

Akademie múzických umění v Praze

Divadelní fakulta

Katedra scénografie

Filmová scénografie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Vizuální zpracování a koncepce knihy
„Dvůr trnů a růží“ od autorky Sarah Janet Maas**

Ing. arch. Barbora Klapalová

Vedoucí práce: MgA. Ing. arch. Ondřej Lipenský

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, květen 2024

The Academy of Performing Arts in Prague

Theatre faculty

Department of Stage Design

Film Stage Design

MASTER'S THESIS

Visual approach and concept of the book

"A Court of Thorns and Roses" by Sarah Janet Maas

Ing. arch. Barbora Klapalová

Thesis supervisor: MgA. Ing. arch. Ondřej Lipenský

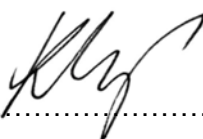
Academic title: MgA.

Prague, May 2024

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci s názvem Vizuální zpracování a koncepce knihy *Dvůr trnů a růží* od autorky Sarah Janet Maas vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne 1. 5. 2024



.....

Barbora Klapalová

Poděkování

Děkuji své rodině za bezmeznou důvěru a podporu.

Děkuji svým přátelům za to, že se mnou byli v době, kdy jsem je potřebovala.

Zejména pak Katce, Evě, Violetě, Anetě, Juliáně a v neposlední řadě Martinovi.

Děkuji svému vedoucímu Ondřeji Lipenskému za trpělivost, ochotu a citát, který mi pomohl víc, než mohl tušit.

„Minulost změnit nemůžeme, ale můžeme změnit budoucnost! Když chceš změnit budoucnost, musíš minulost hodit za hlavu!“

Interpretace surikaty Timona ze Lvího krále (1994) Ondřejem Lipenským

20. 10. 2023

Abstrakt

Tato práce se zaměřuje na vizuální přístup a pojetí knihy Sarah Janet Maasové *Dvůr z trní a růží* (2015) v kontextu filmové scénografie. Cílem je vytvořit ucelený vizuální koncept, který věrně interpretuje a rozšiřuje původní literární dílo. Práce je rozdělena do dvou hlavních částí: teoretické a praktické. Teoretická část analyzuje žánr young adult (YA) fantasy, jeho historický vývoj, klíčové tematické prvky, narativní struktury a jejich vliv na kulturní a společenský kontext. Praktická část se zaměřuje na adaptaci konkrétní knihy do vizuální podoby s důrazem na architekturu a výtvarné prvky knižního světa. Metodologicky kombinuje tradiční skicování, fotografické koláže a moderní technologie včetně umělé inteligence pro vytvoření detailních vizualizací. Výsledkem je komplexní výtvarný návrh, který ukazuje, jak se teoretické koncepty YA fantasy mohou promítnout do praktické tvorby a jak tyto příběhy mohou vnímat a interpretovat diváci. Tato práce přispívá k hlubšímu pochopení a ocenění YA fantasy jako významného kulturního fenoménu a jeho role v současné literatuře a filmu.

Abstract

This thesis focuses on the visual approach and concept of Sarah Janet Maas's book *A Court of Thorns and Roses* (2015) within the context of film stage design. The aim is to create a cohesive visual concept that faithfully interprets and expands upon the original literary work. The thesis is divided into two main parts: theoretical and practical. The theoretical part analyzes the young adult (YA) fantasy genre, its historical development, key thematic elements, narrative structures, and its impact on cultural and social contexts. The practical part focuses on adapting a specific book into a visual format, emphasizing the architecture and artistic elements of the book's world. Methodologically, it combines traditional sketching, photographic collages, and modern technologies including artificial intelligence to create detailed visualizations. The outcome is a comprehensive artistic design that demonstrates how theoretical concepts of YA fantasy can translate into practical creation and how these stories can be perceived and interpreted by audiences. This work contributes to a deeper understanding and appreciation of YA fantasy as a significant cultural phenomenon and its role in contemporary literature and film.

Obsah:

Obsah:	7
1. Úvod	10
2. Zobrazení alternativních světů ve filmech a seriálech žánru young adult fantasy	11
2.1. Úvod	12
2.2. Charakteristika žánru young adult fantasy	12
2.2.1. Rozdíl mezi literaturou pro děti, mládež a dospělé	12
2.2.1.1. Dětská literatura	12
2.2.1.2. Literatura pro mládež (YA)	13
2.2.1.3. Literatura pro dospělé	14
2.2.1.4. Rozdíl	15
2.2.2. Fantasy žánr	15
2.2.3. Historický vývoj young adult fantasy	17
2.2.3.1. Vznik a vývoj	17
2.2.3.2. Úloha ocenění a uznání	18
2.2.3.3. Vliv technologického pokroku	18
2.2.3.4. Současnost	18
2.2.4. Cílová skupina	19
2.2.5. Témata a motivy	20
2.2.6. Narativní struktura	21
2.2.7. Postavy	22
2.2.7.1. Hrdina a hrdinka	22
2.2.7.2. Mentor	22
2.2.7.3. Stín	22
2.2.7.4. Trickster	23
2.2.7.5. Shrnutí	23
2.2.8. Svět	23
2.2.8.1. Budování světa v YA fantasy	23
2.2.8.2. Funkce světa ve vývoji postavy	24
2.2.8.3. Rozmanitost a reprezentace	24
2.2.8.4. Společensko-politická témata prostřednictvím konstrukce světa	24
2.3. Fantasy pro mládež v knihách a filmech	26
2.3.1. Počátky YA fantasy ve filmu	26
2.3.2. Rozbor filmů natočených podle YA knih	27
2.3.3. Stmívání od Stephenie Meyerové	29
2.3.3.1. Prostředky použité v knize a filmu	29
2.3.3.2. Vizuální pojetí ve filmu	30
2.3.4. Griša: Světlo a stíny od Leigh Bardugo	36
2.3.4.1. Vizuální pojetí v seriálu	37
2.3.5. Harry Potter od J. K. Rowlingové	43

2.3.5.1. Vizuální pojetí ve filmu	44
2.3.6. Jeho temné esence / Temné hmoty od Philipa Pullmana	51
2.3.6.1. Vizuální pojetí v seriálu	52
2.4. Závěr	57
3. Výtvarná koncepce filmu Dvůr trnů a růží na motivy knihy Sarah J. Maas (praktická část)	58
3.1. Analýza knihy Dvůr trnů a růží	59
3.1.1. Představení knihy a autorky Sarah J. Maas	59
3.1.2. Klasické motivy	60
3.1.3. Stručný přehled děje knihy	61
3.1.4. Postavy	61
3.1.5. Analýza motivů a prvků fantasy žánru v knize	62
3.2. Stručný děj filmu	63
3.3. Tabulka scén	65
3.4. Základní koncepční rozhodnutí	68
3.5. Rozlišení jednotlivých prostředí	70
3.5.1. Jarní dvůr	70
3.5.2. Letní dvůr	70
3.5.3. Podzimní dvůr	70
3.5.4. Zimní dvůr	70
3.5.5. Dvůr pod Horou	71
3.5.6. Svět lidí	71
3.6. Popis scén a způsob realizace	75
1. Svět lidí – lov EXT	75
2. Svět lidí – trhy EXT	75
3. Svět lidí – chýše INT	76
4. Svět lidí – chýše EXT	76
5. Svět lidí – zeď EXT	76
6. Svět lidí – zeď INT	77
7. Jarní dvůr – palác EXT	77
8. Jarní dvůr – palác INT	77
9. Jarní dvůr – jídelna v paláci INT	78
10. Jarní dvůr – knihovna INT	78
11. Jarní dvůr – krásné místo EXT	79
12. Jarní dvůr – vstup do temného lesa EXT	79
13. Jarní dvůr – boj v temném lese EXT	79
14. Jarní dvůr – chodba v paláci INT	80
15. Jarní dvůr – zahrady EXT	80
16. Svět lidí – dům rodiny EXT	80
17. Svět lidí – zničený dům Clair EXT	81
18. Jarní dvůr – zničené zahrady EXT	81
19. Jarní dvůr – zničený palác EXT	81

20. Jarní dvůr – zničená chodba INT	82
21. Jarní dvůr – před tunelem EXT	82
22. Pod Horou – tunely INT	82
23. Pod Horou – trůnní sál INT	83
24. Pod Horou – trůnní sál – umučení Clair INT	83
25. Pod Horou – vězení EXT	83
26. Pod Horou – první úkol INT	84
27. Pod Horou – druhý úkol INT	84
28. Pod Horou – třetí úkol INT	84
29. Pod Horou – trůnní sál – Feyřina smrt	85
30. Jarní dvůr – před tunelem EXT	85
3.7. Výtvarný návrh	86
3.8. Způsob vytváření vizualizací	117
3.8.1. Sběr referencí	117
3.8.2. Skicování kompozice	117
3.8.3. Vytvoření koláže	118
3.8.4. Obrázky generované umělou inteligencí	118
3.8.5. Kombinování prvků	118
3.8.6. Konečné zjemnění a sjednocení	118
3.8.7. Použité nástroje	118
3.9. Obrazové reference vyobrazených prostředí	144
4. Seznam použitých zdrojů	180
4.2. Filmy a seriály	182
4.3. Knihy	182

1. Úvod

Tato práce se zabývá zkoumáním a interpretací žánru young adult (YA) fantasy, jehož popularita a vliv v literatuře i filmu v posledních desetiletích výrazně vzrostly. Práce je strukturována do dvou hlavních částí: teoretické a praktické.

V první, teoretické části se zaměřím na analýzu charakteristik YA fantasy. Prozkoumám historický vývoj žánru, jeho klíčové tematické prvky a narativní struktury a také to, jak se YA fantasy liší od jiných literárních a filmových žánrů. Součástí této části bude také zkoumání vlivu YA fantasy na širší kulturní a společenský kontext, včetně její přitažlivosti pro různé věkové skupiny čtenářů a diváků. Zaměřím se na několik vybraných knih a filmů, na kterých ukážu YA principy nalezené v předchozích částech práce.

Druhou, praktickou část věnuji konkrétnímu filmovému konceptu na základě knihy *Dvůr trnů a růží* od Sarah J. Maas spadající do YA fantasy. Zde se zaměřím na podrobnou analýzu díla. Vytvořím ucelený výtvarný vizuál, který bude srozumitelně tlumočit jednotlivé aspekty knihy budoucímu divákovi. Tato část umožní lépe pochopit, jak se teoretické koncepty YA fantasy promítají do praktické tvorby a jak tyto příběhy vnímá a interpretuje publikum.

Cílem této práce je poskytnout komplexní pohled na YA fantasy a odhalit její komplexnost a význam v současné kultuře. Práce si klade za cíl nejen analyzovat a interpretovat YA fantasy, ale také ukázat, jak tento žánr ovlivňuje a formuje naše chápání mladých dospělých, kreativity a společenských trendů.

2. Zobrazení alternativních světů ve filmech a seriálech žánru young adult fantasy

2.1. Úvod

V posledních desetiletích se žánr young adult (YA) fantasy vyvinul v jednu z nejdynamičtějších a nejpopulárnějších oblastí literatury i filmového průmyslu. Tento žánr, který se pohybuje na pomezí dětské fantasy a beletrie pro dospělé, nabízí jedinečnou směs magie, dobrodružství a emocionální hloubky, která nachází odezvu u širokého spektra čtenářů a čtenářek i diváků a divaček. Cílem této části je prozkoumat klíčové aspekty YA fantasy od jejich narativních struktur a tematických prvků až po vizuální zpracování ve filmech.

YA fantasy se často zaměřuje na příběhy o hrdinských cestách, osobním růstu a hledání identity. Poskytuje mladým dospělým prostor pro zkoumání a pochopení světa kolem nich. Díky možnosti alternativních světů se tento žánr stal platformou pro diskusi o důležitých sociálních, emocionálních a morálních otázkách.

V této části shrnu různé aspekty young adult fantasy, včetně historického vývoje, charakteristických žánrových prvků a zobrazení v populární kultuře.

2.2. Charakteristika žánru young adult fantasy

Žánr young adult fantasy zaujímá v literárním světě jedinečné postavení, neboť překlenuje propast mezi literaturou pro děti a dospělé. Tato kapitola se zabývá složitostmi, které definují a odlišují YA fantasy, od jejich kořenů a vývoje až po témata a struktury vyprávění. Zkoumá křehkou rovnováhu mezi imaginativními říšemi fantasy a nuancovaným zobrazením dospívání a zabývá se tím, jak tato vyprávění vyhovují své cílové skupině a zároveň oslovují širší publikum. Prostřednictvím zkoumání vývoje žánru, kritického přijetí a tematické rozmanitosti si tato kapitola klade za cíl osvětlit složitou souhru mezi příběhem, postavou a konstruovanými světy, které čtenáře uchvacují a zvou je do míst, kde se fantastické setkává s hluboce lidskými příběhy.

2.2.1. Rozdíl mezi literaturou pro děti, mládež a dospělé

Je nezbytné pochopit rozdíly mezi literárními kategoriemi určenými dětem, mládeži a dospělým, aby bylo možné účinně pochopit jejich jedinečné charakteristiky a cíle. Tyto kategorie se liší nejen věkovou skupinou, ale také tematickou hloubkou, složitostí vyprávění a vykreslením postav a jejich prožitků.

2.2.1.1. Dětská literatura

Dětská literatura je určena především mladším čtenářům, obvykle od kojeneckého věku do přibližně 12 let. Tento žánr se vyznačuje jednodušším vyprávěním a jazykem, díky čemuž je pro děti přístupný a poutavý. Témata se často točí kolem základních pojmů dobro versus zlo, s jasným morálním ponaučením a důrazem na fantazijní a fantastické prvky. Jak poznamenává Publishers Weekly¹, dětská literatura

¹ ROSEN |, Judith. Middle Grade and YA: Where to Draw the Line? In: *PublishersWeekly.com* [online] [cit. 02.12.2023]. Dostupné

má za úkol seznámit malé čtenáře s radostí ze čtení a často slouží jako nástroj pro učení a rozvoj.

Příklady dětské literatury:

Karlík a továrna na čokoládu (Charlie and the Chocolate Factory, 1964) od Roalda Dahla – tato kniha je typickým příkladem dětské literatury. Její jednoduchý a nápaditý příběh je určený mladšímu publiku. Kniha vypráví o Charliem Bucketovi, chudém chlapci, který vyhraje prohlídku nejúžasnější továrny na čokoládu na světě, již vede excentrický Willy Wonka. Příběh sice zkoumá témata chudoby, štěstí a ctnosti, ale činí tak skrze jednoduchou morální optiku dobra a zla, takže je pro děti přístupný a příjemný.

Děti z Bullerbynu (Alla vi barn i Bullerbyn, 1962) od Astrid Lindgrenové – kniha určená dětskému čtenáři je souborem půvabných a jednoduchých příběhů o každodenních dobrodružstvích šesti dětí žijících na třech sousedních statcích na švédském venkově. Vyprávění je přímočaré a zaměřuje se na nevinnost a radosti dětství, jako jsou školní dny, sezónní slavnosti a hravé nehody. Jazyk je přístupný, dialogy jsou srozumitelné a morální ponaučení jsou jasná, aniž by byla příliš složitá, což je ideální pro mladší čtenáře. Příběhy podporují hodnoty, jako je přátelství či prosté radosti venkovského života, a odrážejí tak lehčí, optimističtější tón, který se v dětské literatuře často objevuje.

Série knih *Mumínci* od Tove Jansson (*Muumi, 1945–1970*) – série Mumínci je oblíbený soubor knih, které barvitě líčí dobrodružství rodiny Mumínků a jejich svérázných přátel v idylickém Mumínkovském údolí. Tyto příběhy, určené především dětem, jsou zpracovány rozmarným tónem. Jde o jednoduché, přímočaré vyprávění, které podněcuje fantazii malých čtenářů. Témata přátelství, rodiny a objevování jsou zkoumána jemným způsobem, přičemž každý příběh často přináší poselství o lásce, přijetí a kráse přírody.

2.2.1.2. *Literatura pro mládež (YA)*

Literatura pro mládež je určena věkové skupině od 12 do 18 let a překlenuje mezeru mezi beletrií pro děti a literaturou pro dospělé. Značná část čtenářů je i z věkové kategorie do 25 let. Romány pro mládež se často zabývají složitějšími tématy a otázkami reálného života, které se týkají dospívajících a mladých dospělých. Patří mezi ně identita, romantika, duševní zdraví, sociální otázky a problémy přechodu z dětství do dospělosti. Styl vyprávění a jazyk jsou propracovanější než u dětské literatury, ale stále přístupné mladším čtenářům. Podle serveru Vox² má YA literatura u čtenářů často ohlas díky autentickému zobrazení zážitků a emocí dospívajících.

z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/633-58-middle-grade-and-ya-where-to-draw-the-line.html>

² GRADY, Constance. The Outsiders reinvented young adult fiction. Harry Potter made it inescapable. In: Vox [online]. 26. 6. 2017 [cit. 02.12.2023]. Dostupné

z: <https://www.vox.com/culture/2017/6/26/15841216/outsiders-harry-potter-ya-young-adult-se-hinton-jk-rowling>

Anglický termín „young adult“ literatura se vžil v českých podmínkách k a často se používá jako synonymum pro literaturu pro mládež či mladé dospělé.

Příklady literatury pro mládež:

Eragon (*Eragon*, 2002) od Christophera Paoliniho – tato kniha ztělesňuje podstatu literatury pro mládež tím, že zkoumá témata jako identita a hrdinství ve fantastickém prostředí. Eragon, mladý farmářský chlapec, objeví svůj osud dračího jezdce a čeká ho složitá cesta zahrnující bitvy, magii a boj o moc. Tento román se hluboce zabývá výzvami přechodu z dětství do dospělosti prostřednictvím pátrání hlavního hrdiny a ztělesňuje téma YA navigace světem, kde jsou hranice mezi dobrem a zlem často rozmazané. Složitost příběhu a morální dilemata, kterým Eragon čelí, oslovují své čtenáře a nabízejí propracované a zároveň přístupné dobrodružství, které rezonuje se zkušenostmi dospívání a mladé dospělosti.

Kameny osudu (*La Prophétie des Pierres*, 2002) od Flavie Bujor – román, který napsala Flavia Bujor v pouhých třinácti letech. V knize se tři dospívající dívky dostanou do světa, kde je jejich osud předpovězen dávným proroctvím. Tento román je typickou young adult fantasy, která se zabývá otázkami reálného života, jako je přátelství, oběť a hledání identity, protkanými poutavým magickým příběhem. Osobní růst jednotlivých postav a jejich boj se složitými emocionálními a společenskými problémy odráží cestu z dospívání do mladé dospělosti, což z něj činí poutavé čtení pro mladé dospělé, kteří se často potýkají s podobnými problémy.

Sabriel (*Sabriel*, 1995) od Gartha Nixe – tento román představuje sofistikovanější úroveň vyprávění s temnějšími tématy a intenzivnějšími konflikty. Hrdinka Sabriel zdědí titul Abhorsena a musí se vydat do světa mrtvých, aby zachránila svého otce. Kniha obsahuje prvky nekromancie, magických artefaktů a hrdinčiny snahy o sebepoznání. Je určena starším dospívajícím a zabývá se složitými tématy života, smrti a odolnosti, což odráží hlubší složitost vyprávění, která se v beletrii pro mládež očekává.

2.2.1.3. Literatura pro dospělé

Literatura pro dospělé je určena dospělým čtenářům a vyznačuje se složitými tématy, propracovanými příběhy a hlubším zkoumáním lidských zkušeností a společenských problémů. Jazyk a vypravěčské postupy jsou propracovanější a často vyžadují vyšší úroveň čtenářského porozumění a zapojení. Literatura pro dospělé umožňuje složitější a podrobnější zkoumání témat a často se zabývá psychologickými a emocionálními aspekty postav způsobem, který je obvykle hlubší než v literatuře pro mládež nebo pro děti.³

Příklady literatury pro dospělé:

Píseň ledu a ohně (*A Song of Ice and Fire*, 1996–2011) od George R. R. Martin je série knih je proslulá svými spleťnými politickými zápletkami, obrovským množstvím

³ WELLS, April Dawn. THEMES FOUND IN YOUNG ADULT LITERATURE: A COMPARATIVE STUDY BETWEEN 1980 AND 2000.

postav a morálními složitostmi, ve kterých se pohybují. Na rozdíl od typické YA fantasy, která se může soustředit na příběh dospívání nebo osobního růstu hlavního hrdiny, *Hra o trůny* nabízí brutální pohled na svět plný bojů o moc, zrady a bezútěšného realismu. Burcuje čtenáře svým neúprosným líčením důsledků moci a často tragické reality vůdcovství a vládnutí. Hloubka historické a politické analýzy v kombinaci se zralými tématy, jako je sexuální politika a drsnost života, je určena právě dospělým čtenářům. Složitost vyprávění a mnohvrstevnaté charakterové oblouky poskytují výrazně dospělý pohled na témata, která se mohou objevit i v YA literatuře, ale jsou zpracována s komplexností a realismem, které vyžadují sofistikované porozumění.

Série *Zaklínač* (*Wiedźmin*, u nás 1992–2000) od Andrzeje Sapkowského je příkladem fantasy literatury pro dospělé, která se vyznačuje hlubokým zkoumáním morální nejednoznačnosti a komplexním vývojem postav. Na rozdíl od mnoha románů pro mládež, které mohou představovat černobílejší morální krajinu, *Zaklínač* čtenáře vtáhne do světa, kde dobro a zlo jsou často nerozlišitelné. Hlavní hrdina Geralt z Rivie se pohybuje v šedém spektru a činí rozhodnutí, která odrážejí náročná etická dilemata skutečného života dospělých. Tato série se zabývá tématy xenofobie, politické korupce a dopadů války a představuje je optikou, která vyžaduje zralé pochopení nuancí lidského chování a společenských složitostí. Složitost vyprávění a hutný děj série navíc vyžadují intelektuální nasazení, které se obvykle očekává od dospělého publika, což z ní činí příkladné dílo fantasy literatury pro dospělé.

2.2.1.4. Rozdíl

Lze shrnout, že literární žánry jsou zřetelně rozděleny tak, aby vyhovovaly různým kognitivním úrovním a věkovým skupinám. Dětská literatura seznamuje mladé lidi s četbou prostřednictvím jednoduchých příběhů a jasných morálních ponaučení. Literatura pro mládež překlenuje propast mezi jednoduchými tématy dětských knih a složitými příběhy literatury pro dospělé. Zkoumá témata, jako je identita, romantika a výzvy spojené s dospíváním, a autenticky zobrazuje přechodné zkušenosti svých hrdinů. Literatura pro dospělé se mezitím pouští do složitých témat s propracovaným příběhem a vyžaduje vyšší úroveň čtenářského zapojení. Každá kategorie slouží jedinečným potřebám svého publika a přispívá k literárnímu spektru perspektivami vhodnými pro různé životní etapy.

2.2.2. Fantasy žánr

Žánr fantasy je literární a filmová kategorie, která se vyznačuje vytvářením imaginárních světů a příběhů s magickými, nadpřirozenými a mýtickými prvky. Tyto prvky jsou pro vyprávění klíčové a často zpochybňují konvenční zákony reality, jak je známe. Fantasy představuje realitu, v níž magie a nadpřirozené jevy hrají klíčovou roli a často určují motivace postav a vývoj děje. V tomto žánru se to, co se v našem světě zdá nepravděpodobné, stává normou, což autorům a tvůrcům umožňuje zkoumat hranice běžného vnímání. Zabývají se tématy, jako je dobro versus zlo, hrdinství, oběť a proměna v bezbřehých fantastických říších. Tento výrazný aspekt žánru poskytuje platformu pro hlubší zamyšlení nad lidskými emocemi

a společenskými otázkami a umožňuje čtenářům nebo divákům zabývat se problémy reálného života ve zcela novém a nápaditým kontextu.

Fantasy prvky jsou charakteristické rysy, které definují žánr fantasy a zahrnují aspekty, které se odchyľují od realistických a hmatatelných norem našeho světa. Mezi tyto prvky patří magické síly, mýtické bytosti, jako jsou draci a elfové, fantastické říše, které fungují podle vlastních zákonů, a nadpřirozené jevy, které se vymykají vědeckému vysvětlení. Tyto prvky umožňují vyprávění překračovat hranice každodenní reality a nabízejí jedinečný prostředek pro zkoumání složitých témat z abstraktní a často metaforické perspektivy. Začleněním těchto prvků do svých vyprávění poskytují tvůrci fantasy bohatý pohlcující zážitek, který zpochybňuje konvenční myšlení a otevírá nové možnosti vyprávění. Toto zkoumání umožňuje diferencovaně zkoumat otázky, jako je morálka, identita a lidský úděl, zasazené do neomezených možností imaginárních světů.

V oblasti fantasy spočívá její kouzlo v tom, že se odděluje od všednosti a vytváří příběhy, v nichž se nepravděpodobné stává hmatatelným. Jak uvádí James Walters v knize *Fantasy film: A Critical Introduction*, fantasy překračuje pouhé zobrazování nadpřirozena; vytváří narativní prostor, kde je nemožné normalizováno v kontextu příběhu, na rozdíl od žánrů, jako je science fiction nebo magický realismus, které své „nemožnosti“ ukotvují ve vědecky věrohodném, respektive symbolicky interpretačním rámci. Ve fantasy se mechanismy, které pohánějí vyprávění, vzpírají empirickému vysvětlení a zvou diváky do světů, které se řídí vlastní vnitřní logikou a pravidly. Toto osvobození od konvenčních omezení reality umožňuje hlubší zkoumání témat fantastickou optikou a zrcadlí dilemata reálného světa v prostředí, jež je neomezené nám známými fyzikálními zákony a společenskými strukturami.⁴

Katherine A. Fowkesová v knize *The Fantasy Film* zdůrazňuje schopnost tohoto žánru mísit mýty, legendy a folklór se současným vyprávěním a vytvářet tak prostor, v němž jsou tradiční příběhy nově pojímány a interpretovány (Fowkes, 2010). Tato reimaginace je patrná ve způsobu, jakým fantasy začleňuje prvky starověkých mýtů do moderního vyprávění, které rezonuje s diváky napříč různými kulturami a časovými obdobími.

Přitažlivost tohoto žánru spočívá také v jeho všestrannosti. Jak uvádějí Kristin Thompsonová a David Bordwell v knize *Film History: An Introduction*, fantasy se může prolínat s různými dalšími žánry, včetně romantiky, dobrodružství a hororu, čímž oslovuje různorodé publikum (Thompson & Bordwell, 2003). Tato všestrannost umožňuje fantasy zkoumat složitá témata, jako je hrdinství, moc a identita, v mnoha prostředích, od mýtických zemí až po dystopické budoucnosti.

Ústředním prvkem žánru fantasy je vytváření alternativních světů, které, jak zdůrazňuje Fowkes, jsou často stejně nedílnou součástí vyprávění jako samotné postavy. Tyto světy nejsou pouhými kulisami, ale jsou prodchnuty vlastními pravidly, historií a kulturou a poskytují bohatou tapiserii pro vyprávění. Složitě budování světa, které můžeme vidět v dílech, jako je série *Harry Potter* J. K. Rowlingové nebo trilogie

⁴ WALTERS, James. *Fantasy film: a critical introduction*. Oxford New York: Berg, 2011.

His Dark Materials Philipa Pullmana, ukazuje schopnost tohoto žánru vytvářet detailní a věrohodné světy, které uchvacují představivost (Rowlingová, 1997; Pullman, 1995).

2.2.3. Historický vývoj young adult fantasy

Young Adult Fantasy je subžánr fantasy literatury určený čtenářům ve věku 12 až 18 let. Tento žánr kombinuje prvky fantasy, jako jsou magické světy, nadpřirozené schopnosti a mýtické bytosti, s osobními a společenskými problémy, kterým čelí mladí dospělí. Podle Cathi Dunn MacRaeové v knize *Presenting Young Adult Fantasy Fiction* se „YA fantasy vyznačuje tím, že hlavní hrdinové často procházejí procesem osobního růstu a sebepoznání, což odráží přechod z dětství do dospělosti“ (MacRae, 1998). Tento žánr nejen baví, ale také slouží mladým lidem jako médium pro zkoumání a vyjadřování jejich obav, tužeb a nejistot.⁵

Žánr young adult fantasy prošel v průběhu desetiletí dynamickým vývojem a z jednoduchých dobrodružných příběhů se stal komplexním vyprávěním, které se zabývá hlubokými tématy důležitými pro mladé dospělé i širší společnost. Tato proměna byla ovlivněna měnícími se společenskými normami, technologickým pokrokem a měnícími se zájmy cílové skupiny.

2.2.3.1. Vznik a vývoj

YA fantasy, jak ji chápeme dnes, se začala formovat v polovině 20. století, ačkoli její kořeny lze vysledovat již v dřívějších dílech určených dětem, která obsahovala prvky fantasy. Výrazný posun směrem k žánru specificky zaměřenému na mladé dospělé se často připisuje vydání knihy Susan Eloise Hinton *The Outsiders* v roce 1967, která znamenala odklon od příběhů psaných pro děti k dospělejším, tematickým průzkumům vhodným pro dospívající.⁶

V 70. a 80. letech 20. století se žánr začal diverzifikovat a zkoumat různá témata optikou fantasy. Tato desetiletí byla poznamenána vznikem „problémových románů“, které se zabývaly skutečnými problémy mladých dospělých, včetně zneužívání drog, rozvodů a krizí identity. Fantasy prvky se používaly jako metafory těchto problémů a poskytovaly nárazník, který umožňoval jejich zkoumání způsobem, který byl pro mladé čtenáře poutavý a emocionálně bezpečný.

V 90. letech 20. století a na počátku 21. století se žánr fantasy pro mládež dále rozšířil a zpestřil a autoři jako J. K. Rowlingová a Philip Pullman vytvořili bohatě propracované světy, které našly odezvu u čtenářů všech věkových kategorií. Série *Harry Potter* od Rowlingové, která sleduje mladého čaroděje, jenž se na bradavické škole vyrovnává s problémy magie a morálky, se stala celosvětově známou díky své

⁵ MACRAE, Cathi Dunn. *Presenting young adult fantasy fiction*. New York : London: Twayne Publishers ; Prentice Hall International, 1998.

⁶ AUGUST, Jude. *How “The Outsiders” Became the Origin of YA Literature* [online]. 2022 [cit. 01.04.2024]. Dostupné z: <https://medium.com/@judeaugust/how-the-outsiders-became-the-origin-of-ya-literature-d8636a971ea6>

přitažlivosti pro různé věkové skupiny a díky tomu, že spojuje kouzelnické dobrodružství se zkouškami dospívání. Podobně i série Philipa Pullmana *Jeho temné esence / Temné hmoty (His Dark Materials, 2005)* počínaje *Zlatým kompasem* (mimo USA známým pod názvem *Northern Lights*), zkoumá složitá témata teologie, filozofie a autority prostřednictvím dobrodružství mladé Lyry Belacquové v prostředí multivesmíru. Tato díla ukázala, že fantasy pro mládež může být komerčně úspěšná i kriticky oceňovaná, neboť spojuje složitě budování světa s hlubokými tématy morálky, oběti a dospívání.

2.2.3.2. Úloha ocenění a uznání

Významnou roli v rozvoji YA fantasy sehrálo uznání prostřednictvím ocenění. Ocenění, jako je Newberyho medaile a cena Margaret A. Edwardsové, zdůraznila význam tohoto žánru a jeho přínos literatuře. Tato ocenění nejen přitáhla pozornost k žánru, ale také povzbudila autory, aby posouvali hranice vyprávění, zkoumali složitá témata a představovali rozmanité postavy. Mezi takové knihy patří například *V pasti času (A Wrinkle in Time, 1962)* od Madeleine L'Engle oceněné Newberyho medailí a dalšími cenami již v roce 1963 či *Koruna hrdinů (The Hero and the Crown, 1984)* od Robina McKinleyho se stejným oceněním.

2.2.3.3. Vliv technologického pokroku

Technologický pokrok a internet významně ovlivnily žánr YA fantasy. Online platformy usnadnily vznik fanouškovských komunit a umožnily větší interakci mezi autory a čtenáři. Tato interaktivita vedla k rozšíření žánru do multimediální oblasti, včetně filmových adaptací, videoher a zážitků ve virtuální realitě, čímž se rozšířila jeho přitažlivost a dostupnost, jak je vidět na vývoji platform jako Pottermore, které prohloubily zapojení do světa Harryho Pottera. Stejně tak série *Zaklínač* získala popularitu díky své videoherní adaptaci od studia CD Projekt RED, což vedlo k úspěšnému seriálu Netflixu, a to navzdory dřívějším, méně úspěšným pokusům o adaptaci této látky (*Wiedźmin, 2002*). Online platformy, jako je Archive of Our Own (AO3), které se zaměřují na fanfikce rozvíjející populární světy knih a filmů či role-playingové komunity, rozšířily hranice žánru a umožnily fanouškům vytvářet a sdílet vlastní příběhy.

Významným příkladem v rámci žánru YA fantasy je série *Nástroje smrti (The Mortal Instruments, 2007–2014)* od Cassandry Clare. Clare se zpočátku prosadila v online komunitách fanoušků a její dílo se vyvinulo ve velmi úspěšnou knižní sérii, která se dočkala filmové i televizní adaptace. Tato trajektorie ukazuje, jak mohou digitální platformy posunout fantasy pro mládež z niky fanouškovských základů k širokému mainstreamovému úspěchu. Tyto příklady podtrhují významný vliv digitálních technologií na rozšíření a diverzifikaci dosahu a zapojení YA fantasy.

2.2.3.4. Současnost

Historický vývoj fantasy pro mládež od přímočarých příběhů ke složitým vyprávěním ukazuje, že žánr dokáže odrážet složitost, s níž se potýká jeho publikum. Jak fantasy pro mládež dozrávala, poskytovala mladým dospělým platformu pro orientaci ve stále

složitějším světě a jeho interpretaci. Tento žánr se vyznačuje tím, že se zaměřuje na dospívající, kteří řeší mimořádné výzvy ve fantastických říších, a prolíná se s tématy identity, morálky a odolnosti.

Současně s tím se objevuje fikce pro nové dospělé (New Adult – NA), která je určena zejména pro věkovou kategorii 18 až 29 let a představuje paralelní vývoj. Fikce pro dospělé se zabývá přechodem do plné dospělosti a řeší témata, jako je volba povolání, osobní vztahy a společenské role, a často obsahuje explicitnější zkoumání sexuality a osobní autonomie, což jsou oblasti, které se ve fantasy pro mládež objevují méně často. NA fantasy se zabývá složitostí moderních vztahů, otázkami duševního zdraví a společenskými očekáváními tak, jak to tradiční YA fantasy nedělá.

Posun společenských norem směrem k větší otevřenosti a přijímání různých identit vedl k inkluzivnějšímu ztvárnění postav a vztahové dynamiky v NA fantasy, což odráží širší spektrum lidských zkušeností. Technologický pokrok také změnil způsob konzumace vyprávění. Rozmach internetu a digitálních komunikačních platforem proměnil zapojení čtenářů do literatury a vytvořil živé komunity kolem sérií, jako je *Dvůr trnů a růží* Sarah J. Maasové. Tyto platformy umožňují fanouškům ponořit se hlouběji do fantasy světů a v reálném čase diskutovat o všem od vývoje postav až po teorie zápletky. Dostupnost elektronických knih a audioknih rozšířila čtenářům přístup k širšímu spektru knih, včetně NA beletrie.

Díla Sarah J. Maasové jako *Dvůr trnů a růží* (*A Court of Thorns and Roses*, 2015) a *Skleněný trůn* (*Throne of Glass*, 2012) jsou příkladem prolínání tradičních fantasy prvků s emocionální a sociální složitostí typickou pro new adult beletrii. Její příběhy, jako například *Dvůr trnů a růží* a *Skleněný trůn*, přesahují rámec coming-of-age fantasy a noří se do reality mladé dospělosti, čímž oslovují dospívající publikum. Tyto série nejenže nadále posouvají hranice YA fantasy, ale také odrážejí růst žánru a jeho rostoucí přitažlivost pro starší demografickou skupinu.

2.2.4. Cílová skupina

Cílovou skupinou fantasy pro mládež jsou především adolescenti až mladí dospělí do věku 15 až 25 let (dříve byla tato škála mezi 12 a 18 let)⁷. Přitažlivost YA fantasy však tyto věkové hranice překračuje a přitahuje širší publikum. Dotýká se tak tématu nové žánrové skupiny zmiňované v předchozí kapitole, a to new adult (NA) fiction, posouvající cílovou skupinu od 18 do 29 let. Tento žánr rezonuje se svým hlavním publikem prostřednictvím témat sebepoznání, boje o identitu a prvních zkušeností s láskou nebo ztrátou⁸.

Za zmínku stojí také crossoverová přitažlivost YA fantasy pro dospělé publikum. Crossoverová atraktivita v tomto kontextu znamená schopnost žánru zaujmout a přitáhnout nejen cílové publikum mladých dospělých, ale také čtenáře mimo tuto skupinu, zejména dospělé. Studie, na kterou upozornil časopis *Publishers Weekly*,

⁷ CART, MICHAEL. From insider to outsider: The evolution of young adult literature. *Urbana*. roč. 2001, č. 2.

⁸ WALTERS, James. *Fantasy film*.

odhalila, že významné procento YA literatury si kupují dospělí, což svědčí o širší přitažlivosti žánru i mimo jeho cílovou demografickou skupinu⁹. Tento přesah se přičítá propracovanému vyprávění příběhu, komplexním postavám a univerzální přitažlivosti témat tohoto žánru.

Souhrnně lze říci, že cílová demografie YA fantasy se vyznačuje svou proměnlivostí a oslovuje široké spektrum publika díky svým relativním tématům a inkluzivnímu zastoupení.

2.2.5. Témata a motivy

Žánr young adult fantasy je bohatý na různorodá témata a motivy, které hluboce rezonují s publikem. Ústřední roli mezi nimi hraje zkoumání identity, cesta za sebepoznáním a výzvy spojené s přechodem z dospívání do dospělosti. Jak uvádí James Walters v knize *Fantasy film: A Critical Introduction*, tato témata se často prolínají s fantastickými prvky a poskytují jedinečnou optiku, skrze kterou mohou mladí dospělí zkoumat a chápat své vlastní zkušenosti¹⁰.

Dalším převládajícím tématem YA fantasy je boj mezi dobrem a zlem, který často slouží jako pozadí pro morální a etický růst hlavního hrdiny. Toto téma se netýká pouze vnějších konfliktů, ale také vnitřních bojů, kdy se postavy potýkají se svým smyslem pro dobro a zlo, jak poznamenává Katherine A. Fowkesová v knize *The Fantasy Film*¹¹. Tento motiv je často spojovaný s dalším principem, a to hrdinovou cestou (The hero's journey), o kterém se zmiňují v další kapitole.

Častým motivem YA fantasy je také láska a romantika, které jsou často zobrazovány jako významný aspekt cesty hlavního hrdiny či hrdinky. Tato vyprávění často zkoumají první lásky, zlomená srdce a složitost vztahů, čímž nabízejí mladému čtenářstvu relevantní emocionální zážitky¹².

Dalším opakujícím se motivem je koncept moci a jejího zodpovědného užívání. V YA fantasy se často objevují hrdinové, kteří se musí naučit ovládat své nově nabyté schopnosti nebo se orientovat ve světě, kde je dynamika moci ústředním prvkem děje. Toto téma je často využíváno ke zkoumání širších společenských a politických otázek, což odráží schopnost žánru zabývat se složitými a současnými tématy¹³. Jako klasickou ukázkou tohoto tématu můžeme zvolit sérii *Harry Potter* od J. K. Rowlingové. Hlavní hrdina je mladý čaroděj, který se musí naučit ovládat svou kouzelnickou moc a zároveň čelit zlu v podobě lorda Voldemorta, který magii využívá

⁹ New Study: 55% of YA Books Bought by Adults. In: *PublishersWeekly.com* [online] [cit. 02.12.2023]. Dostupné

z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/53937-new-study-55-of-ya-books-bought-by-adults.html>

¹⁰ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Film history: an introduction*. New York, NY: McGraw Hill Education, 2019.

¹¹ FOWKES, Katherine A. *The fantasy film*. Chichester, U.K. ; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010.

¹² MCIVOR, Freya. *Explore the Themes and Genres of Young Adult Books* [online]. 2016 [cit. 10.12.2023]. Dostupné

z: <https://blog.whsmith.co.uk/explore-the-themes-and-genres-of-young-adult-books/>

¹³ ROSEN J, Judith. *Middle Grade and YA*.

k ovládní a ničení. Série zkoumá, jak lze moc využít k dobru i zlu, a zdůrazňuje důležitost volby a morální integrity při rozhodování, jak s ní zacházet.

Lze říci, že témata a motivy v YA fantasy jsou mnohotvárné a dynamické, což odráží schopnost žánru zabývat se řadou otázek relevantních pro jeho publikum. YA fantasy poskytuje bohatou vypravěčskou půdu pro zkoumání složitých lidských zkušeností, od osobního růstu až po společenské výzvy.

2.2.6. Narativní struktura

Struktura vyprávění ve fantasy pro mladistvé je klíčovým prvkem, který utváří příběh a provází čtenáře spletitými příběhy tohoto žánru. YA fantasy často využívá vyprávění o dospívání, kdy se hlavní hrdinka vydává na cestu, která vede k osobnímu růstu a sebepoznání. Tato struktura není pouhým lineárním postupem, ale je bohatá na výzvy, nezdary a triumfy, které odrážejí složitou cestu dospívání.

Jednou z běžných narativních struktur v YA fantasy je hrdinova cesta neboli monomytus, jak ji nastínil Joseph Campbell. Tato struktura zahrnuje fáze, jako je volání za dobrodružstvím, překročení prahu, zkoušky a útrapy a nakonec návrat. Příkladem této struktury jsou YA fantasy romány, jako je série *Harry Potter* od J. K. Rowlingové a *Hladové hry* od Suzanne Collinsové, kde hlavní hrdinové procházejí během svých dobrodružství významnou proměnou¹⁴. Konkrétní příklad může být i kniha *Eragon* (2002) od Christophera Paoliniho. Zahrnuje fáze jako odchod, zasvěcení a návrat, kdy se hrdina, původně prostý farmářský chlapec, vyvine v mocného dračího jezdce. Prostřednictvím výzev a spojenců prochází Eragon morálním vývojem a zápasí s pojmy dobra a zla. Tato cesta podtrhuje nejen vnější boje, ale i vnitřní vývoj hlavního hrdiny.

Další pozoruhodnou narativní strukturou je bildungsroman, příběh osobního vývoje a zrání. V YA fantasy se tato struktura často prolíná s fantastickými prvky, díky čemuž růst hlavního hrdiny odráží magický nebo dystopický svět, kterým se pohybuje. Tato souhra vývoje postavy a fantastického prostředí obohacuje vyprávění a činí z něj pro čtenáře poutavou cestu¹⁵.

YA fantasy také často zahrnuje více perspektiv a nelineární vyprávění, což nabízí komplexnější a mnohotvárnější pohled na příběh. Série jako *Temné hmoty (His Dark Materials, 2005)* od Philipa Pullmana využívá těchto technik k vybudování bohatě vrstevnatého světa s provázanými zápletkami a postavami, což ještě umocňuje hloubku a rozsah vyprávění¹⁶.

Struktura vyprávění je v YA fantasy zásadní složkou, která nejenže pohání děj kupředu, ale také hluboce zapojuje publikum a umožňuje mu vžít se do postav a vytvořit si s nimi silné emocionální pouto. Prostřednictvím různých narativních

¹⁴ CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. London: Fontana, 1993.

¹⁵ MCIVOR, Freya. *Explore the Themes and Genres of Young Adult Books*.

¹⁶ PULLMAN, Philip. *The golden compass*. New York: Alfred A. Knopf ; Distributed by Random House, 1996.

technik splétá YA fantasy příběhy, které jsou nejen poutavé, ale také rezonují se zkušenostmi a výzvami svého publika.

2.2.7. Postavy

Postavy nejen pohánějí příběh kupředu, ale také ztělesňují různé archetypy odrážející univerzální lidské zkušenosti, které umožňují čtenářstvu se více vcítit do jednotlivých postav. Tyto archetypy překlenují propast mezi diváky a fantastickým světem, prohlubují naše porozumění motivacím postav a umožňují čtenářům vidět sebe sama ve fantasy příběhu.

Postavy v YA fantasy literatuře slouží jako zprostředkovatelé zkušeností, emocí a výzev typických pro přechodné období dospívání. Jak poznamenává April Dawn Wells ve své studii *Themes found in young adult literature: a comparative study between 1980 and 2000*, postavy často čelí situacím, které odrážejí reálné životní výzvy, jako jsou rodinné problémy, první lásky a hledání identity. Tato ztotožnění umožňují čtenářům prožít vlastní zkušenosti a přemýšlet o nich prostřednictvím fiktivních postav.

Představím zde postavy obvyklé pro YA literaturu.

2.2.7.1. Hrdina a hrdinka

Archetyp hrdiny nebo hrdinky je pro YA fantasy stěžejní a zobrazuje postavy, které čelí výzvám a překonávají je, což vede k významnému osobnímu růstu. Tato cesta, inspirovaná monomýtem Josepha Campbella, zahrnuje opuštění domova, členění zkouškám, získání odměny a návrat domů, ale se změněným vnímáním. V knize Sarah J. Maasové *Dvůr tmů a růží* se Feyre Archeron z pouhé přeživší dívky stává mocnou postavou magické říše a představuje se jako hrdinka, která ztělesňuje odvahu, odolnost a schopnost hluboké změny.

2.2.7.2. Mentor

Mentoři vedou hrdinu, nabízejí mu moudrost, podporu a někdy i magické pomůcky. V *Letopisech Narnie (The Chronicles of Narnia, 1950–1956)* od C. S. Lewise působí Aslan jako mentor sourozenců Pevensieových, jeho vedení a moudrost jsou klíčové pro jejich úspěch a růst jako vůdců v Narnii. Smrt mentora uvrhne hrdinu do hluboké krize. Během ní však hrdina objeví novou naději a odvahu, aby se postavil výzvám.

2.2.7.3. Stín

Archetyp Stínu, který představuje antagonistu, ztělesňuje temné stránky hrdiny nebo společnosti a často představuje významný vnější nebo vnitřní konflikt. Stín například ztělesňuje lord Voldemort v knize *Harry Potter (Harry Potter, 1997 – 2007)* od J. K. Rowlingové, který představuje nejtemnější prvky kouzelnického světa a Harryho cestu k sebepoznání a odvaze.

2.2.7.4. Trickster

Šprýmaři či tricksteři představují nepředvídatelnost, zpochybňují normy a často používají humor nebo podvod k ovlivnění výsledků. V knize Ransoma Riggse *Sírotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti* (*Miss Peregrine's Home for Peculiar Children*, 2012) je Millard Nullings díky své neviditelnosti v roli trickstera, který rafinovaně řídí události a poskytuje nečekanou pomoc.

2.2.7.5. Shrnutí

Archetypální postavy YA fantasy, jako jsou hrdinové, rádci, stíny a tricksteři, obohacují vyprávění a podporují hlubší spojení s publikem. Prostřednictvím těchto univerzálních postav se s nimi čtenáři lépe identifikují, díky čemuž fantastické říše dosahují v naší představivosti realistických rozměrů.

2.2.8. Svět

Ve světě fantasy literatury pro mládež je vytváření jedinečných, pohlcujících světů důkazem kreativity a hloubky tohoto žánru. Tyto říše, od temně okouzlujících krajin až po rozmarná, ale hluboká pohádková prostředí, slouží nejen jako dějiště dobrodružství postav, ale odrážejí také složitost a podivuhodnost našeho vlastního světa. Thomas Koebner ve své analýze fantasy žánrů zdůrazňuje transformační sílu fantasy prostředí. Tvrdí, že taková prostředí díky odtržení od konkrétních míst a časů zprostředkovávají existenciální lidské zkušenosti, jako je láska, nenávisť, zrození, smrt, mír, válka, věrnost a zrada. Toto vyprávěcí odloučení umožňuje univerzální zkoumání těchto témat bez omezení reality a nabízí čtenářům nespočet příležitostí k proniknutí do témat moci, identity a odolnosti. Tato souhra mezi vývojem postav a fantastickým prostředím obohacuje vyprávění, činí z něj pro čtenáře poutavou cestu a ukazuje schopnost žánru zkoumat hluboké tematické prvky v rámci nápaditě vytvořených vesmírů.

