

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Scénografie - film a televize

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**VÝTVARNÁ KONCEPCE FILMU „ÓDINOVO DÍTĚ“
DLE KNIŽNÍ PŘEDLOHY OD SIRI PETTERSEN
SEVERSKÁ MYTOLOGIE V EVROPSKÉM FILMU**

BcA. Jitka Šelepová

Vedoucí práce: Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová

Oponent práce: akad. arch. Jindřich Kočí

Datum obhajoby: 13. 1. 2020

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of Stage Design

Production design - film and television

MASTER'S THESIS

**VISUAL CONCEPT OF THE FILM „ODIN'S CHILD”
BASED ON THE BOOK BY SIRI PETTERSEN**

NORDIC MYTHOLOGY IN EUROPEAN FILM

BcA. Jitka Šelepová

Advisor: Ing. arch. Mgr. Radmila Ibllová

Opponent: akad. arch. Jindřich Kočí

Final Exam Date: 13. 1. 2020

Awarded academic degree: MgA.

Praha, 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma:

*Výtvarná koncepce filmu „Ódinovo dítě“
dle knižní předlohy od Siri Pettersen
Severská mytologie v evropském filmu*

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

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

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

Děkuji paní architektce Radmile Iblvé za odborné vedení,
trpělivost a ochotu, kterou mi věnovala v průběhu celého studia, stejně jako
při psaní této práce.

Abstrakt

Cílem této diplomové práce je výtvarné zpracování knihy Ódinovo dítě od autorky Siri Pettersen (2013) v kontextu severogermánské mytologie. Práce se skládá ze dvou částí. V první, teoretické části, se zabývám severskou mytologií a tím, jak ovlivnila Siri Pettersen při vytváření fiktivního světa, ve kterém se odehrává děj knihy Ódinovo dítě. Dále zde zmiňuji prvky související se severskou kulturou, kterými jsem se inspirovala při tvorbě výtvarných konceptů, konkrétně: megalitické stavby, vikingské umění a severské kostely. V neposlední řadě zde rozebírám pět filmů, které s daným tématem souvisí (Cesta za králem trollů; Cesta za vánoční hvězdou; Valhalla: Říše bohů; Království prstenu; Beowulf: král barbarů). Druhá část práce je praktická. Čtenář zde nalezne děj knihy Ódinovo dítě a její výtvarný koncept, kde jsou popsána jednotlivá místa, ve kterých se příběh knihy odehrává, doplněná o referenční obrázky, pomocí kterých na ně vytvářím ucelenější pohled. Celá koncepce je pak dotvořená pomocí vizualizací prostředí vybraných scén.

Abstract

The aim of this diploma thesis is to create the theoretical and visual concept of the book *Odin's Child* (2013) by Siri Pettersen in the context of North-German mythology. The thesis consists of two parts. In the first, theoretical part, I deal with Nordic mythology and how it influenced Siri Pettersen in the creation of a fictional world, in which the story of *Odin's Child* takes place. Furthermore, I mention elements related to Nordic culture, which I was inspired by when processing the creative concepts, namely: megalithic buildings, Viking art, and Nordic churches. Last but not least, I include five films related to the topic in the analysis (*The Ash Lad: In the Hall of the Mountain King*; *The Ash Lad: In the Hall of the Mountain King*; *Valhalla*; *Ring of the Nibelungs*; *Beowulf & Grendel*). The second part is practical. The reader will find there the story of the book *Odin's Child* and my subsequent processing of its visual concept. The individual places in which the story of the book takes place are designed there, additionally supplemented with reference images, which I use to create a more complete view of those places. The whole concept is then completed by visualization of the environment of selected scenes.

