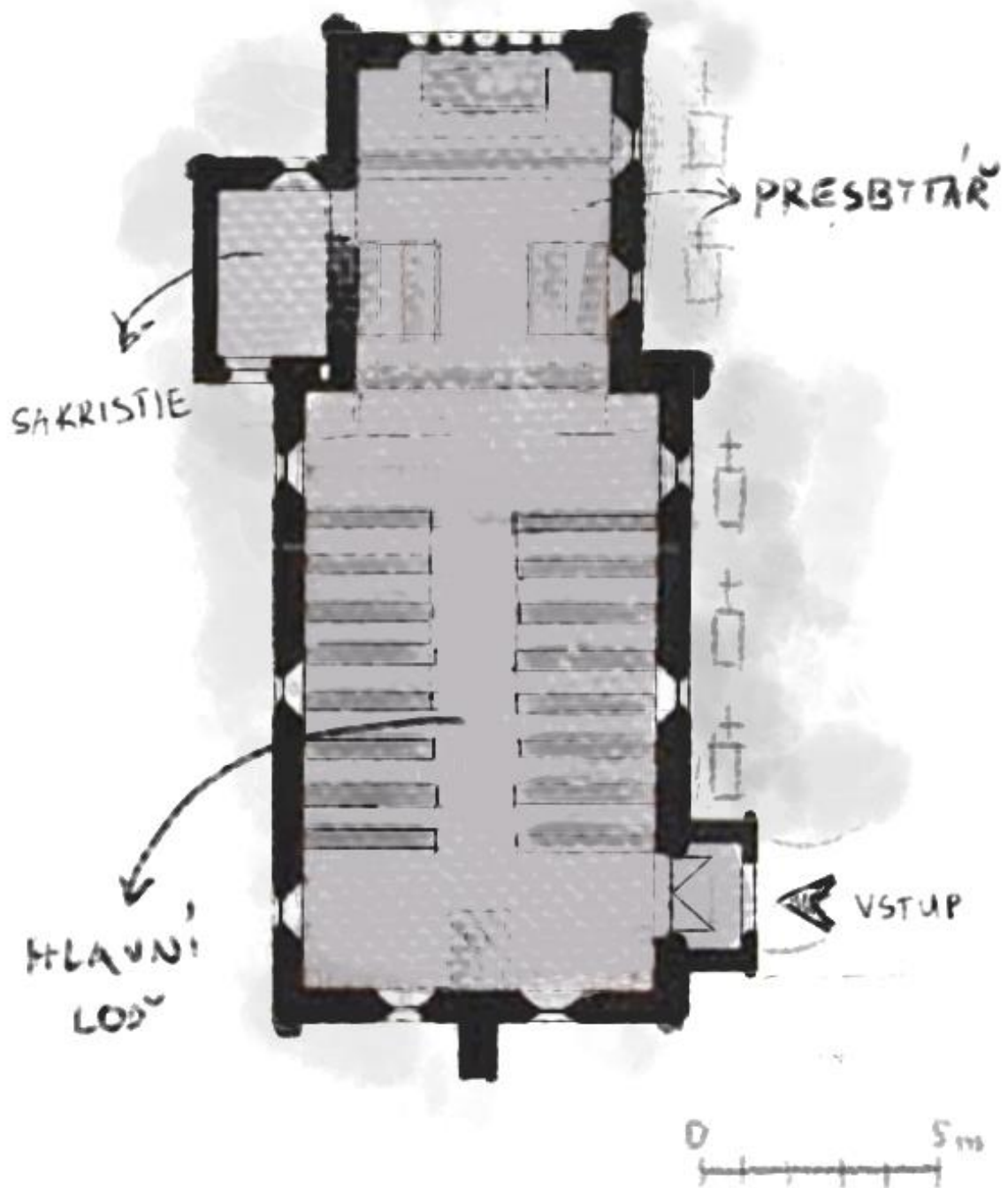


NIKŮV RODNÝ DŮM



KOSTEL NA HRBITOVĚ

SCHEMA PŮDORYSU



ZDROJE

LITERATURA

- THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

Clute, J., & Grant, J. (1997). *Encyclopaedia of Fantasy* (1st ed.). Orbit. ISBN 1-85723-368-9

James, E., & Mendlesohn, F. (2012). *The Cambridge Companion to Fantasy Literature (Cambridge Companions to Literature)* (1st ed.). Cambridge University Press.

Meller, H., & Parsons, B. (2023). *London Cemeteries: An Illustrated Guide and Gazetteer (Third Edition, New edition)*. The History Press.

INTERNETOVÉ ZDROJE

(PDF) Urban Fantasy: A Literature of the Unseen | Stefan Ekman - Academia.edu. Academia.edu - Share research [online]. Copyright ©2022 [cit. 20.08.2022]. Dostupné

z: https://www.academia.edu/39027098/Urban_Fantasy_A_Literature_of_the_Unseen

Making Your Own Fantasy Film: A Field Guide. Curated Royalty-Free Music Library - PremiumBeat [online]. Copyright © 2005 [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.premiumbeat.com/blog/fantasy-film-field-guide/>

The History of Fantasy Films - Films Ranked. Films Ranked - The Greatest Films of All Time - new lists [online]. Dostupné z: <https://www.filmsranked.com/the-history-of-fantasy-films/>

Theory and Ideology [online]. Dostupné

z: https://www.encyclopedia.com/arts/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/fantasy-films#THEORY_AND_IDEOLOGY

Studijní a vědecká knihovna v Hradci Králové [online]. Dostupné

z: https://www.svkhk.cz/SVKHK/u-nas-pdf_archiv/20120117.pdf

Urban fantasy novels: why they matter and which ones to read first. [online].