Čerpání z rozmanitého spektra fantasy subžánrů obohacuje vypravěčskou komplexnost fantasy literatury pro mládež. Jak uvádí Kristian Moen v knize *Film and Fairy Tales: The Birth of Modern Fantasy*, prolínání historických prvků s fantastickými umožňuje znovu si představit minulost, která vypovídá jak o magii, tak o realitě lidské zkušenosti. Tato složitá souhra fantastických a historických prvků podtrhuje schopnost žánru rozvíjet bohatý dialog mezi známým a neznámým, který zve čtenáře do světů, jež jsou stejně tak bezbřehé ve své představivosti jako zakotvené v univerzálních pravdách.

2.2.8.1. Budování světa v YA fantasy

V knize *Fantasy film* (2011) James Walters zkoumá složitou rovnováhu mezi fikcí a fantastikou ve filmu. Vyslovuje, že fantasy filmy rozšiřují fikční světy za hranice našich běžných očekávání a přetvářejí naše chápání toho, co je v rámci těchto vyprávění možné. Toto rozšíření fikčního umožňuje vytvářet světy a události, které sice mohou mít společné aspekty s naší realitou, ale výrazně se rozcházejí, pokud jde o události a entity, které zobrazují. Walters zdůrazňuje skutečnost, že jakýkoli

fikční svět ve filmu je komplexní směsí naší rozpoznatelné reality a jedinečné tvůrčí vize jeho tvůrců, což vede k vytvoření vesmíru, který je známý, ale zároveň výrazně jiný. Tato dualita je klíčová pro ocenění schopnosti tohoto žánru zrcadlit i překračovat naše chápání světa a posouvat hranice věrohodného dění tak, aby zahrnovalo podivuhodné a nevídané.

2.2.8.2. *Funkce světa ve vývoji postavy*

V knize Katherine A. Fowkesové *The Fantasy Film* je složitý proces budování světa v YA fantasy představen jako základní vyprávěcí prostředek, který utváří cestu hlavního hrdiny. Fowkesová zdůrazňuje, že tyto pečlivě vytvořené říše, bohaté na nápadité krajiny a magické prvky, dělají víc než jen kulisu pro vyprávění; aktivně přispívají k vývoji postav a tematickému zkoumání příběhu. Tento symbiotický vztah mezi prostředím a vývojem postavy je obzvláště patrný v YA fantasy, kde se růst hlavního hrdiny často odráží v jeho interakci s okolním světem a jeho pochopením. Fowkesova analýza naznačuje, že výjimečnost žánru fantasy nespočívá pouze ve schopnosti přenést diváky do jiných světů, ale také ve schopnosti využít tyto světy jako prostředek k reflexi osobního růstu, identity a složité interakce mezi jedincem a prostředím.

2.2.8.3. *Rozmanitost a reprezentace*

Světy v YA fantasy literatuře jsou stále rozmanitější a odrážejí řadu kultur, etnik a společenských struktur. Tato rozmanitost se netýká jen fyzického zastoupení postav, ale také kulturní hloubky a komplexnosti samotných světů. Začleněním rozmanitých prostředí a společností poskytuje YA fantasy bohatou tapiserii zkušeností a perspektiv, což přispívá k inkluzivitě a relevanci tohoto žánru.

V seriálu *Hra o trůny* (*Game of Thrones*, 2011–2019) architektura reálného světa významně ovlivnila design klíčových míst, čímž se zvýšila hloubka a rozmanitost příběhu. Například trůnní sál Dračího kamene čerpal inspiraci ze Salkova institutu od Louise Kahna, kde se snoubí přírodní geologie s architektonickou velkolepostí, aby navodil pocit dávné moci a emocionálního návratu domů pro Daenerys. Palác v Meereenu, odrážející období Mayského obrození Franka Lloyda Wrighta, kombinoval domáckost s monolitickou starobylostí a ztělesňoval komplexnost Daenerysina světa. Takové odkazy na architekturu reálného světa ve *Hře o trůny* podtrhují pečlivé zpracování jejího vesmíru a propojují fantazii s hmatatelnými historickými a kulturními paralelami.

2.2.8.4. *Společensko-politická témata prostřednictvím konstrukce světa*

YA fantasy často prostřednictvím svých fikčních světů odráží problémy reálného světa a zabývá se tématy, jako je dynamika moci, nerovnost a odpor. Konstrukce světa ve fantasy vyprávěních může odrážet a kritizovat současné společensko-politické problémy¹⁷. Toto vrstvení témat v rámci budování světa

¹⁷ MCIVOR, Freya. *Explore the Themes and Genres of Young Adult Books*.

umožňuje YA fantasy rezonovat s mladými čtenáři a nabízet jim vhled do problémů reálného světa optikou fantasy.

Adaptace fantasy literatury, zejména v rámci seriálu *Zaklínač* (*The Witcher*, 2019–), podnítila diskuse o kulturní reprezentaci a odhalila složitost vizualizace různých světů. Zatímco literatura umožňuje čtenářům volně si představovat postavy a prostředí, filmové adaptace tyto fantazie krystalizují a potenciálně se střetávají s individuálními interpretacemi. Tento problém je zvláště výrazný při zobrazování etnické rozmanitosti, kde může být přechod od představ k zobrazení na plátně zarážející a tvůrci musí najít rovnováhu mezi autenticitou a rozsáhlými možnostmi fantazie.¹⁸

Autorky jako Leigh Bardugo v knize *Šest vran* (*Six of Crows*, 2015) či Tomi Adeyemi v knize *Děti krve a kostí* (*Children of Blood and Bone*, 2018) se zasloužili o to, že se do popředí dostaly příběhy, které spřádají bohatou mozaiku kultur, etnik a sociálních identit a zpochybňují historické hranice žánru.¹⁹ Tento vývoj nejen rozšiřuje škálu světů a postav, které může čtenářstvo prozkoumat, ale také zdůrazňuje kritický dialog mezi beletrií a složitou, multikulturní realitou jejího publika. Tento vývoj však není bez překážek. Snaha o autentické vyjádření různých perspektiv se často potýká s překonáváním stereotypů a zajištěním toho, aby zastoupení překročilo rámeček symbolizmu a zachytilo nuance různých zkušeností. Tuto situaci dále obohacuje zapojení žánru do feministických témat, kdy se zobrazování ženských hrdinek posouvá od tradičních rolí k portrétům složitých, emancipovaných osobností, které procházejí svými cestami. Toto nuancované zkoumání identity, moci a jednání prizmatem fantasy nejen obohacuje narativní strukturu YA literatury, ale také odráží probíhající diskurz o genderové rovnosti a reprezentaci v širším kulturním spektru.

¹⁸ TELEVIZE, Nová média České. Esej: Fantazii se meze kladou. Potíže se zobrazováním etnik nejen v seriálu *Zaklínač*. In: *ČT art* [online]. 22. 10. 2019 [cit. 01.04.2024]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/esej-fantazii-se-meze-kladou-potize-se-zobrazovanim-etnik-nejen-v-serialu-zaklinac-JAvhC>

¹⁹ PHILLIPS, Leah. *Female heroes in young adult fantasy fiction: reframing myths of adolescent girlhood*. London New York Oxford New Delhi Sydney: Bloomsbury Academic, 2023.

2.3. Fantasy pro mládež v knihách a filmech

2.3.1. Počátky YA fantasy ve filmu

Počátky filmové fantasy pro mládež sahají do poloviny 20. století, kdy se fantasy prvky začaly objevovat ve filmech určených mladším divákům. V průběhu desetiletí se tento žánr výrazně vyvíjel, což bylo ovlivněno společenskými změnami, technologickým pokrokem a rostoucí popularitou YA literatury.

V padesátých a šedesátých letech 20. století sehrála společnost Disney klíčovou roli v přiblížení fantasy mladému publiku prostřednictvím animovaných filmů. Klasické filmy jako *Popelka (Cinderella, 1950)* a *Šípková Růženka (Sleeping Beauty, 1959)* položily základy fantasy v dětské kinematografii, ale teprve v pozdějších desetiletích se začal objevovat výraznější žánr YA fantasy. Tyto rané filmy byly sice primárně určeny dětem, ale často se v nich objevovala témata magie, dobrodružství a vítězství dobra nad zlem, což jsou prvky, které se později staly základními kameny YA fantasy.

V osmdesátých letech 20. století došlo k výraznému posunu, když se do kin dostaly filmy, které kombinovaly fantasy s dospělejšími tématy vhodnými pro mladé dospělé. Pozoruhodným příkladem je *Nekonečný příběh (Die unendliche Geschichte, 1984)* režiséra Wolfganga Petersena. Tento film natočený podle románu Michaela Endeho představil komplexní příběh s mladým hrdinou, který musí zachránit fantastický svět před zkázou, a odrážel hlubší témata sebepoznání a síly představitosti. Podobně film *Labyrint (Labyrinth, 1986)* režiséra Jima Hensona s Davidem Bowiem v hlavní roli kombinoval rozmarnou fantazii s temnějším podtextem a zkoumal témata dospívání a odpovědnosti.

YA fantasy se jako samostatný filmový žánr začala prosazovat v devadesátých letech 20. století, a to díky adaptacím populární YA literatury. Je však důležité si uvědomit dřívější vlivy. Filmy jako *Temný krystal (The Dark Crystal, 1982)* režisérů Jima Hensona a Franka Oze a *Legenda (Legend, 1985)* režiséra Ridleyho Scotta, ačkoli nebyly vyloženě YA, obsahovaly mladé hrdiny a fantastické světy, které oslovovaly dospívající publikum. Tyto filmy přispěly k rostoucímu uznání fantasy filmů zaměřených na mladší diváky.

Konec devadesátých let a začátek nového tisíciletí znamenal pro YA fantasy filmy klíčové období, a to především díky nebývalému úspěchu série *Harry Potter* J. K. Rowlingové. Uvedení filmu *Harry Potter a kámen mudrců (Harry Potter and the Philosopher's Stone)* v roce 2001 stanovilo nový standard pro fantasy filmy. Tento film a jeho pokračování přivedly k životu kouzelný svět, který rezonoval s mladými diváky, a vyvážily fantastické prvky s relativními tématy dospívání, identity a boje mezi dobrem a zlem. Úspěch filmů *Harry Potter* ukázal komerční životaschopnost a kulturní dopad fantasy pro mládež a připravil půdu pro další adaptace.

Dalším významným příspěvkem k žánru YA fantasy ve filmu byla adaptace série *Jeho temné esence (His Dark Materials, 1995–2000)* Philipa Pullmana, počínaje filmem *Zlatý kompas* v roce 2007. Ačkoli film nedosáhl stejného komerčního úspěchu jako *Harry Potter*, představil divákům pro mládež prostřednictvím fantastického

vyprávění složitá témata, jako je teologie, filozofie a autoritářství. Tato adaptace poukázala na potenciál žánru zabývat se sofistikovaným a myšlenkově podnětným obsahem v rámci fantasy.

V roce 2010 došlo k dalšímu rozšíření žánru YA fantasy v kinech, a to díky významným adaptacím, jako je série *Hladové hry* (*Hunger games*, 2012–2023) Suzanne Collinsové a série *Divergence* (*Divergent*, 2014–2016) Veronicy Rothové. Film *Hladové hry*, který byl uveden v roce 2012, představil dystopický svět, v němž se mladí hrdinové museli vypořádat se závažnými společenskými strukturami a morálními dilematy, a spojil prvky science fiction s fantasy. Úspěch této série podtrhl flexibilitu žánru YA fantasy, která umožňuje začlenit různé spekulativní prvky a zároveň se zaměřit na zkušenosti a růst mladých dospělých.

V posledních letech způsobil nástup streamovacích platforem revoluci v distribuci a konzumaci YA fantasy filmů. V roce 2021 měla premiéru adaptace *Světlo a stíny* (*Shadow and Bone*, 2012) od Netflixu podle románů Leigh Bardugo *Grišaverse*, která nabízí seriálový formát umožňující důkladnější prozkoumání postav a dějových linií. Tento posun směrem ke streamování umožnil jemnější a rozsáhlejší vyprávění příběhů.

Souhrnně lze říci, že vývoj YA fantasy filmů od poloviny 20. století do současnosti ukazuje přizpůsobivost a rostoucí komplexnost tohoto žánru. Rané animované filmy položily základy, zatímco v pozdějších desetiletích se objevily propracovanější příběhy a vyspělé technologie, které oživily fantastické světy. Přetrvávající popularita a úspěch fantasy filmů pro mládež podtrhují jejich trvalou přitažlivost a význam ve filmovém prostředí. Cesta tohoto žánru od raných adaptací až k moderním filmovým úspěchům odráží jeho schopnost vyvíjet se spolu se společenskými a technologickými změnami a neustále přitahovat mladé diváky nápaditými a promyšlenými díly.

2.3.2. Rozbor filmů natočených podle YA knih

Tato kapitola se zabývá zkoumáním stěžejních děl žánru young adult fantasy, která nejen zaujala čtenáře po celém světě, ale také úspěšně přešla na stříbrné plátno. Díla *Stmívání* (*Twilight*, 2005) Stephenie Meyerové, *Griša: Světlo a stíny* (*Shadow and Bone*, 2012) Leigh Bardugo, *Harry Potter* (*Harry Potter*, 1997–2007) J. K. Rowlingové a trilogie *Temné hmoty* (*His Dark Materials*, 1995–2000) Philipa Pullmana, vybraná pro svůj kulturní dopad, tematickou hloubku a inovaci ve vyprávění, představují široké spektrum YA fantasy. Cílem této analýzy je odhalit příběhové a tematické prvky, které rezonují s YA publikem, a prozkoumat, jak tyto knihy vytvořily precedens pro tento žánr.

Zkoumání začíná knihou *Stmívání* od Stephenie Meyerové, která kombinuje poutavý romantický příběh s objevováním mystického světa. Ústřední romance mezi Bellou a Edwardem spolu s uvedením do univerza upírů a nadpřirozených bytostí významně ovlivnila prostředí YA fantasy. V této části se budu zabývat také složitou rodinnou dynamikou a mezilidskými vztahy, které hrají zásadní roli ve vývoji postav a postupu vyprávění.

Přesuneme-li se ke knize *Griša: Světlo a stíny* od Leigh Bardugo, zaměříme se na proměnu Aliny Starkové z obyčejné dívky v mocnou Grišu. Tato cesta, symbolizující osobní růst a seberealizaci, je doprovázena objevováním jejích osobních silných stránek a vnitřního potenciálu. Témata moci, manipulace a boje mezi světlem a temnotou převládají v celé sérii a nabízejí bohatou látku k analýze.

Harry Potter od J. K. Rowlingové představuje další fascinující případovou studii, která poukazuje na proměnu Harryho Pottera ze zanedbávaného sirotka v oslavovaného hrdinu kouzelnického světa. Série mistrně uvádí čtenáře do kouzelnického světa, který slouží jako pozadí pro zkoumání hlubších témat přátelství, věrnosti a odvahy.

A konečně trilogie Philipa Pullmana *Temné hmoty* nabízí jedinečný pohled na zkoumání paralelních světů. Tento vypravěčský prostředek nejen rozvíjí děj, ale také usnadňuje osobní růst postav a jejich pochopení složitých témat, jako je svobodná vůle a snaha o poznání. Přístup trilogie k řešení filozofických a etických otázek ve fantastickém rámci bude podrobně prozkoumán.

Tato kapitola shrnuje klíčové narativní a tematické prvky, díky nimž tyto YA fantasy knihy tak hluboce rezonují u čtenářů a které přispěly k jejich filmové adaptaci. Pojednává o významu těchto děl v rámci žánru YA a o jejich trvalém odkazu pro nově generace čtenářů a diváků. Na základě zkoumání těchto románů kapitola vyzdvihuje dynamickou souhru mezi fantastickým a vztahovým žánrem a zdůrazňuje schopnost tohoto žánru zkoumat složité problémy optikou fantazie.

Cílem je rozebrat základní prvky každé adaptace a prozkoumat, jak se filmaři vypořádávají s výzvami, jak zůstat věrný předloze a zároveň zajistit, aby film obstál jako svébytné a ucelené umělecké dílo. Bude zkoumat rovnováhu mezi vizuální podívanou a hloubkou vyprávění, převedení vnitřních monologů a popisů do vizuálního vyprávění a způsoby, jakými filmy rozšiřují své předlohy nebo se od nich odchylují, aby splnily požadavky a očekávání různorodého filmového publika.

2.3.3. *Stmívání od Stephenie Meyerové*

Kniha Stephenie Meyerové *Stmívání* významně ovlivnila fantasy literaturu pro mládež a populární kulturu, překonala hranice textu a stala se kulturním fenoménem. Tato analýza se zabývá prvky, které přispěly k jejímu monumentálnímu úspěchu, se zaměřením na komplexní romantický příběh, upířský svět a širší témata, která rezonují s jeho YA publikem.

Ústřední vztah mezi Bellou Swan a Edwardem Cullenem modernizuje klasickou mileneckou dvojici, připomínající Shakespeara Romea a Julii, a ukazuje intenzivní citové pouto, které je kvůli Edwardově upířské povaze plné nebezpečí. Meyerová zkoumá dichotomii touhy a zdrženlivosti, osvětluje vášnivou, ale zároveň nebezpečnou dynamiku vztahu Belly a Edwarda a odráží univerzální půvab zakázaného. Toto zkoumání se dotýká klíčového aspektu literatury pro mládež: intenzivního, často bouřlivého prožitku první lásky, který se vyznačuje hlubokým spojením i významnými překážkami.

Meyerová čtenářům představuje skrytý nadpřirozený svět v důvěrně známém prostředí města Forks ve státě Washington. Princip fiktivního světa zasazeného do reality stírá hranice mezi magickým světem uvnitř knihy a světem, ve kterém se nachází čtenář. Upíří zákony ve *Stmívání*, včetně jedinečných vlastností a morálních dilemat, kterým čelí rodina Cullenových, nabízejí nový pohled na tradiční upířskou mytologii. Tím, že Meyerová tyto prvky vplétá do vyprávění, podněcuje čtenáře k zamyšlení nad koexistencí obyčejného a neobyčejného.

Kromě romantického jádra se *Stmívání* zabývá tématy rodiny, přátelství a sebepoznání. Vykreslení rodiny Cullenových zpochybňuje konvenční představy o příbuzenství a sounáležitosti, zdůrazňuje věrnost, obětavost a touhu po normálnosti uprostřed jejich nadpřirozené existence. Belliny interakce s vrstevníky a její introspektivní cesta rezonují s mladým dospělým publikem, které se pohybuje ve svých formativních letech, a přispívají k emocionální hloubce a tematické bohatosti románu.

2.3.3.1. *Prostředky použité v knize a filmu*

Vyprávění i vizuální stránka příběhu se zaměřují na nadlidské schopnosti upírů a jejich odlišné vlastnosti, jako je rychlost, síla a ikonické blyštění jejich kůže na slunečním světle – což je odklon od tradičních upířských pověstí, kde je pro upíry sluneční světlo smrtelné. Tento třpytivý efekt, který je ve filmu zvýrazněn vizuálními efekty, podtrhuje jejich nadpozemskou povahu.

Jak kniha, tak film se zabývají tím, jak se rodina Cullenů navzdory své nesmrtelnosti a dravčím instinktům snaží začlenit do lidské společnosti. Navštěvují střední školu a zapojují se do života komunity, čímž si udržují zdání normálnosti. Toto začlenění je klíčové a nabízí srovnání jejich věčné, nadpřirozené existence s jejich touhou po zdánlivém lidském životě.

Ústředním tématem je etický boj o konzumaci lidské a zvířecí krve. Rozhodnutí Cullenových zdržet se lidské krve a žít mezi lidmi, aniž by jim ubližovali, je zobrazeno jako akt odporu proti jejich přirozenosti. Tato morální volba vnáší do jejich postav složitost a odlišuje je od tradičních, zlovolnějších vyobrazení upírů.

2.3.3.2. Vizualní pojetí ve filmu

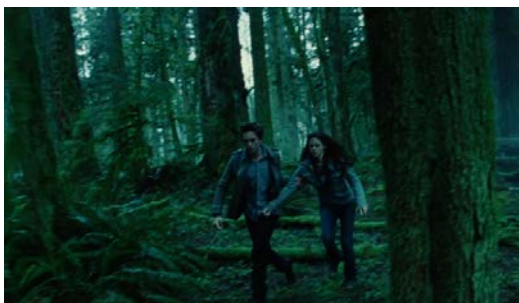
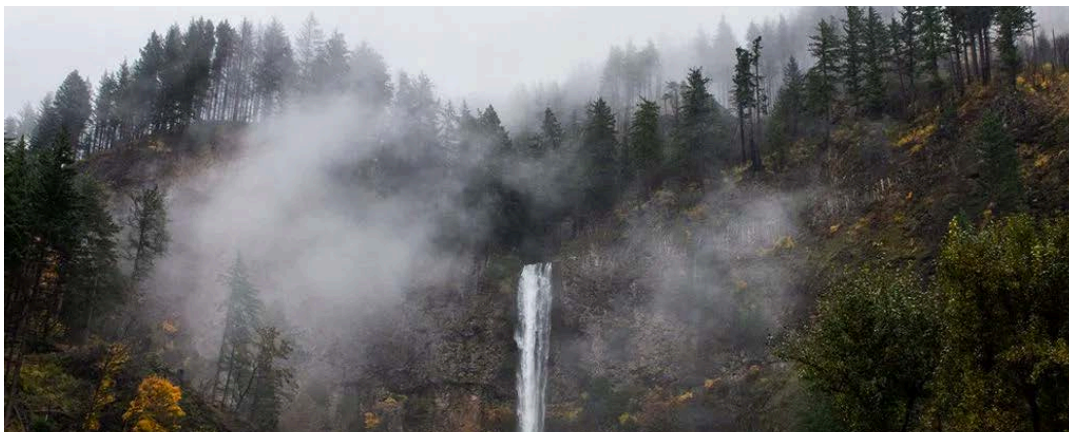
Vizuální pojetí světa upírů ve filmové adaptaci *Stmívání* dovedně převádí podstatu knihy do hmatatelné a pohlcující reality, a to především díky pečlivé výpravě a scénografii. Scénografický tým filmu pod vedením Catherine Hardwickeové vybral konkrétní místa a navrhl kulisy, které oživují prostředí románu a zdůrazňují střetávání obyčejných a nadpřirozených prvků, jež jsou pro příběh klíčové.

Jednou z nejkoničtějších lokací je město Forks ve státě Washington, známé svými hustými lesy a zataženou oblohou, která přirozeně filtruje sluneční světlo a umožňuje upírům volně se pohybovat, aniž by odhalili svou pravou podstatu. Výběr Forks jako místa, kde se odehrává příběh, je pro nadpřirozené prvky příznačný, což zvyšuje diváckou nedůvěru. Scény odehrávající se v hustých mlžných lesích obklopujících Forks jsou vizuálně působivé a vytvářejí atmosféru tajemství a kouzel, která odráží tajuplný svět upírů.

Dům rodiny Cullenových je dalším příkladným dílem výpravy, které vizuálně vypráví o prolínání obyčejného a neobyčejného. Dům je ve filmu zobrazen jako moderní prosklená stavba zasazená do lesa, což kontrastuje s tradičním, často gotickým ztvárněním upířích doupat. Tato volba designu odráží nejen snahu Cullenových začlenit se do lidského světa, ale také jejich touhu žít v souladu s okolím, navzdory jejich nadpřirozené povaze. Průhlednost domu může sloužit jako metafora otevřenosti Cullenových ohledně jejich pravého já vůči Belle, což znamená odklon od tajemství, které obvykle zahaluje upíří existenci. Moderní architektura je také v ostrém kontrastu vůči klasickému domu Bellina domova.

Město Forks se svým maloměstským půvabem a střední škola, kde se rozvíjí vztah Belly a Edwarda, jsou vykresleny s důrazem na detail, který zdůrazňuje obyčejnost prostředí – což je rozhodující prvek pro zdůraznění neobyčejnosti nadpřirozených postav příběhu. Kontrast mezi všedním prostředím školy a města na pozadí svěžího, éterického lesa a moderní elegance sídla Cullenových umocňuje vizuální stránku vyprávění a podtrhuje téma střetu dvou světů.

Při převádění *Stmívání* ze stránek na plátno hraje klíčovou roli při vizualizaci upířského světa výprava a scénografie filmu. Díky pečlivému výběru míst natáčení, jako je zelená krajina severozápadního Pacifiku, a promyšlenému designu kulis, jako je dům Cullenových, vytváří film vizuálně podmanivý svět, který věrně zachycuje podstatu knihy a zároveň poskytuje jedinečný filmový zážitek. Tyto designérské volby slouží nejen k tomu, aby se diváci ponořili do prostředí příběhu, ale také k podtržení tematických kontrastů, které jsou pro vyprávění *Stmívání* klíčové.



Mlhavé údolí s hustým lesem dodává scénám nádech tajemství.



Dům Cullenových promlouvá pomocí současné architektury a zasazení v lese, které ukazuje blízkost s přírodou a jistou neprostupnost.



Bellin dům komunikuje konzervativní americkou střední třídu.



Zobrazení školy jako normálního světa.



Dramatické promlouvání krajiny.

2.3.4. Griša: Světlo a stíny od Leigh Bardugo

Kniha Leigh Bardugo *Griša: Světlo a stíny* (*Shadow and Bone*, 2012), první kniha trilogie *Griša* (*Grisha*), je významným příspěvkem k žánru fantasy pro mládež (YA). Bardugo zasazuje děj do fiktivního světa Ravka, silně inspirovaného carským Ruskem počátku 19. století, a seznamuje čtenáře se světem, který ovládají Griši – privilegovaná vrstva lidí s nadpřirozenými schopnostmi. V centru románu je sirotka Alina Starkovová, která objeví svou mimořádnou moc, jež by mohla být klíčem k osvobození válkou zmítané země od obklopující temnoty.

Alinina cesta od nenápadné kartografky k sv. Alině, která má vzácnou schopnost ovládat světlo, ztělesňuje klasický příběh „hero from zero“, a činí tak způsobem, který hluboce rezonuje s YA publikem. Bardugo dovedně vykresluje Alinin boj s pochybnostmi o sobě samé a její neochotu přijmout předurčenou roli záchránkyně, což jsou témata, která odrážejí dospívající hledání identity a sounáležitosti. Tento vyprávěcí oblouk slouží nejen jako kostra děje, ale také zapojuje čtenáře do osobních zkušeností s objevováním a přijímáním vlastní hodnoty a potenciálu.

Bardugo pečlivě buduje svět, v němž se magie a věda hladce prolínají. Griši jsou rozděleni do řádů, z nichž každý má své jedinečné schopnosti, které Bardugo popisuje dostatečně podrobně, aby byly uvěřitelné, ale zároveň ponechává prostor pro tajemství. Politické a společenské uspořádání Ravky s ostrými rozdíly mezi Griši a ne-Griši, intrikami královského dvora a všudypřítomnou hrozbou Bezmoří (temná proláklina rozdělující svět) vytváří bohaté vrstvy, na jehož pozadí se odvíjejí příběhy postav. Toto detailně propracované prostředí čtenáře nejen zaujme, ale také vyvolá otázky o moci, privilegiích a morální složitosti využívání schopností pro vyšší dobro nebo osobní prospěch.

Román zkoumá, jak může moc jednotlivce izolovat, jak je vidět na Alinině odloučení od jejího přítele z dětství Mala a na jejím začlenění do grišské elity. Bardugo se zabývá zhoubným vlivem moci prostřednictvím postavy Temnyje, mocného vůdce Griš s vlastní vizí budoucnosti Ravky. Prostřednictvím těchto postav a jejich vzájemných vztahů toto dílo zkoumá, jak dynamika moci utváří vztahy a individuální osudy.

Bardugo představuje cesty Aliny Starkové jako transformační potenciál ženských hrdinek ve fantasy literatuře pro mládež²⁰. Alina, mladá sirotka objevující svou výjimečnou sílu, zpochybňuje tradiční cestu hrdiny klasicky ztvárněnou mužskou postavou. Prostřednictvím Alinina vývoje od marginalizované kartografky k uctívané Vyvolávačce slunce se vyprávění Bardugo shoduje s Phillipsovým zkoumáním toho, jak ženské hrdinky v mýtopoetické YA fantasy narušují konvenční patriarchální vyprávění. Alinin příběh odráží posun směrem k začlenění fyzických a emocionálních zkušeností, které jsou pro ženské dospívání jedinečné, a zdůrazňuje význam vztahových a ztělesněných identit. Tento důraz na začlenění ženských zkušeností do archetypu hrdiny, respektive hrdinky, nabízí nuancované zobrazení dívčího věku a hrdinství, zpochybňuje představu dívek jako pouhých odměn a navrhuje model

²⁰ Ibid.

hrdinství, který je přístupný a posilující pro všechna pohlaví. Alinina cesta tedy nejen přispívá k vývoji žánru tím, že nově definuje archetyp hrdiny/hrdinky, ale také souzní s argumentací o významu ženských hrdinek při přetváření mýtů o dospívajících dívkách, což ukazuje potenciál young adult fantasy inspirovat ke změně v dnešní kultuře.

2.3.4.1. *Vizuální pojetí v seriálu*

Úspěch adaptace v oblasti vizuálního vyprávění příběhu lze z velké části přičíst výběru natáčecích míst, detailním konstrukcím kulis a pečlivé pozornosti věnované estetickým nuancím, které definují Grišaverse.

Výběr Maďarska jako hlavní lokace natáčení, zejména Budapešti a jejího okolí, využil bohaté architektonické dědictví města, které odráží ruskou fantasy inspirované prostředím Ravky. Využití Maďarské státní opery s jejím honosným a historickým interiérem posloužilo jako dokonalý způsob vizuálního ztvárnění Malého paláce. Tato volba umožnila seriálu vizuálně zprostředkovat okázalý životní styl Grišů a ostrý kontrast s válkou zničenou krajinou za zdmi paláce. Podobně byly exteriér a pozemky paláce Festetics ve městě Keszthely použity k vytvoření rozlehlé a majestátní atmosféry dalších interiérů Malého paláce, což diváky ještě více vtáhlo do elitního světa Griš.

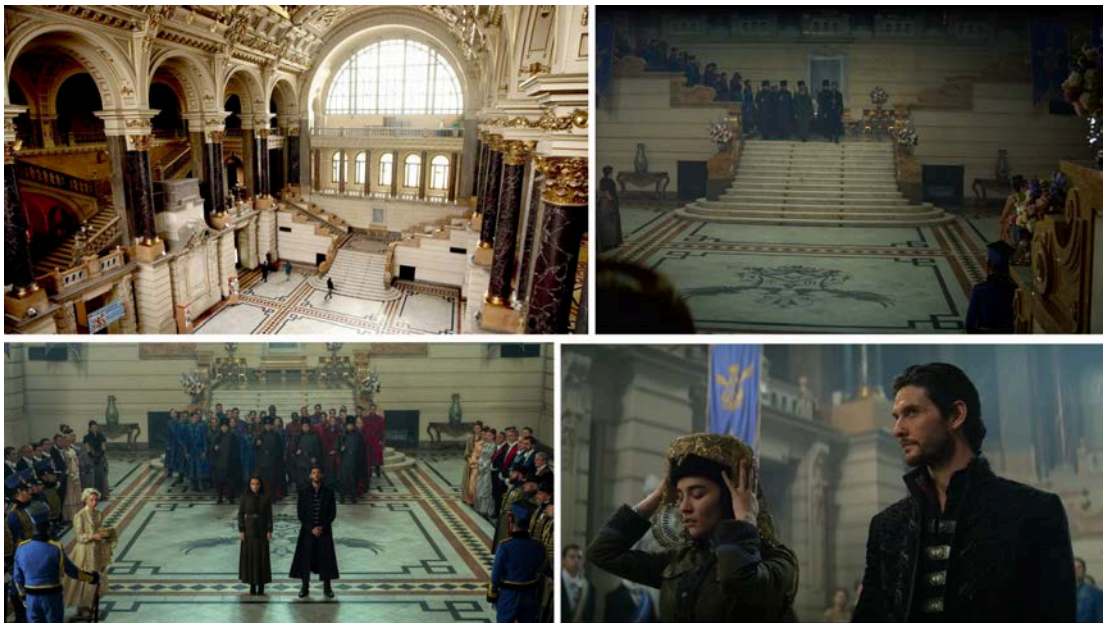
Při návrhu Bezmoří, ústředního prvku světa Griš, se projevilo inovativní využití vizuálních efektů vedle praktických kulis v seriálu. Zobrazení všepohlcující temnoty s volkami, stínovými bytostmi, které ji obývají, bylo dosaženo kombinací CGI a praktických efektů.

Seriál také chytře využil přírodní a historické krajiny Maďarska, aby představil život běžného obyvatelstva. Město Szentendre se například proměnilo v rušné obchodní centrum Ketterdam a zachytilo podstatu kerčského městského státu s jeho dlážděnými uličkami a rozmanitou architekturou. Toto prostředí účinně vyjadřovalo roli Ketterdamu jako tavicího kotle kultur a centra obchodu a kriminální činnosti.

Při adaptaci knihy pro filmové plátno se podařilo úspěšně skloubit fantastické prvky knih s reálnou historickou a kulturní estetikou.



Sirotčinec v Keramzině – zámek Amadé-Bajzáth-Pappenheim. Místo působí jednoduše a civilně, zejména v porovnání s okázalostí Velkého paláce. Alina a Mal zde vyrůstali a schovávali se v trávě, aby se vyhnuli vyšetřování Griš.



Velký palác v Os Alta, trůnní sál – Etnografické muzeum, Budapešť. Audience u krále Ravky ve Velkém paláci (podle Temnyje nejokázalější budova vůbec). Právě zde Temnyj představil Alinu carovi a carevně jako Grišu. Na mramorové podlaze přibyl symbol Ravky.



Královský archiv – Královský palác na Lvím dvoře Budínského hradu.



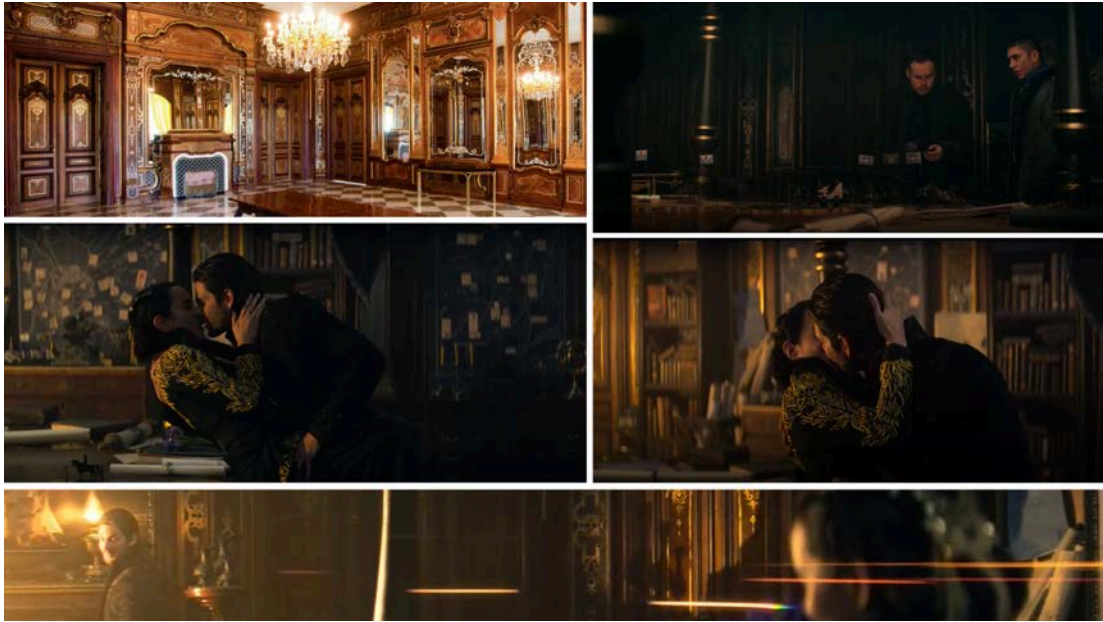
Interiér královského archivu – starý budapeštský burzovní palác na náměstí Svobody.



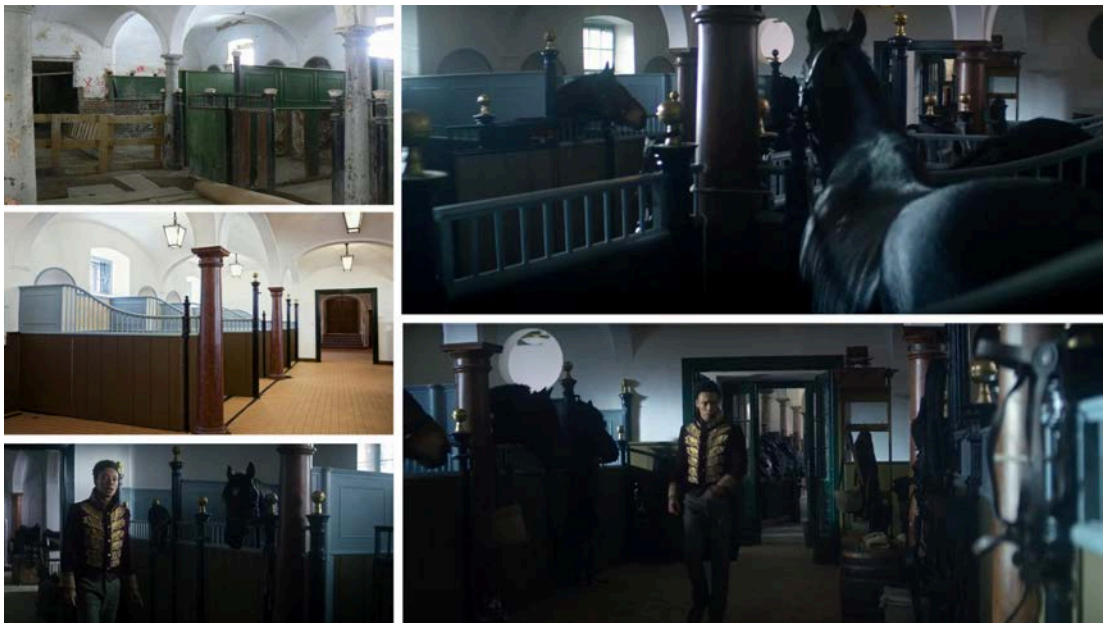
Malý palác – Festetics Palace, Keszthely. Malý palác v Os Alta je velitelstvím druhé armády Ravky, složené výhradně z Grišů – k elegantní architektuře paláce se přidává několik CGI věžiček.



Malý palác Grišů – Festetics Palace, Keszthely. Okázalost prostor komunikuje bohatost vrstvy jedinců s magickými schopnostmi.



Pokoj generála Kirigana, Temnyje, se nachází v paláci Festetics. Filmový architekt seriálu Matt Gant označil válečný pokoj generála Kirigana za své oblíbené místo natáčení v Malém paláci. Dramatická výzdoba pokoje dokonale odpovídá postavě.



Konírna Velkého paláce, Palácový kostel – Královský palác v Gödöllő.



Chernast, Rjevost – maďarský skanzen, Szentendre. Vesnice v troskách severně od Černastu ze čtvrtého dílu.



Chernast, Rjevost – maďarský skanzen, Szentendre. Větrný mlýn a domy byly v postprodukci upraveny pomocí CGI, aby odrážely zkázu způsobenou konfliktem.

2.3.5. *Harry Potter* od J. K. Rowlingové

Série *Harry Potter* J. K. Rowlingové seznamuje čtenáře se složitě propracovaným světem, v němž se magie prolíná s každodenním životem jeho hrdinů. Vyprávění začíná knihou *Harry Potter a kámen mudrců* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, 1997), v níž se Harry v den svých jedenáctých narozenin dozvídá o svých čarodějných schopnostech. Toto odhalení ho přivádí do světa plného magie a nebezpečí v podobě boje proti temnému čaroději Voldemortovi.

Harryho vývoj od zanedbávaného dítěte k mocnému symbolu naděje a odporu proti zlu je pro celou sérii stěžejní. Rowlingová využívá archetyp cesty hrdiny, kdy Harryho vystavuje zkouškám, mentorství a odhalení, které formují jeho charakter a vývoj. Série pečlivě dokumentuje Harryho vnitřní i vnější boje, od počáteční neochoty přijmout roli zachránce kouzelnického světa až po konečné přijetí údělu porazit Voldemorta. Tato cesta je přerušována okamžiky pochybností o sobě samém, ztrát a triumfů, což odráží bouřlivou cestu dospívání.

Přátelství mezi Harrym, Hermionou Grangerovou a Ronem Weasleyem je symbolem toho, že série klade důraz na věrnost, důvěru a sílu, která se nachází v jednotě. Tyto vztahy jsou zkoušeny, napínány a nakonec posilovány výzvami, kterým společně čelí, od odhalování tajemství uvnitř Bradavic, školy čar a kouzel, až po konfrontaci s realitou války. Rowlingová zdůrazňuje význam přátelství jako zdroje podpory a odolnosti a ukazuje, jak se pouta vytvořená v nepřízni osudu mohou stát největší silou člověka.

Rowlingová vybudovala svět, který jasně navazuje na naši žitou realitu, ale zásadně ji přesahuje. Bradavice zahrnují komplexní společnost s vlastní historií, kulturou a politikou. Kouzelnický svět je vykreslen s hloubkou, která vybízí čtenáře k prozkoumání jeho nuancí, od rozmarných až po zlověstné. Existence Ministerstva kouzel, diskriminace čarodějnic a čarodějů narozených v mudlovském prostředí a osud kouzelných tvorů nastavují zrcadlo problémům reálného světa, jako jsou předsudky, korupce a boj za rovnoprávnost. Toto prolínání magického a světského světa vytváří mnohotvárné pozadí příběhu. Kniha se zabývá tématy morálky, povahy zla a rozhodnutí, která nás určují. Harryho setkání s postavami, jako jsou Severus Snape a Draco Malfoy, odhalují složitost lidské povahy a schopnost vykoupení. Vykreslení Voldemorta a jeho stoupenců podtrhuje nebezpečí moci nekontrolované empatií nebo výčitkami svědomí.

Harry Potter zanechal nesmazatelnou stopu v YA literatuře a populární kultuře. Jeho celosvětový úspěch vyvolal obnovený zájem o fantasy literaturu a inspiroval nespočet čtenářů a začínajících spisovatelů. Série také vytvořila komunitu fanoušků, kteří ve světě, který Rowlingová vytvořila, nacházejí útěchu, inspiraci a kamarádství. Trvalá popularita *Harryho Pottera* svědčí o jeho univerzální přitažlivosti a schopnosti rezonovat s tématy naděje, přátelství a vítězství dobra nad zlem.

2.3.5.1. Vizualní pojetí ve filmu

Převedení knih do filmové podoby, zejména v oblasti fantasy, jako je *Harry Potter*, zahrnuje jemnou souhru vizuálních a vyprávěcích prvků, které se snaží vtáhnout diváky do kouzelného světa a zároveň zachovat spojení s realitou. Vizuální ztvárnění Bradavic a kouzelnického světa je ve filmech o Harrym Potterovi klíčovým prvkem, který vyžaduje pečlivou scénografii. Tvůrci filmu pod vedením scénografa Stuarta Craiga použili k vytvoření kouzelného prostředí kouzelnického světa řadu technik. V knihách i filmech je magický svět složitě vetkán do struktury každodenního, všedního světa. Tato integrace je klíčem k tomu, aby magické prvky působily věrohodně a důvěryhodně. Například existence nástupiště 9¾ na nádraží King's Cross stírá hranici mezi nemagickým a magickým světem, takže přechod z jednoho do druhého působí překvapivě a zároveň naprosto věrohodně. Zobrazení magických hůlek, předmětů a kouzel je konzistentní a řídí se specifickými pravidly, což pomáhá vytvořit magický svět jako místo s vlastní vnitřní logikou a konzistencí. Tato důslednost v tom, jak magie funguje a ovlivňuje svět a postavy, pomáhá pozastavit nedůvěru a zapojit diváky do vyprávění. Obeznamenost postav s magickými prvky slouží jako vodítko pro reakce publika. Údiv, s nímž Harry a ostatní postavy objevují aspekty kouzelnického světa, odráží vlastní fascinaci diváků, zatímco všední používání magie zkušenými čarodějkami a čaroději pro každodenní úkoly dodává kouzelnickému světu vrstvu realismu a uvěřitelnosti.

Jedním z klíčových míst, kde byla kouzla přivedena k životu, je studio Warner Bros. v Leavesdenu ve Watfordu v Anglii. Toto studio se během deseti let stalo ústředním centrem filmové série o Harrym Potterovi a byly v něm umístěny ikonické kulisy, jako je Zapovězený les, Velká síň v Bradavicích nebo Příčná ulice. Mezi pozoruhodné vystavené rekvizity patří 950 sklenic s lektvary z učebny profesorky McGonagallové²¹ a bradavická lokomotiva.

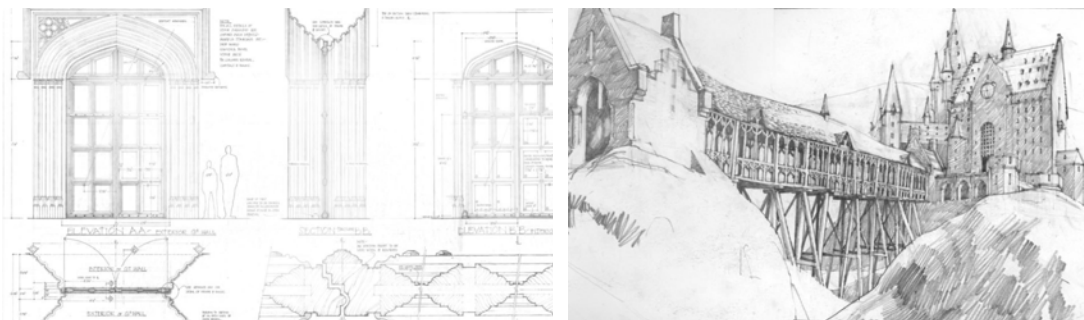
Bradavický hrad je ústředním místem knih i filmů a slouží jako vizuální symbol kouzelnického světa. Design Bradavic kombinuje prvky různých gotických a středověkých architektonických stylů, což vytváří pocit starobylosti a vznešenosti. Tato architektonická volba pomáhá vizuálně oddělit kouzelnický svět od moderního, nemagického světa a zdůrazňuje magické a historické aspekty kouzelnické společnosti.

Příčná ulice (Diagon Alley) je dalším klíčovým místem, které ukazuje magický obchod a každodenní život čarodějů a kouzelníků. Design uličky byl inspirován skutečnými historickými ulicemi a architekturou zejména The Shambles v Yorku, obchody a fasády vypadají rozmarně, ale zároveň jsou zakotveny v realitě, která je jen krůček od té naší. Tato směs známého a fantastického pomáhá divákům představit si, že vstoupili do kouzelného světa, který existuje paralelně s jejich vlastním.

²¹ Are You a Potterhead? Here Are 7 Filming Locations You Can Visit. In: *AFAR Media* [online]. 25. 3. 2023 [cit. 13.04.2024]. Dostupné z: <https://www.afar.com/magazine/harry-potter-filming-locations>

Tvůrci filmů dovedně kombinovali praktické efekty s počítačově generovanými obrazy (CGI), aby vytvořili kouzelné bytosti, očarované předměty a kouzla. Použití praktických efektů u některých prvků, jako jsou pohyblivé portréty a praktické kulisy, dodává kouzelnému světu hmatatelný realismus, zatímco CGI umožňuje zobrazit fantastické tvory a kouzelné efekty, kterých by jinak nebylo možné dosáhnout.

Durhamská katedrála v Anglii posloužila ve filmové sérii jako historií oplývající bradavické prostory. Její křížové chodby byly přeměněny na bradavické chodby, zejména ve filmu *Harry Potter a kámen mudrců*, kde jsou často vidět Harry, Ron a Hermiona. Pro filmový druhý díl *Harry Potter a tajemná komnata* byla postavena rekonstrukce těchto chodeb, oxfordská Bodleyova knihovna, zejména Knihovna vévody Humphreyho, představovaly vyhrazené oddělení bradavické knihovny. Hrad Alnwick v anglickém Northumberlandu se v prvních dvou filmech stal exteriérem Bradavic. Jeho vnější podhradí bylo místem, kde se Harry poprvé naučil létat na koštěti, a vnitřní podhradí se objevilo ve scéně, kdy Harry a Ron havarují s létajícím autem Weasleyových v díle *Tajemná komnata*. Další skutečné lokace, jako například schodiště katedrály svatého Pavla, použité jako schody do Věštecké věže, a Piccadilly Circus, kde se Harry, Ron a Hermiona zjevují, aby unikli Smrtijedům, ukazují detailní snahu o sladění vizuálního světa filmů s architektonickou a kulturní podstatou Velké Británie. Tyto lokace a kulisy mimo jiné podtrhují snahu produkčního týmu o autenticitu a detailnost, díky níž byl kouzelnický svět Harryho Pottera na plátně stejně působivý a věrohodný jako na stránkách knih.