ÚVOD	8
TEORETICKÁ ČÁST:	
Severská mytologie v evropském filmu	9
1. Severská mytologie germánských národů	10
1.1. Úvod do severské mytologie	10
1.2. Vztah mezi severskou mytologií a knihou Ódinovo dítě	11
1.3. Prvky spjaté se severskou mytologií	
ovlivňující praktickou část této práce	13
1.3.1. Megalitické stavby	13
1.3.1.1. Menhir	14
1.3.1.2. Dolmen	14
1.3.1.3. Henge	15
1.3.1.4. Kromlech	15
1.3.2. Vikingské umění	16
1.3.3. Severské kostely	17
2. Mytologie ve filmu	19
2.1. Historie a charakteristika fantasy žánru	19
2.2. Motivy severské mytologie ve světové kinematografii	20
3. Rozbory vybraných filmů	21
3.1. Cesta za králem trollů	22
3.1.1. Děj filmu doplněn o vizuální koncepci a obrazovou přílohu	
3.2. Cesta za vánoční hvězdou	27
3.2.1. Děj filmu doplněn o vizuální koncepci a obrazovou přílohu	
3.3. Království prstenu	32
3.3.1. Děj filmu doplněn o vizuální koncepci a obrazovou přílohu	
3.4. Valhala, říše bohů	36
3.4.1. Děj filmu doplněn o vizuální koncepci a obrazovou přílohu	
3.5. Beowulf: Král barbarů	44
3.5.1. Děj filmu doplněn o vizuální koncepci a obrazovou přílohu	
PRAKTICKÁ ČÁST:	
Výtvarná koncepce filmu „Ódinovo dítě“	
dle knižní předlohy od Siri Pettersen	47
4. Ódinovo dítě	48
4.1. Obsah knihy doplněný o storyboard	48
5. Výtvarný koncept	52
5.1. Ymslanda	53
5.2. Elveroa	55
5.3. Ravnhov	63
5.4. Mannfalla & Eisvalder	67
5.4.1. Mannfalla	68
5.4.2. Eisvalder	70
6. Obrazová část	71
7. Scénosled	95
ZÁVĚR	110
SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ	111
SEZNAM PŘÍLOH	113

ÚVOD

Téma této práce se odvíjí od volby knihy, pro kterou jsem se rozhodla vypracovat výtvarný koncept. Jedná se o první díl trilogie Havraní kruhy od norské autorky Siri Pettersen s názvem Ódinovo dítě. Fiktivní svět tohoto fantasy příběhu je inspirován severskou mytologií. Z tohoto důvodu se v teoretické části zabývám touto zapomenutou vírou a vlivy, které jsou viditelné v díle Siri Pettersen. S ohledem na vysvětlení kontextu, ve kterém je tato diplomová práce vedena, zde také zmíním obecné prvky, které s touto mytologií do určité míry souvisí, vycházejí ze severské kultury a měly vliv na podobu mé výtvarné práce. Pro čtenářovo snadnější pochopení všech aspektů s nimiž budu v průběhu diplomové práce pracovat se stručně věnuji ději knihy už zde v úvodu.

Siri Pettersen představuje v knize Ódinovo dítě fiktivní svět **Ymslandu**, kde žijí **aethlingové** - bytosti v mnoha ohledech velmi podobné lidem, avšak odlišující se schopností přimknout k tzv **Síle** (napojit se na ni). Tuto Sílu bych zjednodušeně popsala jako matku přírodu - všudypřítomný živel, který stojí u zrodu samotné Ymslandy. Sílu cítí každý aethling kromě **Hirky**, hlavní hrdinky, o které se později v knize dozvídáme, že je Ódinovým dítětem - člověkem z jiného světa. Hirka také postrádá, pro aethlingy tak charakteristický, ocas. To vše z ní dělá "plíseň" (hanlivé označení, jež aethlingové používají pro ty, kteří nepatří do jejich světa, z toho důvodu může být uvrhnutá do zatracení). Aby se zachránila, je Hirka nucena opustit městečko **Elveroa**, kde vyrůstala se svým otcem a **Rimem**, urozeným aethlingem, jehož přátelství postupně přeroste v lásku. Cesta za záchranou života ji zavede do houževnatého a nezávislého **Ravnhovu**, jedné z říší Ymslandy, kde nalezne spojence v tamním vládci **Eirikovi**. Z Ravnhovu se následně vydává do hlavního města, **Mannfally**, kde je nucena čelit mnoha nebezpečnostem.

V rámci teoretické části práce se budu věnovat charakteristice fantasy žánru a tomu, jak film zobrazuje mytologii obecně. V neposlední řadě se zaměřím na rozbor pěti filmů, které svým dějem buď zpracovávají některé ze severských mýtů, nebo odkazují na Vikingy, kteří v severské bohy sami věřili.