Copyright © 2010 [cit. 20.08.2022]. Dostupné

z: <https://theconversation.com/urban-fantasy-novels-why-they-matter-and-which-ones-to-read-first-137942>

[online]. Copyright © [cit. 20.08.2022]. Dostupné

z: <https://gup.ub.gu.se/file/207020>

Gender Warriors: Reading Contemporary Urban Fantasy 9789004394087 -

DOKUMEN.PUB. Digitale Bibliothek Erkenntnisse finden und austauschen. -

DOKUMEN.PUB [online]. Copyright © KONINKLIJKE BRILL NV, LEIDEN, 2019 [cit.

20.08.2022]. Dostupné z: <https://dokumen.pub/gender-warriors-reading-contemporary-urban-fantasy-9789004394087.html>

Podžánry fantasy – Wikipedie. [online]. Dostupné

z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Pod%C5%BE%C3%A1nry_fantasy#Science_fantasy

Neil Gaiman | About Neil | Biography. Neil Gaiman [online]. Dostupné

z: https://www.neilgaiman.com/About_Neil/Biography

Newbery Medal | literary award | Britannica. Encyclopedia Britannica |

Britannica [online]. Copyright © Prometheus72 [cit. 20.08.2022]. Dostupné

z: <https://www.britannica.com/art/Newbery-Medal>

Neil Gaiman Biography | Chicago Public Library. Chicago Public Library [online].

Copyright © 2022 Chicago Public Library [cit. 20.08.2022]. Dostupné

z: <https://www.chipublib.org/neil-gaiman-biography/>

Sirotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti (2016) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1935859/?ref_=ttfc_fc_tt

Miss Peregrine's Home for Peculiar Children (film) - Wikipedia. [online]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/Miss_Peregrine%27s_Home_for_Peculiar_Children_\(film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Miss_Peregrine%27s_Home_for_Peculiar_Children_(film))

The Cairnholm Filming Location: Where was Miss Peregrine's Home for Peculiar Children filmed?. Atlas of Wonders [online]. Dostupné z: <https://www.atlasofwonders.com/2016/09/filming-locations-miss-peregrines-home.html>

The Fantastical Filming Locations of Miss Peregrine's Home for Peculiar Children | Architectural Digest. Architectural Digest Homepage | Architectural Digest [online]. Copyright © 2015 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Not for sale or duplication. [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.architecturaldigest.com/story/miss-peregrines-home-for-peculiar-children-filming-locations>

The Art Of Miss Peregrine's Home For Peculiar Children Book Review - Halcyon Realms - Art Book Reviews - Anime, Manga, Film, Photography. Halcyon Realms - Art Book Reviews - Anime, Manga, Film, Photography - [online]. Dostupné z: <http://halcyonrealms.com/books/art-miss-peregrines-home-peculiar-children-book-review/>

'Miss Peregrine' and Tim Burton: The Making of a Film Fable - The New York Times. The New York Times - Breaking News, US News, World News and Videos [online]. Copyright © [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/2016/09/25/movies/tim-burton-interview-miss-peregrines-home-for-peculiar-children.html>

Good Omens' Production Designer Reveals a Hidden Message He Built Into the Set | Architectural Digest. Architectural Digest Homepage | Architectural

Digest [online]. Copyright © [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.architecturaldigest.com/story/-good-omens-production-designer-reveals-a-hidden-message-he-built-into-the-set>

Fantastic Beasts and Where to Find Them Set Designs | Architectural Digest. Architectural Digest Homepage | Architectural Digest [online]. Copyright © [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.architecturaldigest.com/story/the-magical-set-designs-of-fantastic-beasts-and-where-to-find-them>

Guillermo Del Toro Shows Off The Grotesque Practical Ghosts Of 'Crimson Peak'. /Film | Reporting the Reel World [online]. Copyright © 2022 [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/540834/guillermo-del-toro-crimson-peak-ghosts/>

Harry Potter And The Deathly Hallows CGI Breakdown - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2022 Google LLC [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=YDt2wwGzDUg&t=137s&ab_channel=The Things

Casper (1995) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0112642/?ref_=ttpl_pl_tt

33 Best Ghost Movies of All Time. Oprah Daily - Life Advice, Beauty Tips, Wellness, Entertainment [online]. Copyright ©2022, Oprah Daily LLC. All rights reserved. [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.oprahdaily.com/entertainment/tv-movies/g29027143/ghost-movies/?slide=10>

[online]. Dostupné z: <https://screenrant.com/beetlejuice-waiting-room-every-ghost/>

Purpurový vrch (2015) - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt2554274/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Omens' Production Designer Reveals a Hidden Message He Built Into the Set | Architectural Digest. Architectural Digest Homepage | Architectural Digest [online]. Copyright © [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.architecturaldigest.com/story/-good-omens-production-designer-reveals-a-hidden-message-he-built-into-the-set>

Good Omens: The Devil is in the Detail – fxguide. fxguide – vfx and 3D news [online]. Copyright © fxguide, LLC [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.fxguide.com/fxfeatured/good-omens-the-devil-is-in-the-detail/>

'Beetlejuice' Comes Home; New Prize for Vermont Filmmakers | Film | Seven Days | Vermont's Independent Voice. Seven Days | Vermont's Independent Voice [online]. Copyright © 2022 [cit. 20.08.2022]. Dostupné z: <https://www.sevendaysvt.com/vermont/beetlejuice-comes-home-new-prize-for-vermont-filmmakers/Content?oid=27489515>