Obrovský model exteriéru Bradavic v měřítku 1 : 24 byl pro film *Harry Potter a vězeň z Azkabanu* rozšířen přibližně o 40 %. Pod produkčním designem Stuarta Craiga a uměleckým vedením modelářské skupiny Garyho Tomkinse se Bradavice vyvíjely a přibýly nové prvky včetně nádvoří s věží. Vylepšeny byly také drobné detaily na stávajících modelech, včetně nového texturování střechy hlavní budovy. Nově upravená verze Bradavic byla v některých sekvencích natáčena v dešti, což zvýšilo zejména sytost barev a dodalo větší ostrost a kontrast.



Pro první dva filmy o Harrym Potterovi byl pro jeho exteriéry použit northumberlandský hrad Alnwick.



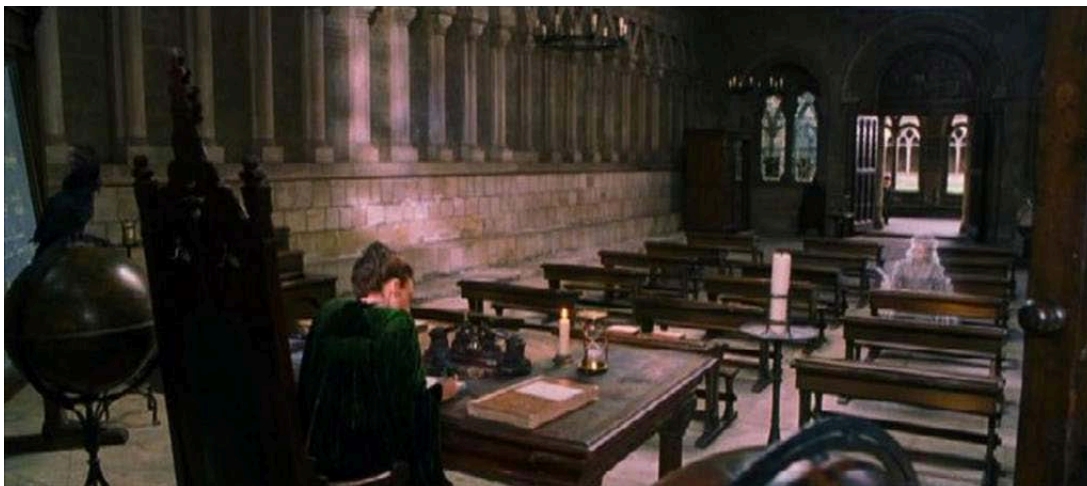
Chodby Bradavic – katedrála v Gloucesteru



Přestože Bradavice jsou domovem mnoha nejšťastnějších vzpomínek Harryho Pottera, hodiny lektvarů mu způsobují značné trápení. Pro tyto ponuré hodiny bylo vybráno opatství Lacock v Chippenhamu. Toto opatství se objevuje v prvních dvou filmech a jeho impozantní středověká architektura vytváří pro Snapeovy lekce lektvarů mrazivou atmosféru.



Hagridova chýše je pro Harryho velkým zdrojem útěchy. Příjemné okolí chaty ztělesňuje skotský Glen Coe.



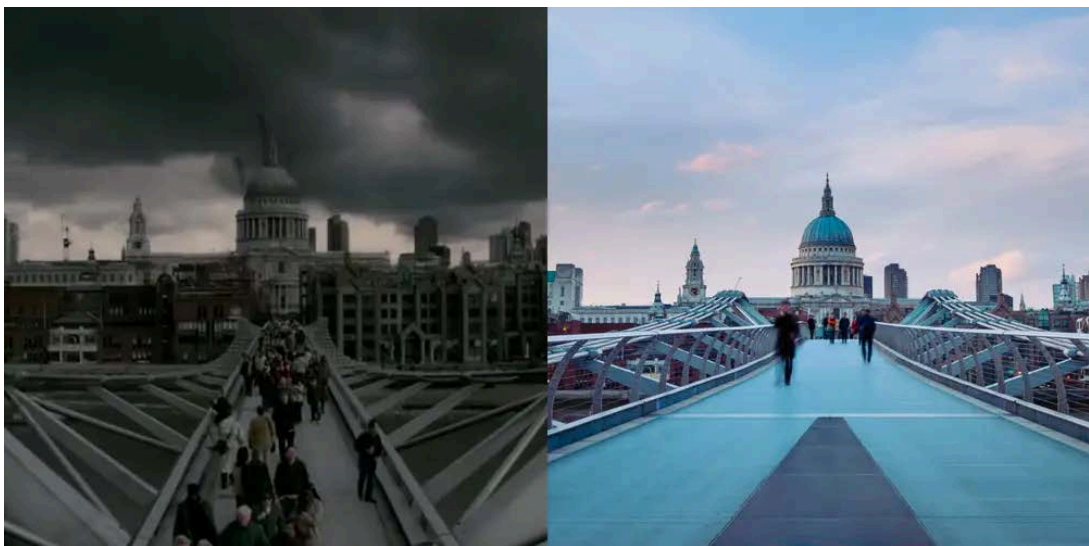
Hodiny přeměňování patří v Bradavicích k nejtěžším hodinám. Přísné prostředí profesorky McGonagallové ztvárnila katedrála v Durhamu.



Harryho cesta vlakem do Bradavic vede přes úchvatné scenérie. Jednou z neznámějších částí jízdy Bradavickým expresem je viadukt, který se nachází ve skotském městě Fort William.



Hardwick Hall v Chesterfieldu slouží jako Malfoy Manor. Expresivní exteriér tohoto venkovského sídla dokonale vystihuje luxusní životní styl rodiny Malfoyů.



Ve filmu *Harry Potter a Princ dvojí krve* se objevuje most Millenium Bridge, jako ikonická stavba tlumočící divákovi, že se děj odehrává v Londýně.

2.3.6. Jeho temné esence / Temné hmoty od Philipa Pullmana

Knižní série *Jeho temné esence / Temné hmoty* (*His Dark Materials*, 1995–2000) Philipa Pullmana je monumentálním dílem v oblasti YA fantasy literatury, které je známé svým spletitým dějem, komplexními postavami a hlubokým tematickým zkoumáním. Trilogie se odehrává v několika světech a sleduje cestu Lyry Belacquové a Willa Parryho, kteří procházejí různými dimenzemi, počínaje *Zlatým kompasem* (*Northern Lights*, 1995) přes *Jedinečný nůž* (*The Subtle Knife*, 1997) až po *Jantarové kukátko* (*The Amber Spyglass*, 2000). Série je oceňována pro svůj kritický postoj k náboženství, filozofické tázání a mnohvrstevnatý svět.

Příběh začíná ve světě podobném tomu našemu, ale se stylem oblékání z eduardovské doby a dominantním náboženstvím, kterému vládne Magisterium, podobné křesťanství, ale strukturou a organizací připomínající katolickou církev. Tento svět postrádá automobily a letadla s pevnými křídly, místo toho se spoléhá na dopravu pomocí vzducholodí. Sledujeme vývoj hrdinky Lyry, která se z rozpustilého a zvědavého dítěte, žijícího v Jordánské koleji v Oxfordu ve světě paralelním s tím naším, vyvíjí v postavu obrovského významu. Její cesta je poznamenána ztrátami, objevy a zráním. Pullman vytváří Lyřinu postavu s hloubkou a charakterovou složitostí. Umožňuje tak čtenářům sledovat její růst a snahu pochopit své místo v rozsáhlém multivesmíru. Její vrozená povaha hledající pravdu a morální kompas ji vedou přes výzvy, v nichž se mísí etická dilemata s fantastickými prvky.

Druhý hrdina Will Parry, se kterým se seznámíme v druhém díle knižní série, se prolíná s Lyřiným příběhem a přináší do popředí témata odpovědnosti, oběti a hledání identity. Will, chlapec z našeho „reálného“ světa, který je zatížen péčí o svou duševně nemocnou matku, se stane nositelem magického nože, nástroje schopného proříznout strukturu vesmíru. Setká se s Lyrou a započnou svou společnou cestu. Obě postavy se potýkají se svými rozličnými osudy a morální složitostí svých činů i činů svých rodičů, které zpochybňují dichotomii dobra a zla.

Jádrem románu *Jeho temné esence* jsou témata autority, svobody a honby za poznáním. Pullman kritizuje institucionalizované náboženství a jeho dogmatická omezení a vykresluje vesmír, v němž jsou snaha o poznání a otázka svobodné vůle v neustálém napětí se silami kontroly a potlačování. Série zkoumá důsledky absolutní moci, hodnotu zpochybňování zavedených pravd a význam osobní autonomie při utváření vlastního osudu. Dæmoni, vnější projevy duší postav ve zvířecí podobě, a Prach, tajemná vesmírná částice spojená s vědomím a hříchem, jsou pro filozofické a teologické základy seriálu klíčové. Pullman tyto pojmy využívá ke zkoumání pojmů já, duše a přechodu od nevinosti ke zkušenosti. Dæmoni a Prach slouží jako metafory složitosti lidské povahy, ztráty nevinosti a hledání porozumění ve vesmíru plném záhad. Přizpůsobivost démonů od dětství do dospělosti, kdy se usadí v trvalé podobě, a existence různých magických ras a bytostí, jako jsou čarodějnice a obrnění medvědi, podtrhují hluboké kořeny série ve fantasy. V díle se objevují obrnění medvědi, čarodějnice a alethiometr – přístroj na určování pravdy. Tyto prvky v kombinaci se zkoumáním paralelních vesmírů v sérii vytvářejí bohatou paletu fantazijních prvků.

2.3.6.1. Vizualní pojetí v seriálu

Vizuální ztvárnění seriálu zahrnovalo kombinaci pečlivě vybraných filmových lokací a propracovaných kulis, které měly fantastické prvky přivést k životu. Jedna z klíčových lokací, národní park Brecon Beacons, který se nachází 40 mil severně od Cardiffu, poskytla mnoho exteriérových záběrů s úchvatnou krajinou. Tato volba podtrhuje spojení seriálu s přírodou a ztělesňuje nezkrotnou divočinu, která charakterizuje mnoho prostředí příběhu. Jako další lokace posloužila historická Blaise Orangery na hradě Blaise v Bristolu, vylepšená pomocí CGI tak, aby vypadala opuštěně, což přispělo k mystické a starobylé atmosféře seriálu.

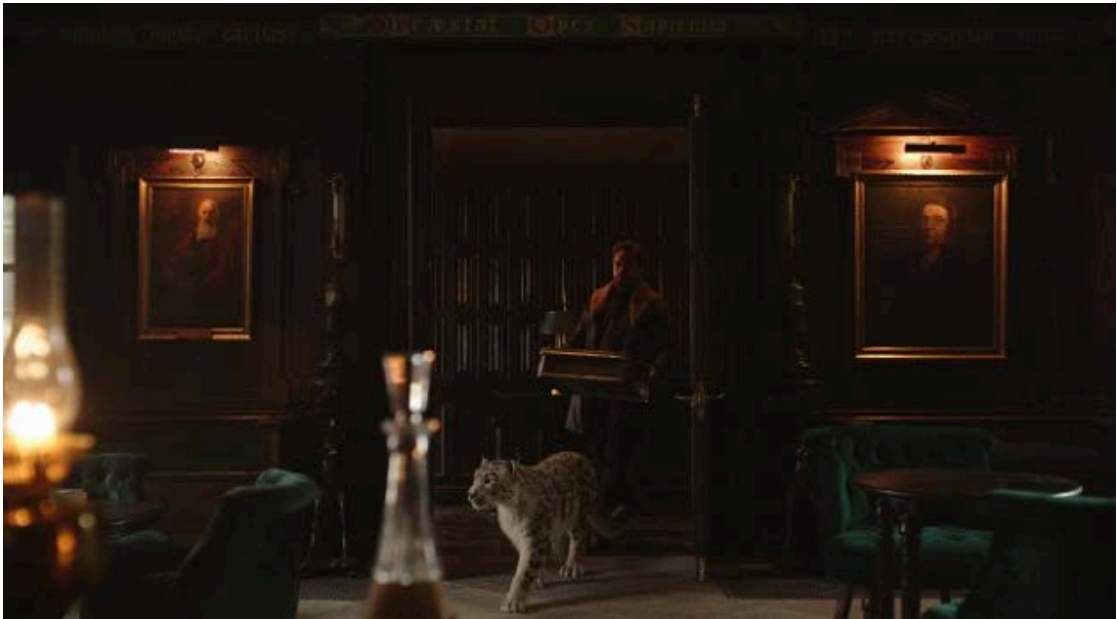
Cittàgazze, často zkracované na Ci'gazze, znamená v překladu z italštiny „Město strak“. Toto fiktivní město existuje v paralelním vesmíru, do něhož se lze dostat „oknem mezi světy“, které otevřel lord Asriel na konci první knihy *Severní záře*. Lyra a Will, hlavní postavy trilogie, se v Cittàgazze poprvé setkávají v pokračování s názvem *Jemný nůž*. Cittàgazze, původně naznačené jako „město na nebi“, které bylo vidět v *Polární záři*, leží na křižovatce, která dříve sloužila jako portál mezi mnoha světy, jak popisuje lord Boreal. Přízračné město Cittàgazze bylo od základů vybudováno ve studiu Bad Wolf Studios a čerpalo inspiraci ze středomořské atmosféry chorvatské opevněné osady Korčula a dramatické krajiny pobřeží Nā Pali na havajském ostrově Kauai. Toto prolínání reálných lokací se studiovou magií je příkladem toho, jak se v seriálu mísí realita s fantazií, a vytváří tak prostor, který působí důvěrně známě i nadpozemsky.

V Oxfordu byla při exteriérových záběrech využita historická architektura města, včetně New College pro exteriér Jordan College, Botanické zahrady a Mostu vzdechů. Tato místa ukotvují seriál v realitě, s níž se diváci mohou ztotožnit, a zároveň zdůrazňují magické prvky, které prostupují Lyřiným světem.

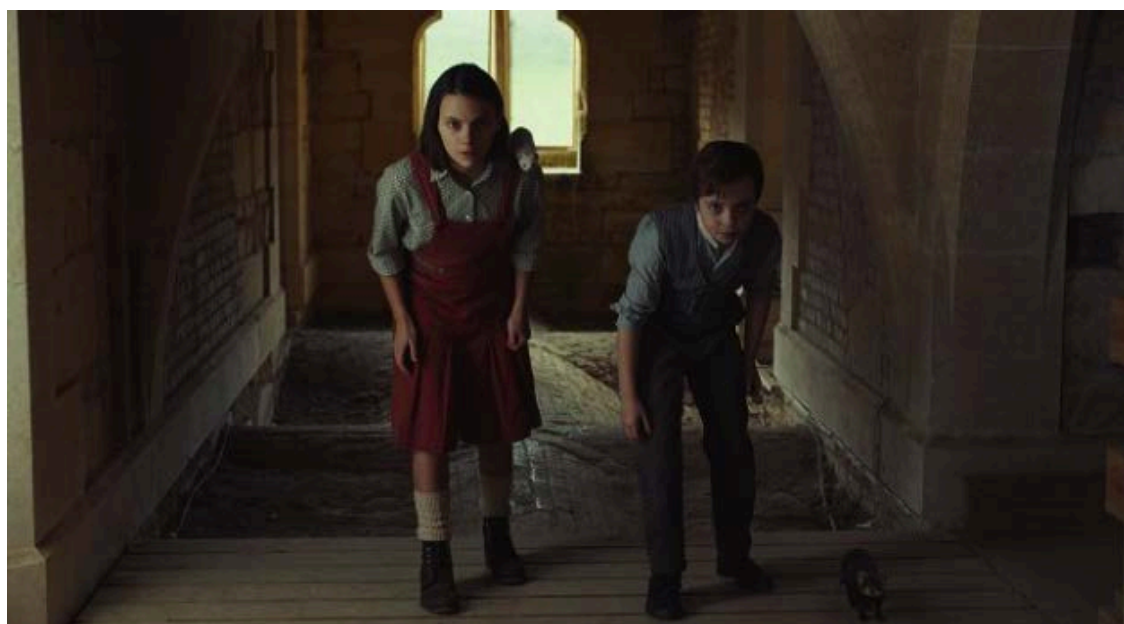
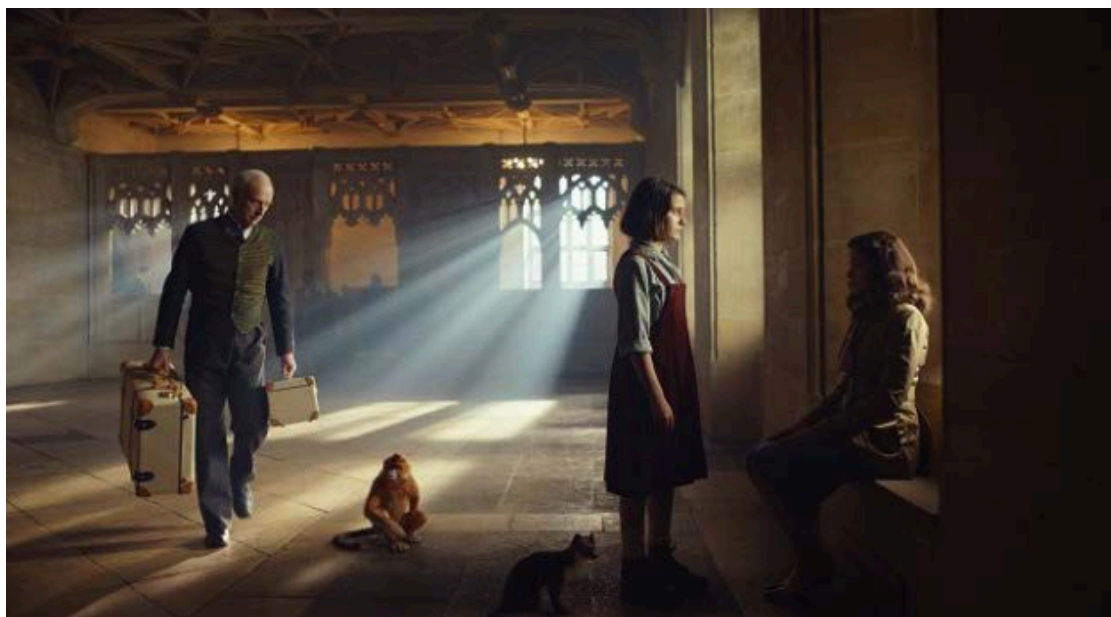
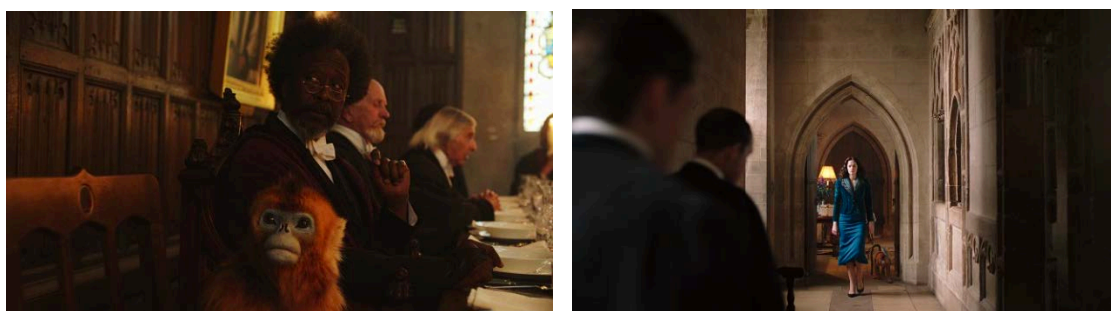
Pro scény, v nichž vystupují Cikáni, skupina vodních cestovatelů, byly vybrány Sharpness Docks v hrabství Gloucestershire s úsekem řeky Severn. Toto místo bylo klíčové pro zachycení podstaty života na vodě a odráželo jejich hluboké spojení s řekami a kanály.

Kromě těchto venkovních lokací se značná část seriálu natáčela v interiérech ve studiích Bad Wolf v Cardiffu, kde byly na speciálně postavených kulisách pečlivě vytvořeny interiéry Jordan College, Bolvangaru a fragmenty Severu. Tento přístup umožnil větší kontrolu nad prostředím a zajistil, že i fantastické prvky si zachovaly pocit autenticity a hloubky.

Pečlivým výběrem reálných míst, která rezonují s tématy příběhu, a jejich kombinací s detailními kulisami a CGI vylepšeními dokázali tvůrci televizního seriálu *His Dark Materials* vizuálně zhmotnit magii a složitost Pullmanova světa, což umocnilo divákův zážitek a plně ho vtáhlo do vyprávění.



Interiér pracovny jasne komunikuje starobylosť, bohatosť a jasny odkaz na tradicie.



Jordan College byla jednou z třidvaceti kolejí, která byla domovem Lyrý Silvertongue, dokud ji neopustila s Marisou Coulterovou. Jedná se o nejhonosnější a starobylou kolej – to jasně komunikuje kamenná a gotická architektura.



Byt Marisy Coulterové je opakem Jordan Collega. Pracuje s moderními prvky, technologiemi a téměř až současnými vizuálními principy.



Nebezpečný svět charakterizují rozpadlé budovy, sutě, rezavá loď.

2.4. Závěr

V této části jsem se zabývala zobrazením alternativních světů ve fantasy filmech a seriálech pro mládež. Zdůraznila jsem klíčové narativní a vizuální prvky, které tento žánr definují. YA fantasy nabízí více než jen únik z reality; slouží jako médium pro zkoumání složitých témat, jako je identita, moc, morální dilemata a osobní růst. Filmy a seriály v rámci tohoto žánru často překračují konvenční hranice vyprávění, zahrnují hluboké emocionální zápletky a zároveň si zachovávají jedinečné vizuální a fantastické prvky, které oslovují široké publikum.

Prostřednictvím analýzy populárních děl, jako je série *Harry Potter* nebo *Griša*, jsem ukázala, jak tyto příběhy využívají fantazii k prohloubení svých vyprávění a témat, což umožňuje divákům hlubší emocionální i kognitivní zapojení. Stejně tak jsem zdůraznila, jak adaptace knih do filmů či seriálů přinášejí nové rozměry pro pochopení a prožitek těchto alternativních světů.

Kombinace komplexních postav, složitě vytvořených světů a tematické hloubky zajišťuje, že YA fantasy zůstává aktuální a rezonuje s širokým spektrem diváků. Tato část potvrzuje, že YA fantasy je nejen oblíbenou formou zábavy, ale také důležitým nástrojem zkoumání lidských zkušeností a společenských otázek, který obohacuje kulturní diskurz současného i budoucího publika.

Tento pohled na YA fantasy mi umožňuje lépe pochopit její trvalou přitažlivost a význam a potvrzuje, že tento žánr bude i nadále důležitou a dynamickou součástí literární a filmové kultury.

**3. Výtvarná koncepce filmu *Dvůr trnů a růží*
na motivy knihy Sarah J. Maas**

(praktická část)

3.1. Analýza knihy *Dvůr trnů a růží*

V této kapitole se zaměřím na adaptaci knihy *Dvůr trnů a růží* (*A Court of Thorns and Roses*, 2015) od Sarah J. Maas, která patří do žánru YA fantasy. Tento žánr jsem si zvolila z důvodu osobního zájmu a fascinace, kterou přináší. Knihy z fantasy žánru často nabízejí zajímavé a neobvyklé světy, které poskytují nekonečné možnosti pro vizuální ztvárnění a tvůrčí vyjádření. *Dvůr trnů a růží* je příkladem takového příběhu, který disponuje jednoduchým, avšak poutavým dějem.

Cílem adaptace je prozkoumat možnosti rozšíření tohoto světa a vytvoření vizuálně působivého a jednotného zobrazení. Tímto způsobem se pokusím posunout dílo dál a přidat do něj nové prvky a detaily. Vnímám jako výzvu to, abych vytvořila originální fiktivní svět, který bude zároveň pro diváka jasně čitelný.

Architektura a vizuální pojetí světa jsou klíčovými aspekty, kterými se budu v rámci adaptace věnovat. Fantasy architektura často vychází z reálných architektonických stylů, avšak s určitými odchylkami a inovacemi, jak jsme se o tom mohli dočíst v předchozí části práce. Tímto způsobem se vytváří jedinečný a neobvyklý vzhled, který dále rozšiřuje možnosti pro tvůrčí vyjádření.

Pro úspěšnou adaptaci knihy *Dvůr trnů a růží* je důležité pečlivě prozkoumat předlohu, zvážit její silné a slabé stránky a identifikovat prvky, které lze rozvinout či doplnit. Tímto způsobem mohu dosáhnout harmonického spojení mezi původním dílem a novými prvky, které přidám během procesu adaptace. Takový přístup mi umožní vytvořit dílo, které zaujme diváka a zároveň respektuje základy, na nichž byla kniha postavena.

3.1.1. Představení knihy a autorky Sarah J. Maas

Sarah J. Maas je renomovaná americká autorka, která se proslavila svými díly v žánru fantasy pro mladé dospělé. Jejím průlomovým dílem je první kniha ze série *Dvůr trnů a růží*, která získala obrovskou popularitu a stala se nejen bestsellerem v New York Times. Tento román, inspirovaný klasickým pohádkovým příběhem *Kráska a zvíře*, stejně jako motivy z lidových balad jako *Tam-lin* (Tamlin je též jméno hlavního mužského hrdiny v knize *Dvůr trnů a růží*) a severské pohádky *Na východ od slunce a na západ od měsíce* (*Østenfor sol og vestenfor måne*), kombinuje prvky romantiky, dobrodružství, magie a politické intriky v jedinečném a poutavém příběhu.

Sarah J. Maas zahájila svou literární kariéru ve velmi mladém věku, když začala psát svůj první román na internetovém fóru pro nadšence do fantasy. Postupem času se její díla stala stále oblíbenější a získala značnou čtenářskou základnu. Kromě série *Dvůr trnů a růží* je autorkou také oblíbené série *Skleněný trůn* (*Throne of Glass*, 2012), která rovněž získala mnoho ocenění a uznání.

Autorka si získala i značný kontroverzní zájem v důsledku explicitních erotických scén ve svých knihách, zejména v sérii *Dvůr trnů a růží*. Tyto scény byly někdy považovány za překvapivě odvážné a mnohem více dospělé v porovnání s běžnou literaturou pro mladé dospělé. Kritici i čtenáři se dělí v názorech, zda zachovat tyto

scény v knihách. Někteří je považují za problematické a příliš explicitní, zatímco jiní oceňovali realistické a dospělejší zobrazení romantických a sexuálních vztahů mezi postavami.

V současnosti má Sarah J. Maas na svém kontě mnoho úspěšných knih, které získaly obrovskou popularitu a staly se ikonami žánru fantasy pro mladé dospělé.

3.1.2. Klasické motivy

Kniha je svým obsahem často přirovnávaná ke klasické pohádce *Kráska a zvíře*. Ráda bych tuto podobnost konkrétně rozebrala:

Při porovnávání prvního dílu série *Dvůr trnů a růží a Krásky a zvířete* je možné vidět několik podobností, ale také některé zásadní rozdíly. V obou příbězích se hlavní ženská postava postupně zamilovává do mužského hrdiny, který je v obou případech králem nebo vládcem. Hrdinky jsou donuceny opustit svůj domov a žít v kouzelném paláci s nadpřirozenou bytostí – v případě *Krásky a zvířete* je to Zvíře žijící v zámku, zatímco ve *Dvůru trnů a růží* je to Tamlin, vládce Jarního dvora. V průběhu obou příběhů prochází hlavní mužská postava proměnou způsobenou kletbou, která ji zbaví její skutečné podoby. Lásky mezi hlavními postavami je klíčem k prolomení kletby. Hrdinky se v průběhu děje vrací domů ke své rodině, aby si uvědomily, že hlavního hrdinu opravdu milují a chtějí se k němu vrátit. V obou případech se však setkávají s nebezpečími a rozhodnou se svou lásku zachránit.

Kráska a zvíře lze charakterizovat jako klasickou pohádku se zaměřením na hodnoty, jako jsou láska, odpuštění a překonání předsudků. Tento příběh se odehrává v jednodušším světě a je snadněji srozumitelný pro širší spektrum čtenářů. Důraz je kladen na vývoj vztahu mezi Kráskou a Zvířetem a na jejich vzájemnou proměnu.

Na druhou stranu, *Dvůr trnů a růží* představuje komplexnější svět se zřetelnějšími postavami, více vrstvami a konflikty. Hlavní hrdinka, Feyre, prochází výrazným charakterovým vývojem a její vztah s Tamlinem, vládcem Jarního dvora, je mnohem složitější. Vývoj postav, politické intriky a boj se zlem činí tento příběh méně předvídatelným a nabízí čtenářům hlubší zážitek.

Kromě hlavních motivů a základních dějových linií je také důležité zmínit rozdíly v žánru a cílovém publiku. *Kráska a zvíře* je tradiční pohádka, která oslovuje širokou škálu čtenářů včetně dětí. Naopak *Dvůr trnů a růží* je fantasy román, který je zaměřen na mladé dospělé čtenáře a nabízí mnohem více detailů, komplexní dějové zvraty a hlubší charakterizaci postav. Vizuálně a stylisticky se *Dvůr trnů a růží* liší od *Krásky a zvířete* temnější atmosférou, větším množstvím násilí a erotickými prvky.

Proměna hlavních hrdinek v obou příbězích je také důležitým aspektem, který stojí za zmínku. V *Krásce a zvířeti* se proměna Krásky týká hlavně jejího názoru na Zvíře a schopnosti vidět jeho skutečnou povahu. Ve *Dvoře trnů a růží* je proměna hlavní hrdinky Feyre mnohem komplexnější a zahrnuje i osobní růst, získání nových dovedností a přijetí nových rolí v průběhu příběhu.

3.1.3. Stručný přehled děje knihy

V bezútěšném světě rozděleném hroživou zdí mezi lidskou zemí a mystickou říší Prythian se devatenáctiletá lovkyně Feyre snaží uživit chudou rodinu. Její život se dramaticky změní, když v lese nevědomky zabije vílího vlka. Jak nařizuje smlouva – mírová dohoda mezi lidmi a vílami –, Feyre je požadována jako oběť, aby odčinila své činy. Tamlin, vznešená víla a vladař Jarního dvora, ji odveze do Prythianu, aby tam dožila pod jeho dohledem.

Zpočátku nepřátelský postoj Feyre k Tamlinovi a jeho světu se zmírňuje, když se dozvídá o kletbách a politických otřesech, které postihují Prythian. Zjistí, že zhoubu ohrožuje nejen říši víl, ale mohla by se rozšířit i do světa lidí. Uprostřed tohoto napětí se Feyre sblíží s Tamlinem a jejich původně antagonistický vztah rozkvete ve vášnivou romanci. Klid však netrvá dlouho, protože Feyre se dozví, že říši víl vládne zlovlná vládkyně Amarantha, která na Prythian uvalila kletbu. Aby zachránila Tamlina a jeho lid, musí Feyre podniknout nebezpečnou cestu do Amaranthina panství Pod horou. Zde je vystavena krutým zkouškám, které prověří její sílu, intelekt a vůli přežít. Během těchto zkoušek se Feyřin charakter vyvíjí od pouhého přeživšího k imponující bojovnici.

Vyprávění vrcholí ve chvíli, kdy se Feyre utká s Amaranthou v závěrečném souboji rozumu a vůle. Feyřina láska k Tamlinovi a její nově nalezená spojení s dalšími vílími bytostmi, jako je Rhysand, tajemný Nejvyšší pán Nočního dvora, se ukáží jako klíčové v jejím pátrání. Na konci románu Feyre nejenže zachránila Prythian, ale také sama prošla proměnou a nese si fyzické i citové jizvy, které připravují půdu pro další dobrodružství v pokračováních.

3.1.4. Postavy

Feyre Archeron je hlavní hrdinkou série. Je to lidská lovkyně, která se zaplete do světa víl poté, co zabije vlka, který byl ve skutečnosti víla. V průběhu příběhu se Feyre mění z pouhé přeživší, která se snaží uživit rodinu, v mocnou a vlivnou postavu v říši víl. Vyznačuje se houževnatostí, statečností a silným smyslem pro spravedlnost.

Tamlin je vladař Jarního dvora. Zpočátku vystupuje jako ochranný a velkorýšý vůdce, který Feyre přijme na svůj dvůr poté, co Feyre zabije vílího vlka. Tamlin je vykreslen jako silný, pohledný a poněkud tradiční vůdce víl, který je vázán povinností a věrností ke svému lidu.

Amarantha slouží v první knize jako hlavní antagonista. Je to krutá a tyranská víla, která vládne říši víl z Pod hory. Její vláda se vyznačuje extrémní brutalitou. Amarantha je manipulativní, touží po moci a je pomstychtivá, často využívá svých schopností k mučení a ovládnutí ostatních.

Lucien je Tamlinův vyslanec a jeden z prvních Feyřiných blízkých na Jarním dvoře. Je to složitá postava s tragickou minulostí, včetně rodinné zrady a osobní ztráty. On

sám je vtipný, sarkastický a často používá humor jako obranný mechanismus. Navzdory svému někdy cynickému chování je loajální a má silný morální kompas.

Feyřina rodina zahrnuje jejího otce a dvě sestry, Nestu a Elain. Zpočátku jsou vykresleny jako poněkud rozmazlené, neboť Feyre je jejich nejmladší sestrou a zároveň hlavní pečovatelkou a živitelkou. Její sestry se v průběhu série výrazně vyvíjejí.

3.1.5. Analýza motivů a prvků fantasy žánru v knize

Hlavní hrdinka Feyre prochází proměnlivou cestou od života v chudobě a povinnostech k životu zapletenému do okouzlujících, ale nebezpečných intrik vílích dvorů. Struktura vyprávění knihy se do značné míry opírá o motiv cesty hrdiny, běžný ve fantasy pro mládež, kdy hlavní hrdinka čelí řadě zkoušek. Feyřino pátrání zahrnuje nejen geografickou cestu fantastickou krajinou, ale také vnitřní boj s jejími rodícími se touhami a odpovědností. Tyto výzvy jsou složitě vetkány do jejích interakcí s ostatními postavami, zejména s vysokými vílami Tamlinem a Rhysandem, kteří představují různé aspekty moci a svádění.

Vývoj postavy v knize *Dvůr tmů a růží* je s těmito vztahy hluboce spjat. Feyřin růst se odráží v jejím měnícím se vnímání Tamlina a Rhysanda, jejichž složitě povahy zpochybňují a formují její názory na lásku, věrnost a moc. Její proměna z pouhé bojovnice o přežití v klíčového hráče v politických machinacích vílích říší ukazuje nuancované charakterové oblouky, které jsou pro tento žánr charakteristické.

Budování světa v románu je rozsáhlé a je nedílnou součástí děje. Říše víl jsou vykresleny s bohatostí, která podtrhuje rozpory a kulturní složitost tohoto fantastického světa. Živý popis prostředí, od svěží krajiny Jarního dvora až po drsný a vzrušující Noční dvůr, hraje v příběhu zásadní roli a ovlivňuje Feyřina rozhodnutí a interakce.

Tón knihy je temný a občas zádumčivý, což odpovídá nebezpečnému kouzlu světa víl. Styl psaní je detailní a smyslový, navržený tak, aby čtenáře vtáhl do pohlcujícího zážitku a aby pocítili Feyřiny obavy, touhy a konflikty jako své vlastní. Tato emocionální angažovanost je typická pro YA fantasy, jejímž cílem je poskytnout únik a zároveň nabídnout nové pohledy na známá témata růstu a odolnosti.

3.2. Stručný děj filmu

Před pěti staletími vedli zotročení lidé úspěšnou válku za svobodu proti svým vládcům – vílám –, a nyní žije lidské pokolení stísněně pohromadě v jižní části světa. Lidé stále víly nenávidí a bojí se jich, zvláště pak Vznesených víl, mocné třídy víl, která umí měnit podobu.

Příběh sleduje lidskou dívku Feyre, která, aby zaopatřila svou chudou rodinu, loví v zakázaných lesích blízko elfské Hranice. Zde zabije velkého vlka, maso z něj zpracuje pro rodinu a jeho kůži prodá ve vesnici. Stvůra byla však vílou a Feyre je za trest vladařem Jarního dvora Tamlinem odvečena do jeho vílího království. Po čase poznává místní kraj a její nenávisť vůči vílám postupem času otupuje.

Všechny víly na Jarním dvoře jsou prokleté a musí stále nosit masky, které si nasadily na maškarním plese před téměř padesáti lety. Toto prokletí způsobila temná vílí generálka Amarantha, jejíž síla se krajem rozlézá jako mor a jež chce zotročit vílí národy, které kdysi bojovaly po boku lidí proti ní.

Feyra postupně uvyká pozoruhodnému kraji na Jarním dvoře obklopeném temnými lesy i magickými loukami. Nicméně Amaranthina moc začne pronikat i za zdi Jarního paláce. Tamlin, vladař Jarního dvora, se proto rozhodne Feyre poslat zpět do světa lidí, aby ji ochránil. Doma v lidském světě Feyre zjišťuje, že její rodina díky Tamlinově štědrosti žije v bohatství a zdraví. Uvědomuje si své city k Tamlinovi a svou chybu, když opustila svět víl Prythian a hlavně muže, kterého miluje. Vrací se na Jarní dvůr, který se ale nachází v troskách, vypleněný a zdevastovaný. Nalezne zde jedinou přeživší, a to svou bývalou dvorní dámu. Ta jí konečně může vysvětlit kletbu, kterou na Tamlina a celý jeho dvůr kdysi uvalila Amarantha. Za to, že odmítl být jejím milencem, se Istí zmocnila síly všech sedmi vílích dvorů a nyní tyransky vládne a připravuje novou válku proti lidem. Feyre mohla zlomit kletbu tím, že by Tamlinovi řekla, že ho miluje, ale teď je příliš pozdě. Feyre se rozhodne za svého milého bojovat a rozhodne se ho zachránit. Tajnou chodbou vyrazí na Amaranthin dvůr pod Horou, ale je velmi brzy chycena. Amarantha je Istivá a ráda sleduje utrpení. Než aby Feyre jednoduše zabila, nabídne jí dohodu: Feyre musí splnit tři úkoly, aby osvobodila Tamlina, a tím zlomí kletbu.

Feyre v prvním Amaranthině úkolu porazí obřího červa, ale je těžce zraněna. Temná víla Rhysand ji vyléčí, ale výměnou chce, aby jeden týden v měsíci trávil v jeho společnosti – po zbytek jejího života.

Ve druhém Amaranthině úkolu musí Feyre přečíst nápis na kameni. Pokud se jí ho nepodaří rozluštit v časovém limitu, kámen se rozpadne a ona spadne do propasti pod ním. Feyre téměř selže, když není schopna přečíst dané znaky, protože neumí číst. Rhysand ji však telepaticky pomůže, a tak Feyre uspěje i v tomto úkolu.

Při třetím úkolu Feyre musí zabít tři nevinné víly. Rozrušená Feyre zabije první dvě, ale zastaví se, když se ukáže, že třetí víla je Tamlin. Feyre si uvědomí, že Tamlinovo „kamenné srdce“, o kterém zaslechla na Jarním dvoře, je doslovné a výsledek kletby, kterou na něj kdysi uvalila Amarantha. Probodne svého milého a tím přelstí

Amaranthu. Splní tak všechny tři úkoly. Amarantha, rozzuřená, že byla poražena, zabije Feyre. Nicméně tím, že Feyre splnila všechny tři úkoly, je zničena kletba a elfům navracena jejich moc. Ti zabijí Amaranthu a následně svými silami vrátí i život Feyre. Ta odchází s Tamlinem zpět na Jarní dvůr. Končí tak první díl ze tří.

Ve stručném ději jsem záměrně vynechala část, kdy Amarantha položí Feyre hádanku. Pokud by Feyre na hádanku kdykoliv odpověděla, hned by kletbu zrušila. Odpovědí je slovo „láska“. V knize je tato část poměrně důležitá, nicméně z dramaturgického hlediska a stavby napětí v příběhu vnímám tuto část jako lapidární a devalvující celkový příběh.

3.3. Tabulka scén

<i>Dvůr trnů a růží – tabulka scén</i>					
SCÉNA	EXT/INT	D/N	ŘÍŠE	PROSTŘEDÍ	PŘÍBĚH
1	EXT	DAY	Říše smrtelníků – zima	Les	Feyre na lovu v lese zabije velkého vlka
2	INT	DAY	Říše smrtelníků – zima	Chatrč v lese	Feyre přinese domů kožešinu, seznámení s rodinou a nuznými podmínkami
3	EXT	DAY	Říše smrtelníků – zima	Trhy ve vesnici na náměstí	Feyre a sestry jdou na trhy, kde si sestry kupují zbytečnosti a ona prodá kůži stopaře
4	INT	NIGHT	Říše smrtelníků – zima	Chatrč v lese	Do chatrče vnikne vlk a odnese Feyre od rodiny
5	EXT	NIGHT	Říše smrtelníků – zima	Les – přechod do Jarní říše	Feyre je unášena do říše víl
6	EXT	NIGHT	Říše víl – Jarní dvůr	Okolí před palácem	Feyre je dovezena k paláci
7	INT	NIGHT	Říše víl – Jarní dvůr	Trůnní sál	Feyre je v paláci předána sluhům a předvedena před vladaře Jarního dvora, Tamlina.
8	INT	NIGHT	Říše víl – Jarní dvůr	Komnaty Feyre	Feyre jde spát připravena k útěku z paláce
9	EXT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Zahrada kolem Palace	Feyre zkoumá únikovou cestu a dozvídá se o minulosti Tamlina a kletbě, která se stala skoro před padesáti lety na maškarním bále. Kvůli tomu všichni na dvoře musí nosit masky. „Blight“ – Pohroma.
10	INT	NIGHT	Říše víl – Jarní dvůr	Jídelna – večeře	Feyre odkrývá svou minulost, matka zemřela na tyfus. Ukradne nůž, aby se jím mohla bránit.
11	EXT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Blízké okolí za hradbou paláce	Víla Lucien vezme Feyre na obhlídku. Ta po něm chtěla, aby jí pomohl uniknout, on ale odmítá. Ukazuje jí ale možnost, jak lapit monstrum Suriela, který jí odpoví na všechny otázky.
12	INT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Chodba/Studovna	Feyre se snaží zmapovat okolí pro možný plán útěku, vyposlechne hádku mezi Tamlinem a Lucienem. Nakonec ji Tamlin objeví a zavede ji do své studovny/knihovny, kde jí dá za úkol naučit se číst.

13	INT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Hluboký les za palácem	Feyre lapí ducha Suriela v mladém břízí. Démon jí řekne, co chce, pak ale na ni zaútočí démoni Naga a ona jim tak tak uniká, ale nakonec ji obklopí. V tu chvíli ji Tamlin zachrání.
14	INT	NIGHT	Říše víl – Jarní dvůr	Hala paláce	Do zámku v noci přijde posel, který je zmrzačený a zohyzděný. Znak toho, že se Pohroma rozpíná.
15	INT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Hala paláce	U snídaně se Tamlin s Feyre pohádají, odpoledne se Tamlin omluví. Feyre si na sebe poprvé vezme šaty (místo loveckého úboru) a večer se poprvé nezamkne.
16	EXT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Zahrada kolem Paláce	Feyre nalezne v zahradě hlavu vznešeného Elfa nabodnutou na sochu. Další důkaz Pohromy a toho, že ochrana kolem Jarního dvoru zeslabuje
17	INT	NIGHT	Říše víl – Jarní dvůr	Chodba	Do paláce pronikne cizinec ze svátku, Rhysand. I když se Lucien s Tamlinem snaží Feyre schovat, odhalí ji. Řekne, že se jmenuje Clare Beddor – dívka od nich zvesnice. Rhysand vyhrožuje zlem, generálkou Amaranthou, že zabije Feyre.
18	INT	NIGHT	Říše víl – Jarní dvůr	Ložnice	Tamlin se rozhodne poslat Feyre domů, kde bude v bezpečí. V noci se milují.
19	EXT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Zahrada kolem Paláce	Tamlin kvůli bezpečí posílá Feyre zpět do lidského světa. Feyre nastoupí do kočáru, Tamlin se s ní rozloučí a ona odjede. On řekne „Miluju tě“, ona ne.
20	EXT	DAY	Říše smrtelníků – brzké jaro	Palác její rodiny	Tamlin přestěhoval její rodinu do nádherného paláce a zaklel ji, aby si nepamatovala, co se stalo s Feyre. Setká se zde se svojí rodinou, která žije v přepychu a bezpečí.
21	EXT	DAY	Říše smrtelníků – brzké jaro	Vesnice	Feyre se jde podívat do vesnice, najde vypálený dům Clare Beddor. Všichni v něm byli mrtví a Clare se pohřešuje.
22	INT	DAY	Říše smrtelníků – brzké jaro	Palác její rodiny	Feyre nachází cestu k prostřední sestře, která si jako jediná pamatuje, co se stalo a snažila se Feyre najít. Feyre si v popisu toho, co se dělo, uvědomí, že Tamlina miluje, a vyrazí zpět na Jarní dvůr.
23	EXT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Zahrada kolem Paláce	Brány paláce jsou zničené. Palácem se prohnala bitva, všichni jsou pryč.

24	INT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Hala paláce	Uvnitř paláce najde služebnou. Řekne jí, že Amarantha odvěkla Tamlina do říše Pod Horou, a vysvětlí jí, že Amarantha je hlavní generálkou války proti lidem + komplikovanou historií, která zapříčinila vznik Kletby. Amarantha milovala Tamlina, ale ten ji odmítl a ona ho proklela na maškarním plese – všichni od té doby mají škrabošky. Pokud chtěl kletbu zlomit, musel najít lidskou dívku, která nenáviděla Feyre a zamilovala se do něj. Proti Amarantě se postavil Letní, Zimní a Denní dvůr, ale byli poraženi a teď je Amarantha vězní na Dvoře pod Horou.
25	INT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Ložnice	Služebná slíbí Freye, že jí pomůže se dostat do Dvoru pod Horou. Freye se výzbrojí a vyrazí.
26	EXT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Vstup do Dvoru pod horou	Služebná doprovodí Freyu ke vstupu do Dvoru pod Horou
27	INT	DAY	Říše víl – Dvůr pod Horou	Tunely	Feyre se snaží proplížit skrz Tunely, ale je objevena stráží Amaranthy.
28	INT	DAY	Říše víl – Dvůr pod Horou	Hlavní síň	Feyre je předvedena před Amaranthu, kde jí u nohou klečí nehybný Tamlin. Ukáže jí umučené tělo Clare Beddor. Amaranthě se líbí Feyrin strach a nabídne jí, že může splnit tři úkoly, a pokud bude souhlasit, kletba se zlomí. Feyre souhlasí.
29	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	Vězení	Feyre je ve vězení vyléčena Lucienem.
30	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	1. úkol – labyrint	Labyrint, do kterého je vhozena Feyre. Všechny víly se dívaly, jak v bahně utíká před obrovským červem, mezi kostmi minulých obětí. Feyre se zamaže bahnem a zespoda zaútočí na červa, tak ho zabije.
31	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	Vězení	Feyre má horečku, zranění z boje jí nikdo neošetřil. Rhysand jí nabízí, že ji uzdraví, pokud s ním bude trávit jeden týden v měsíci. Feyre nakonec souhlasí a na ruce se jí objeví tetování černého oka.
32	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	2. úkol – čtení	Feyre musí přečíst správně nápis, nebo bude schozena z Hory. Rhysand jí poradí správnou odpověď.
33	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	Vězení	Feyre je vedena do vězení, cestou zaslechne bitevní plány.
34	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	Hlavní síň – slavnost	Feyre ukořistí moment s Tamlinem, ale jsou přistiženi Rhysem. Nakonec je Rhys

					ochrání před Amaranthou.
35	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	Vězení	Feyre a Rhys si povídají o Rhysově minulosti.
36	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	3. úkol – Hlavní síň	Amaratha sedí na trůně, před Freyu jsou předvedeny tři svázané osoby, které musí Feyre zabít. První dvě zabije, třetí je Tamlin. Vzpomene si, že by měl mít srdce z kamene (a tím pádem nezemře), a vrazí do něj nůž. Amarantha začne mučit Feyre a v poslední vteřině Feyre řekne „miluji tě“ směrem k Tamlinovi, o sekundu později však už má Feyre zlomený vaz. Strhne se bitva a víly s navráťivší se silou zabijí Amaranthu.
37	INT	NIGHT	Říše víl – Dvůr pod Horou	Hlavní síň	Feyre je přivedena k životu pomocí síly nejstarších víl a z ní samotné se stane víla.
38	EXT	DAY	Říše víl – Jarní dvůr	Zahrada kolem Paláce	Feyre a Tamlin se vrací na Jarní dvůr.