Po teorii následuje část praktická, ve které podrobněji popíši příběh knihy Ódinovo dítě, nicméně ho již doplním o mnou vytvořený storyboard. Naleznete zde scénosled a popis míst, kam se spolu s hrdiny této knihy máme možnost podívat. K nejdůležitějším místům a k Ymslandě jako takové jsem vytvořila mapy, které ta místa spolu s referenčními obrázky definují a odlišují od sebe navzájem.

V samotném závěru praktické části naleznete již finální výtvarné koncepce.

TEORETICKÁ ČÁST:
Severská mytologie v evropském filmu

1. Severská mytologie germánských národů

V této kapitole se věnuji vlivům severské mytologie na knihu Siri Petterson „Ódinovo dítě“, zároveň zde také zmíním prvky skandinávské kultury a mytologie, které inspirovaly mé pojetí výtvarné koncepce knihy. V neposlední řadě zde zmiňuji i charakteristiku této mytologie, jež popisuje vznik, účel a konec světa.

1.1. Úvod do severské mytologie

Severská mytologie, někdy také označována za severogermánskou, se vyvíjela na území ovládaném Germány. V oblasti sahající od Severoněmecké nížiny přes Jutský poloostrov a dánské ostrovy až po jižní níže položené části Skandinávie.¹

Díky archeologickým a historickým pramenům víme, že hlavní božstva a pohřební kult germánských kmenů byly jednotné, což je pro tak velké území, vyvíjející se ve třech základních skupinách (východní, západní a severní), a i přes obrovský tlak východních mytologií, následovaný tlakem křesťanské kultury a náboženství, velmi ojedinělé.

Dnes máme ucelený obrázek o severogermánské mytologii především díky dochované středověké islandské, norské a dánské literatuře. Konkrétně mluvíme o Eddě, nebo-li „Codex Regius“, což v překladu z latiny znamená Královská kniha. Její název je odvozen od faktu, že byla v 17. století darována dánskému králi. Tento kodex je nyní zpět v zemi svého původu - na Islandu. Byl napsán ve druhé polovině 13. století na pergamen. Obsahuje jedenáct básní s mytologickými náměty a osmnáct básní s náměty o hrdinech a jejich činech. Tyto texty vznikaly v období od vikingské éry až po 12. století v Norsku, Irsku, na Islandu a v Grónsku.²

Nyní je Edda volně přístupná v knihovnách i na internetu³ a vřele ji můžu doporučit každému, kdo se zajímá o mýty a legendy, nebo ho bavil například Silmarillion od J.R.R. Tolkiena.

V severogermánské mytologii se setkáváme s bohy, v jejichž čele stojí Ódin. Tito bohové zasedají v Ásgardu u jasanu Yggdrasilu, odkud řídí svět plný dalších polobožských bytostí (např. valkýry), a mýtických zvířat (např. vlk Fenri a had Jörmungand) a samozřejmě lidí. Celý tento svět spěje od chvíle svého vzniku k Ragnaröku - tedy nezvratnému zániku.⁴

Bohové jsou zde, stejně jako například v řecké mytologii, malicherní, ale zároveň velkorysí. Pletichaří, porušují zákony, obětují životy jiných pro své vlastní dobro a v zájmu lásky klamou ostatní božské bytosti i smrtelníky. Především však bojují s obávanými obry.⁵

1 VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů. Praha: Libri, 1999. ISBN 80-85983-91-5, str. 14.

2 Tamtéž, s.-52.

3 Odkaz ke stažení Eddy: <https://search.mlp.cz/cz/titul/edda/4460624/>

4 VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů. Praha: Libri, 1999. ISBN 80-85983-91-5, str. 16.

5 Tamtéž, str. 17-18.

1.2. Vztah mezi severskou mytologií a knihou Ódinovo dítě

Příběhy severské mytologie ovlivnily mnoho tvůrců napříč dějinami. Mluvit můžeme o Richardu Wagnerovi a jeho operní tetralogii „Prsten Nibelingů“, o eposu „Píseň o Nebelunzích“, nebo o J.R.R. Tolkienovi. Ten napsal hned několik knih, ve kterých vytvořil nádherný svět Středozeemě, inspirovaný severskými mýty a legendami.

Není tedy žádným překvapením, že severské mýty ovlivnily také norskou spisovatelku Siri Pettersen, autorku trilogie „Havraní kruhy“. Tuto kapitolu tak chci věnovat nejdůležitějším pojetkům mezi knihou Ódinovo dítě (potažmo celou třídílnou ságou) a právě severskou mytologií.