3.4. Základní koncepční rozhodnutí

Prostředí lze rozdělit na dva světy – lidský a vílí. Svět lidí není v knize blíže specifikován, nicméně jedná se o malou část jižního kontinentu, sousedícího s mořem, který je v severní části rozdělen magickou hranicí oddělující svět lidí a víl. Děj se odehrává během zimních měsíců v lidském světě, které příjemně vizuálně kontrastují s Jarním dvorem. Lidský svět není nijak technologicky vyspělý, vizuálním ekvivalentem lze předpokládat, že se nacházíme ve středověké Evropě / západní Asii. Kraj je velmi pověřčivý, zejména pak vůči železu, které má mít proti vilám zničující efekt (je to ovšem skutečně pověra).

Navrhuji, že svět lidí se odlišuje od světa víl základními technologickými dovednostmi a zručností v řemeslech, jako je používání kovů ve výrobě zbraní, nástrojů a zdobení. Jejich mytologie a ochranná znamení hrají důležitou roli, odrážejí kulturu a tradice a často vytvářejí symboly spojené s ochranou před zlem nebo přírodními silami.

Lidé využívají dostupné zdroje, jako je neopracované dřevo, pro stavbu domů, mostů a dalších konstrukcí, což dodává jejich světu rustikální a přírodní vzhled. Jejich kultura může být inspirována severskou estetikou, projevuje se použitím kůže a kožešin pro oblečení a ve stylu architektury. I když nemají přístup k magii a nadpřirozeným schopnostem jako víly, lidé se spoléhají na své dovednosti, zručnost a vynalézavost, aby přežili a chránili se před vnějšími hrozbami.

Svět lidí představuje směsici kultury, tradic, řemesel a přizpůsobivosti, která umožňuje lidem žít ve svém světě a vyrovnávat se s výzvami, kterým čelí. Lidé spolupracují a bojují proti nepřítelům a nebezpečím, jejich odhodlání, odvaha a společenská soudržnost jim umožňují tvořit silné komunity. Ve světě lidí se výrazně uplatňuje používání kovů, což odráží jejich závislost na fyzických nástrojích a zbraních, které jsou nezbytné pro přežití i válku. Tyto kovy jsou také využívány v dekorativním umění, což jejich užitkové kultuře dodává estetický rozměr. Lidské společnosti jsou navíc hluboce zakořeněny v mytologii, s různými symboly a ochrannými znaky, které odrážejí jejich kulturní víru a tradice. Tyto symboly slouží jako talismany proti neznámým hrozbám, které číhají za jejich hranicemi.

Architektonický styl v lidské říši volím tak, že působí jako silně ovlivněný severskou estetikou, která se vyznačuje používáním neopracovaného dřeva při stavbě jejich obydlí a staveb. Tento materiál dodává jejich prostředí rustikální a přirozený vzhled, který rezonuje s životem úzce spjatým se zemí. Jejich oblečení, často vyrobené z kůže a kožešin, doplňuje tuto estetiku a poskytuje teplo i ochranu před drsným klimatem jejich světa.

Naopak svět víl je prosycen magií, která prostupuje všemi aspekty jejich života, včetně používání magie k vytápění prostor bez ohně, což ukazuje jejich pokročilé ovládání přírodních živlů. V architektuře víl se používají lehká a tvrdá dřeva, což zajišťuje nejen odolnost, ale také propracovanější a elegantnější vzhled jejich staveb. Při stavbě se běžně používají speciální stromy, často obdařené magickými vlastnostmi, které ještě více umocňují mystickou kvalitu jejich staveb.

Technologie víl jsou ve srovnání s lidmi podstatně pokročilejší, vyznačují se čistšími a techničtějšími řešeními, která se dokonale integrují do jejich prostředí. Jejich architektonické návrhy, potenciálně inspirované díly modernistů, jako byl Frank Lloyd Wright či Santiago Calatrava, kladou důraz na minimalismus a funkčnost, aniž by obětovaly krásu. Život v souladu s přírodou je charakteristickým rysem víl, což je patrné v jejich životním stylu a architektonických rozhodnutích. Důležitost organických tvarů, světla a odrazivosti v jejich stavbách podtrhuje jejich vrozenou a magickou povahu a vytváří prostředí, které je okouzující a éterické.

3.5. Rozlišení jednotlivých prostředí

Při navrhování jednotlivých dvorů jsem vycházela z geografických a architektonických inspirací, které pomáhají každý dvůr charakterizovat a odlišit od ostatních. Tento přístup nejen obohacuje vizuální estetiku filmu, ale také podporuje narativní strukturu a tematické prvky příběhu.

Jedním z hlavních cílů bylo zajistit, aby každý dvůr měl svůj specifický vizuální styl, který vychází z reálných architektonických vlivů a geografických charakteristik. Tímto způsobem jsem chtěla vytvořit konzistentní a uvěřitelný svět, který by divákům poskytl bohatý vizuální zážitek a pomohl jim lépe pochopit a ocenit jednotlivé aspekty příběhu. Každý dvůr má své jedinečné rysy, které jsou podrobně popsány níže.

3.5.1. Jarní dvůr

Jarní dvůr je charakterizován svěžími, živými barvami, které evokují jaro. Dominují zde zelené a pastelové odstíny, které vytvářejí pocit obnovy a života. Tento dvůr je inspirován krajinami, jako jsou Lacadon džungle a zahrady Las Pozas v Mexiku, které kombinují přírodní krásy s uměleckými prvky. Architektonicky je tento dvůr navržen tak, aby reflektoval přírodu a její cykly, s důrazem na organické tvary a harmonii s okolním prostředím.

3.5.2. Letní dvůr

Letní dvůr využívá teplé barvy jako zlatou, oranžovou a červenou, které navozují atmosféru léta a hojnosti. Scenérie jsou bohaté a opulentní, inspirované místy jako Ronda ve Španělsku a Alhambra, která svou architekturou a bohatými zdobenými prvky podtrhují pocit luxusu a prosperity. Letní dvůr je místem, kde příroda dosahuje svého vrcholu, což je reflektováno v bohaté vegetaci a extravagantních stavbách.

3.5.3. Podzimní dvůr

Podzimní dvůr je zobrazen pomocí bohatých, teplých tónů hnědé, žluté a červené, které symbolizují sklizeň a zralost. Inspirací pro tento dvůr byly podzimní krajiny, jako je České Švýcarsko v období podzimu a architektura Schaudau ve Švýcarsku. Architektonické prvky zdůrazňují tradiční a rustikální styl, který evokuje pocit tepla a domova.

3.5.4. Zimní dvůr

Zimní dvůr je laděn do studených odstínů modré, stříbrné a bílé, což vytváří chladnou, ale klidnou atmosféru. Tento dvůr čerpá inspiraci z ledových krajin a architektonických prvků Abby de Villers v Belgii, které kombinují gotické prvky s mrazivou krásou zimního období.

3.5.5. Dvůr pod Horou

Dvůr pod horou se vyznačuje architekturou inspirovanou stylem Franka Lloyda Wrighta, který byl ovlivněn mayskou architekturou, hraničící až s art decem. Tento

dvůr využívá čisté linie a geometrické tvary, které jsou v kontrastu s drsnou krajinou okolních hor. Barevná paleta je tlumená, s převahou šedých a zemních tónů, což vytváří dojem pevnosti a stability. Architektonické prvky zdůrazňují funkčnost a jednoduchost.

3.5.6. Svět lidí

Svět lidí je zobrazen jako kontrast k magickým a extravagantním dvorům Prythianu. Je inspirován realistickými a venkovskými krajinami, jako jsou pobřeží Fairhead v Irsku a rustikální vesnice. Architektura zde je jednoduchá a funkční, s důrazem na praktické a každodenní aspekty života. Barevná paleta je neutrální, s odstíny hnědé, zelené a šedé, které evokují stabilitu a jednoduchost lidského života. Tento svět představuje zázemí a výchozí bod pro hlavní postavu, Feyre, a zdůrazňuje rozdíly mezi běžným lidským životem a fantastickými říšemi, do kterých se dostane.

Originálna mapa



Upravená mapa



Základní styl dvorů



Roshka, Gruzie



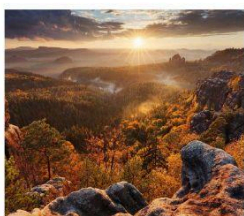
Abby Viller, Belgie



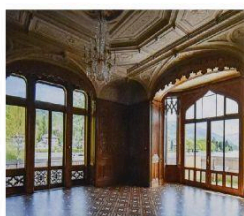
Vardzia, Gruzie



Midway gardens, USA



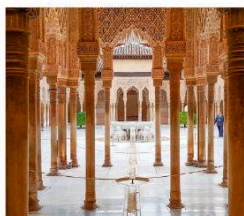
České Švýcarsko, ČR



Schadau, Švýcarsko



Ronda, Španělsko



Alhambra, Španělsko



Lacadon Jungle, Mexico



Las Pozas, Mexico



Fairhead, Ireland



Pieter Bruegel



3.6. Popis scén a způsob realizace

Každá scéna je pečlivě vytvořena tak, aby odrážela emocionální cestu hlavní hrdinky Feyre a dramatické změny v jejím prostředí. Scénografie podtrhuje témata přežití, proměny a boje mezi bezpečím a nebezpečím, a to od vynalézavého a drsného lidského světa až po kouzelný a nebezpečný svět víl. Tato kapitola se zabývá detaily těchto prostředí a zachycuje podstatu Feyřiných zážitků a mystického světa, v němž se pohybuje.

1. Svět lidí – lov EXT

Feyre dorazí do svého provizorního přístřešku, který si postavila během předchozích návštěv lesa. Přístřešek postavený z pevných větví a pokrytý listím se dokonale skrývá v zimní krajině. Již nasbírala dostatek dřeva na oheň, aby jí vydrželo přes chladnou noc, a zajistila si tak teplo a bezpečí. Ochranné symboly namalované na okolních stromech odrážejí její spoléhání na starobylé tradice a opatrnost. Scéna s tlumenými barvami a ostrým kontrastem teplého světla ohně podtrhuje drsnost prostředí a její vynalézavost. Feyřina pečlivá příprava tábora podtrhuje její schopnosti přežít a odolnost tváří v tvář nelítostné divočině. Tento okamžik vystihuje podstatu jejího charakteru a ilustruje její schopnost najít útočiště a udržet si pocit bezpečí i v těch nejnáročnějších podmínkách.

Jedná se o drobnou stavbu na lokaci s fyzickými prvky. Lov bude natáčen v reálném lese s dodatečnými digitálními efekty pro zvýraznění atmosféry. Použije se greenscreen pro rozšíření zasněžené krajiny a pro vytvoření nebezpečné atmosféry zimního lesa.

2. Svět lidí – trhy EXT

Feyre přichází na trh v nejbližší vesnici, aby prodala vlčí kožešinu, kterou získala při lovu. Vesnice ležící u moře je z velké části závislá na mořských zdrojích. Masivní kosti mořských tvorů jsou zakomponovány do architektury a slouží jako jedinečné stavební prvky. Domy zdobené ochrannými symboly odrážejí hluboce zakořeněnou víru vesničanů v prastaré tradice a pověry. Tržiště je živé, prodavači prodávají různé zboží a ryby visí na šňůrách nad ním. Zasněžené střechy a vzdálené drsné hory vytvářejí malebné, ale drsné prostředí. Chladný vzduch je naplněn vůní moře a štěbetáním vesničanů. Tato scéna zdůrazňuje vynalézavost a odolnost lidí a odráží Feyřiny vlastní schopnosti přežít. Trh se svým rustikálním půvabem a živou atmosférou tvoří ostrý kontrast k osamělé divočině, kterou Feyre prochází v každodenním boji o přežití.

Trhy budou vytvořeny jako fyzické dekorace s živými herci a autentickými stánky. Pozadí vesnice bude rozšířeno pomocí greenscreenu a VFX, aby se vytvořil dojem většího prostoru a davu. Scéna bude kombinovat reálné a digitální prvky pro dosažení požadovaného vzhledu.

3. Svět lidí – chýše INT

Feyre a její rodina žijí v malé, spoře osvětlené chýši ve stísněných prostorách. Interiér, spoře zařízený a poznamenaný chudobou, zdobí ochranné symboly namalované Feyre. Tyto symboly pokrývají dřevěné stěny a odrážejí její snahu odvrátit zlo. Jediným světlem je mihotavý oheň v krbu a jediná svíčka na stole, která vrhá dlouhé stíny a vytváří pochmurnou náladu.

U stolu sedí Feyřin otec s unaveným výrazem, který podtrhuje napjaté rodinné vztahy a jejich finanční problémy. Jednoduchý, opotřebovaný dřevěný nábytek svědčí o tom, že si nemohou dovolit jeho výměnu. Okno odhaluje měsíc v úplňku a dodává místnosti chladnou, vzdálenou záři.

Feyre sedí odděleně od svého otce, což zdůrazňuje citovou vzdálenost mezi nimi. Detailní dřevořezby a funkční předměty po celém pokoji ilustrují život, který je založen na obživě, kde každý předmět slouží svému účelu, což vystihuje boj rodiny a Feyreino břemeno.

Interiér chýše bude sestaven jako fyzická dekorace ve studiu. Přirozené světlo bude simulováno pomocí studiových světel. Minimálně se použije VFX zaměřené na realistické a detailní provedení interiéru s autentickými rekvizitami.

4. Svět lidí – chýše EXT

Exteriér chaty zdůrazňuje její malost a izolovanost od blízké vesnice. Střechu a okolní krajinu pokrývá sníh a na boku je úhledně naskládaná hromada dříví připravená k použití. Z okna svítí měkké světlo, které uprostřed chladné zimní noci nabízí náznak tepla. Scénu dělá napínavější přítomnost vlka blížícího se k chatě, jehož postava se rýsuje v siluetě na pozadí temného lesa. Na fasádě chaty jsou patrné ochranné symboly, které odrážejí, že rodina spoléhá na starodávné tradice, které jí zajišťují bezpečí. Celková nálada je v duchu tichého nebezpečí, které kontrastuje s klidem zasněženého prostředí a potenciálním nebezpečím, které představuje vlk. Tato scéna zachycuje nejistou rovnováhu mezi bezpečím a nebezpečím ve Feyřině světě.

Exteriér chýše bude natáčen na reálném místě s doplněním fyzických dekocí. Greenscreen bude použit k rozšíření okolní krajiny a pro dodatečné efekty počasí, jako je padající sníh a mlha. Použití VFX bude minimální, zaměřené na integraci chýše do krajiny.

5. Svět lidí – zeď EXT

Feyre je unášena vlkem z lidského světa, kde teď vládne zima, do říše víl, konkrétně do Jarního dvora, kde je věčné jaro. Obě říše odděluje neprostupná zeď stromů, do níž vede jen několik skrytých vchodů. Jak se blíží k hranici, ledová, pustá krajina lidského světa postupně ustupuje svěží, zelené krajině říše víl. Výrazný kontrast mezi oběma prostředím podtrhuje zledovatělá řeka přecházející v jarní bystřinu. Feyre jede na vlkovi přes zamrzlou řeku, což zdůrazňuje nebezpečnost cesty a surrealistickou povahu jejího únosu. Tento přechod je začátkem Feyřina ponoření do

mystického a nebezpečného světa víl a připravuje půdu pro dobrodružství a výzvy, které ji čekají na Jarním dvoře.

Zed' bude tvořena kombinací fyzických dekorací a greenscreenu. Fyzické části zdi budou natáčeny na reálném místě a digitálně rozšířeny pomocí VFX, aby vypadaly mohutněji a hrozivěji. Scéna bude kombinovat reálné prvky s digitálními efekty pro zvýšení dramatického efektu.

6. Svět lidí – zed' INT

Stěna je tvořena hustým propletením kořenů, stromů a listů, který vytváří přírodní tunel. Sluneční světlo občas proniká skrz a vrhá éterické paprsky, které osvětlují cestu. Organická struktura tunelu s kroutícími se kořeny a propletenými větvemi působí téměř nadpozemským dojmem. Když jím Feyre a vlk procházejí, je vidět bujná zeleň světa víl, která naznačuje magii a život za zdí. Kořeny a větve vytvářejí přirozené oblouky a sluneční světlo, které jimi proniká, vytváří na zemi skvrnitý efekt. Tato scénografie zdůrazňuje mystickou a okouzující povahu hranice mezi lidskou a ae říší. Kontrast mezi temným, zastíněným interiérem tunelu a světlým, zářivým světem víl před ním podtrhuje přechod ze všedního světa do magického.

Interiér zdi bude sestaven jako fyzická dekorace ve studiu, aby se zachovala autenticita a detailnost. Použije se kombinace praktických efektů a minimálního VFX pro rozšíření prostoru tam, kde je potřeba.

7. Jarní dvůr – palác EXT

Feyre a vlk dorazí do paláce Jarního dvora, který se nachází v zeleném údolí, kde sluneční světlo sotva proniká hustými korunami stromů. Hra stínů a světla spolu s chladem z vody vytváří svěží, věčně jarní atmosféru. V architektuře paláce se mísí moderní prvky s organickými formami a plynule se začleňuje do přírodního prostředí. Vysoké elegantní oblouky kopírují kmeny okolních stromů a dodávají stavbě éterický, téměř katedrální vzhled.

Exteriér paláce bude tvořen kombinací fyzických dekorací a digitálních rozšíření pomocí greenscreenu. Reálné natáčení proběhne na místě s rozsáhlým použitím VFX pro vytvoření velkolepé architektury a zahrad. Atmosféra bude dotvořena digitálními efekty.

8. Jarní dvůr – palác INT

Feyre vstupuje do paláce Jarního dvora a zjišťuje, že vlk byl ve skutečnosti Tamlin, vládce tohoto dvora. Trůnní sál plynule splývá s okolní krajinou a vytváří okouzující a harmonické prostředí. Dominantou jsou sloupy, připomínající stromy s kůrovcovým povrchem, jako by do své stavební podoby přirozeně vrostly. Trůn rámuje stále kvetoucí třešeň, která symbolizuje věčné jaro této říše.

Otevřená konstrukce umožňuje průnik světla, které vrhá složité stíny na leštěnou podlahu a umocňuje éterickou atmosféru. Přírodní prvky v paláci v kombinaci s důmyslnou architekturou odrážejí magickou podstatu světa víl. Tato scénografie

zdůrazňuje spojení mezi vílami a jejich prostředím a podtrhuje témata růstu, obnovy a plynulého propojení přírody a struktury.

Interiér paláce bude vytvořen jako fyzická dekorace s důrazem na detail a autentičnost. Využije se kombinace praktických efektů a osvětlovacích technik pro vytvoření realistického prostředí.

9. Jarní dvůr – jídelna v paláci INT

Jídelna paláce Jarní dvůr plynule začleňuje přírodu do svého designu, sloupy ve tvaru stromů a vodní prvky posilují spojení s prostředím. Místnost zalitá přirozeným světlem pronikajícím velkými okny vyzařuje éterickou atmosféru. Dlouhý jídelní stůl je elegantně prostřen a obklopen židlemi, u nichž se Feyre a Tamlin často scházejí. Architektonické řešení se sloupy připomínajícími kmeny a větve stromů umocňuje organickou a mystickou podstatu světa víl.

Postupem času se měnící dynamika mezi Feyre a Tamlinem je jemně znázorněna jejich zasedacím pořádkem u stolu. Zpočátku sedí na opačných koncích, což odráží jejich vzájemnou nedůvěru a kulturní rozdíly. Postupně, jak si začínají rozumět a přijímat se navzájem, se jejich místa posouvají blíže k sobě, což symbolizuje rostoucí pouto a zmenšující se předsudky mezi jejich světy. Bujná zeleň viditelná skrze okna a přítomnost vodního prvku přispívají ke klidnému a harmonickému prostředí a podtrhují téma jednoty a spojení.

Jídelna bude sestavena jako fyzická dekorace ve studiu, s důrazem na bohaté detaily a dekorace. Osvětlení bude simulovat přirozené světlo z oken a svícnů. Konstrukce stropu je klíčová pro vytvoření složitých stínů a umožnění průniku světla z exteriéru, což zvýrazní charakter dekorace. Tento přístup minimalizuje použití VFX na rozšíření prostoru a drobné digitální úpravy.

10. Jarní dvůr – knihovna INT

V knihovně Jarního dvora se Feyre učí číst, což je úkol, který jí zpočátku značně přemáhá. Velkolepý prostor je plný vysokých regálů s knihami, které se zdají být nekonečné a vyvolávají v ní pocit úzkosti. Architektura pokračuje v tématu prolínání přírody s klasickou architekturou, strop podpírají sloupy připomínající stromy a uprostřed roste velký strom, jehož větve zastiňují celé místo.

Přirozené světlo proniká otvory a vytváří klidnou atmosféru, která kontrastuje s vnitřním neklidem Feyre. Květiny, voda a zeleň dotvářejí organický dojem a dělají z knihovny klidný, ale působivý prostor. Přítomnost tolika knih podtrhuje Feyřinu cestu za poznáním a růstem a odráží její snahu přizpůsobit se tomuto novému světu.

Knihovna bude tvořena jako fyzická dekorace s vysokými regály a množstvím knih. Osvětlení bude klíčové pro vytvoření atmosféry klidu a tajemna. Použití VFX pro rozšíření prostoru a přidání digitálních detailů bude minimální, aby se zachovala autentičnost prostředí.

11. Jarní dvůr – krásné místo EXT

V malebném (až cíleně kýčovitém) a téměř idylickém prostředí Jarního dvora se Feyre a Tamlin ocitají v klidném jezírku obklopeném břízami a živými květinami. Křišťálově čistá voda odráží krásu okolí a vytváří klidnou a intimní atmosféru. Toto místo se svěží zelení a klidnou vodou představuje jedno z nejkrásnějších a nejextravagantnějších míst na Jarním dvoře.

Scéna zachycuje klíčový okamžik, kdy se počáteční nepřítelství mezi Feyre a Tamlinem začíná rozpouštět a ustupuje porozumění a spojení. Přírodní krása prostředí s dokonale zakomponovanými prvky umocňuje romantickou a proměňující se povahu jejich vztahu. Břízy s nápadnou bílou kůrou a zářivě modré květy dodávají místu okouzlující a téměř magickou atmosféru. Tato scénografie podtrhuje téma usmíření a rozkvétajícího pouta mezi oběma postavami uprostřed nádhery jarního dvora.

Exteriér krásného místa bude natáčen na reálném místě s doplněním fyzických dekorací. Greenscreen a VFX budou použity pro rozšíření krajiny a přidání fantastických prvků, jako jsou magická světla a atmosférické efekty.

12. Jarní dvůr – vstup do temného lesa EXT

Feyre se vzepře Tamlinovu příkazu zůstat na území paláce a vydá se zjistit pravdu o Jarním dvoře. Vstoupí do hlubokého, temného lesa, kam skrz husté koruny stromů neproniká téměř žádné světlo. Stromy jsou vysoké a blízko u sebe, vrhají hluboké stíny, které vytvářejí děsivou a tajemnou atmosféru. Některé stromy se odrážejí, jako by se zrcadlily na vodní hladině, což ještě umocňuje surrealistický a dezorientující dojem z lesa.

Stezka je úzká a slabě osvětlená a vede hlouběji do neznáma. Kamenné schody, po kterých přechází, naznačují dávno zapomenutý průchod a plynule splývají s okolní přírodou. Tato scénografie zdůrazňuje předtuchu lesa a Feyřino odhodlání hledat odpovědi navzdory riziku. Hra světla a stínu spolu s reflexními plochami zvyšuje napětí a pocit nebezpečí, když Feyre vstupuje na toto neprobádané území.

13. Jarní dvůr – boj v temném lese EXT

Když Feyre prochází temným lesem, setkává se s hrozivými magickými tvory. Scéna je napjatá a zlověstná, les jako by žil nebezpečím. Po zemi se krouží mohutné kořeny a hrozivě se tyčí prastarý vnímavý strom s okem zasazeným do kmene, u kterého Feyre hledala odpovědi na své otázky. Feyre s těmito magickými bytostmi bojuje o život. Les se svým surrealistickým a hrozivým designem podtrhuje nebezpečnou povahu Feyřina pátrání po odpovědích. Nakonec se jí podaří uniknout, je sice potlučená, ale živá, a vrací se do paláce s nepřiliš jasnými informacemi. Tato scénografie zdůrazňuje temné a zrádné aspekty Jarního dvora a ostře kontrastuje s jeho klidnou krásou.

Bojová scéna v temném lese bude natáčena v reálném lese s použitím fyzických dekorací a speciálních efektů. Greenscreen a VFX budou využity k vytvoření

nebezpečné a magické atmosféry, stejně jako k integraci bojových scén a magických útoků.

14. Jarní dvůr – chodba v paláci INT

Na chodbách Jarního dvora se nečekaně objeví Rhysand, vladař Nočního dvora, který chce zjistit, zda je v paláci přítomna lidská dívka. Konfrontuje Tamlina a prohlásí, že má v úmyslu dívku na Amaranthin příkaz najít a zabít.

Architektura zdůrazňuje organický design se sloupy, které skutečně vyrůstají ze země jako stromy. Spodní částí paláce protéká voda, která dotváří přirozenou, téměř lesní atmosféru. Sluneční světlo proniká dovnitř a vrhá složité stíny a odrazy na mokrou kamennou podlahu.

Chodba v paláci bude sestavena jako fyzická dekorace ve studiu s důrazem na detailní architekturu a dekorace. Osvětlení bude simulovat denní a noční atmosféru. Použití VFX bude minimální, zaměřené na drobné úpravy a rozšíření prostoru.

15. Jarní dvůr – zahrady EXT

V klidné, zelené zahradě Jarního dvora se Tamlin rozhodne poslat Feyre zpět k její rodině do lidského světa, aby ji ochránil před Amaranthinými zlovolnými úmysly. Na scéně je kočár připravený odvézt Feyre na pozadí vysokých majestátních stromů a elegantních klenutých staveb, které ohraničují zahrady paláce. Cesta lemovaná ukázkovými stromy a vodními prvky umocňuje klid a stabilitu. Jemná rovnováha mezi postavenými oblouky a organickým lesem zdůrazňuje mystickou povahu jarního dvora. V zahradě se harmonicky mísí vodní a lesní prvky a vytvářejí klidné a okouzující prostředí.

Toto místo podtrhuje emocionální váhu Tamlinova rozhodnutí, když se v krásném, ale pochmurném okamžiku rozloučí s Feyre. Scénografie zdůrazňuje ochranné a obětavé aspekty Tamlinovy lásky a kontrastuje idylické prostředí se skrytým napětím a smutkem z jejich rozchodu.

Zahrady budou kombinací reálného natáčení na místě a fyzických dekorací s bohatou vegetací. Greenscreen a VFX budou použity pro rozšíření prostoru a přidání fantastických prvků, jako jsou exotické květiny a magická světla.

16. Svět lidí – dům rodiny EXT

Feyre přijíždí do nového domu své rodiny, který postavil Tamlin. Dům stojí ve venkovském, idylickém prostředí a jeho fasádu zdobí ochranné symboly. Je zde patrný příchod jara, které symbolizuje změnu a obnovu jak v krajině, tak v rodinné dynamice Feyre. Jedna z jejích sester vzpomíná na starý život, ale zbytek rodiny jako by na své minulé útrapy zapomínal.

Architektura je tradiční a robustní, což odráží výrazné zlepšení jejich životních podmínek, zároveň je v kontrastu s lehkostí Jarního dvora. Okolní zahrada je

v plném květu, polní květiny a čerstvá zeleň zdůrazňují příchod jara. V pozadí je vidět nedaleká vesnice, což naznačuje bližší začlenění rodiny do komunity.

Exteriér domu rodiny bude natáčen na reálném místě s doplněním fyzických dekorací. Greenscreen bude použit k rozšíření okolní krajiny a přidání detailů. Použití VFX bude minimální, zaměřeno na drobné digitální úpravy.

17. Svět lidí – zničený dům Clair EXT

Feyre objeví ve vesnici ohořelý dům, který patřil dívce, jež se jí podobala. Scéna je strašidelná, plameny pohlcují stavbu a vrhají děsivou záři na okolní sníh. Dům, kdysi symbol bezpečí, je nyní proměněn v trosky. Plameny uchvacují i vše, co je nedaleko domu, včetně sudů a dřevěných beden. Feyre stojí v šoku a uvědomuje si, jaké nebezpečí přivolala na své okolí.

V pozadí je klidné moře, které ostře kontrastuje s běsnícími plameny a zdůrazňuje tak kontrast mezi klidem a zkázou. Zároveň i ironii blízké vody, která mohla požár uhasit.

Zničený dům bude tvořen kombinací reálného natáčení na místě a fyzických dekorací, které zobrazí poškození a ruiny. Greenscreen a VFX budou použity pro zvýraznění rozsahu destrukce a přidání dramatických efektů, jako je kouř a trosky.

18. Jarní dvůr – zničené zahrady EXT

Feyre se vrací na Jarní dvůr a její srdce tíží nově objevené city k Tamlinovi. Kdysi idylické zahrady, symbol stability a krásy, jsou nyní zničené. Tato scéna ostře kontrastuje s jejími předchozími zážitky z tohoto místa, kde vládla svěží zeleň a klid. Nyní je zahrada bitevním polem s ohořelými stromy a doutnajícími uhlíky rozsetými po zemi. Elegantní oblouky, které kdysi hladce splývaly s přírodou, ostře připomínají chaos, který dvůr postihl. Cesta, po níž Feyre kráčí, je posetá popelem a troskami, což odráží zmatek v jejím srdci i vnější zkázu.

Exteriér zničených zahrad bude kombinací fyzických dekorací a digitálních efektů. Dekorace budou zobrazovat poničenou vegetaci a struktury. VFX budou použity pro rozšíření oblasti zničení a přidání atmosférických efektů, jako je popel a oheň.

19. Jarní dvůr – zničený palác EXT

Palác Jarního dvora, kdysi symbol stability a krásy, je nyní v troskách, zachvátily ho plameny. Scéna je strašidelná, elegantní architektura paláce je narušena ničivým požárem. Klenby, které dříve harmonicky splývaly s přírodou, jsou nyní přes kouř a plameny sotva viditelné. Odraz ohně na okolní vodě ještě umocňuje děsivost a vytváří téměř surrealistický obraz. Hustý les, který dříve tvořil klidnou kulisu, nyní působí hrozivě a stromy se zdánlivě blíží k hořící stavbě. Tato zkáza představuje významný bod obratu a představuje ztrátu bezpečí a stability, kterou Feyre na tomto místě kdysi nacházela. Atmosféra je hustě cítit kouřem a hmatatelným pocitem smrti a zkázy, což odráží zmatek a zoufalství, které Feyre cítí, když je svědkem zhroucení svého útočiště.

Zničený palác bude tvořen kombinací fyzických dekorací a greenscreenu. Fyzické části zničeného paláce budou doplněny VFX pro zobrazení rozsahu destrukce. Digitální efekty budou také použity pro přidání atmosférických prvků, jako je kouř a rozpadlé zdi.

20. Jarní dvůr – zničená chodba INT

Feyre prochází opuštěnými sály paláce Jarního dvora. Kdysi zářivé chodby, které jsou nyní matně osvětleny střípky světla pronikajícími skrz poškozené oblouky, odrážejí zkázu, která toto kdysi majestátní místo postihla. Po stěnách stéká voda a mísí se s ohořelými zbytky kořenů, které se kdysi půvabně proplétaly s architekturou. Složité řezby na sloupech, napodobující strukturu kůry, jsou nyní zničeny spáleninami. Uprostřed trosek Feyre objeví schovávající se služku, která jí odhalí děsivou pravdu: Amarantha Tamlina proklela, palác srovnala se zemí a unesla ho. Feyre je odhodlaná a ví, že musí najít způsob, jak Tamlina zachránit a navrátit Jarnímu dvoru jeho zašlou slávu.

Interiér zničené chodby bude sestaven jako fyzická dekorace s realistickým zobrazením poškození a trosek. Použití VFX bude minimální, zaměřeno na rozšíření prostoru a přidání drobných digitálních úprav pro zvýšení dramatického efektu. Osvětlení bude simulovat poškozené a nefunkční světelné zdroje.

21. Jarní dvůr – před tunelem EXT

Scéna zachycuje Feyre stojící před vchodem do jeskyně ve skále zakryté rostlinami, o kterém ji informovala služebná. Tunel je průchodem do dvora Pod horou, kde je držen Tamlin. Nachází se v temném lese, kde se Feyre dříve setkala s děsivými magickými tvory, a je zahalen stíny; zkroucené kořeny a větve vytvářejí předtuchu. Souhra světla a tmy umocňuje pocit nebezpečí a naléhavosti. Osamělá postava Feyre, osvětlená tlumeným světlem, zdůrazňuje její odhodlání a odvahu, když se připravuje na nebezpečnou cestu za záchranou Tamlina.

Scéna před tunelem bude natáčena na reálném místě s doplněním fyzických dekorací, jako jsou stromy a skalní útvary. Greenscreen bude použit k rozšíření okolní krajiny a přidání fantastických prvků. VFX se zaměří na vytváření magické atmosféry kolem vstupu do tunelu.

22. Pod Horou – tunely INT

Když Feyre vstoupí do tunelu, přírodní skalní stěny začnou ustupovat strukturovanějším, člověkem (respektive vílami) vytvořeným chodbám, což signalizuje, že se blíží k cíli. Přejít od hrubého kamene k hladkým, uměle vytvořeným tunelům značí její postup a každý krok se odráží v jejím odhodlání zachránit Tamlina. Tlumené světlo její pochodně bliká a osvětluje cestu před ní, zatímco tma za ní narůstá a zdůrazňuje nebezpečnou cestu, kterou podnikla.

Tunely pod Horou budou sestaveny jako fyzické dekorace ve studiu, aby se zachovala autentičnost a detailnost. Osvětlení bude simulovat pochmurnou

atmosféru podzemí. Použití VFX bude minimální, zaměřeno na rozšíření prostoru a přidání drobných digitálních efektů, jako je vlhkost a mlha.

23. Pod Horou – trůnní sál INT

Feyre je zajata vílami a přivedena do trůnního sálu. Scéně dominuje velkolepá, impozantní kamenná architektura, která vyzařuje auru zastrašování a moci. Po stranách sálu se tyčí vysoké temné sochy, které umocňují strašidelnou a tísnivou atmosféru. Přímo k trůnu vede červený koberec, který vytváří ostrý kontrast s chladným, šedým kamenem. Na vzdáleném konci sálu sedí na trůnu Amarantha a svou přítomností vévodí celému prostoru. Použití světla a stínu ještě více zdůrazňuje vznešenost a hrozivost sálu, takže Feyre se k trůnu blíží ještě nebezpečněji.

Trůnní sál bude vytvořen jako fyzická dekorace s bohatými detaily a dekoracemi. Osvětlení bude klíčové pro vytvoření dramatické a hrozivé atmosféry. Použití VFX bude minimální, zaměřeno na rozšíření prostoru a přidání drobných digitálních úprav pro zvýšení realismu.

24. Pod Horou – trůnní sál – umučení Clair INT

V srdci trůnního sálu visí mezi chladnými kubistickými sloupy zmučená dívka z hořící vesnice. Tato strohá a brutální architektura zdůrazňuje neúctu víl k lidskému životu. Hranaté linie a drsné stíny kamenných sloupů vytvářejí mrazivou, odlidštěnou kulisu a činí scénu ještě otřesnější. Dívčina křehká postava ostře kontrastuje s necitlivým kamenem a zdůrazňuje její zranitelnost a utrpení. Celá scéna je silnou vizuální výpovědí o krutosti a lhostejnosti, které v této temné, tísnivé oblasti panují.

Scéna umučení bude natáčena ve fyzické dekoraci trůnního sálu. Použijí se praktické efekty a VFX pro zobrazení umučení a magických prvků. Greenscreen bude použit pro rozšíření pozadí a přidání dramatických efektů, jako je magická energie a krev.

25. Pod Horou – vězení EXT

Feyre je následně uvězněna v kamenném vězení. Drsný, neleštěný kamenný povrch a minimalistický design zdůrazňují chladnou a nelítostnou povahu místa. Není zde žádné vybavení ani pohodlí – jen holá skála, což ji nutí spát na zemi. Strohost vězení podtrhuje její utrpení a izolaci. Situace jí neustále připomíná její uvěznění – obklopují ji srázy a strmé skály a v kontrastu s tím zdánlivá svoboda v pohledu do krajiny. Jedinou cestou ven, kromě jejího boje, je skok ze skály, což symbolizuje ponurý útek skrze odevzdání se.

Exteriér vězení bude kombinací reálného natáčení na místě a fyzických dekorací. Greenscreen bude použit k rozšíření vězeňského komplexu a přidání dramatických efektů, jako jsou střežené věže a okolní terén. VFX budou použity pro vytvoření temné a nebezpečné atmosféry.

26. Pod Horou – první úkol INT

Prvním úkolem Feyre je beze zbraně porazit obrovského červa v bahenní jámě. Tato scéna se odehrává hluboko pod horou a vytváří tísnivou atmosféru. Aréna je obrovská, je to jeskynní jáma plná bahna a trosek, což zdůrazňuje syrovost a brutalitu tohoto úkolu. Zranitelnost Feyre je ostře zdůrazněna, když stojí sama tváří v tvář obludnému stvoření. Z vysoké římsy nad jámou situaci sleduje Amarantha a zbylé víly, jejichž vyvýšené postavení symbolizuje jejich nadvládu a odstup, připomínající diváky v římském koloseu. Temné, skalnaté prostředí a ostré osvětlení ještě více zdůrazňují nebezpečí a divokost zkoušky.

První úkol bude natáčen ve studiu s fyzickými dekoracemi představujícími podzemní prostředí. Použití VFX bude klíčové pro vytvoření nebezpečných a magických prvků úkolu. Greenscreen bude využit pro rozšíření prostředí a přidání digitálních efektů, jako jsou magické bariéry a pasti.

27. Pod Horou – druhý úkol INT

Ve druhém úkolu musí Feyre přečíst nápis na kameni. Pokud se jí ho nepodaří rozluštit v časovém limitu, kámen se rozpadne a ona spadne do propasti pod ním. Scéna je napínavá a odehrává se ve spoře osvětlené jeskyni s kamennou plošinou nejistě zavěšenou nad hlubokou propastí. Amarantha a její dvůr ji pozorují ze stínů, jejich siluety se výrazně rýsují proti stěnám jeskyně. Směs přírodní skály a hrubě opracovaného kamene podtrhuje nebezpečí a brutalitu úkolu, zatímco vzdálené světlo od vchodu do jeskyně zdůrazňuje izolaci a bezvýchodnost Feyřiny situace. Pobavení přihlížejících nad jejím bojem dodává scéně krutou a zlověstnou atmosféru.

Druhý úkol bude sestaven jako fyzická dekorace s prvky, které budou představovat různé překážky a hádanky. Použití VFX bude zaměřeno na rozšíření prostoru a přidání digitálních efektů, které zdůrazní magické a nebezpečné prvky. Osvětlení bude simulovat dramatickou a tajemnou atmosféru.

28. Pod Horou – třetí úkol INT

Ve třetím úkolu musí Feyre zabít všechny tři víly před sebou. Amarantha ji pozorně sleduje a vychutnává si Feyřino utrpení. Kamenný trůn symbolizuje Amaranthinu chladné úmysly a brutalitu. Poslední víla, kterou musí Feyre zabít, je Tamlin. Nakonec tak učiní, protože si uvědomí, že potřebuje „kamenné srdce“, aby přežil. Tím dokončí poslední zkoušku a zlomí kletbu.

Scéna zachycuje chladnou, hrozivou atmosféru trůnního sálu pod horou. Kamenný trůn, na němž Amarantha sedí, je obrazem její chladné a kruté povahy. Architektura sálu s vysokými, drsnými liniemi odráží nadvládu hory a tísnivého prostředí. Červený koberec vedoucí k trůnu ostře kontrastuje s okolním chladným kamenem a zdůrazňuje tak krveprolití a oběti. Kamenné sloupy a stěny, v nichž se zrcadlí hora, umocňují pocit stísněnosti a závažnosti Feyřina úkolu. Tlumené, strašidelné osvětlení

zvyšuje napětí scény a vytváří zlověstnou, dusivou atmosféru, když Feyre čelí svému poslednímu úkolu.

Třetí úkol bude kombinací fyzických dekorací a VFX, které vytvoří dojem nebezpečného a magického prostředí. Použití greenscreenu umožní rozšíření prostoru a přidání digitálních efektů, jako jsou magické překážky a pasti. Osvětlení bude důležité pro zvýraznění napětí a nebezpečí.

29. Pod Horou – trůnní sál – Feyřina smrt

V této klíčové scéně je kamenný trůnní sál pod Horou dramaticky ozáren pronikavým světlem a deštěm, což symbolizuje okamžik proměny uprostřed temnoty. Ponurá, kameny obložená architektura kontrastuje se zjemňujícím efektem mechem porostlých skal a naznačuje přechod od zoufalství k naději. Feyre leží bez života, zatímco se kolem ní shromáždí sedm Vladařů. Jejich přítomnost predestinuje jednotu a bezprecedentní rozhodnutí ji oživit. Červený koberec, vedoucí k trůnu, podtrhuje krveprolití a oběti, k nimž došlo. Souhra světla a stínu vytváří dojemnou atmosféru a zdůrazňuje významný akt oživení Feyre.

Scéna smrti Feyre bude natáčena ve fyzické dekoraci trůnního sálu s důrazem na bohaté a temné dekorace. Použijí se praktické efekty k vytvoření realistického prostředí a momentu smrti. Greenscreen a VFX budou použity k rozšíření pozadí a přidání dramatických efektů, jako je magická energie a světelné záře. Osvětlení bude klíčové pro zvýraznění tragického a emotivního momentu.

30. Jarní dvůr – před tunelem EXT

Feyre a Tamlin se vynoří z tunelu zpět na Jarní dvůr, zalití světlem, které symbolizuje znovunalezený optimismus a naději. Kdysi temný a hrozivý les nyní rozkvétá zářivou zelení a jemnými růžovými květy, což odráží jejich citovou obnovu a vidinu světlejší budoucnosti. Scénografie zachycuje pocit proměny, kdy přírodní živly kolem nich ožívají. Hra světla a stínu spolu se změkčením drsných okrajů lesa podtrhuje přechod od temnoty ke světlu, a to doslova i metaforicky. Tato scéna znamená znovuzrození Jarního dvora a obnovení pouta Feyre a Tamlina.

Scéna před tunelem bude natáčena na reálném místě s doplněním fyzických dekorací, jako jsou stromy a skalní útvary. Greenscreen bude použit k rozšíření okolní krajiny a přidání fantastických prvků. VFX se zaměří na vytváření magické atmosféry kolem vstupu do tunelu, s přidáním světelných efektů a jemného mlžného oparu pro zvýšení dramatického efektu.

3.7. Výtvarný návrh



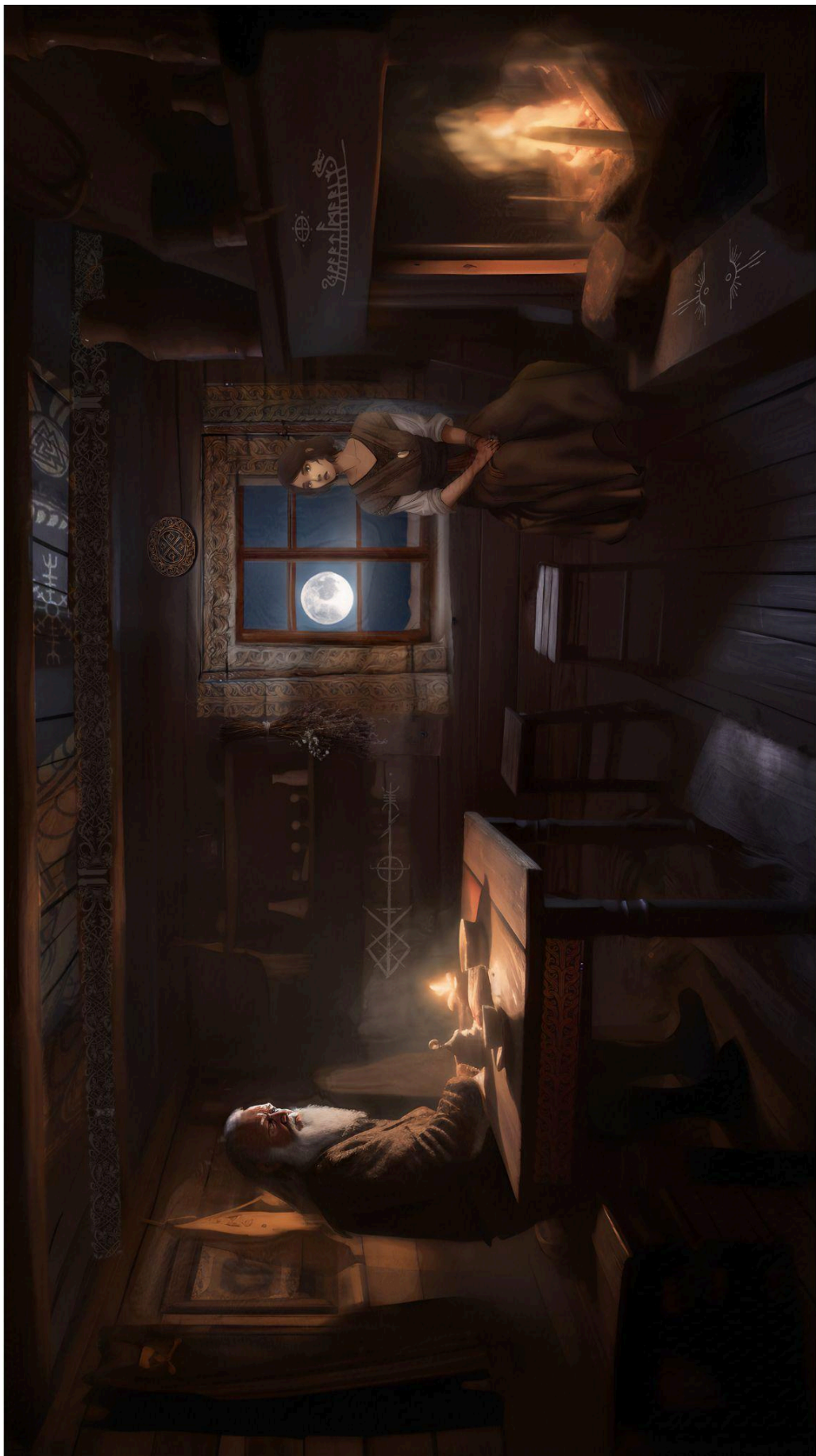
1. Svět lidí - lov EXT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klápalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

2. Svět lidí - trhy EXT



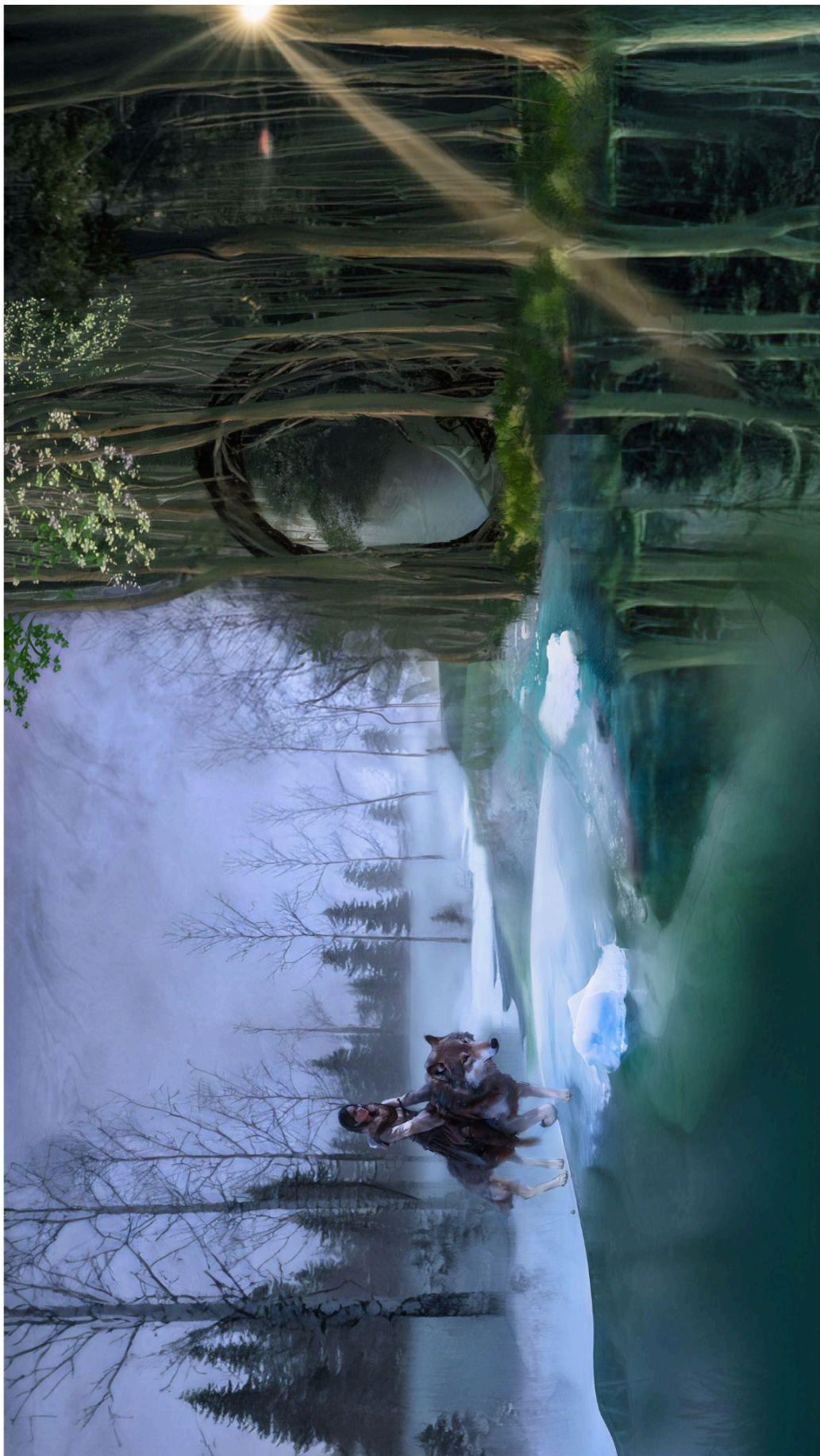
3. Svět lidí - chýše INT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



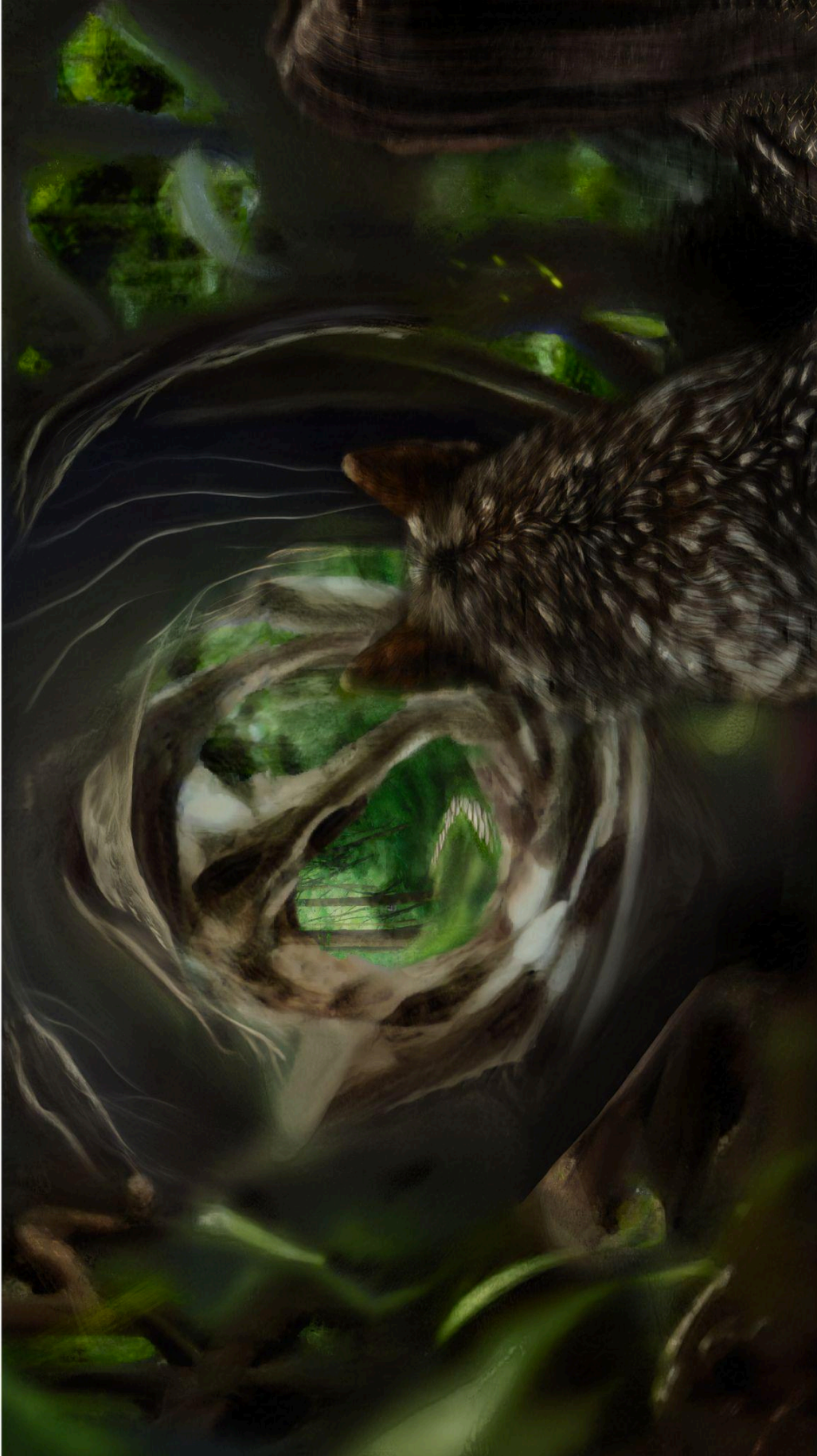
Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

4. Svět lidí - chýše EXT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

5. Svět lidí - zed' EXT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

6. Svět lidí - zed' INT



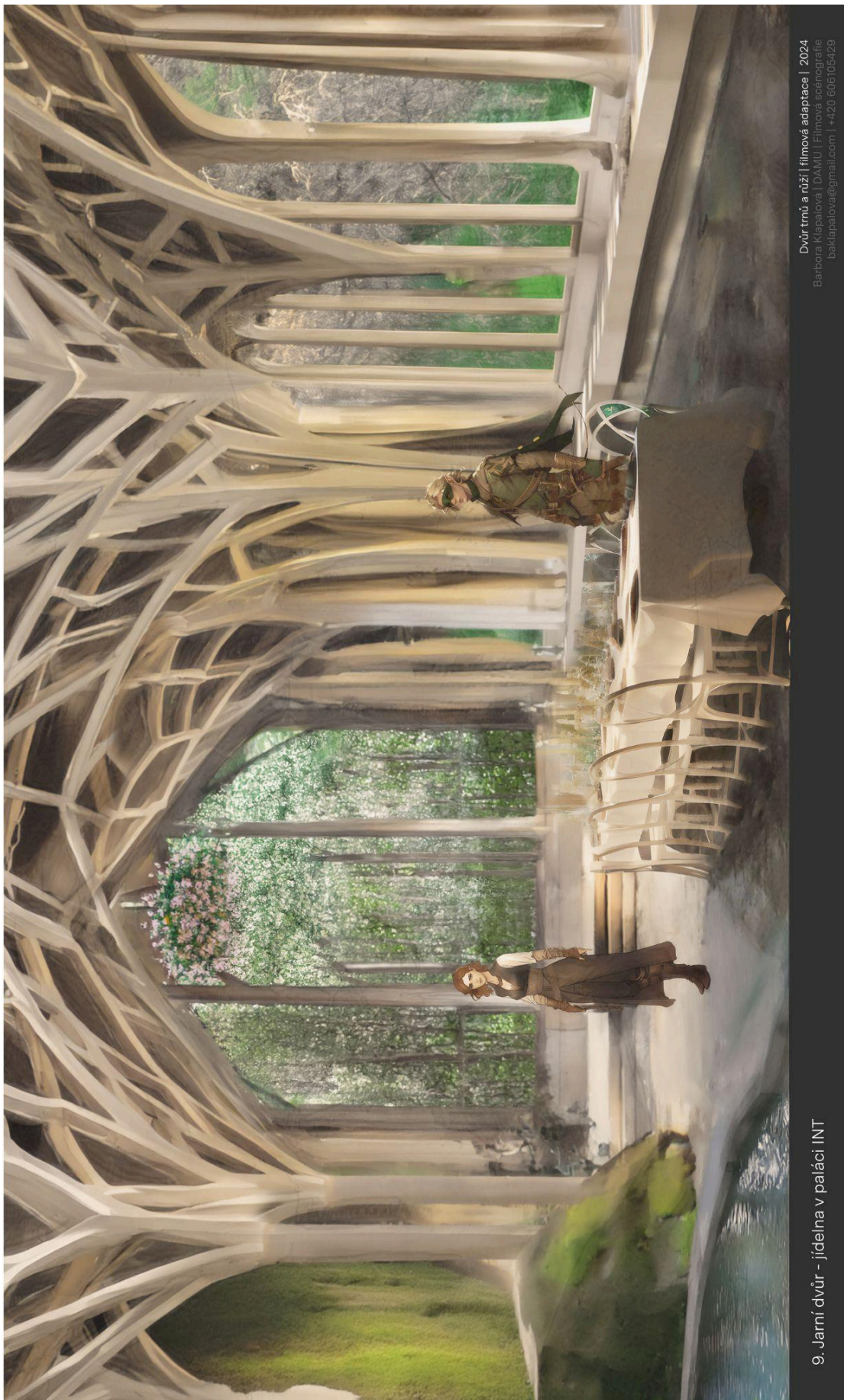
Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

7. Jarní dvůr - palác EXT



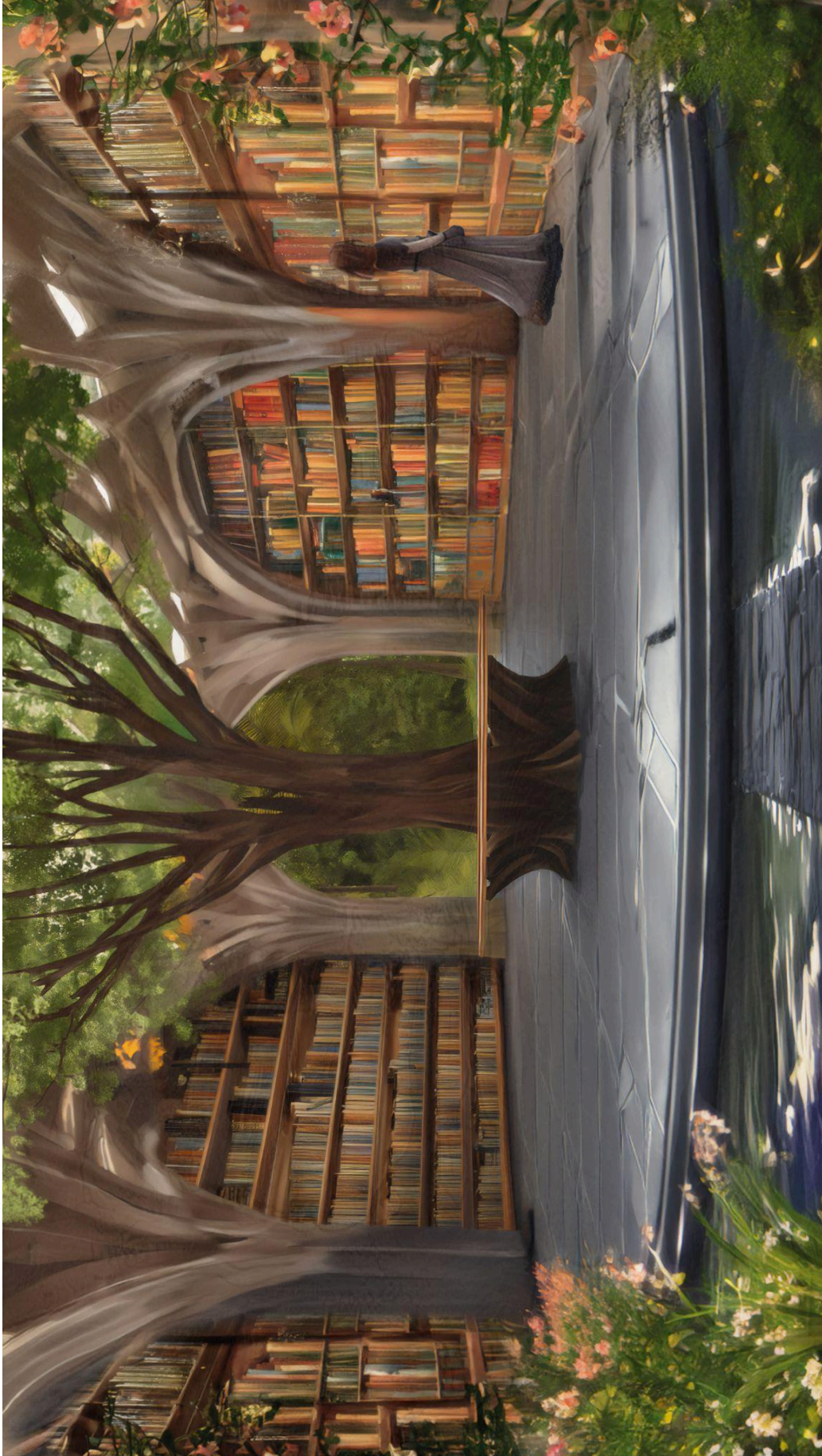
Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

8. Jarmí dvůr - palác INT



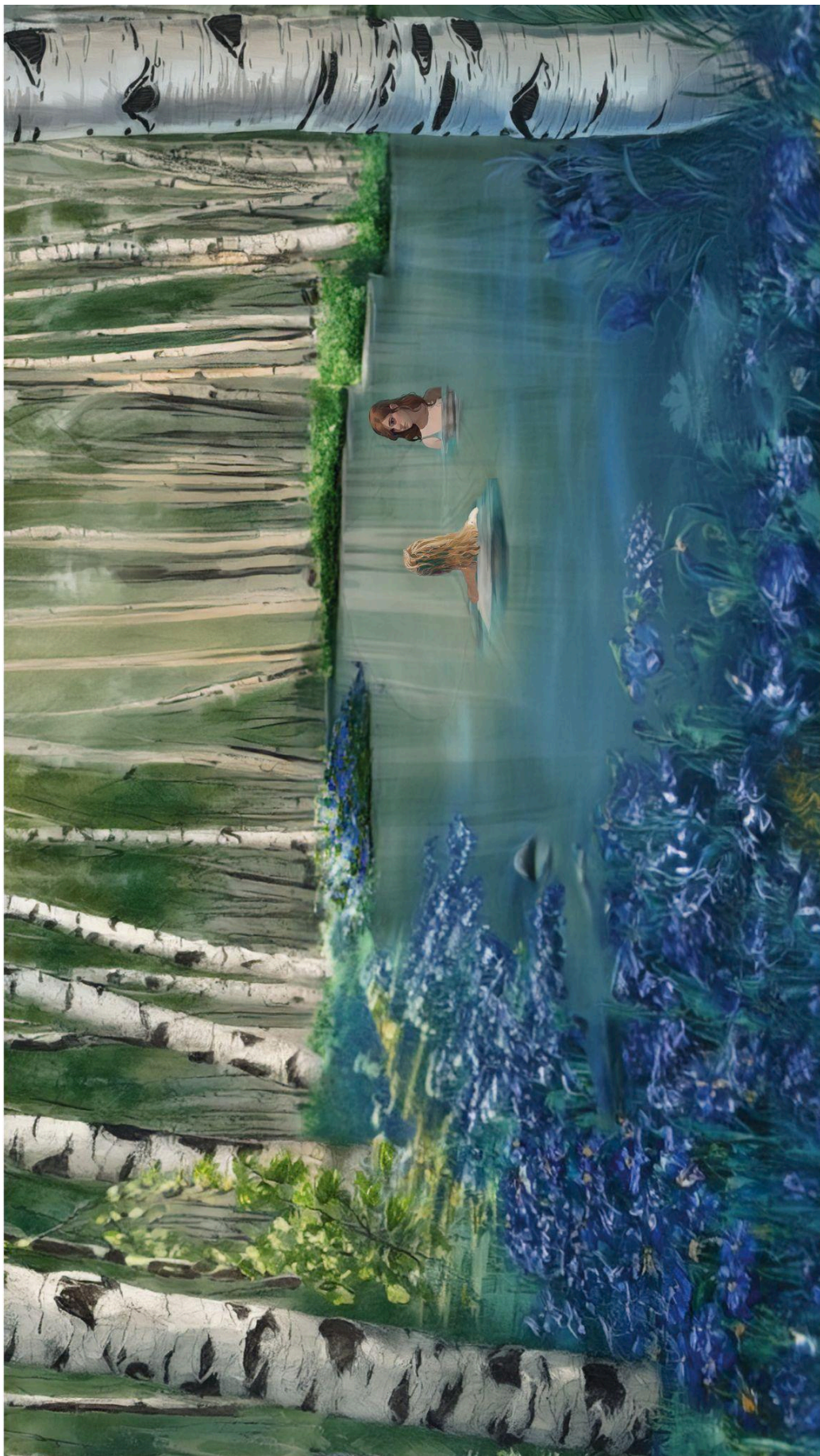
9. Jarní dvůr - jídelna v paláci INT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606 105429

10. Jarní dvůr - knihovna INT



11. Jarní dvůr - krásné místo EXT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606 105429



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbara Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606 05499

12. Jarní dvůr - vstup do temného lesa EXT



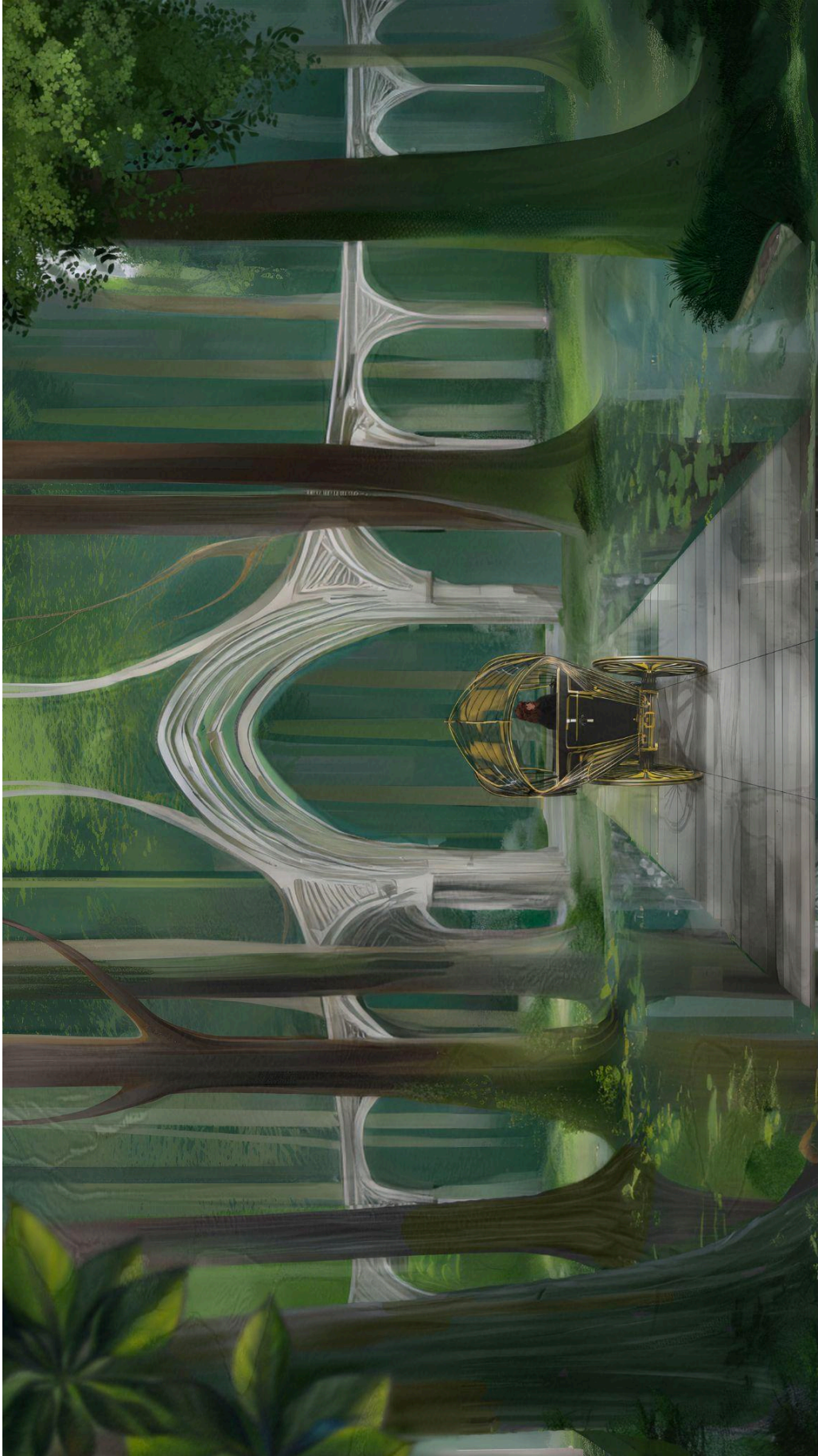
Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

13. Jarní dvůr - boj v temném lese EXT



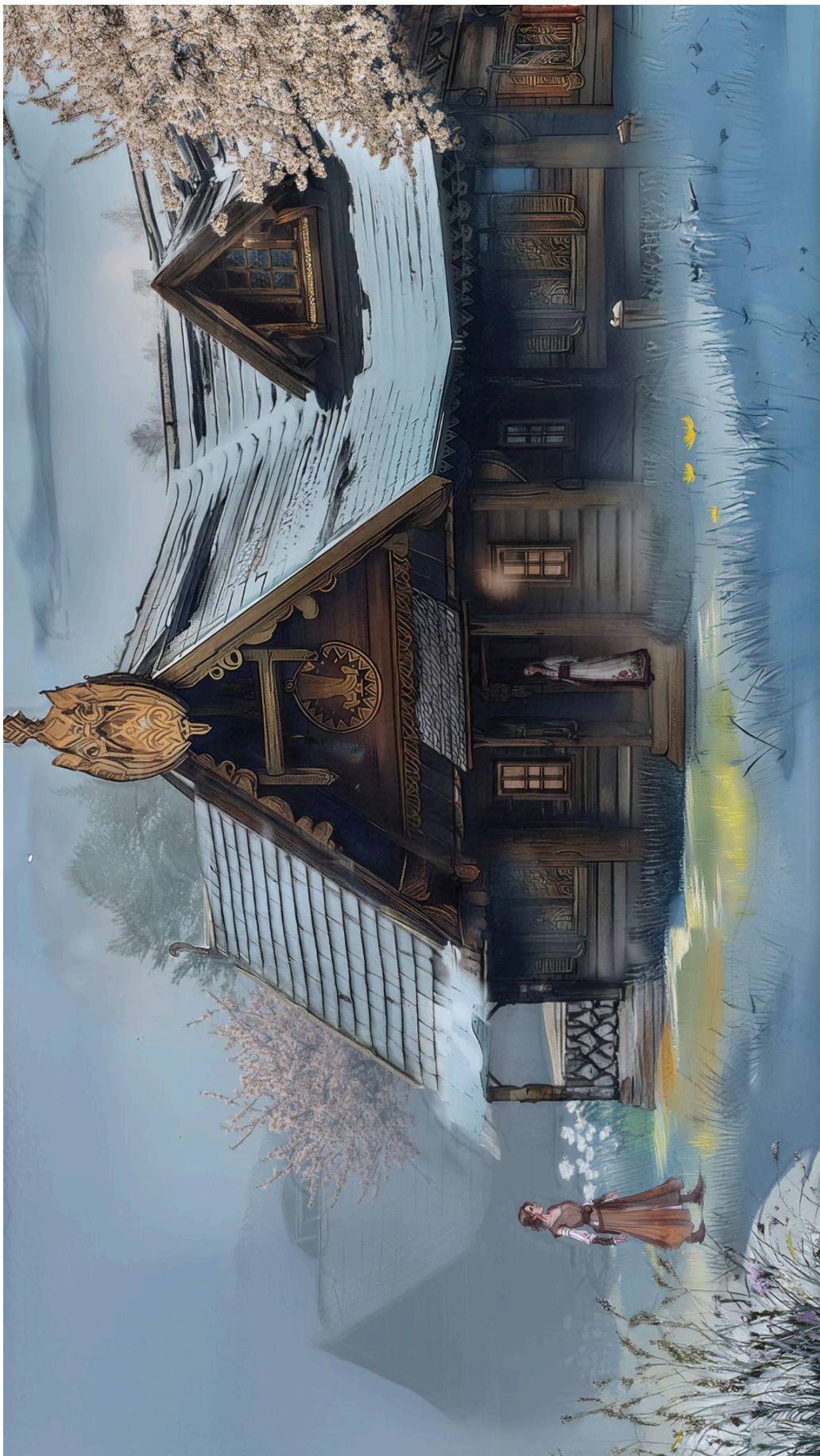
14. Jarní dvůr - chodba v paláci INT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klápalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



15. Jarní dvůr - zahrady EXT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klápalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



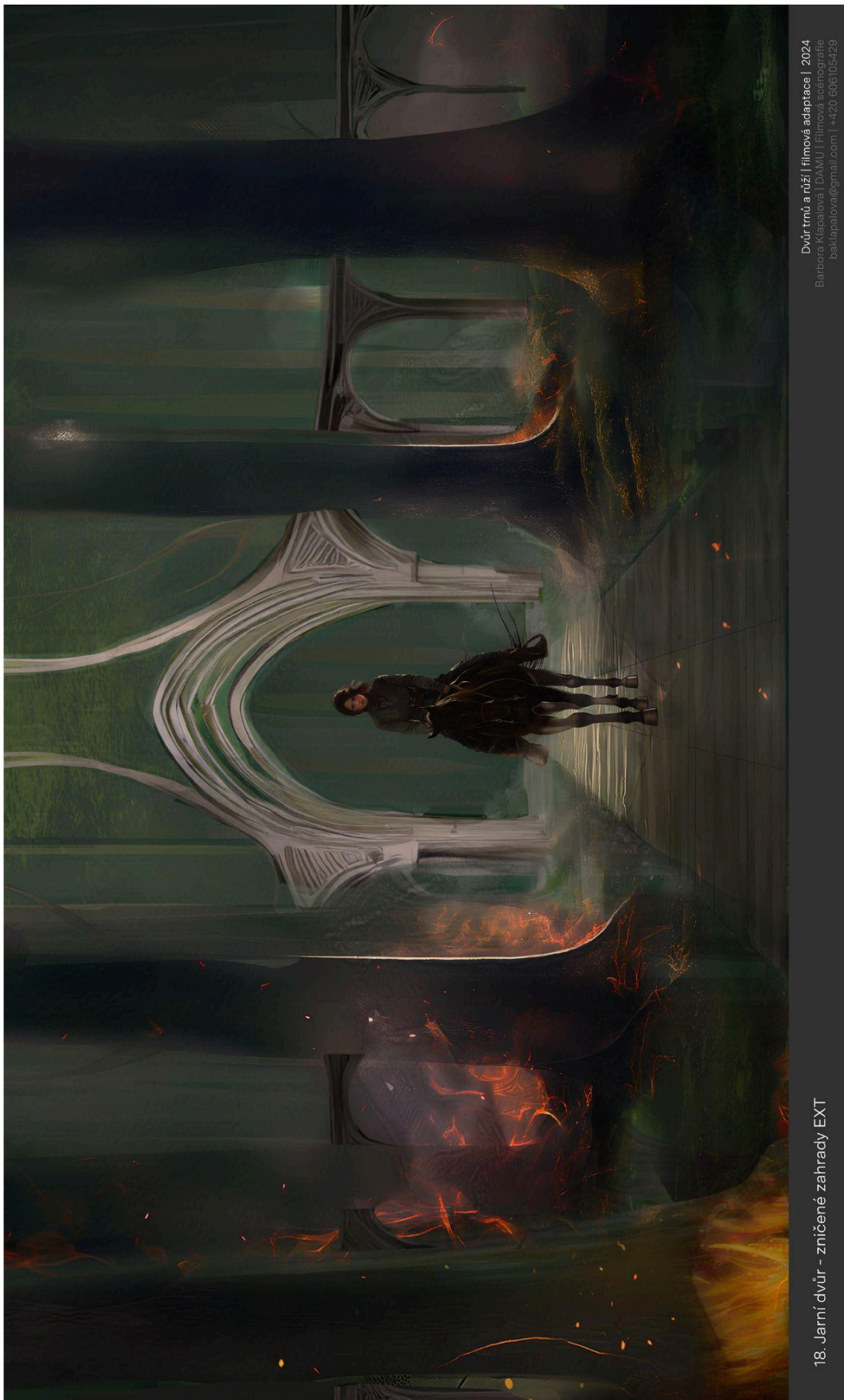
16. Svět lidí - dům rodiny EXT

Dvůr trní a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



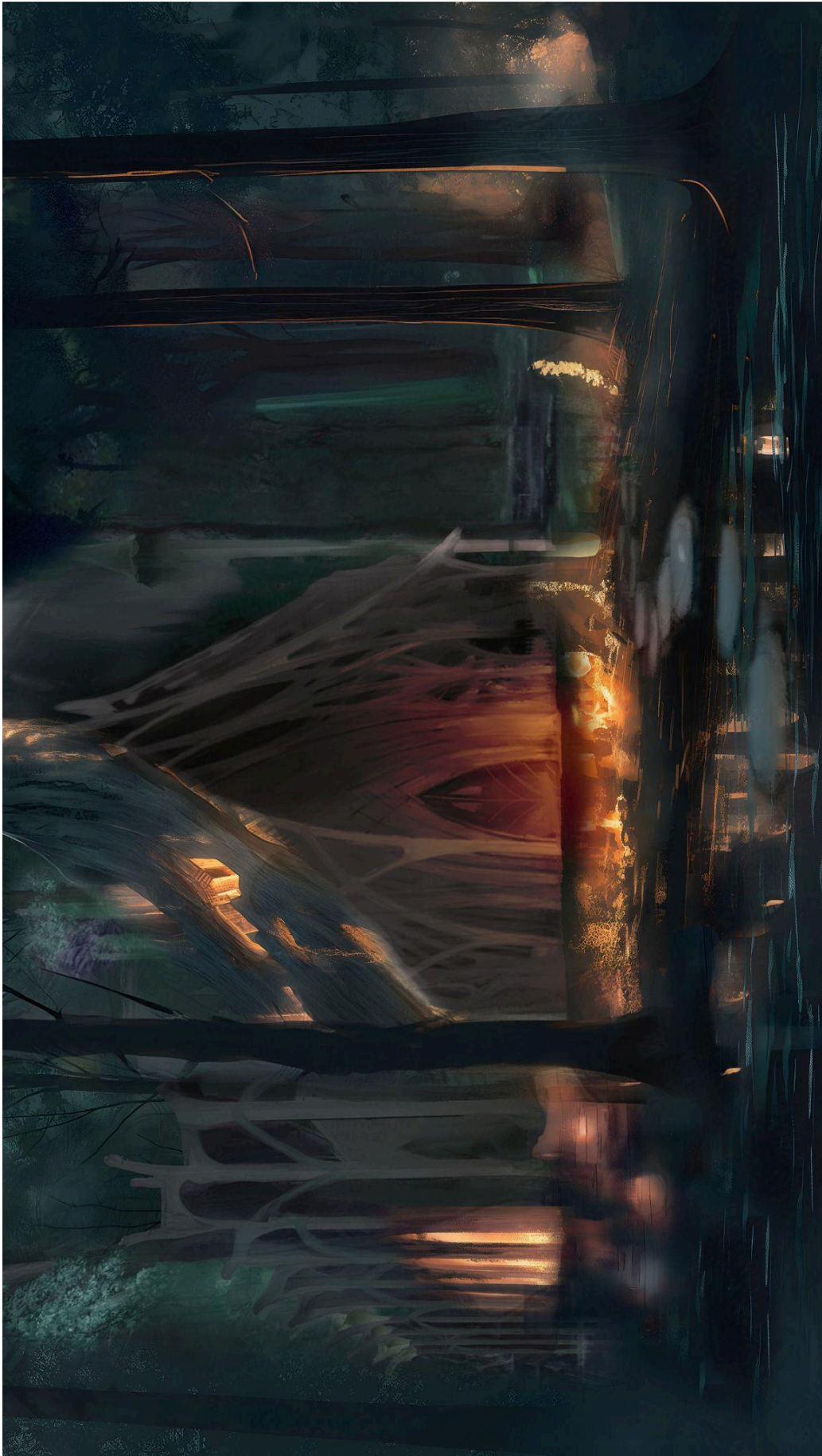
17. Svět lidí - zničený dům Clair EXT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105499

18. Jarní dvůr - zničené zahrady EXT



19. Jarní dvůr - zničený palác EXT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606 05429



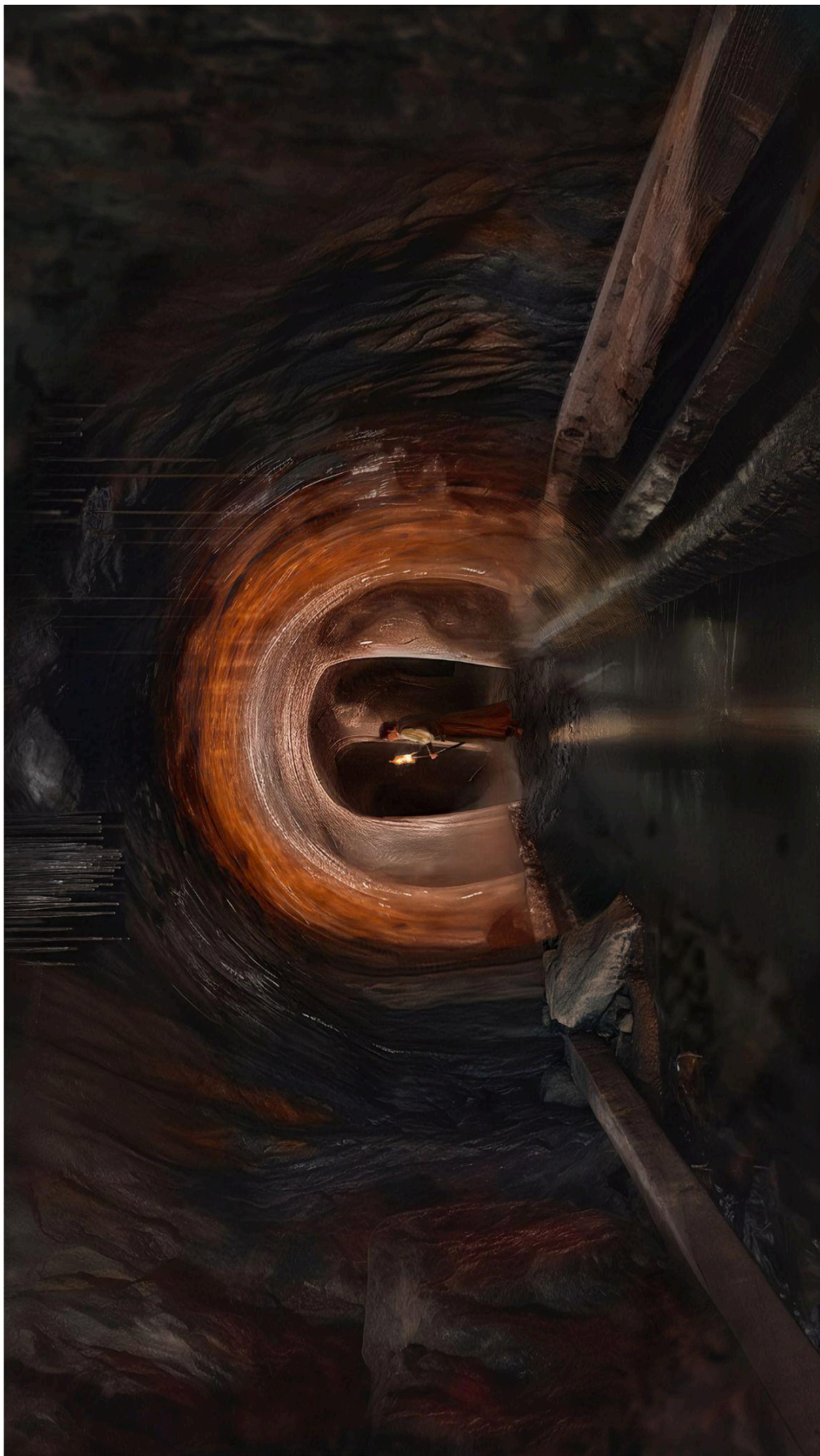
Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

20. Jarní dvůr - zničená chodba INT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

21. Jarní dvůr - před tunelem EXT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

22. Pod Horou - tunely INT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klápalová | DAMU | Filmová scenografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

23. Pod Horou - trůnní sál INT



24. Pod Horou - trůnní sál - umučení Clair INT

Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606 105 429

25. Pod Horou - vězení EXT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

26. Pod Horou - první úkol INT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scenografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105499

28. Pod Horou - druhý úkol INT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

28. Pod Horou - třetí úkol | INT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | Filmová scenografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105499

29. Pod Horou - trůnní sál - smrt Feyre INT



Dvůr trnů a růží | filmová adaptace | 2024
Barbora Klapalová | DAMU | filmová scénografie
baklapalova@gmail.com | +420 606105429

30. Jarní dvůr - před tunelem EXT

3.8. Způsob vytváření vizualizací

V počáteční fázi jsem v roce 2022 vytvořila přibližně třináct prvních snímků, tedy v době, kdy svět ještě nebyl široce ovlivněn umělou inteligencí schopnou generovat obrazy. V roce 2023 jsem se v rámci svého diplomového projektu zaměřila na tento posun. Zde můžeme pozorovat postupný vývoj kolážové práce, který odráží klesající nutnost strávit nespočet hodin hledáním vhodných referencí.

Uvědomuji si, že umělá inteligence může při neopatrném používání někdy nabídnout příliš zjednodušenou cestu k výsledku, který může být nedotažený a příliš povrchní. Umělou inteligenci však vnímám jako další nástroj pro tvorbu a pomoc při vizualizaci složitých scén. Používání AI nenahrazuje tvůrčí proces, ale rozšiřuje ho tím, že poskytuje nové perspektivy a efektivitu. Jádrem práce zůstává mé vlastní, od počátečního konceptu a náčrtu až po konečnou jednotnou vizualizaci. Umělá inteligence mi pomáhá při vytváření předběžných snímků, které pak zdokonaluji a začleňuji do konečného díla, čímž zajišťuji, že si každý snímek zachovává uměleckou hloubku a soudržnost. Tento přístup mi umožňuje více se soustředit na tvůrčí a kompoziční aspekty a v konečném důsledku vytvářet vybroušenější a promyšlenější finální produkt.

Začleněním umělé inteligence využívám moderní technologie k vylepšení svého tvůrčího pracovního postupu, přičemž si zachovávám plnou kontrolu a autorství nad uměleckou vizí a provedením. Tato metoda umožňuje bohatší a efektivnější tvůrčí proces a zajišťuje, že výsledné dílo je inovativní a zároveň věrné mým uměleckým záměrům.

V této kapitole se budu zabývat postupem, který jsem použila při vytváření jednotlivých vizualizací, a podrobně popíšu jednotlivé kroky, aby bylo možné jasně pochopit mou metodiku.

3.8.1. Sběr referencí

Pro každé prostředí jsem nejprve shromáždila jednotlivé reference. Tyto reference byly klíčové pro zajištění přesnosti a soudržnosti zobrazení každého prostředí. Pomohly mi zachytit jedinečné vlastnosti a detaily prostředí, které jsem vizualizovala. Reference jsou podrobně zdokumentovány v následující kapitole a poskytují ucelený přehled zdrojů, které byly podkladem pro mou práci.

3.8.2. Skicování kompozice

Dalším krokem bylo vytvoření náčrtu. Tato prvotní skica sloužila jako předběžné vodítko pro zachycení kompozice a celkového rozvržení scény. Pomocí náčrtu jsem mohla stanovit hlavní prvky a jejich rozmístění v rámci vizualizace, což zajistilo vyváženou a účinnou kompozici. Tento krok byl nezbytný pro převedení shromážděných referencí do soudržného vizuálního rámce.

3.8.3. Vytvoření koláže

Po náčrtu jsem vytvořila koláž pomocí fotografií. Tato počáteční koláž poskytla hrubou představu o tom, jak by mohla finální vizualizace vypadat. Byl to zásadní krok pro uspořádání prvků a upřesnění konceptu. Kombinací různých fotografických prvků jsem mohla experimentovat s různými kompozicemi a vizuálními styly a zkoumat možnosti výsledného obrazu.

3.8.4. Obrázky generované umělou inteligencí

Po vytvoření úvodní koláže jsem pomocí umělé inteligence (AI) vytvořila několik obrázků. Využití AI umožnilo další zpřesnění a vneslo do vizualizace nové perspektivy. S pomocí AI jsem vytvořila značné množství obrázků, z nichž každý poskytoval různé vrstvy detailů a složitost a pomáhaly mi lépe si představit to, co jsem viděla ve své představě. Tyto obrazy sloužily jako bohatý zdroj pro zvýšení vizuální hloubky a složitosti finálních děl.

3.8.5. Kombinování prvků

Další fáze zahrnovala integraci těchto obrázků vygenerovaných umělou inteligencí spolu s dalšími fotografickými referencemi a částmi původní koláže do soudržného celku. Tento proces vyžadoval pečlivé kombinování různých prvků a zajištění toho, aby každá část plynule zapadala do větší kompozice. Pečlivě jsem míchala různé části dohromady a věnovala velkou pozornost tomu, jak se vzájemně ovlivňují a doplňují.

3.8.6. Konečné zjemnění a sjednocení

Závěrečná fáze se zaměřila na detailní malbu a sjednocení vizualizace. Domalovávala jsem kombinované prvky, aplikovala filtry a prováděla detailní úpravy, abych dosáhla uceleného finálního obrazu. Tento krok si vyžádal značné úsilí, aby byla finální vizualizace celistvá a harmonická a spojovala všechny prvky do jednotného celku.

3.8.7. Použité nástroje

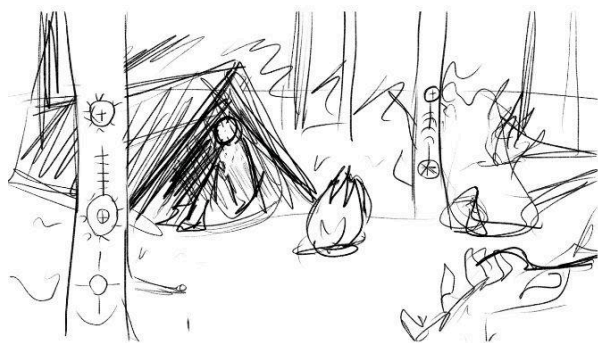
Během tohoto procesu jsem použila několik nástrojů, které mi pomáhaly při vytváření a zdokonalování vizualizací. Mezi tyto nástroje patřily např:

Midjourney: Pro generování obrázků založených na umělé inteligenci, které mi pomohly zachytit perspektivní zobrazení a kompozici.

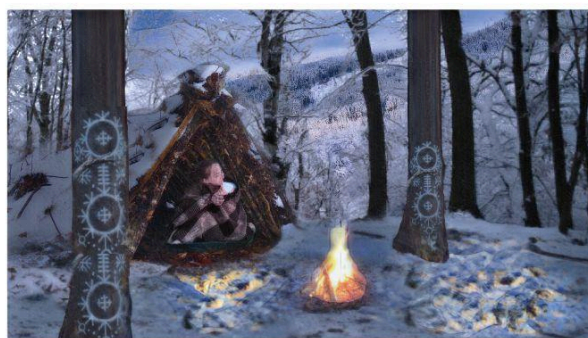
Photoshop AI Beta: Pro kombinování, překreslování a sjednocování různých prvků za účelem vytvoření uceleného konečného obrazu.

Dodržováním tohoto postupu jsem byla schopna vytvořit ucelené vizualizace, které přesně reprezentují zamýšlené prostředí. Každý krok byl nedílnou součástí vývoje finálních obrázků a zajistil, že byly umělecky přesvědčivé a zároveň věrné mé vizi.