Rozeberu zde nejen vazbu severské mytologie se samotným názvem ústřední knihy, ale také vliv norské krajiny na podobu přírody fiktivního světa, popsaného v knize, Ymslandy, či celkový vztah mezi přírodou a severogermánskou mytologií, který se v knize promítne v podobě tzv Síly. Dále se budu věnovat symbolice a významu havranů, přímo spjatých se severskými eposy, v příběhu. V neposlední řadě pak zmíním i mytologický původ toho, jak pravděpodobně získali obyvatelé Ymslandy pro ně tak charakteristický, ocas.

Z popisu přírody, především u prvních dvou míst (Elveroy a Ravnhovu), ve kterých se děj příběhu odehrává, je patrné, že z celé trilogie je právě první kniha nejvíce ovlivněna norskou tradicí a krajinou.

*„Staří bohové se snažili palcem rozdrtit první osadníky,
ale ti se coby odolní severané nenechali zlomit.
Usadili se tam, kde zůstal otisk po božském prstu.“⁶*

Tento citát z knihy, popisující údolí a jeho okolní krajinu, do kterého je zasazeno městečko Elveroa, odkud pochází Hirka (hlavní hrdinka příběhu), dle mého názoru přímo odkazuje na území dnes chráněné jakožto norský národní park Jotunheim. Jeho název se dá přeložit jako „Domov obrů“. Tento výraz vychází ze severské mytologie, kde označoval zemi osídlenou mrazivými skalními obry.⁷

I samotný název první knihy, „Ódinovo dítě“, vychází ze severských mýtů. Odkazuje na boha Ódina. Ódin měl mnoho potomků a je také považován za stvořitele lidí. S tímto konceptem se setkáváme na konci trilogie Havraní kruhy, kde je čtenáři odhalen původ hlavní hrdinky Hirky, která se narodila lidské ženě.

V knize nenajdeme, narozdíl od severské mytologie, žádné draky či magické meče. Magie zde však existuje, i když se nejedná o klasické praktikování magie a kouzel, ale spíše o jakési pojetí Síly, která přímo vychází z přírody a jejích živlů, jako je vzduch a voda. Sílu cítí a uvědomují si všichni obyvatelé Siriina světa, někteří z nich ji dokáží i ovládat. Její pojetí bylo pravděpodobně inspirováno úzkým vztahem severských národů k přírodě. Tuto skutečnost přisuzuji zejména nehostinným podmínkám, kterým jsou

⁶ PETTERSEN, Siri. Havraní kruhy. Přeložil Jitka JINDŘIŠKOVÁ. Brno: Host - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-556-7, str. 34.

⁷ Jotunheimen National Park: - The home of the Giants. Jotunheimen [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <https://jotunheimen.com/en/>

seveřané vystavování a také tomu, jak přírodu chápou a jak ji dokáží naslouchat. Z téhož důvodu velmi často nadpřirozené schopnosti jejich božstev vycházejí z přírodních živlů (například Thor, který pomocí kladiva dokázal metat blesky) a stejně tak samotný vznik a zánik světa podle severských mýtů podléhal zákonitostem přírody.

Dalším očividným pojítkem mezi knihou a severskými mýty jsou havrani. Ti v knize sehrávají důležitou roli. Jsou zde chápáni jako určitý symbol, a to zejména v návaznosti na pověst, která tvrdí, že na sebe jediný uznávaný bůh Ymslandy, Vidoucí, vzal podobu havrana a svůj vlastní rod zavrhl, aby před ním uchránil Ymovo plémě - tedy obyvatele Ymslandy.⁸

Někteří obyvatelé Ymslandy, kteří žijí v havraních obydlích, a jejichž prací je starat se právě o havrany, dokáží těmto ptákům rozumět a velmi dobře je vycvičit. Havrani pak slouží jako doručovatelé zpráv. Přestože si havrani v knize obecně udržují od obyvatel Ymslandy - aethlingů - odstup, jeden havran se stane Hirčíným spojencem a doprovází ji napříč celým dějem. Domnívám se, že autorku ovlivnila „Píseň o Reginovi“ z Eddických písní, kde je uvedeno jako jedno ze šťastných znamení v boji, když jsou havrani průvodci hrdinovi.