1. Svět lidí - lov EXT



skica

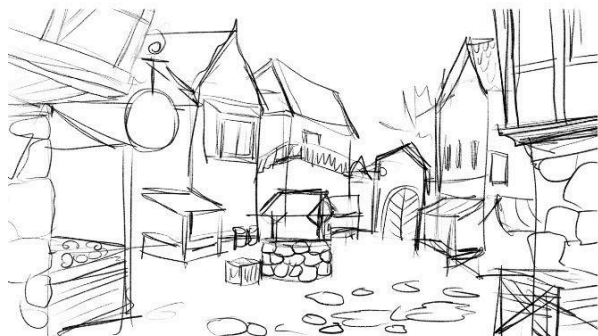


koláž



vizualizace

2. Svět lidí - trhy EXT



skica



koláž

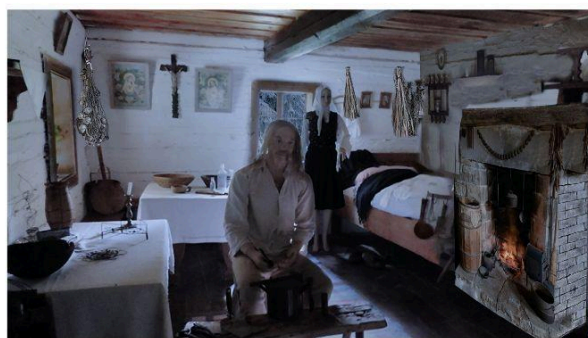


vizualizace

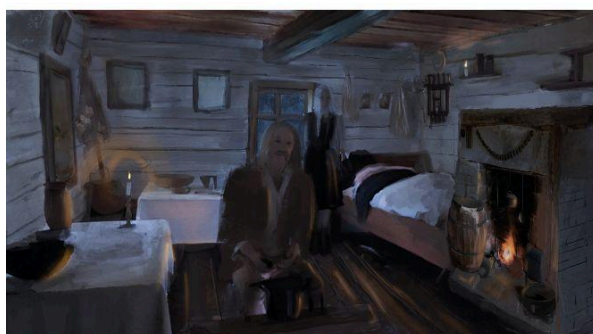
3. Svět lidí - chýše INT



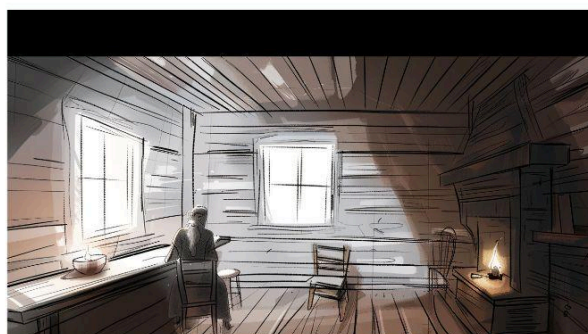
skica



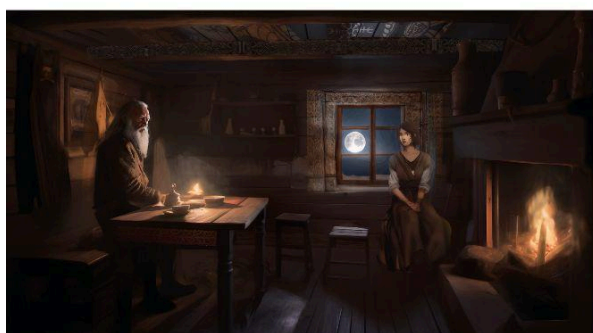
koláž



vizualizace I



skica II



vizualizace II

4. Svět lidí - chýše EXT



skica



koláž

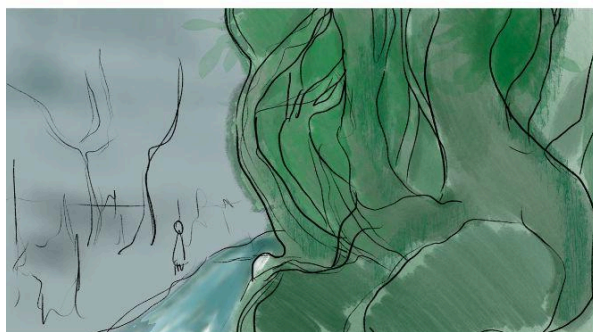


vizualizace I



vizualizace II

5. Svět lidí - zed' EXT



skica



koláž

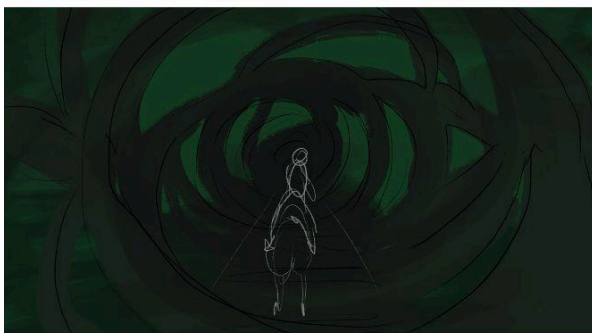


vizualizace

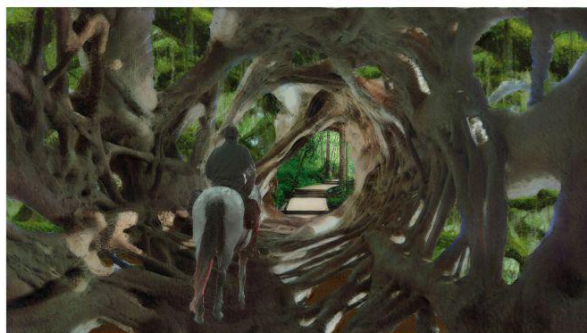


skica

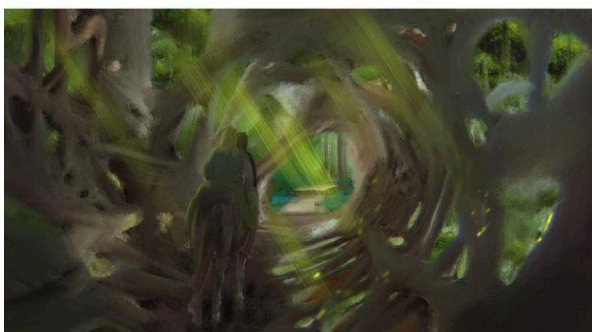
6. Svět lidí - zeď INT



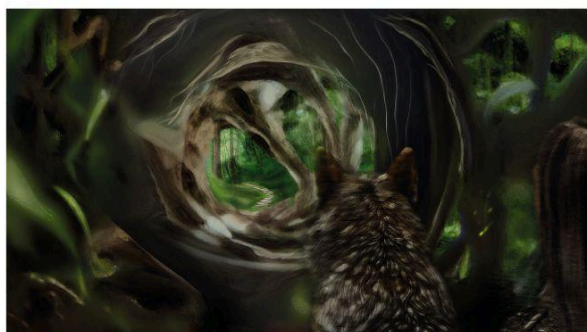
skica



koláž



vizualizace I



vizualizace II

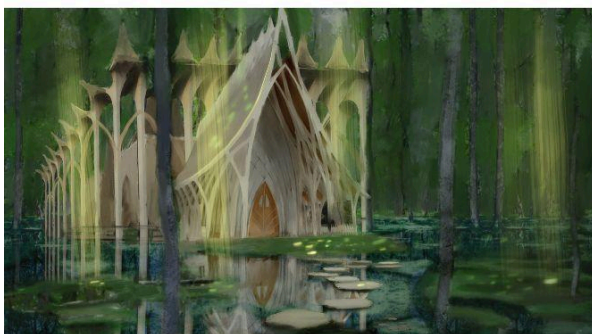
7. Jarní dvůr - palác EXT



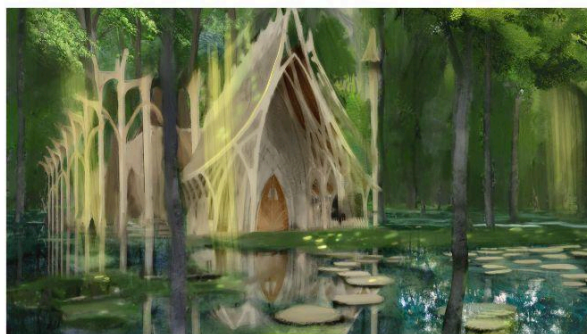
skica



koláž

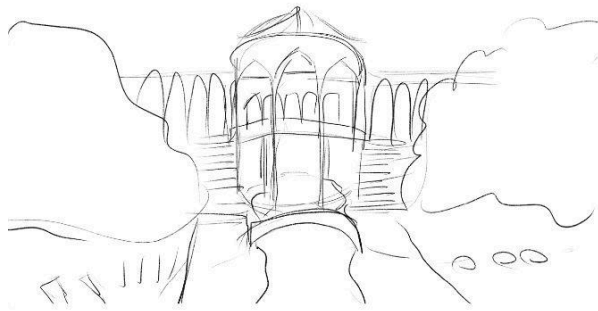


vizualizace I



vizualizace II

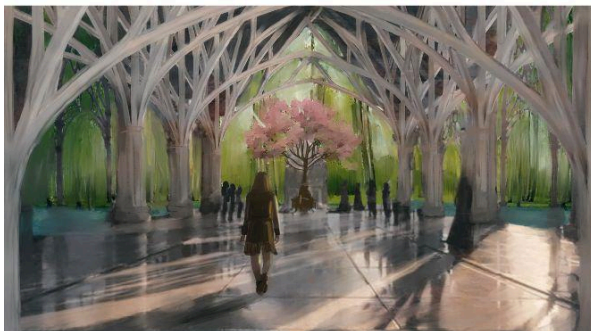
8. Jarní dvůr - palác INT



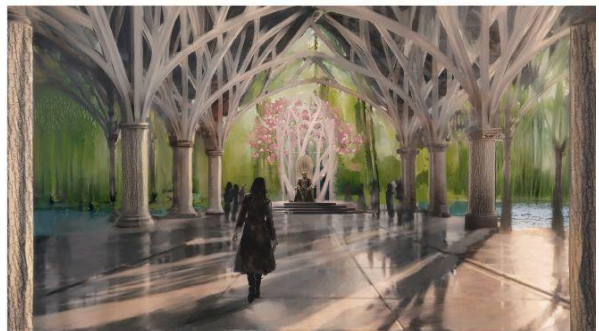
skica



koláž



Untitled_Artwork 9.jpg



vizualizace II

9. Jarní dvůr - jídelna v paláci INT



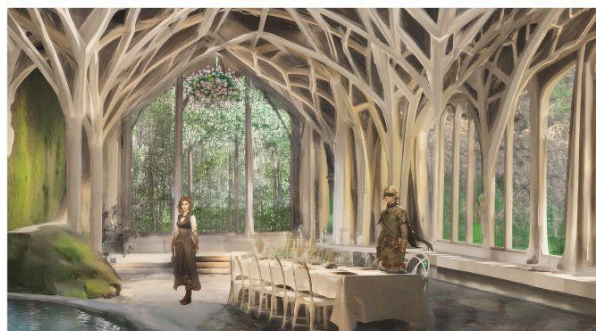
skica



koláž

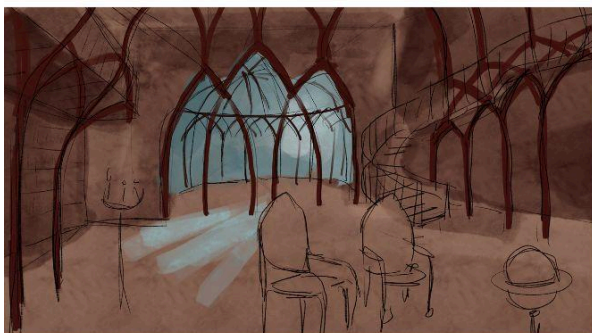


vizualizace I

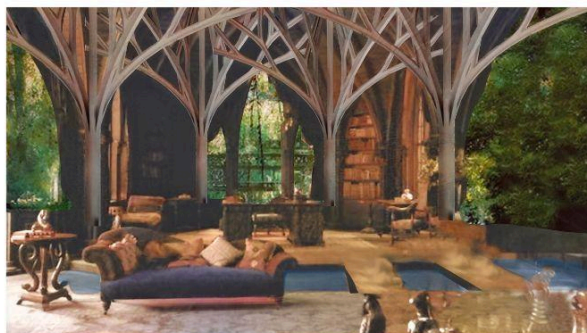


vizualizace II

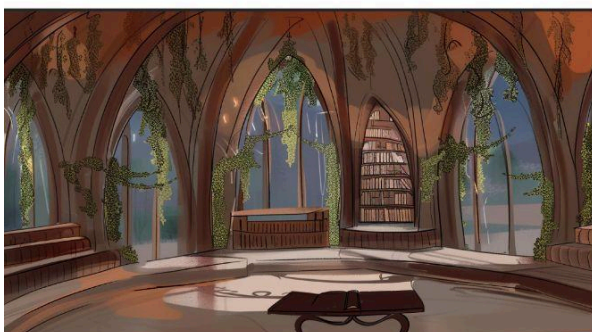
10. Jarní dvůr - knihovna INT



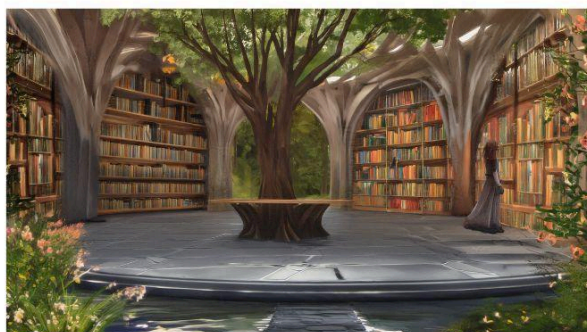
skica



koláž



skica



vizualizace

11. Jarní dvůr - krásné místo EXT



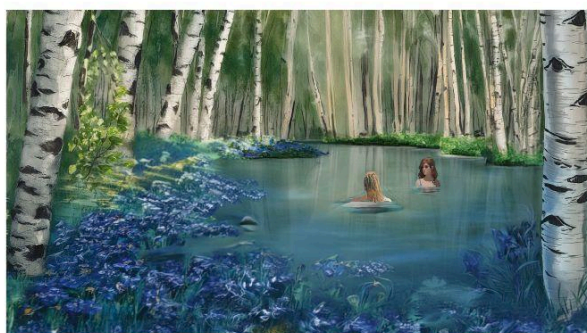
skica



koláž



vizualizace I

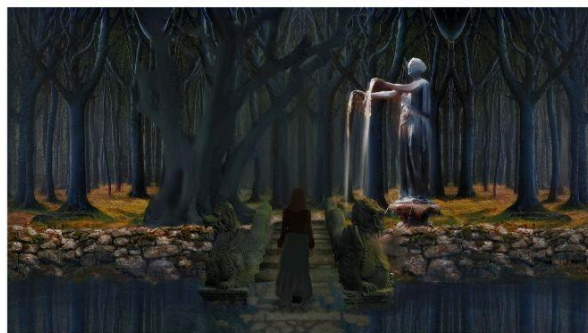


vizualizace II

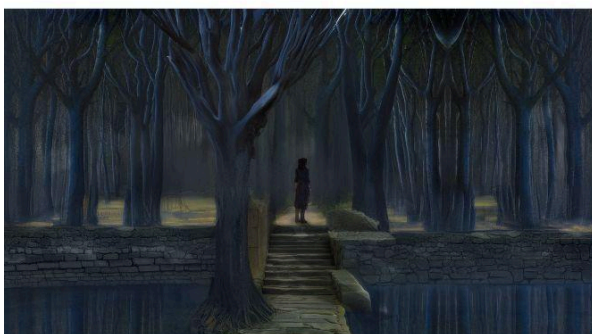
12. Jarní dvůr - vstup do temného lesa EXT



skica

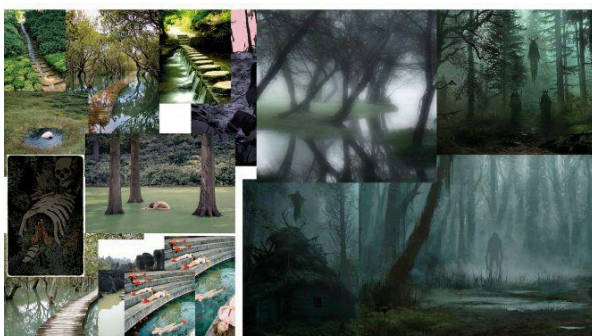


vizualizace I

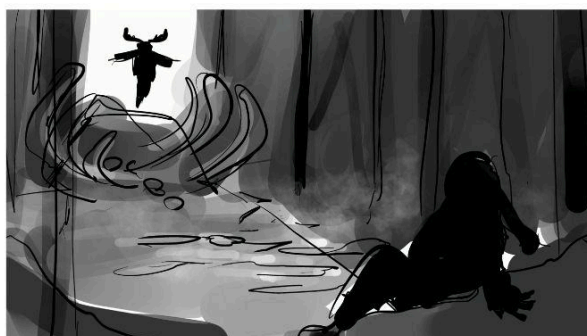


vizualizace II

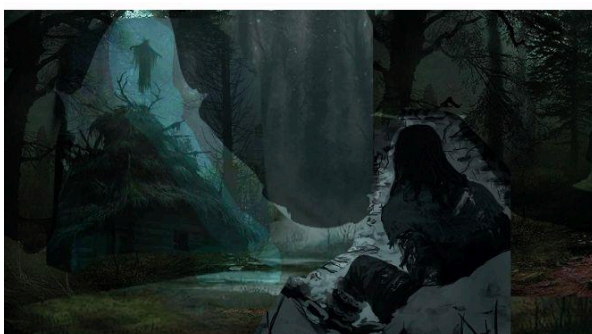
13. Jarní dvůr - boj v temném lese EXT



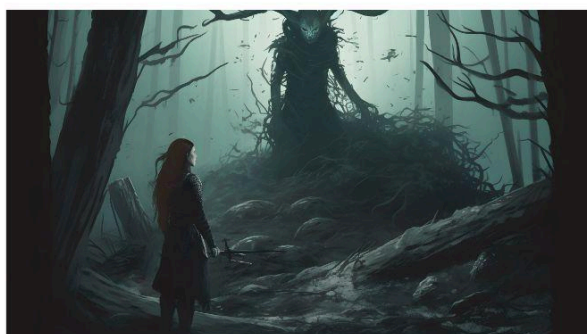
reference



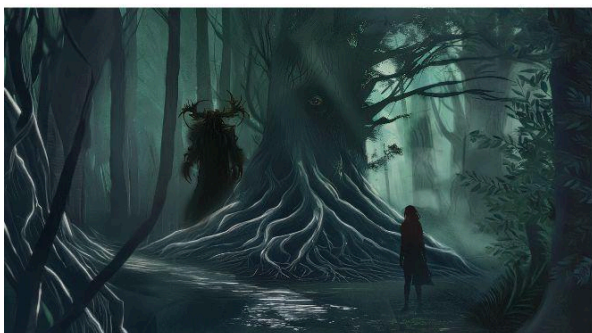
skica



koláž

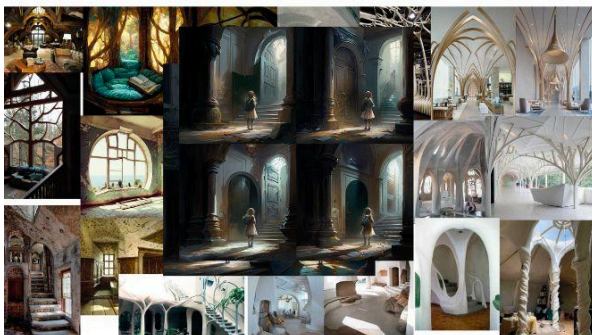


koláž + AI

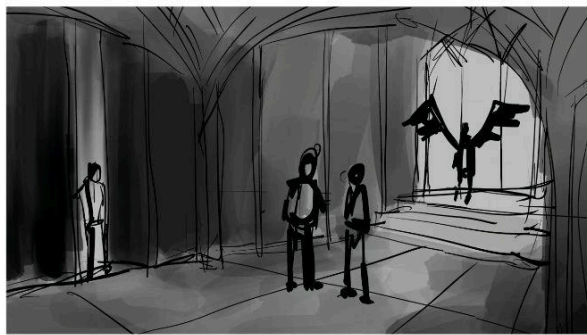


vizualizace

14. Jarní dvůr - chodba v paláci INT



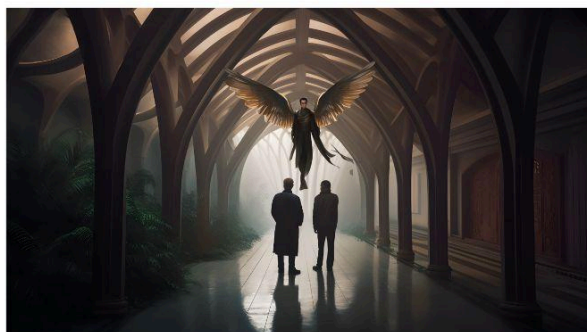
reference



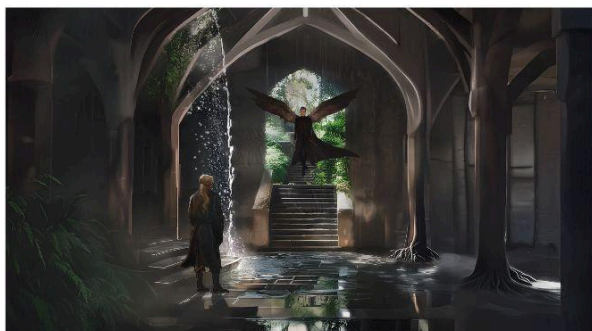
skica



koláž + AI I



koláž + AI II

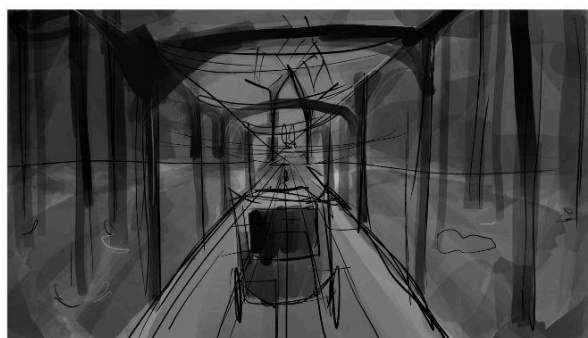


vizualizace

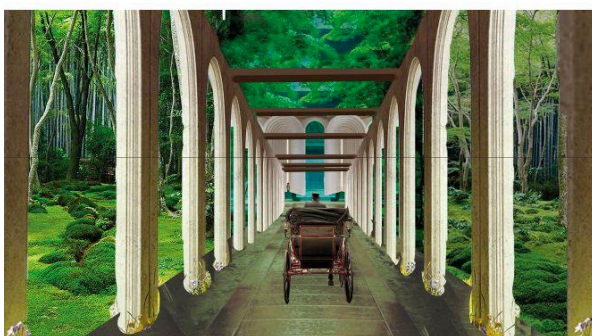
15. Jarní dvůr - zahrady EXT



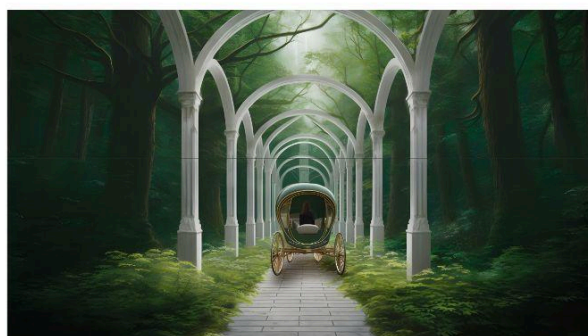
reference



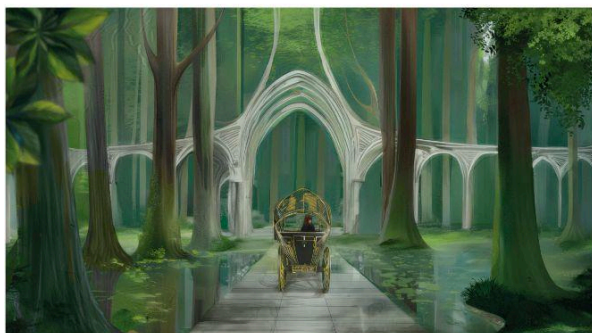
skica



koláž + AI I

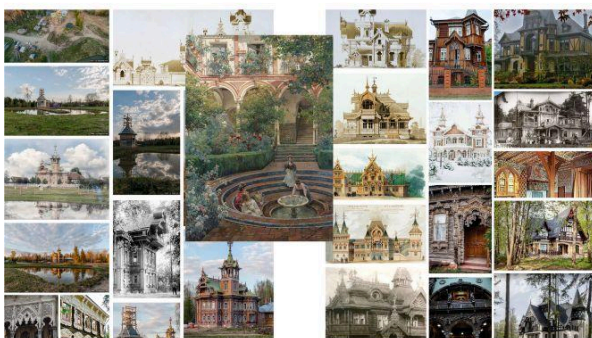


koláž + AI II

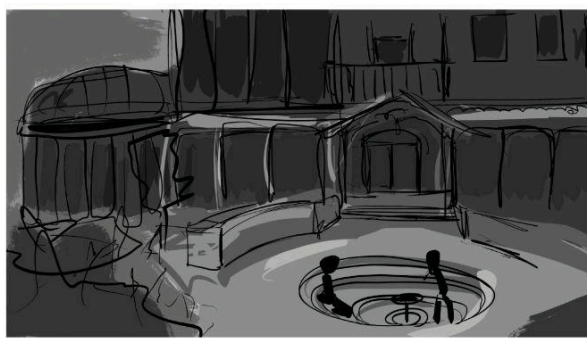


vizualizace

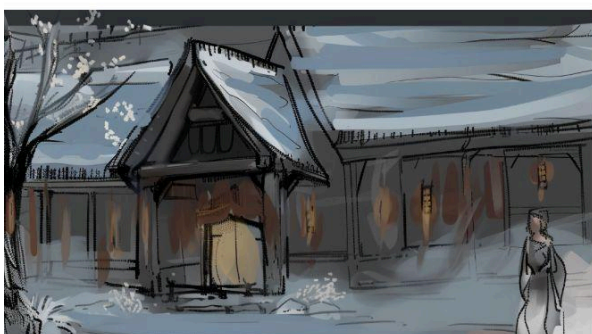
16. Svět lidí - dům rodiny EXT



reference



skica I



skica II



koláž + AI



vizualizace

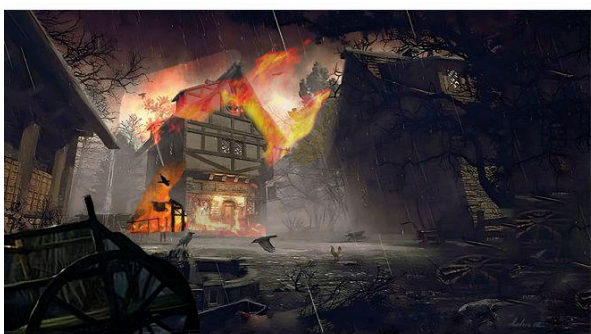
17. Svět lidí - zničený dům Clair EXT



reference



skica



koláž



koláž + AI I



koláž + AI II

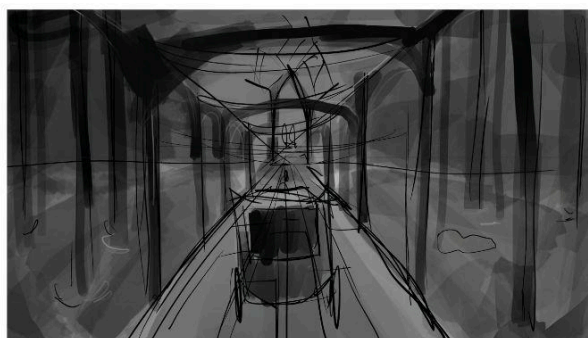


vizualizace

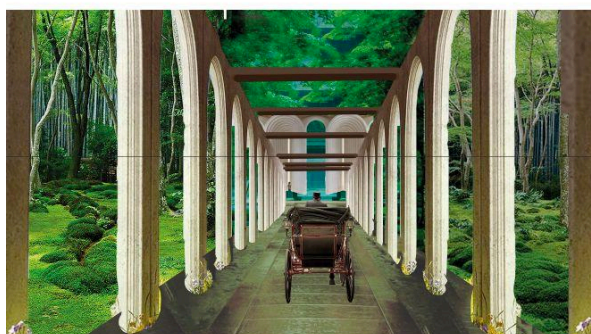
18. Jarní dvůr - zničené zahrady EXT



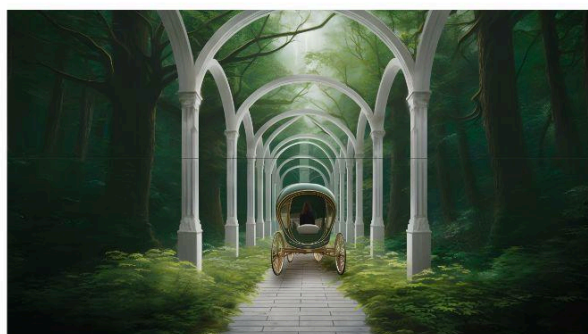
reference



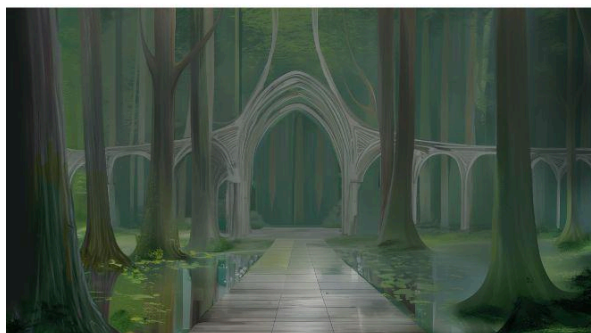
skica



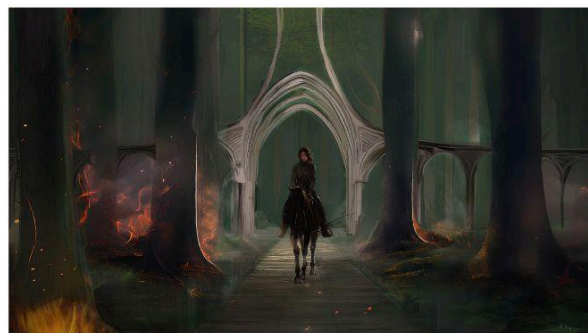
koláž



koláž + AI



vizualizace I

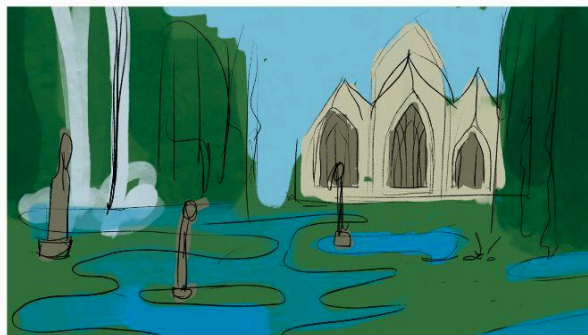


vizualizace II

19. Jarní dvůr - zničený palác EXT



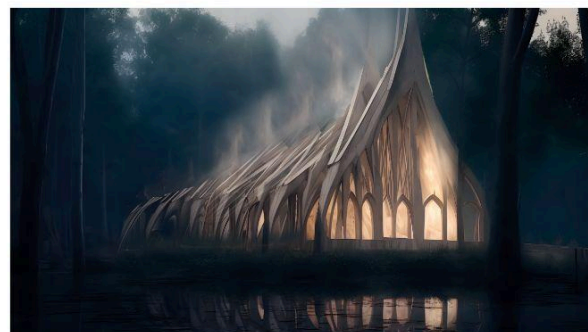
reference



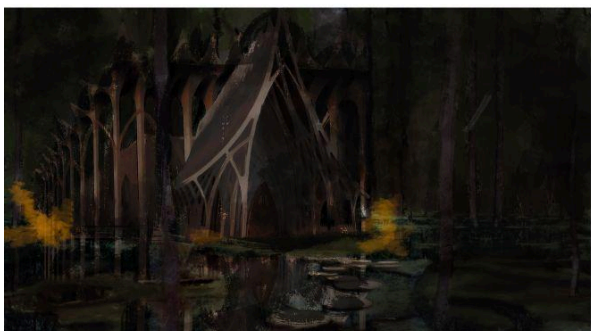
skica



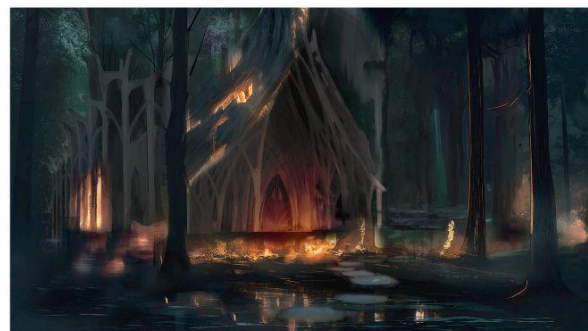
koláž I



koláž + AI



koláž II

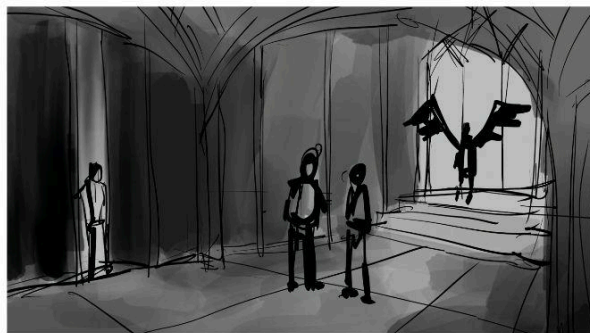


vizualizace

20. Jarní dvůr - zničená chodba INT



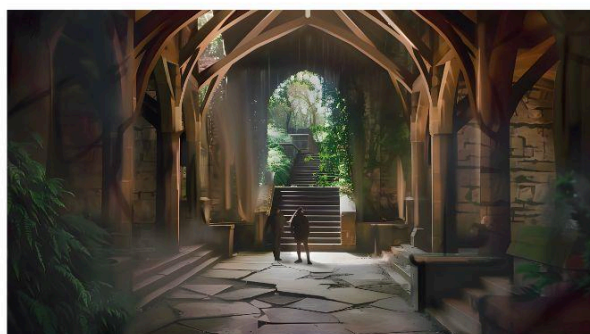
reference



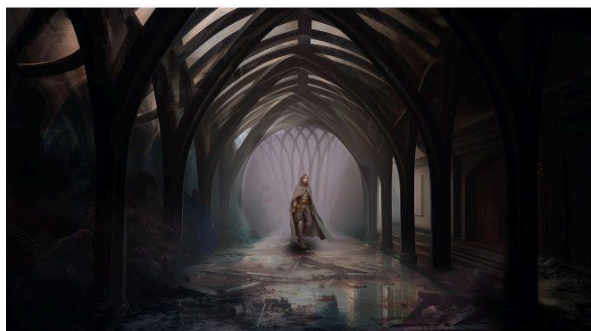
skica



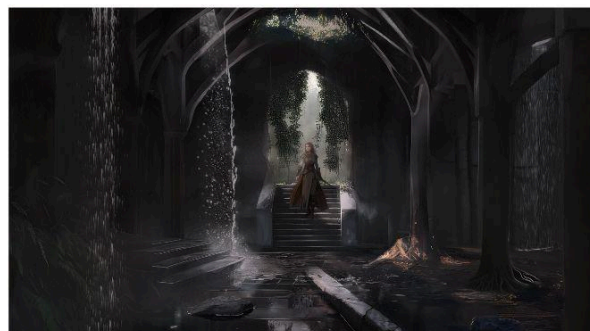
koláž



koláž + AI

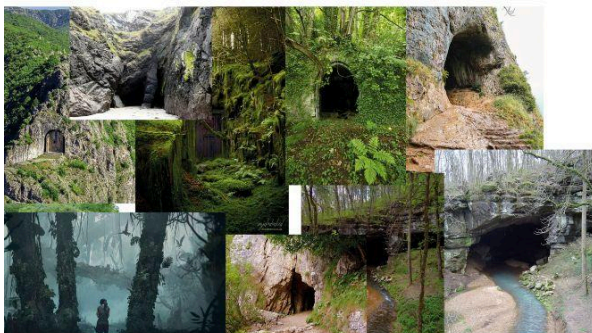


vizualizace I

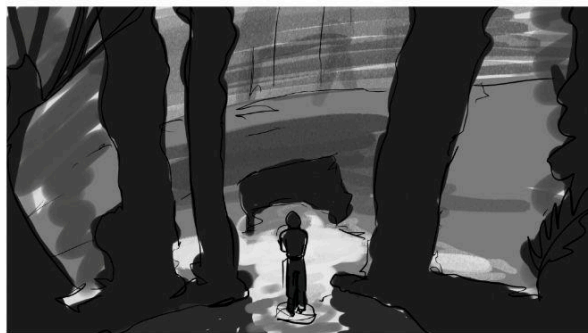


vizualizace II

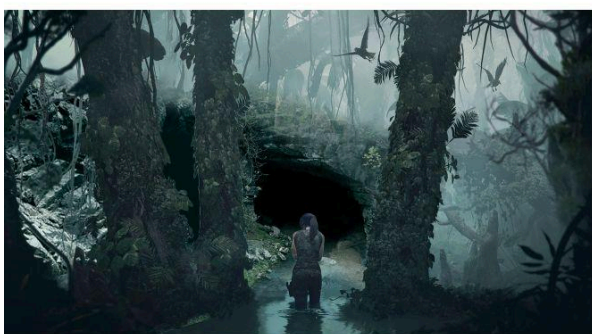
21. Jarní dvůr - před tunelem EXT



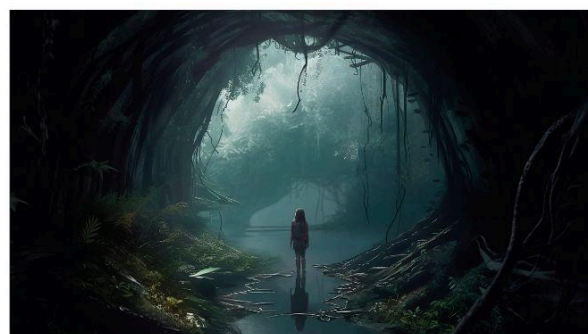
reference



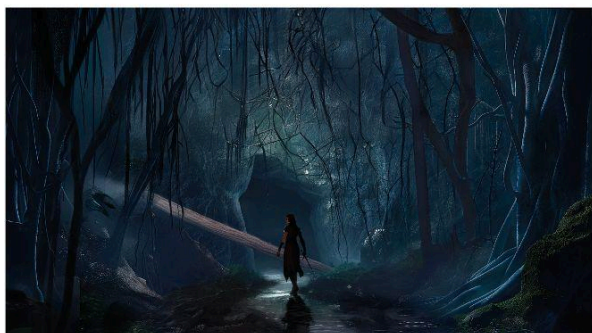
skica



koláž



koláž + AI

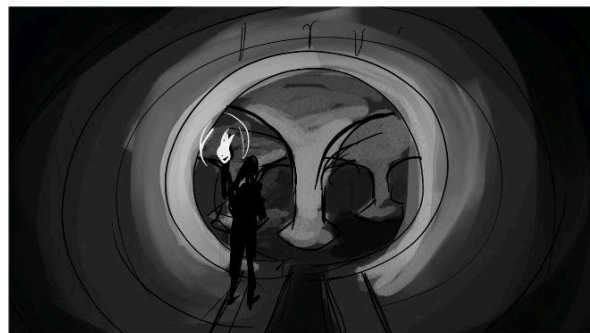


vizualizace

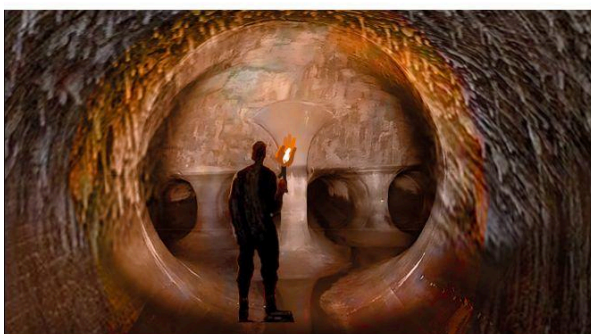
22. Pod Horou - tunely INT



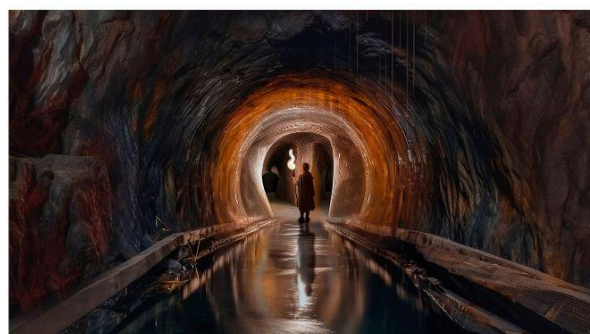
reference



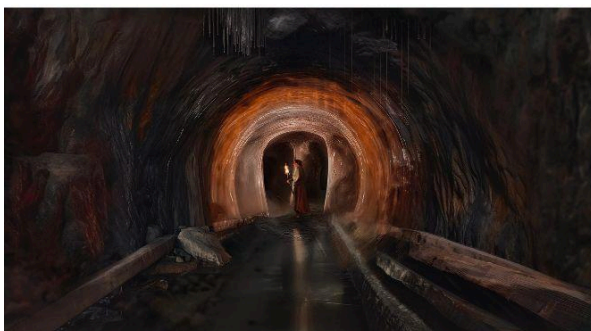
skica



koláž

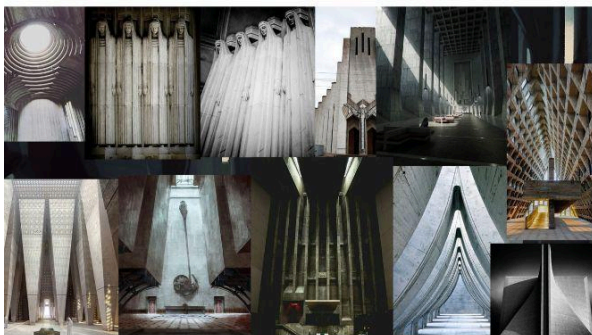


koláž + AI



vizualizace

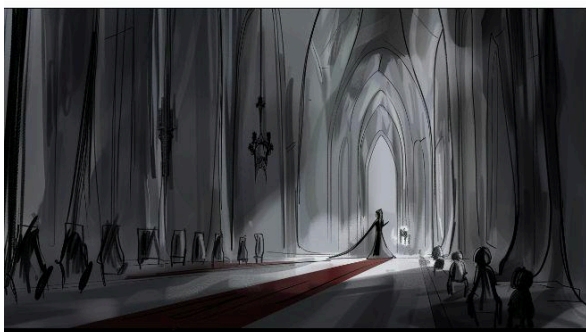
23. Pod Horou - trůnní sál INT



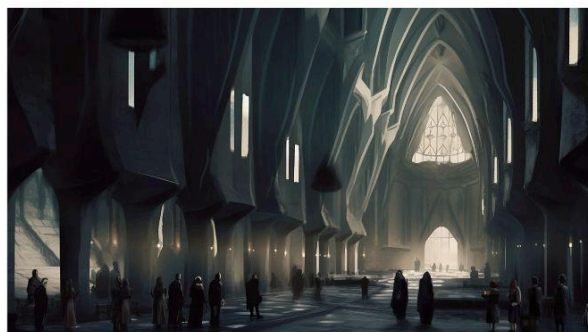
reference



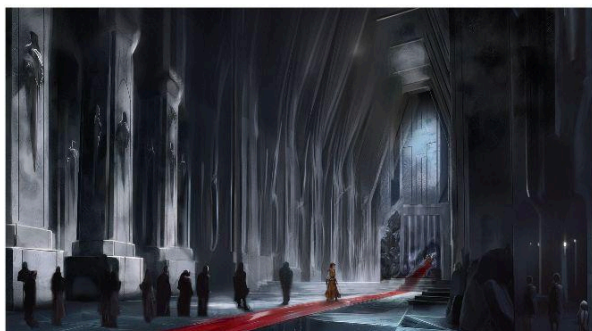
skica I



skica II

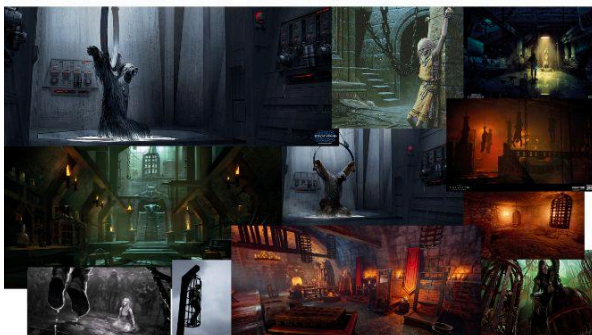


koláž + AI



vizualizace

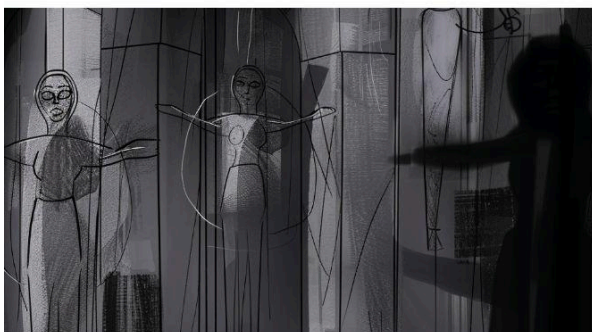
24. Pod Horou - trůnní sál - umučení Clair INT



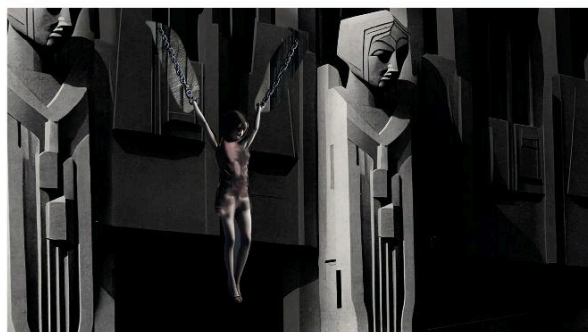
reference



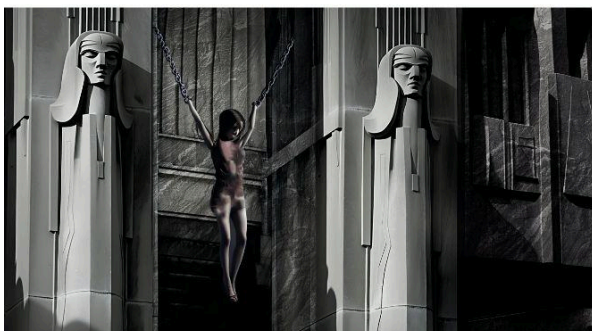
skica I



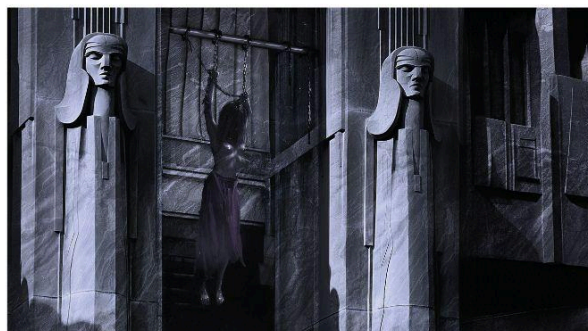
skica II



koláž + AI I



koláž + AI II

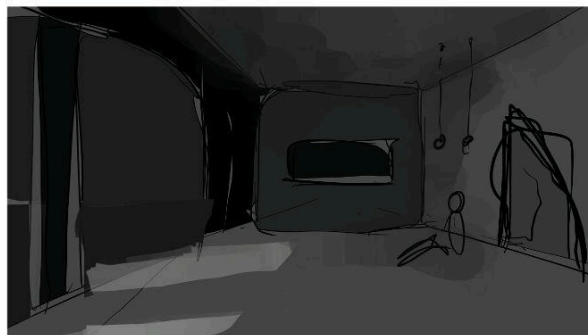


vizualizace

25. Pod Horou - vězení EXT



reference



skica I



skica II

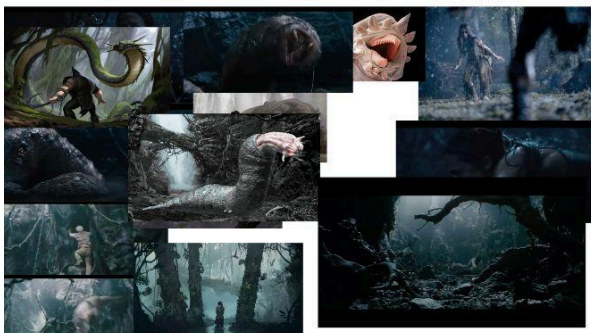


koláž + AI

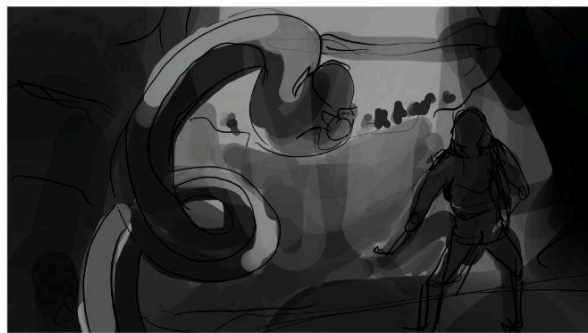


vizualizace

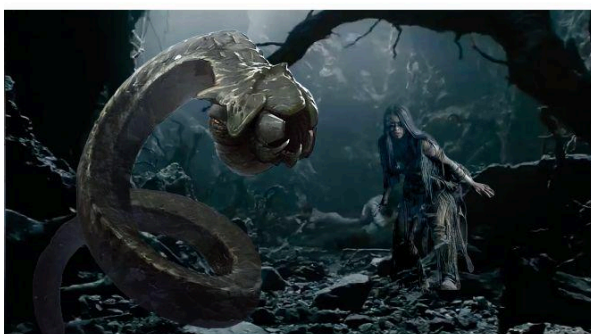
26. Pod Horou - první úkol INT



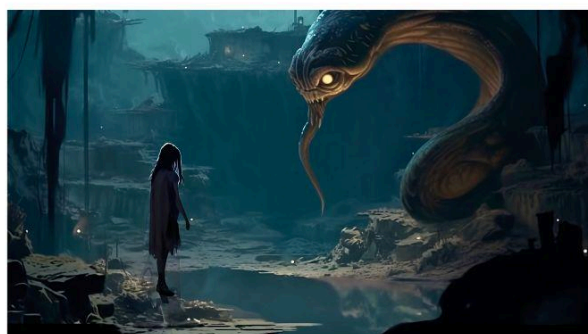
reference



skica



koláž



koláž + AI



vizualizace

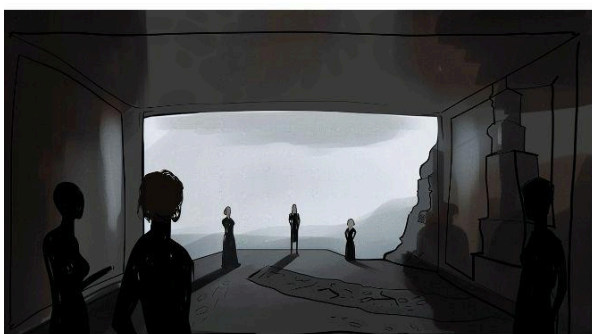
27. Pod Horou - druhý úkol INT



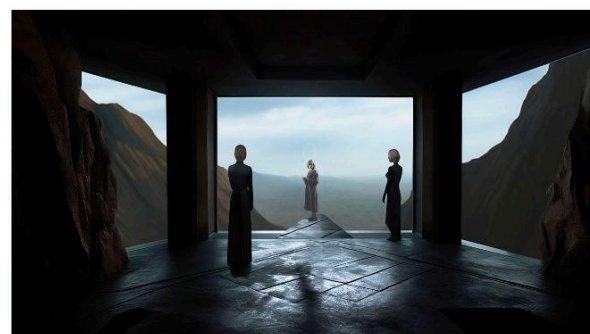
reference



skica



koláž

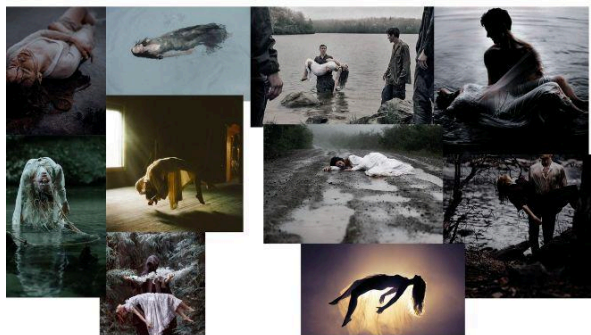


koláž + AI



vizualizace

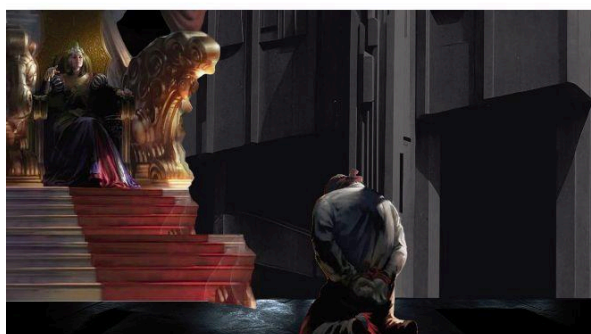
29. Pod Horou - trünní sál - smrt Feyre INT



reference



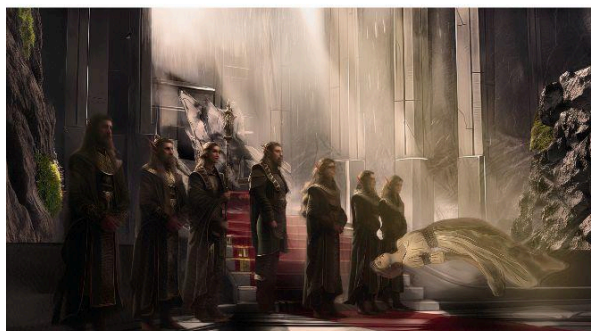
skica



koláž

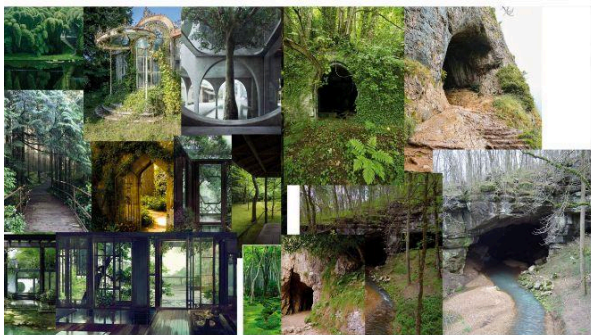


koláž + AI

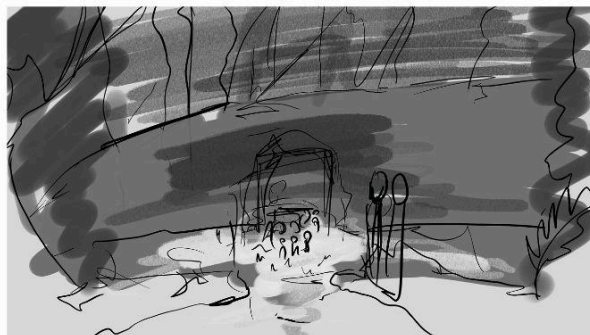


vizualizace

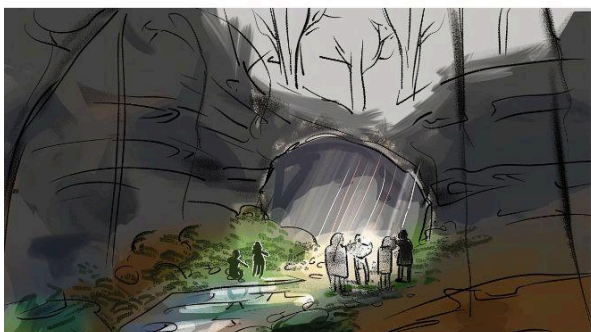
30. Jarní dvůr - před tunelem EXT



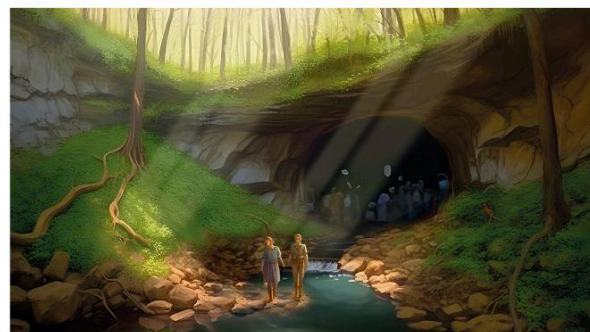
reference



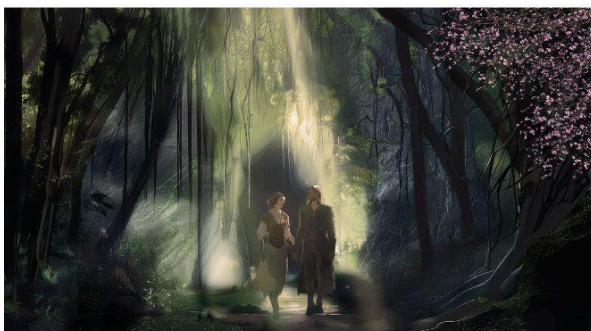
skica



koláž



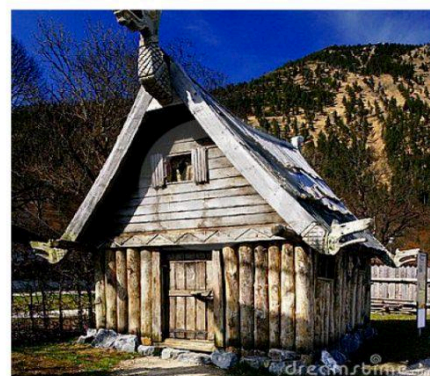
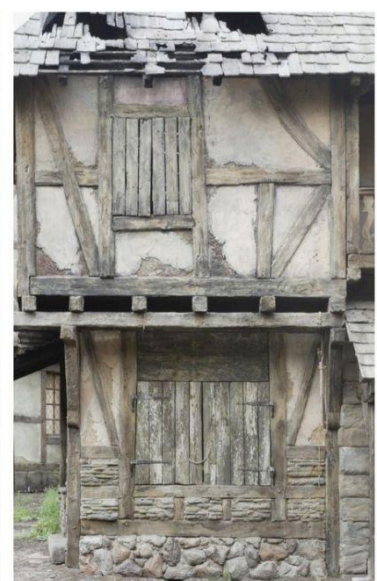
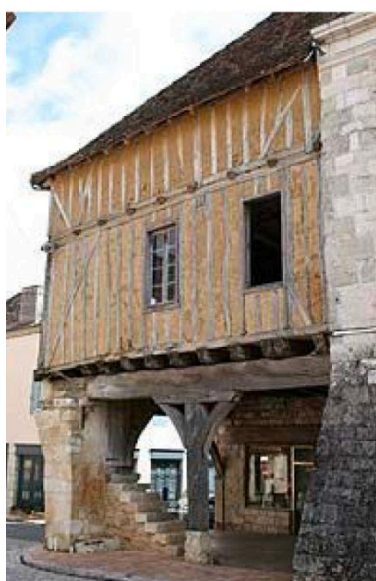
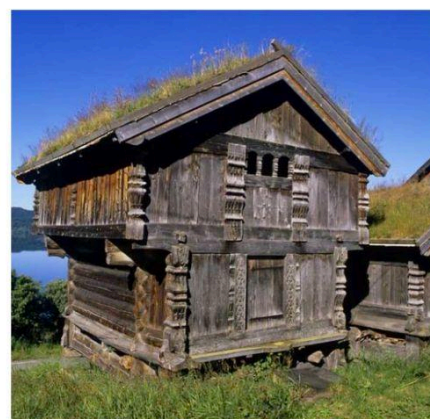
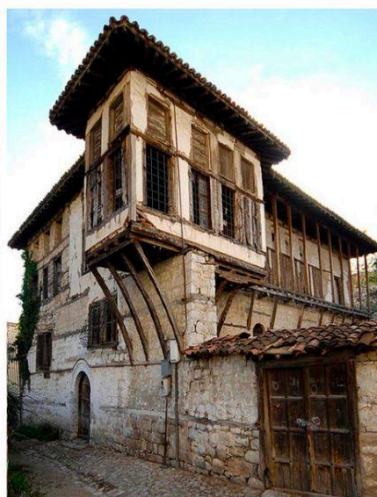
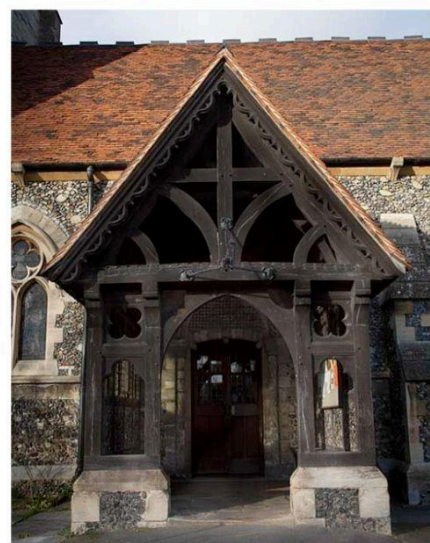
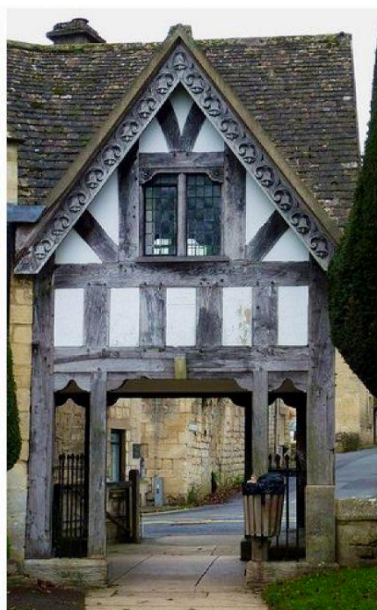
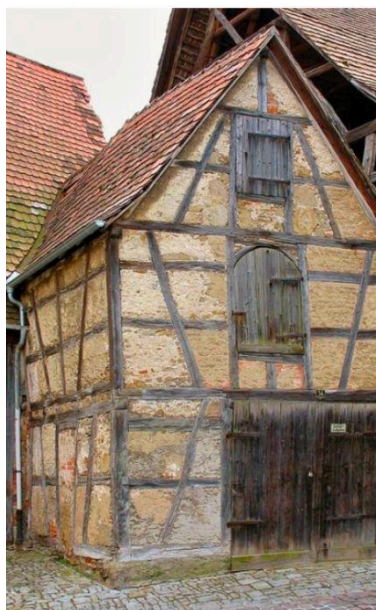
koláž + AI



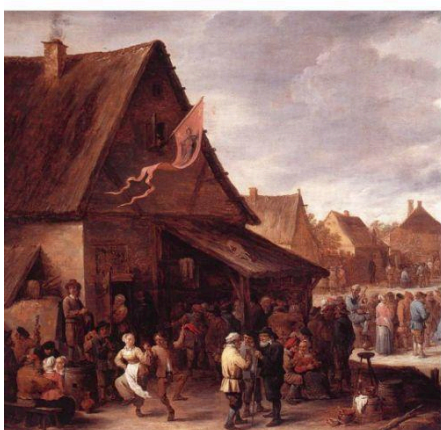
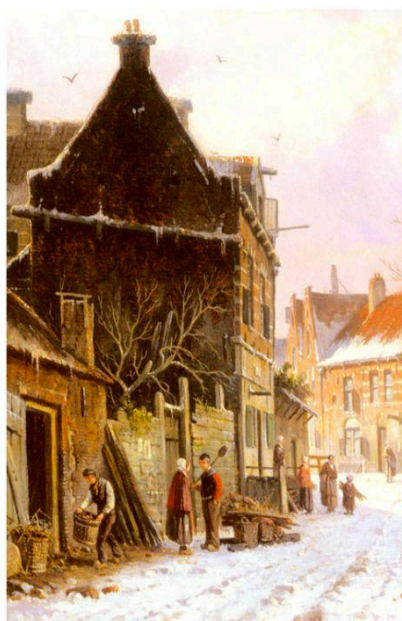
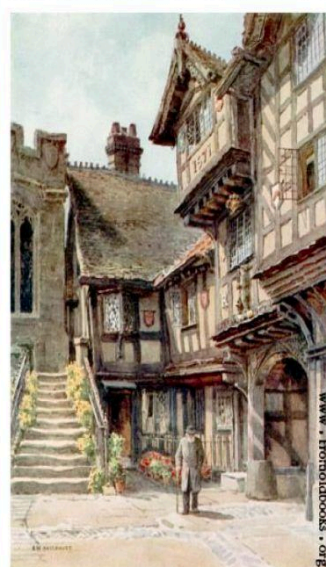
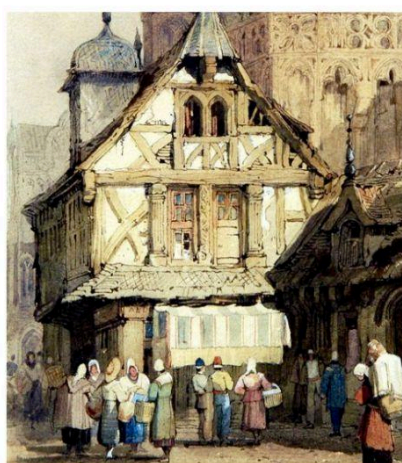
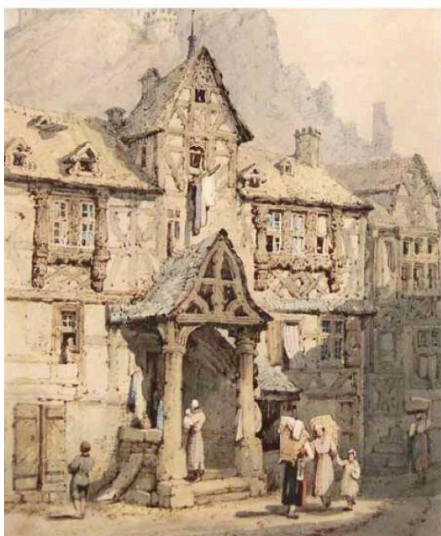
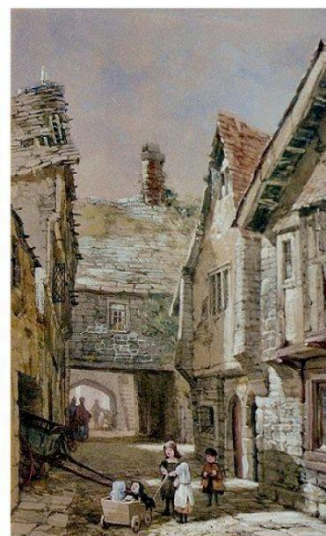
vizualizace

3.9. Obrazové reference vyobrazených prostředí

Svět lidí – vesnice



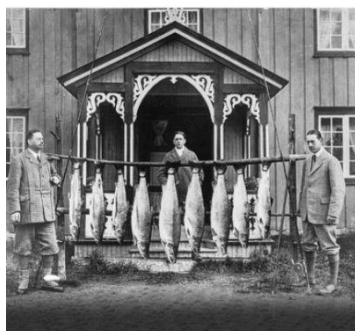
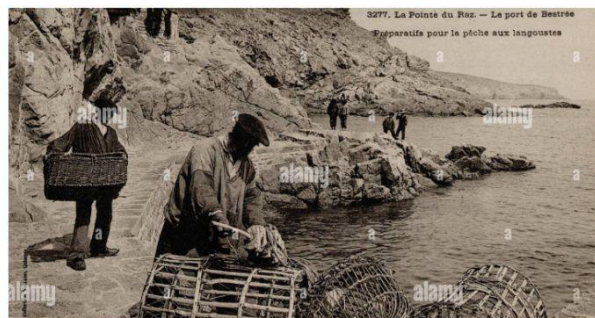
Svět lidí – vesnice



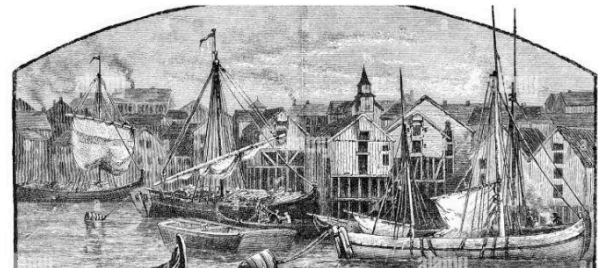
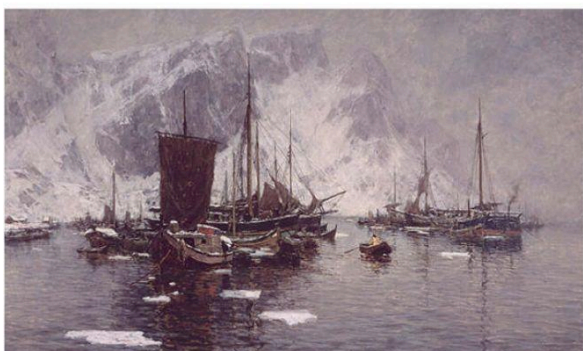
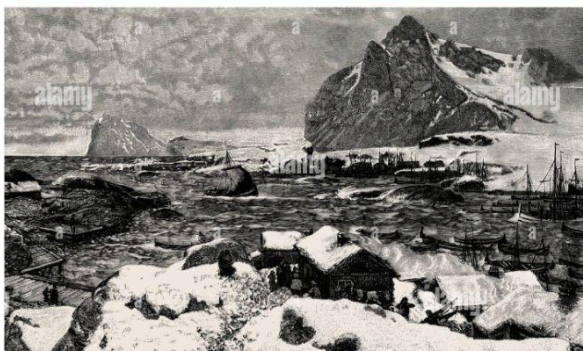
Svět lidí – ornamenty



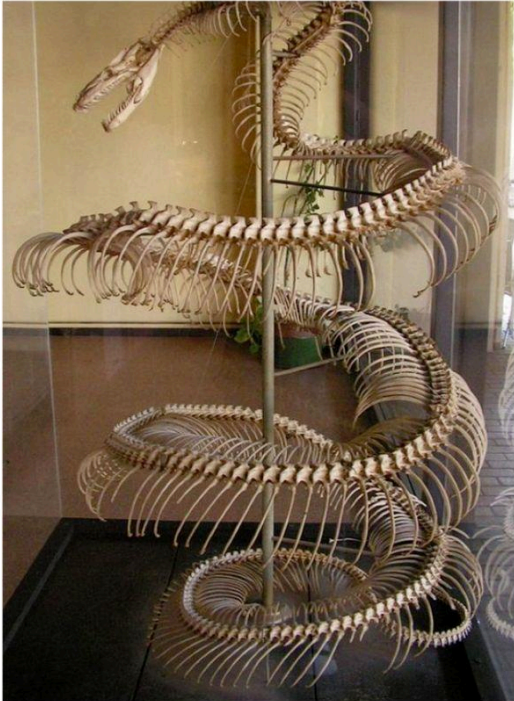
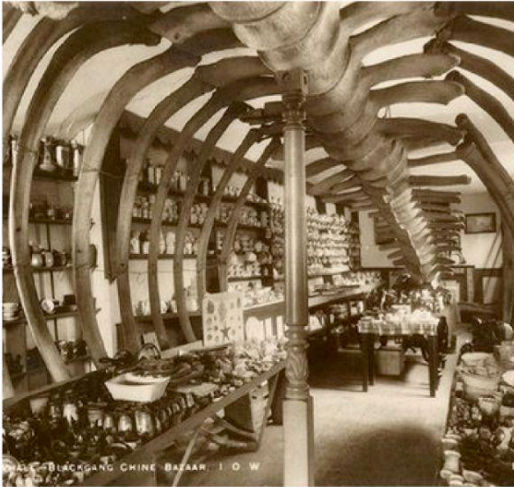
Svět lidí – vesnice - rybářství



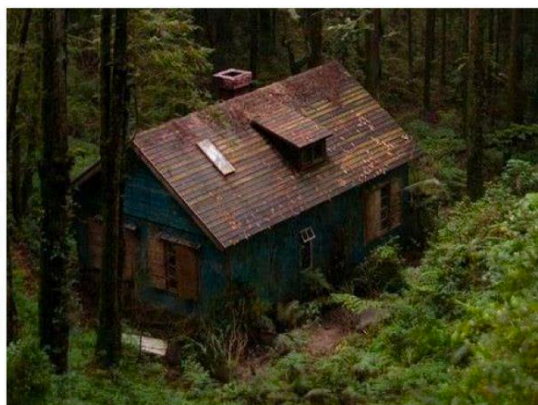
Svět lidí – vesnice - rybářství



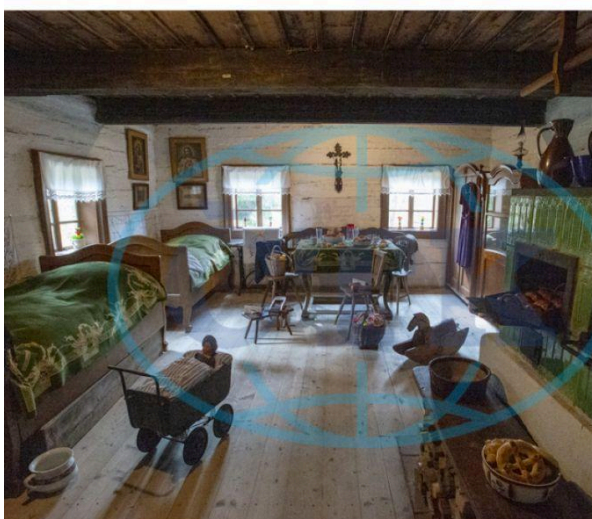
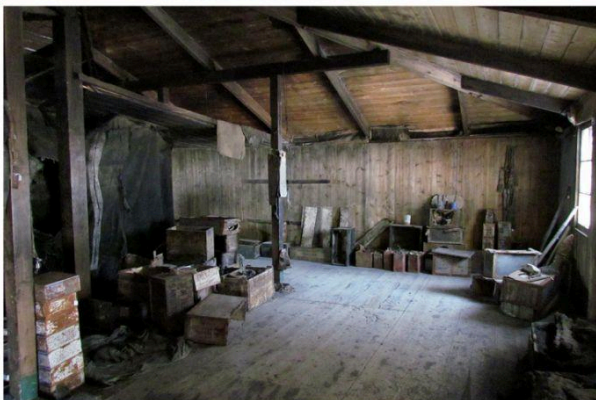
Svět lidí – magické úlovky



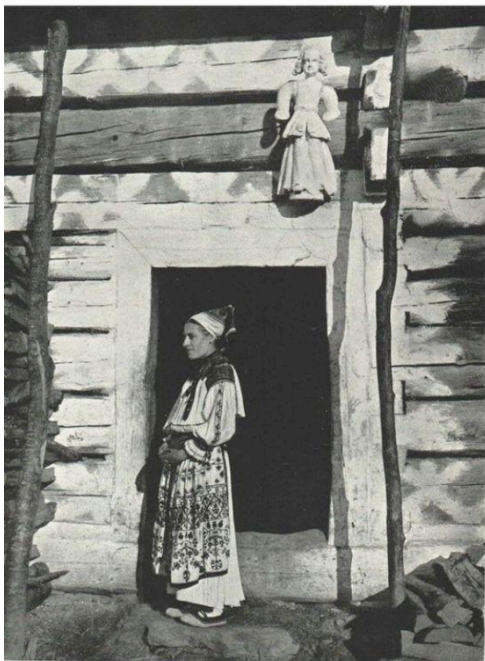
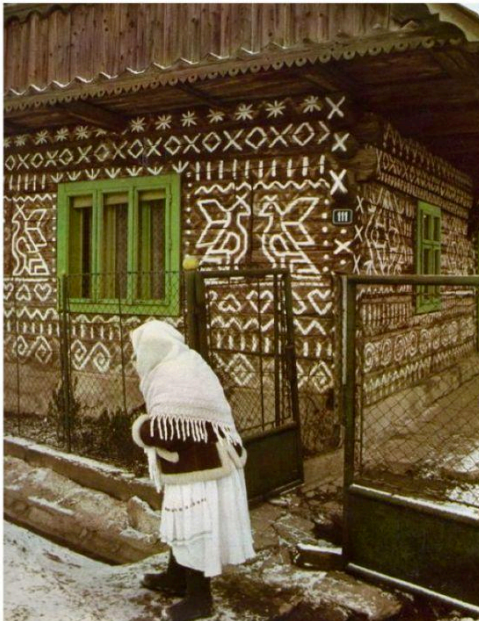
Svět lidí – chatrč EXT



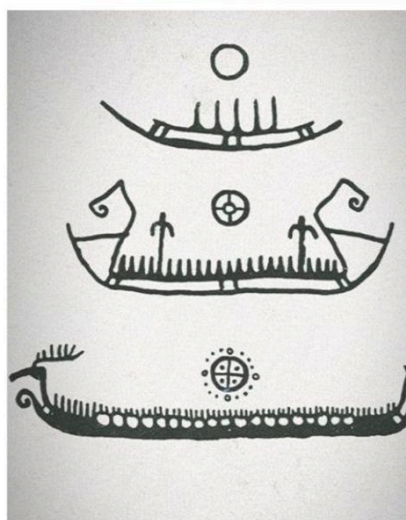
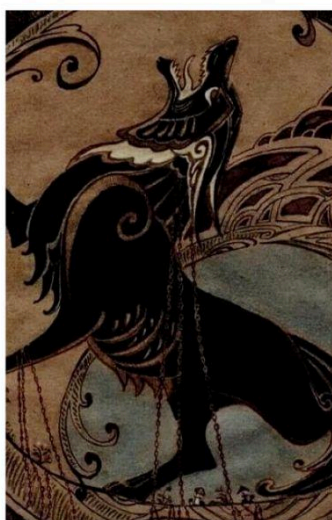
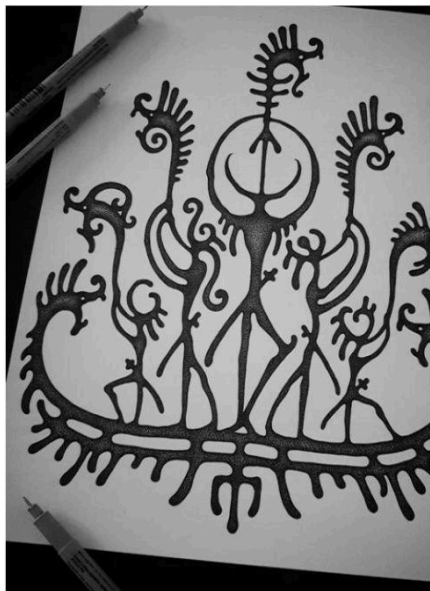
Svět lidí – chatrč INT



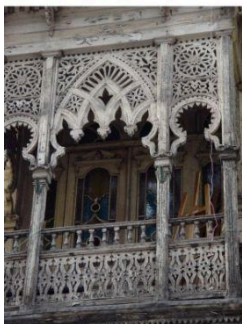
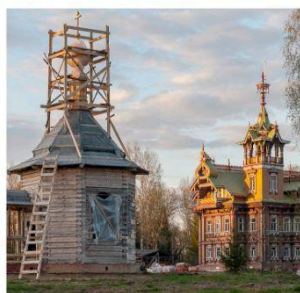
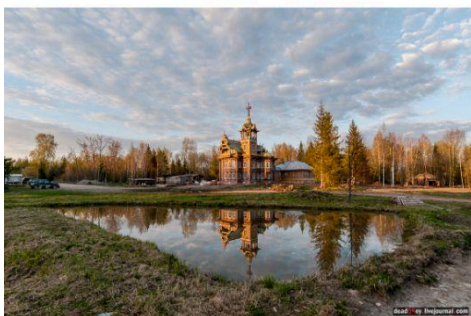
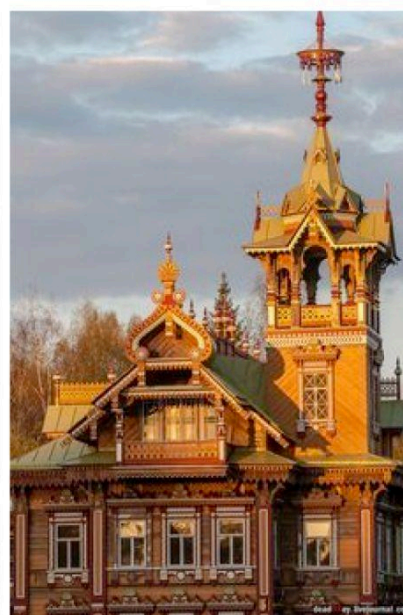
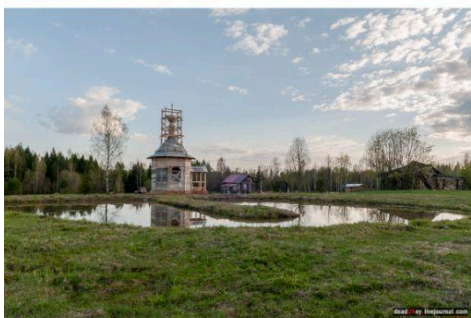
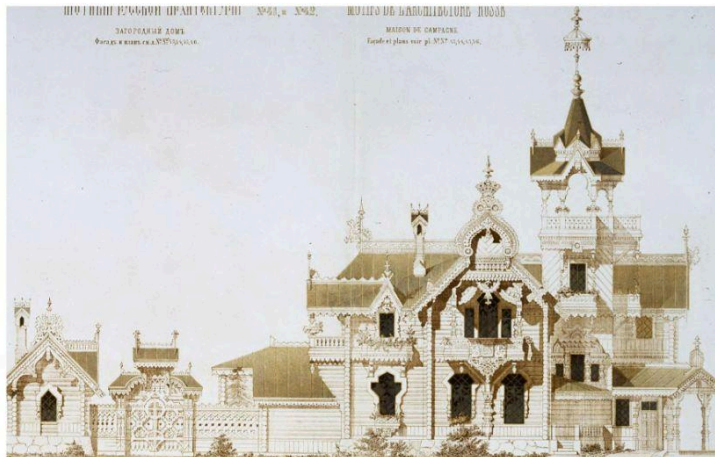
Svět lidí – malby na dřevo



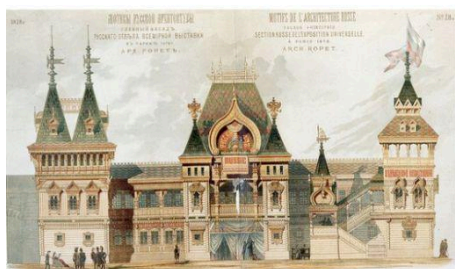
Svět lidí – pověry a symboly



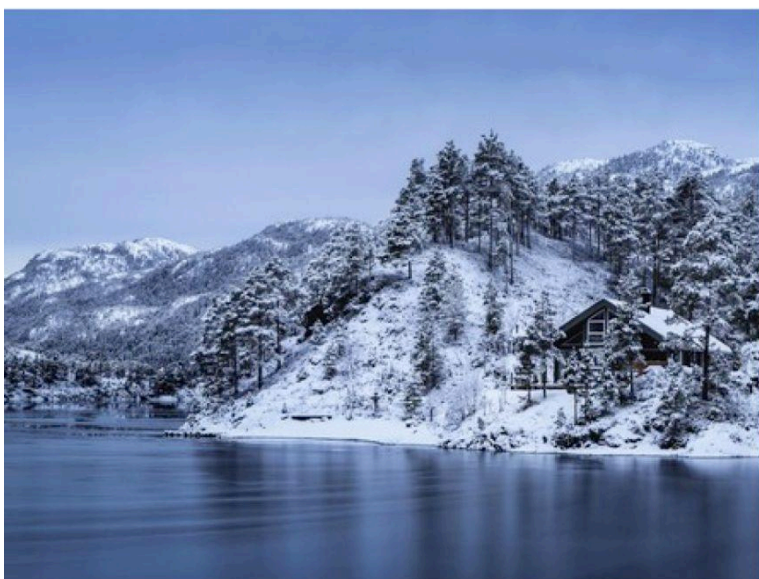
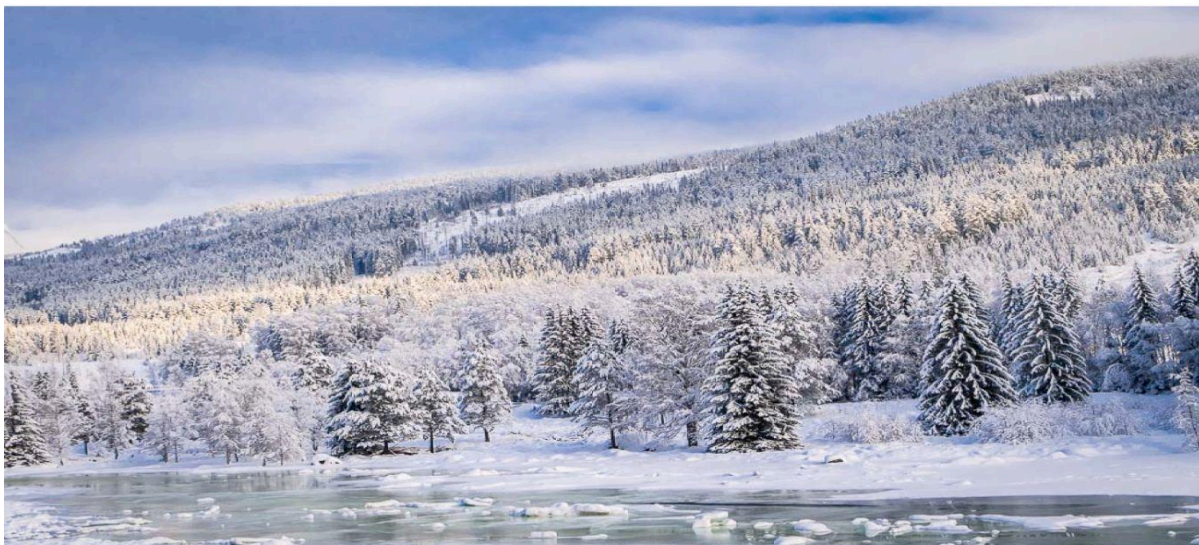
Svět lidí – palác



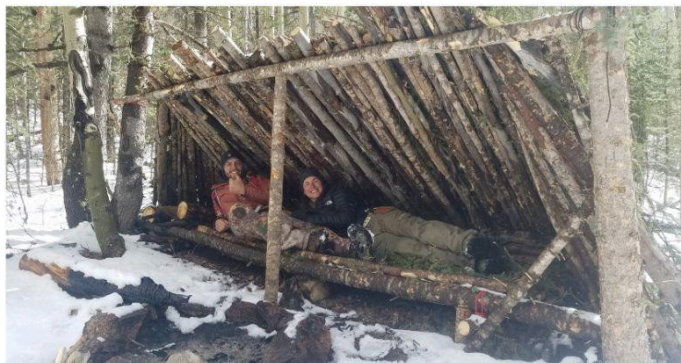
Svět lidí – palác



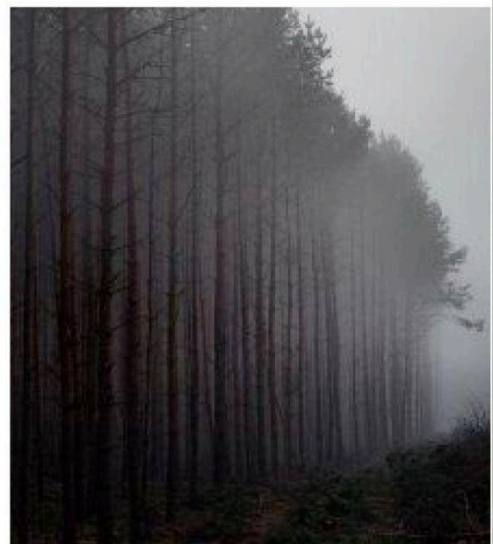
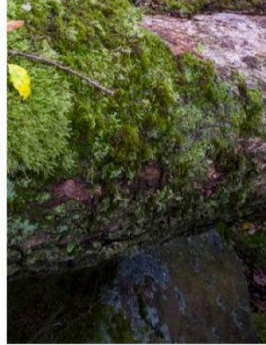
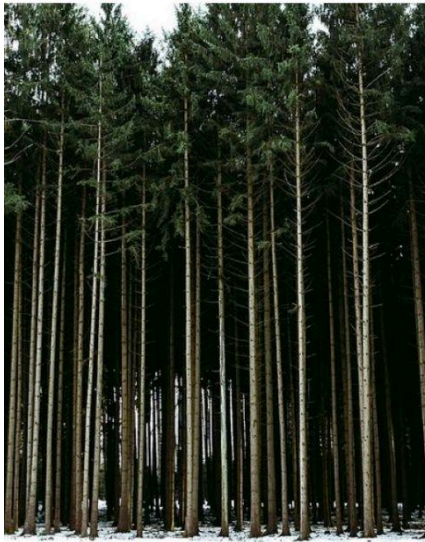
Svět lidí – les a lov



Svět lidí – přístřešek



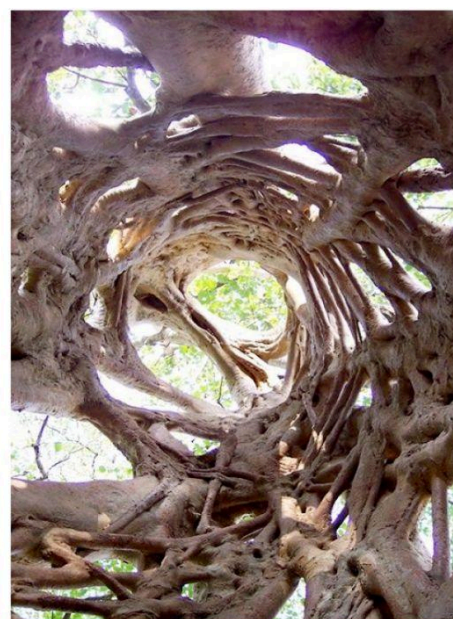
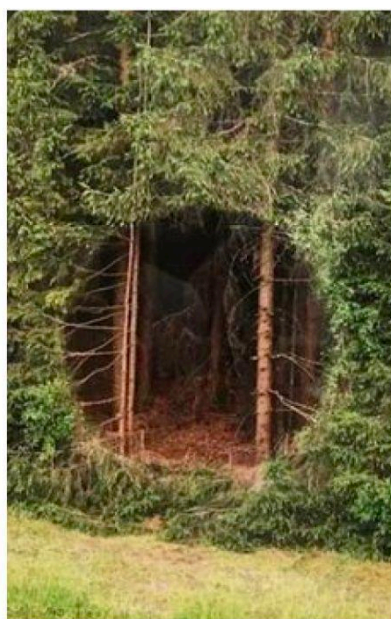
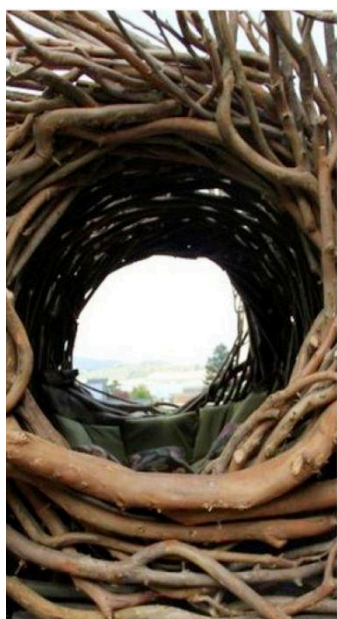
Zed'



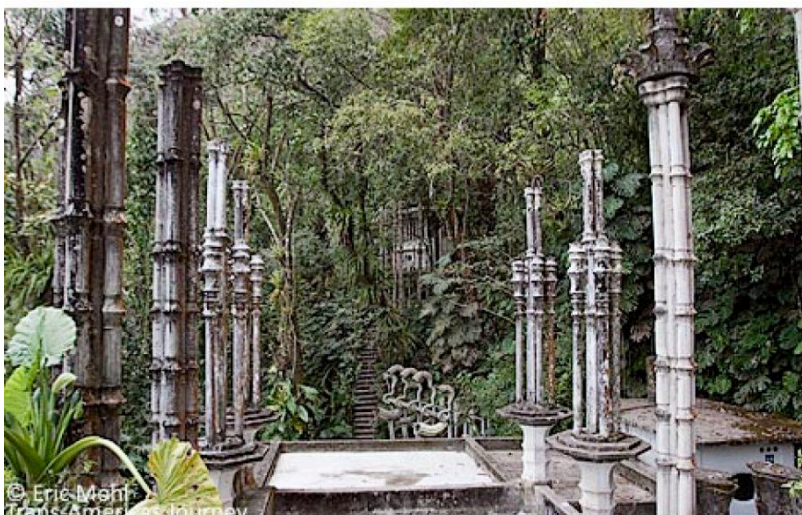
Zed' - zrcadleni



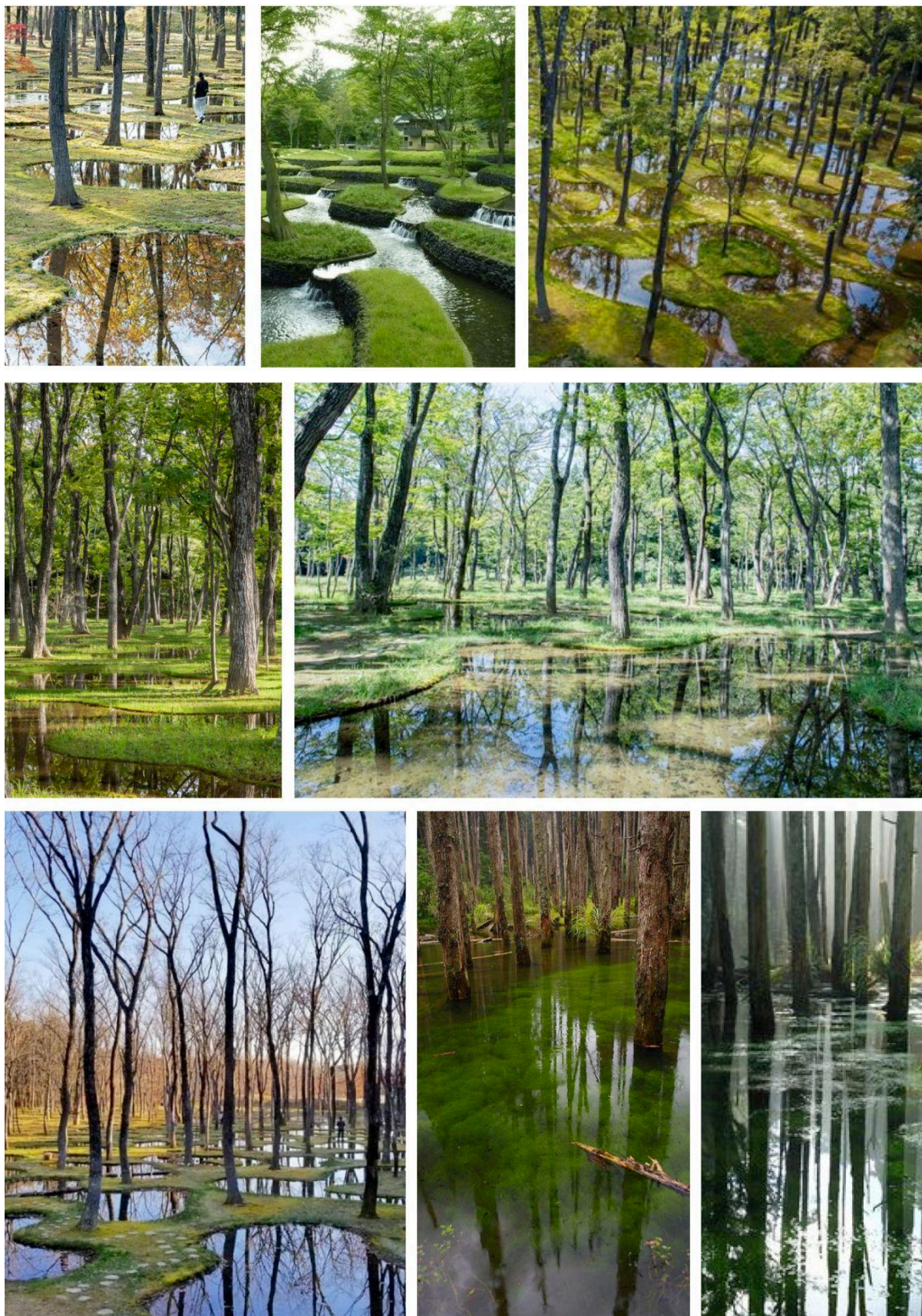
Zed' - Brána mezi světy



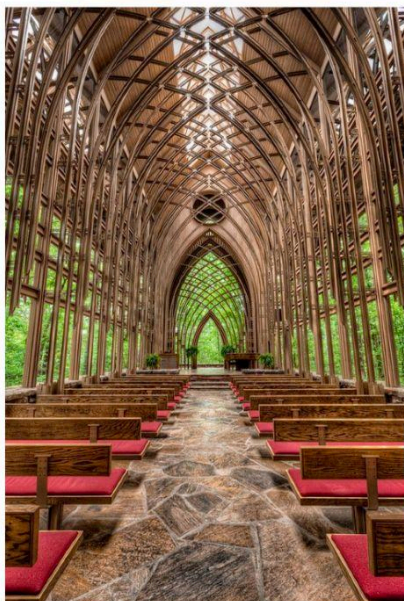
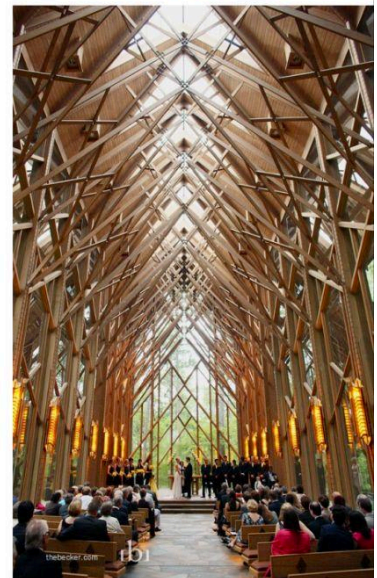
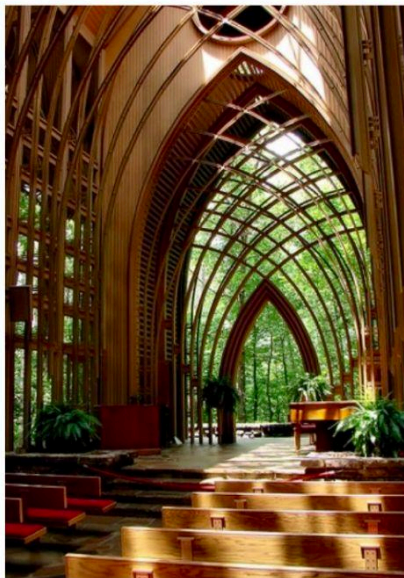
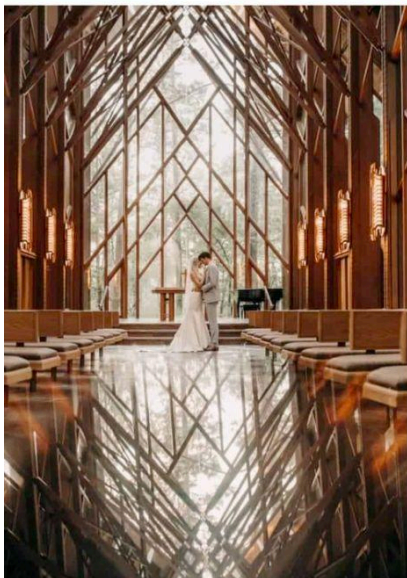
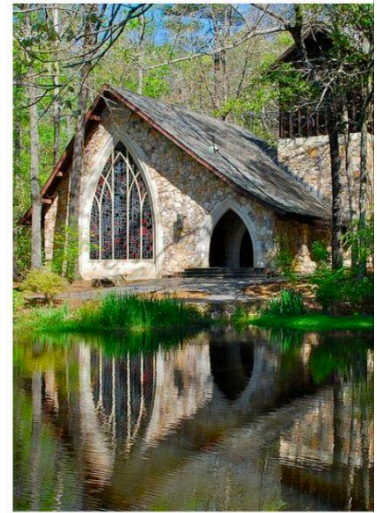
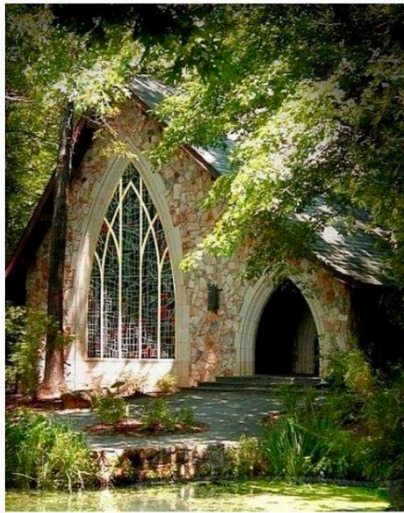
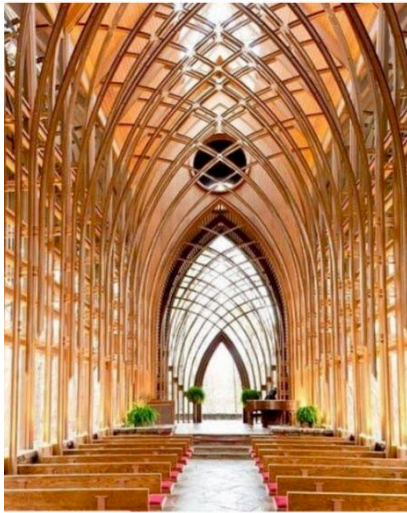
Jarní dvůr – základní konstrukce paláce



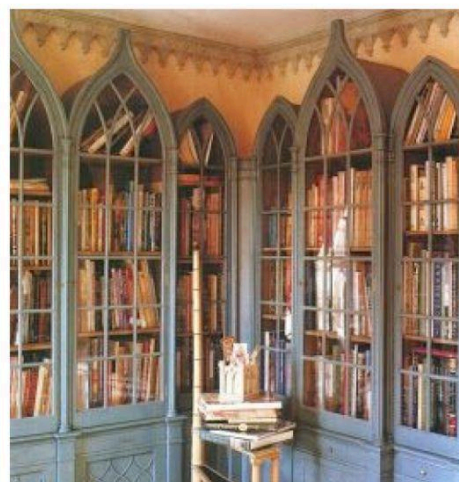
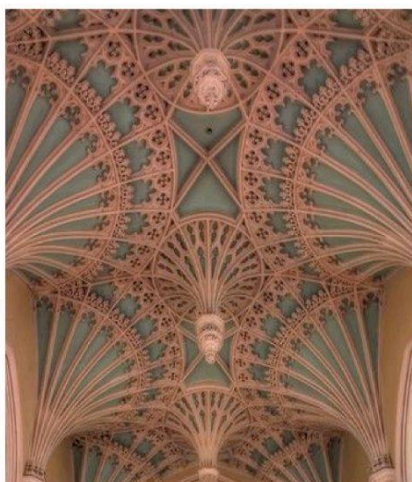
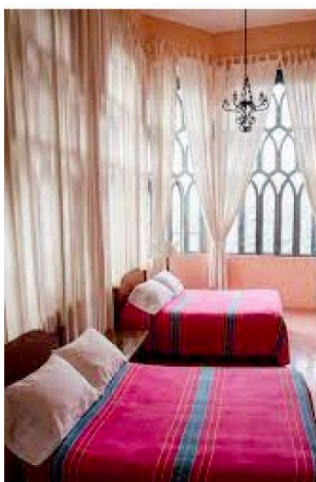
Jarní dvůr - zasazení paláce



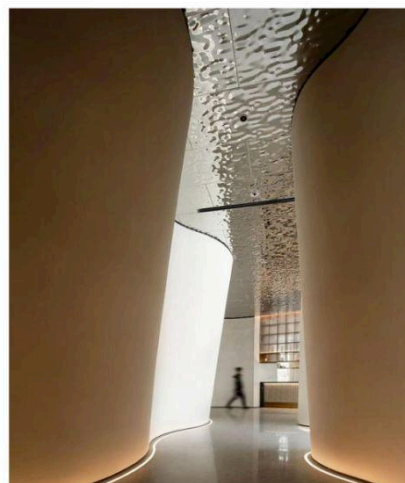
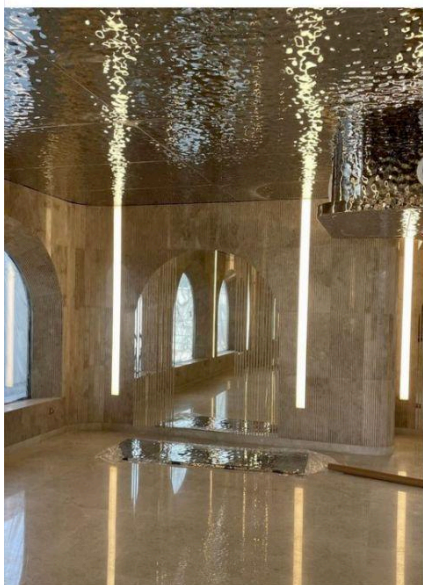
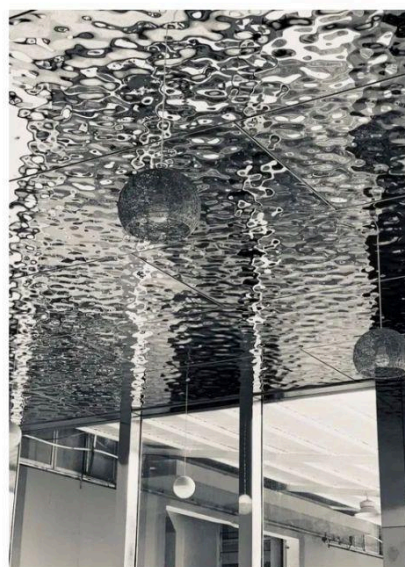
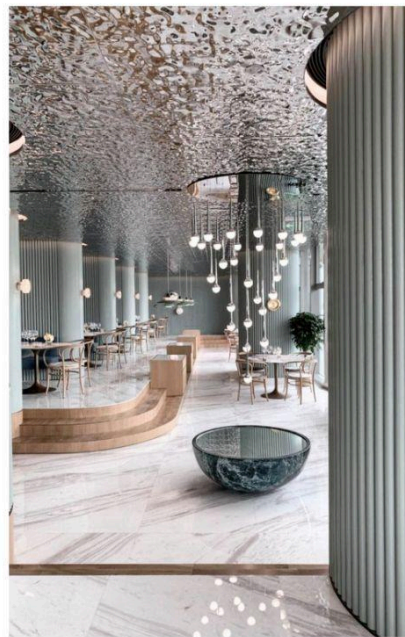
Jarní dvůr - konstrukce paláce - inspirace



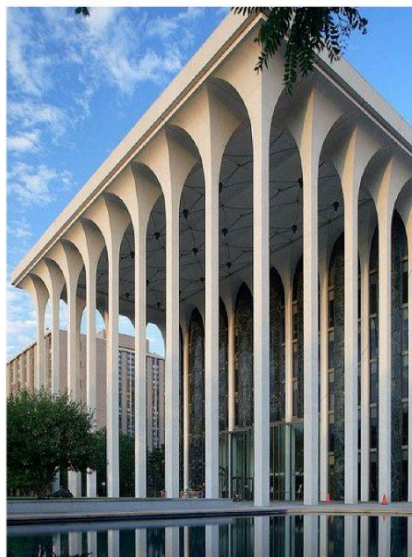
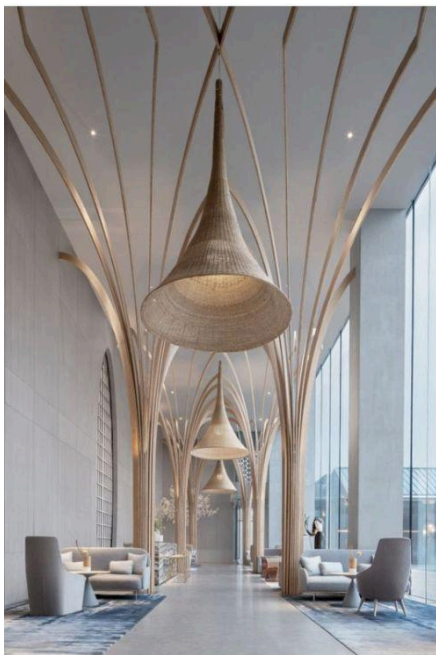
Jarní dvůr - konstrukce paláce - inspirace



Jarní dvůr - interiér paláce - inspirace



Jarní dvůr - interiér paláce - inspirace



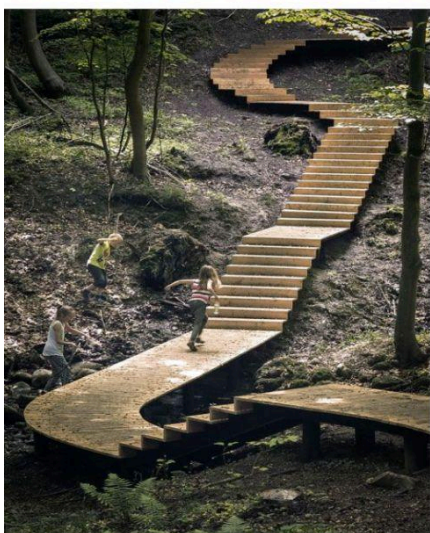
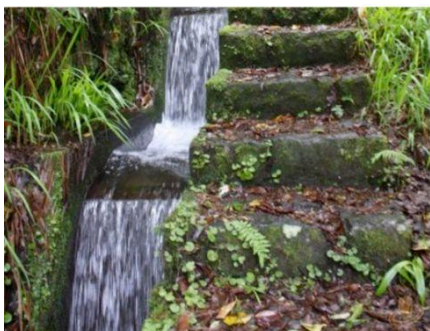
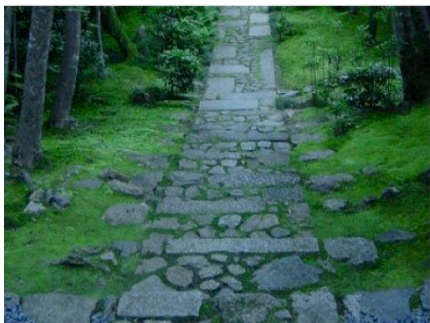
Jarní dvůr – odlehčenost prvků



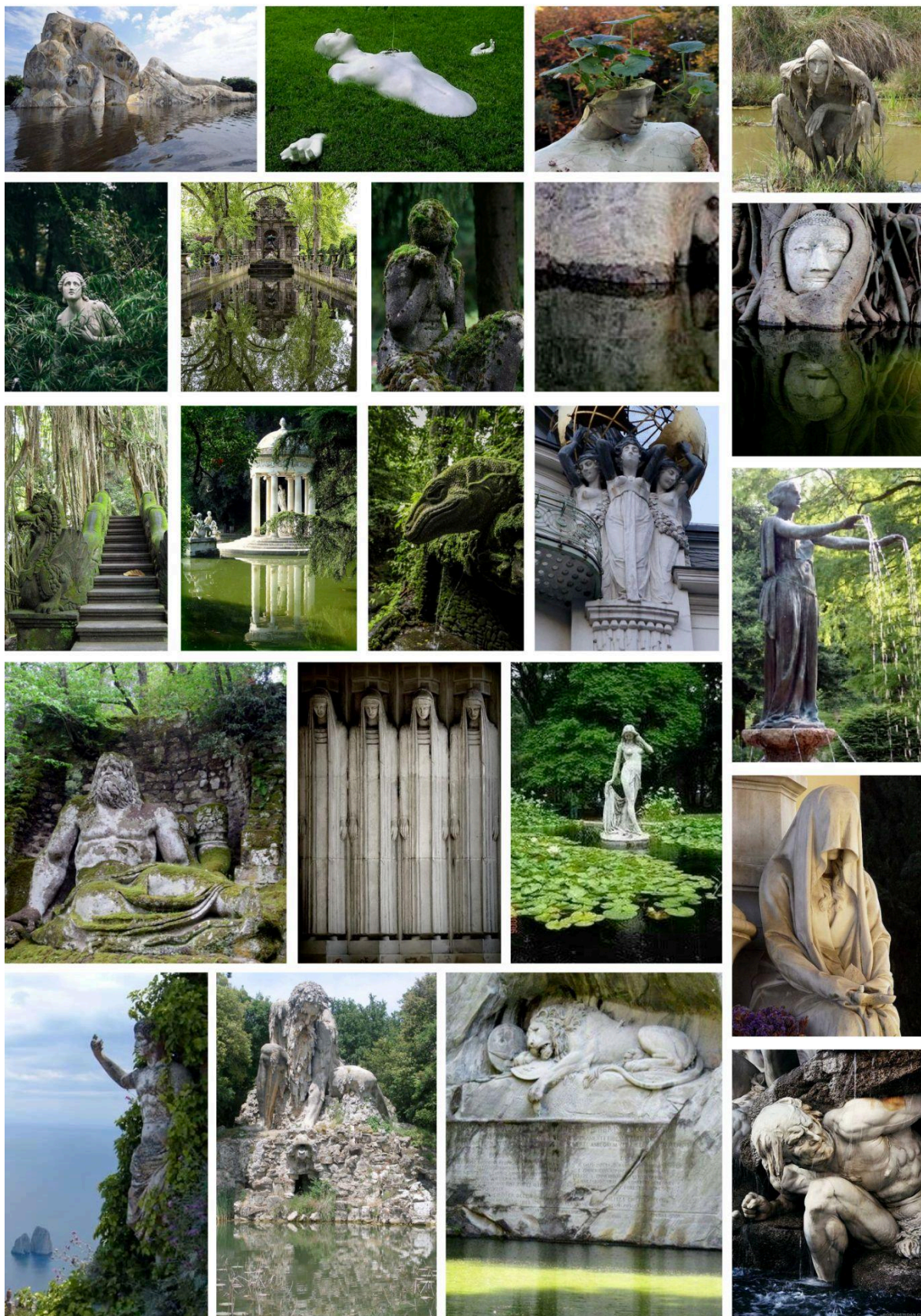
Jarní dvůr - zahrady



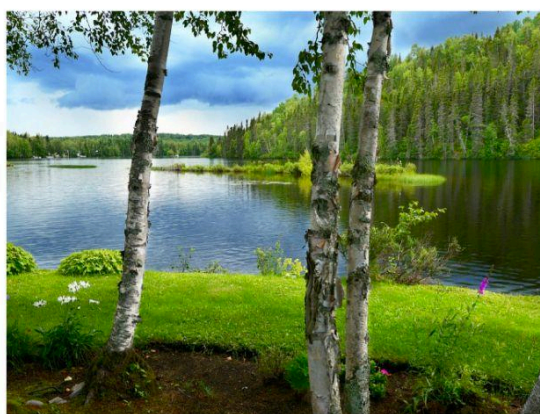
Jarní dvůr - stezky



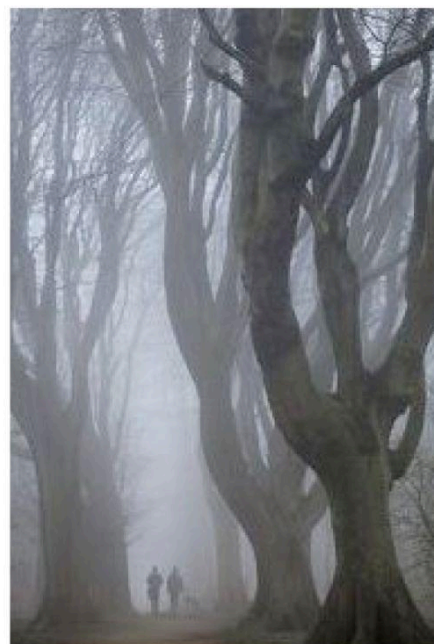
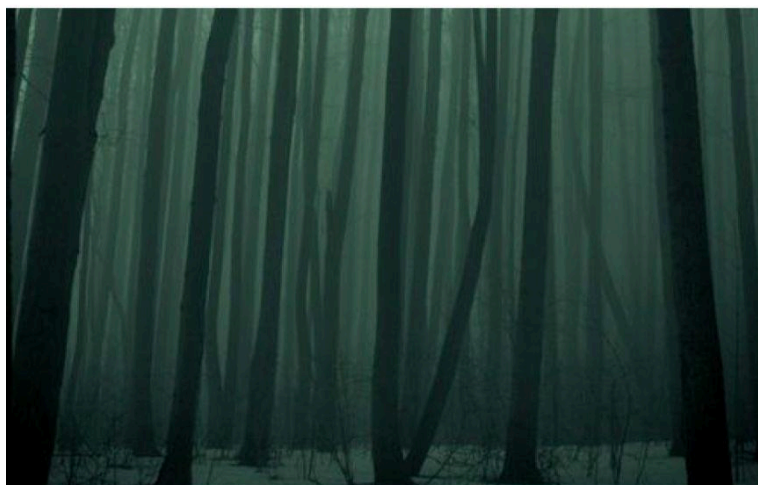
Jarní dvůr - doplňkové prvky



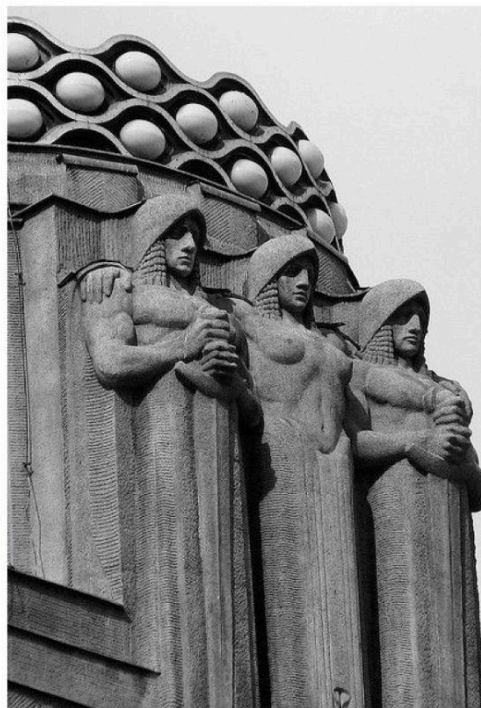
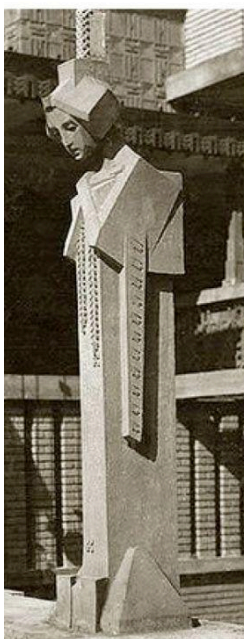
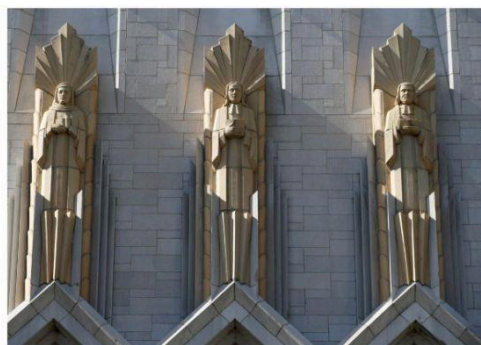
Jarní dvůr - „krásné místo“



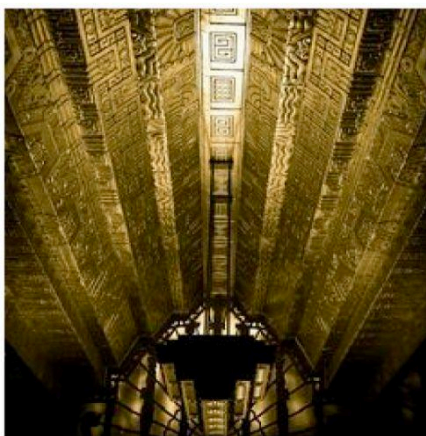
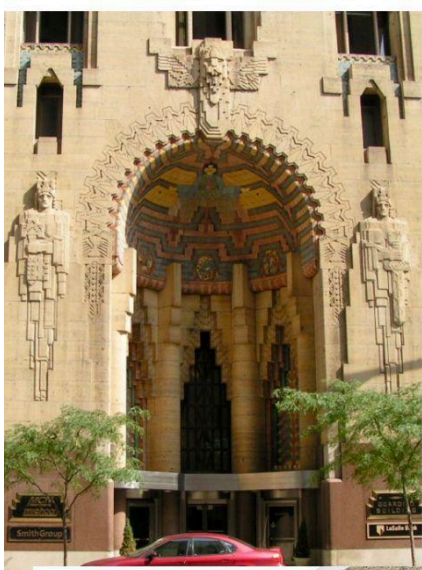
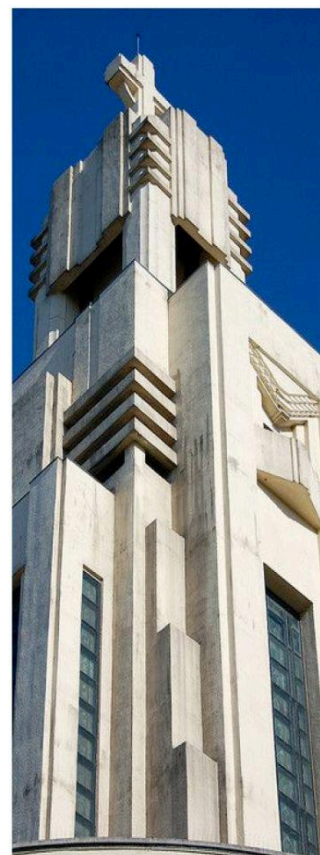
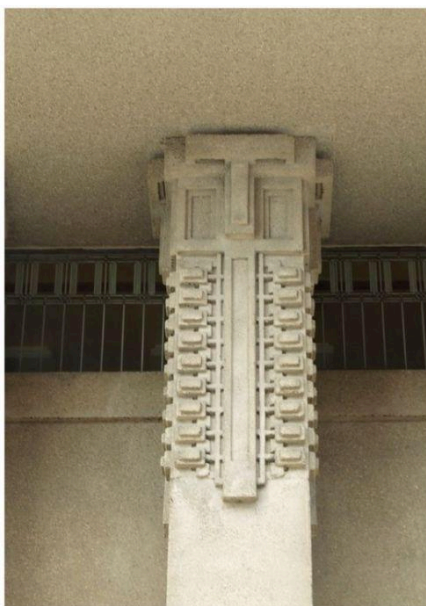
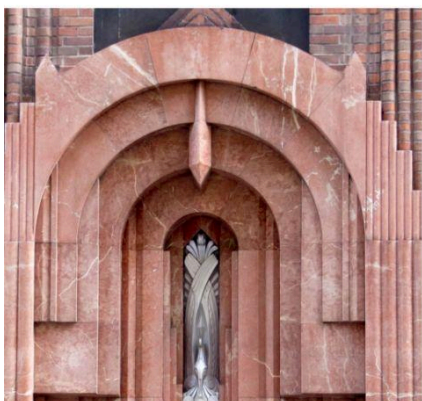
Jarní dvůr - boj Feyre



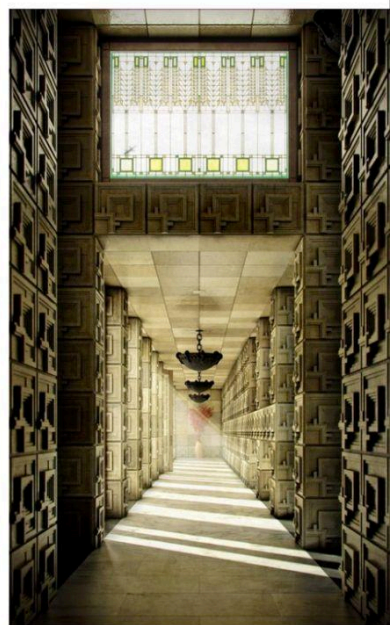
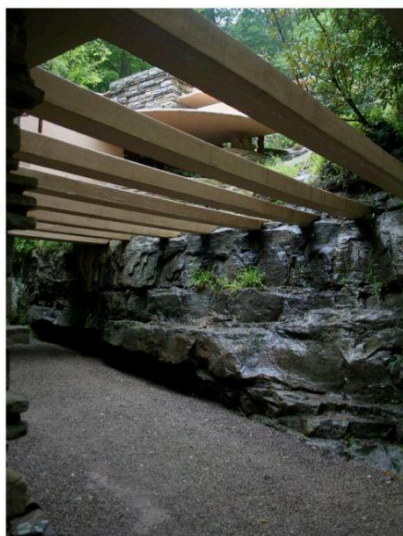
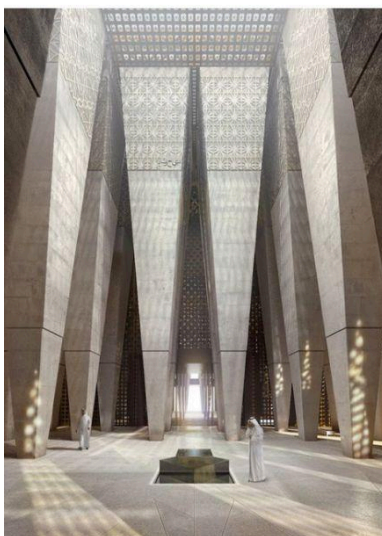
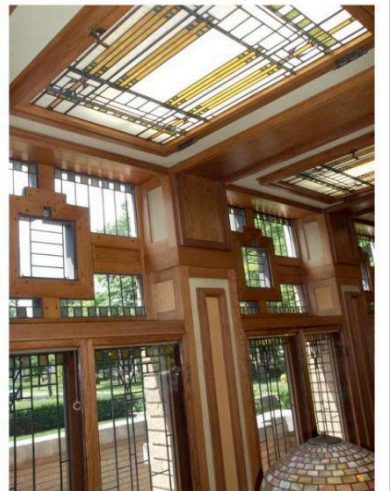
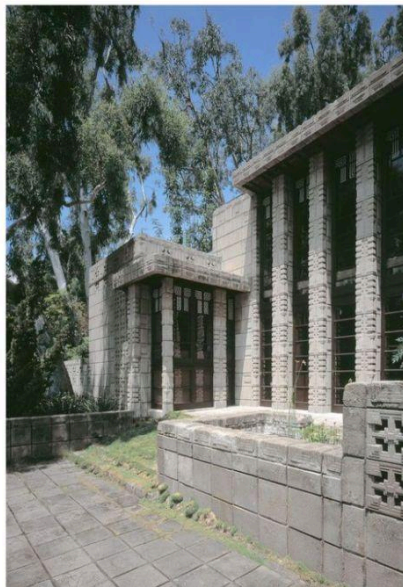
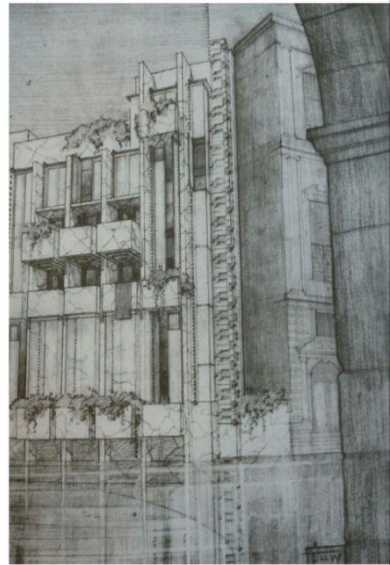
Dvůr pod Horou - arch. inspirace



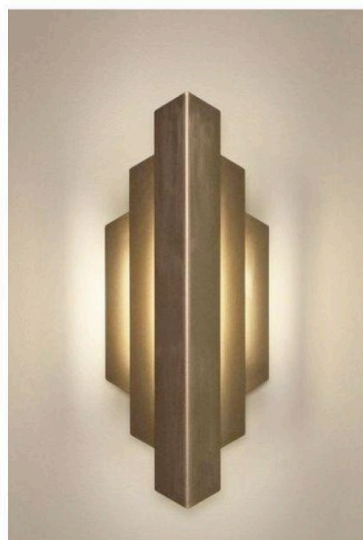
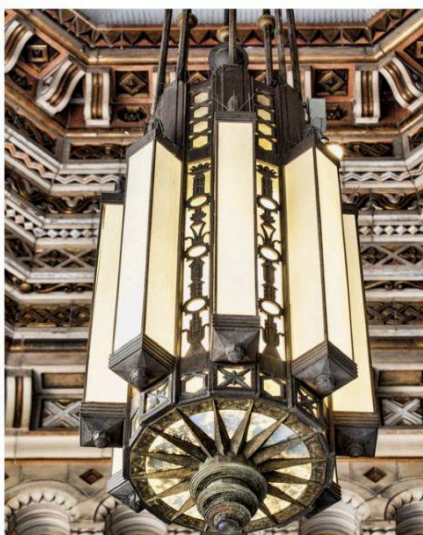
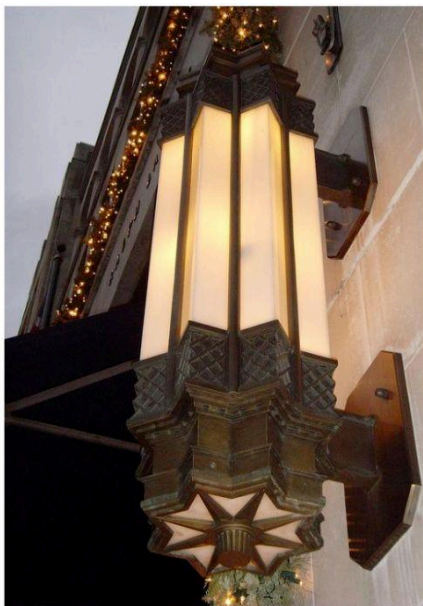
Dvůr pod Horou - arch. inspirace



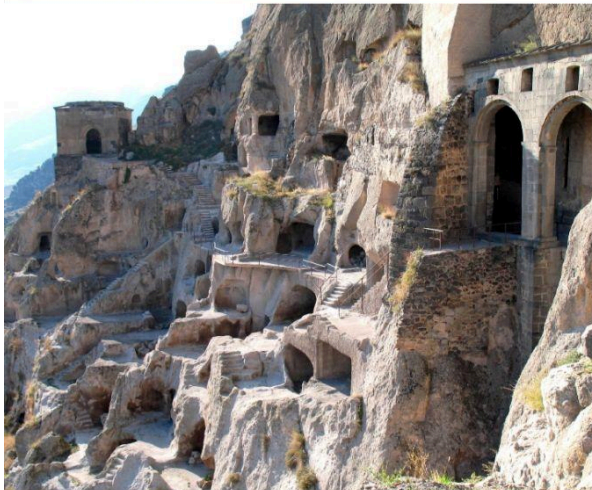
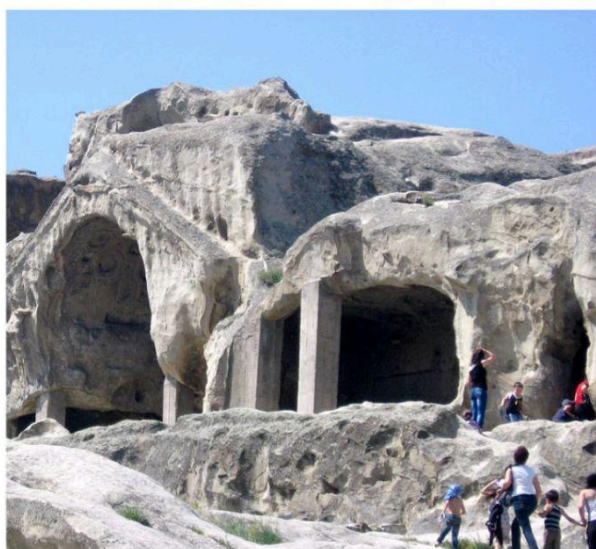
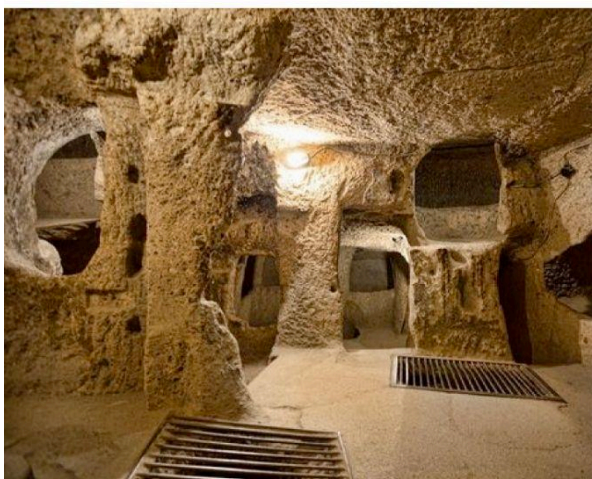
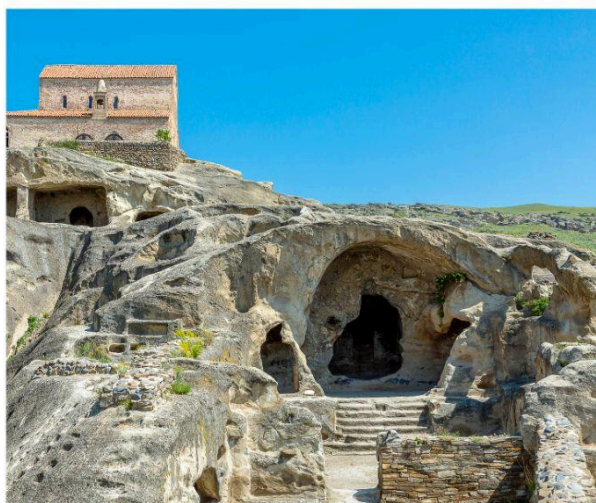
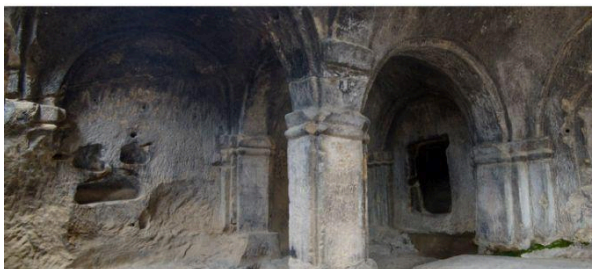
Dvůr pod Horou - arch. inspirace



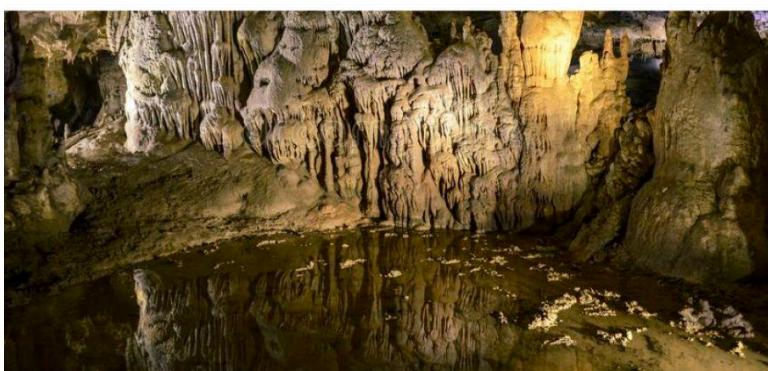
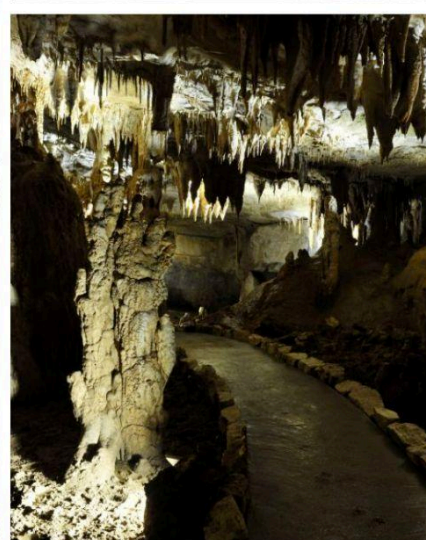
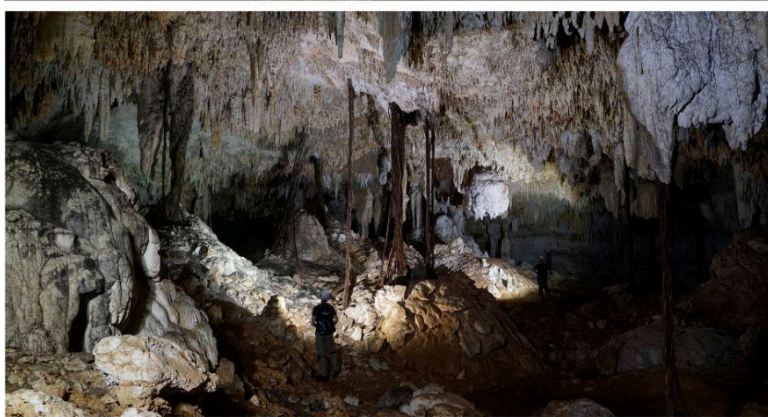
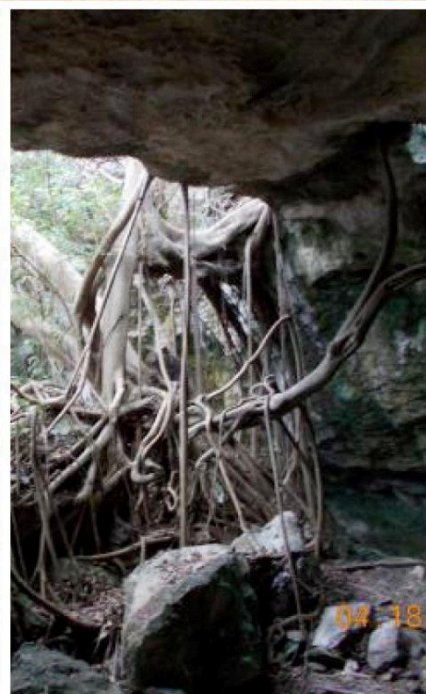
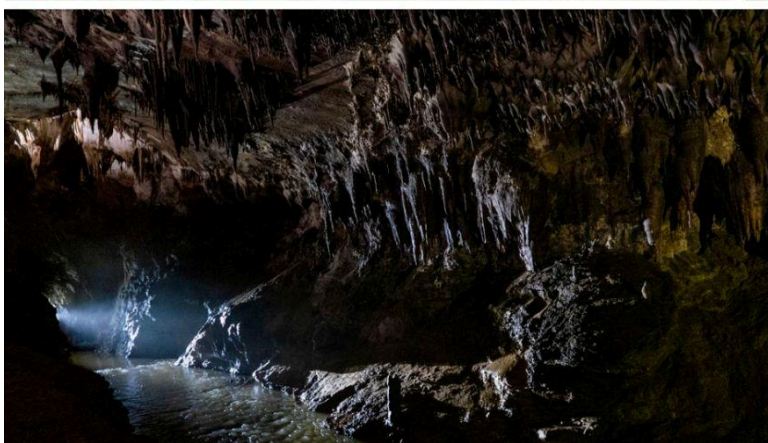
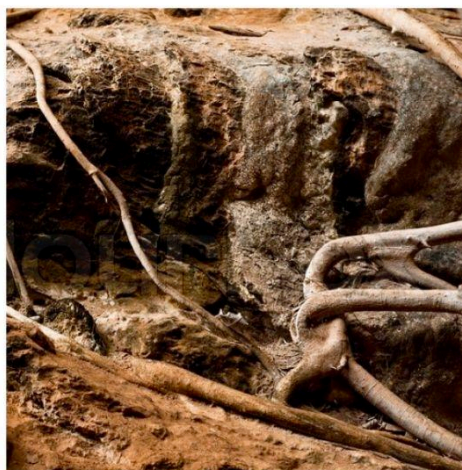
Dvůr pod Horou - arch. inspirace



Dvůr pod Horou - základní hmota



Dvůr pod Horou - detaily



4. Seznam použitých zdrojů

4.1. Odborná literatura a zdroje

- AUGUST, Jude. *How "The Outsiders" Became the Origin of YA Literature* [online]. 2022 [cit. 01.04.2024]. Dostupné z: <https://medium.com/@judeaugust/how-the-outsiders-became-the-origin-of-ya-literature-d8636a971ea6>
- CAMPBELL, Joseph. *The hero with a thousand faces*. London: Fontana, 1993. ISBN 978-0-586-08571-4.
- CART, MICHAEL. From insider to outsider: The evolution of young adult literature. Urbana. roč. 2001, č. 2, s. 95–97.
- FOWKES, Katherine A. *The fantasy film*. Chichester, U.K. ; Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010. New approaches to film genre. ISBN 978-1-4051-6878-6.
- GRADY, Constance. *The Outsiders reinvented young adult fiction. Harry Potter made it inescapable*. In: Vox [online]. 26. 6. 2017 [cit. 02.12.2023]. Dostupné z: <https://www.vox.com/culture/2017/6/26/15841216/outside-harry-potter-ya-young-adult-se-hinton-jk-rowling>
- MACRAE, Cathi Dunn. *Presenting young adult fantasy fiction*. New York : London: Twayne Publishers ; Prentice Hall International, 1998. Twayne's United States authors series ; Young adult authors TUSAS 699. ISBN 978-0-8057-8220-2.
- MCIVOR, Freya. *Explore the Themes and Genres of Young Adult Books* [online]. 2016 [cit. 10.12.2023]. Dostupné z: <https://blog.whsmith.co.uk/explore-the-themes-and-genres-of-young-adult-books/>
- PHILLIPS, Leah. *Female heroes in young adult fantasy fiction: reframing myths of adolescent girlhood*. London New York Oxford New Delhi Sydney: Bloomsbury Academic, 2023. Library of gender and popular culture. ISBN 978-1-350-11931-4.
- PULLMAN, Philip. *The golden compass*. 1st ed. vyd. New York: Alfred A. Knopf ; Distributed by Random House, 1996. His dark materials bk. 1. ISBN 978-0-679-87924-4.
- ROSEN |, Judith. *Middle Grade and YA: Where to Draw the Line?* In: PublishersWeekly.com [online] [cit. 02.12.2023]. Dostupné z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/63358-middle-grade-and-ya-where-to-draw-the-line.html>
- TELEVIZE, Nová média České. Esej: *Fantazii se meze kladou. Potíže se zobrazováním etnik nejen v seriálu Zaklínač*. In: ČT art [online]. 22. 10. 2019 [cit. 01.04.2024]. Dostupné z: <https://art.ceskatelevize.cz/inside/esej-fantazii-se-meze-kladou-potize-se-zobrazovanim-etnik-nejen-v-serialu-zaklinac-JAvhC>
- THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Film history: an introduction*. Fourth edition. vyd. New York, NY: McGraw Hill Education, 2019. ISBN 978-0-07-351424-6.
- WALTERS, James. *Fantasy film: a critical introduction*. English ed. vyd. Oxford New York: Berg, 2011. Film genres. ISBN 978-1-84788-308-7.
- *Are You a Potterhead? Here Are 7 Filming Locations You Can Visit*. In: AFAR Media [online]. 25. 3. 2023 [cit. 13.04.2024]. Dostupné z: <https://www.afar.com/magazine/harry-potter-filming-locations>
- *New Study: 55% of YA Books Bought by Adults*. In: PublishersWeekly.com [online] [cit. 02.12.2023]. Dostupné

z: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/53937-new-study-55-of-ya-books-bought-by-adults.html>

4.2. Filmy a seriály

- *Harry Potter a kámen mudrců (Harry Potter and the Philosopher's Stone)*, 2001. Režie: Chris Columbus.
- *Harry Potter a tajemná komnata (Harry Potter and the Chamber of Secrets)*, 2002. Režie: Chris Columbus.
- *Harry Potter a vězeň z Azkabanu (Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)*, 2004. Režie: Alfonso Cuarón.
- *Harry Potter a Ohnivý pohár (Harry Potter and the Goblet of Fire)*, 2005. Režie: Mike Newell.
- *Harry Potter a Fénixův řád (Harry Potter and the Order of the Phoenix)*, 2007. Režie: David Yates.
- *Harry Potter a princ dvojí krve (Harry Potter and the Half-Blood Prince)*, 2009. Režie: David Yates.
- *Harry Potter a Relikvie smrti – část 1 (Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 1)*, 2010. Režie: David Yates.
- *Harry Potter a Relikvie smrti – část 2 (Harry Potter and the Deathly Hallows – Part 2)*, 2011. Režie: David Yates.
- *Stmívání (Twilight)*, 2008. Režie: Catherine Hardwicke.
- *Labyrint (Labyrinth)*, 1986. Režie: Jim Henson.
- *Nekonečný příběh (The NeverEnding Story)*, 1984. Režie: Wolfgang Petersen.
- *Jeho temné esence (His Dark Materials)*, 2019. Režie: Tom Hooper a další.
- *Hladové hry (The Hunger Games)*, 2012. Režie: Gary Ross.
- *Divergence (Divergent)*, 2014. Režie: Neil Burger.
- *Nástroje smrti: Město z kostí (The Mortal Instruments: City of Bones)*, 2013. Režie: Harald Zwart.
- *Světlo a stíny (Shadow and Bone)*, 2021. Režie: Eric Heisserer.
- *Hra o trůny (Game of Thrones)*, 2011. Režie: David Benioff, D.B. Weiss.
- *Zaklínač (The Witcher)*, 2019. Režie: Lauren Schmidt Hissrich.
- *Popelka (Cinderella)*, 1950. Režie: Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Wilfred Jackson.
- *Šípková Růženka (Sleeping Beauty)*, 1959. Režie: Clyde Geronimi.
- *Temný krystal (The Dark Crystal)*, 1982. Režie: Jim Henson, Frank Oz.
- *Legenda (Legend)*, 1985. Režie: Ridley Scott.
- *Zlatý kompas (The Golden Compass)*, 2007. Režie: Chris Weitz.

4.3. Knihy

- Rowling, J.K. *Harry Potter a kámen mudrců*. Praha: Albatros, 1997.
- Rowling, J.K. *Harry Potter a tajemná komnata*. Praha: Albatros, 1998.
- Rowling, J.K. *Harry Potter a vězeň z Azkabanu*. Praha: Albatros, 1999.
- Rowling, J.K. *Harry Potter a Ohnivý pohár*. Praha: Albatros, 2000.
- Rowling, J.K. *Harry Potter a Fénixův řád*. Praha: Albatros, 2003.
- Rowling, J.K. *Harry Potter a princ dvojí krve*. Praha: Albatros, 2005.

- Rowling, J.K. *Harry Potter a Relikvie smrti*. Praha: Albatros, 2007.
- Paolini, Christopher. *Eragon*. Praha: Fragment, 2002.
- Bujor, Flavia. *Kameny osudu*. Praha: Albatros, 2002.
- Pullman, Philip. *Zlatý kompas*. Praha: Argo, 1995.
- Pullman, Philip. *Dokonalý nůž*. Praha: Argo, 1997.
- Pullman, Philip. *Jantarové kukátko*. Praha: Argo, 2000.
- Meyer, Stephenie. *Stmívání*. Praha: Egmont, 2005.
- Meyer, Stephenie. *Nový měsíc*. Praha: Egmont, 2006.
- Meyer, Stephenie. *Zatmění*. Praha: Egmont, 2007.
- Meyer, Stephenie. *Rozbřesk*. Praha: Egmont, 2008.
- Bardugo, Leigh. *Griša: Světlo a stíny*. Praha: Albatros, 2012.
- Maas, Sarah J. *Dvůr trnů a růží*. Praha: Cooboo, 2015.
- Nix, Garth. *Sabriel*. Praha: Triton, 1995.
- Lindgren, Astrid. *Děti z Bullerbynu*. Praha: Albatros, 1962.
- Jansson, Tove. *Mumínci*. Praha: Albatros, 1945-1970.
- Riggs, Ransom. *Sírotčinec slečny Peregrinové pro podivné děti*. Praha: Jota, 2012.