Další pověst z knihy přímo odkazující na Ódina je ta, ve které měl ukrást ravnhovskému králi pár havranů poté, co se do Ymslandy dostal kamennými kruhy.⁹ (Kamenným/havraním kruhům se věnuji v kapitole 1.3.1. Megalitické stavby).

Toto zjevně souvisí s mýtem o dvou Ódinových havranech - Huginovi a Muninovi, neboli Myšlence a Paměti, kteří létají nad Migdarem - světem lidí - a nosí mu nové zprávy. Asgard, tedy svět obývaný bohy, opouštějí ráno a za soumraku se vracejí. Sedávají mu na ramenou a šeptají mu do uší, co ten den viděly a slyšely. Toto nádherně dokresluje úryvek z "Písně o Grímnim" z Eddy.

*„Hugin a Munin
den co den obletí
široširý svět.
Strach mám, že jeden
Jednou se nevrátí
O to víc trnu o oba.“¹⁰*

Dlouhý ocas, který je součástí těla každého obyvatele Ymslandy (kromě Hirky), by mohl mít původ v norských pověstech. V příběhu o Divoké honbě s názvem "Aasgaardreia" se objevuje skupina duchů, kteří nevykonali tolik dobrých skutků, aby si zasloužili projít nebeskými branami, ale ani tolik zlého, aby byli vyhnáni do pekel. Jako trest proto musí po zemi jezdit na svých koních až do skonání světa. V čele skupiny jede Guro-Rysse, nebo také Reisa-Rova, která, narozdíl od Hirky, má jako jediná dlouhý ocas, čímž se ale stejně jako Hirka od ostatních odlišuje.

8 PETERSEN, Siri. Havraní kruhy. Přeložil Jitka JINDŘÍŠKOVÁ. Brno: Host - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-556-7.

9 Tamtéž, str. 319.

10 STURLUSON, Snorri. Edda a Sága o Ynglinzích. Přeložil Helena KADEČKOVÁ. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-458-8, str. 73.

1.3. Prvky spjaté se severskou mytologií ovlivňující praktickou část této práce

V této kapitole zmíním ty motivy ze severské mytologie, které buď jen částečně, nebo vůbec nezmiňuji v kapitole 1.2. „Vztah mezi severskou mytologií a knihou Ódinovo dítě“, věnované prvkům, jež přímo ovlivnily samotnou autorku při psaní trilogie a vytvoření fiktivního světa - Ymslandy.

Jedná se především o megalitické stavby a jejich monumentálnost a uspořádání, zejména u kromlechu a henge. Dále také o reliéfní zdobení například u dolmenu. Také jsem se inspirovala vikingským uměním, které je taktéž spjato se severskou mytologií a jehož rostlinný a zvířecí dekorativismus mě v praktické práci velmi ovlivnil.

1.3.1. Megalitické stavby

Tyto stavby jsem se sem rozhodla zařadit zejména kvůli jejich nepopiratelnému vlivu na celou trilogii Havraní kruhy. Právě název celé trilogie je odvozen od kamenných kruhů, popisovaných v knize jako zapomenuté svaté místo, jehož význam a účel se dozvíme ke konci prvního dílu. Tato místa, tvořená ze svisle postavených monumentálních kamenů uspořádaných do vnitřního nižšího a vnějšího vyššího kruhu, slouží jako portály mezi jednotlivými světy. Charakter těchto staveb je téměř k nerozeznání právě od kromlechu či henge.

Do megalitické kultury spadají stavby vznikající v období neolitu, eneolitu a doby bronzové, které jsou tvořeny obřími kamennými bloky a nazýváme je souhrnně megality.

Tato kultura se z egejské oblasti - pomocí dunajského povodí a středomořského pobřeží - šířila do západní a severní Evropy, zejména do Španělska, Francie, Irska a Skandinávie. Tyto monumentální megalitické kamenné stavby vznikaly přibližně od 7. tisíciletí př. n. l. a jsou považovány za první takto velkolepé kamenné stavby pravěku v Evropě. Řadí se mezi ně menhiry, dolmeny, kromlechy a henge.¹¹



Obr. č.01.: „Newgrange“, Oscar Montelius¹²

11 STAŇKOVÁ, Jaroslava a Josef PECHAR. Tisíciletý vývoj architektury. 2. přeprac. vyd. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1979. Polytechnická knihnice (SNTL), str. 9.

12 Newgrange by Oscar Montelius (1843–1921). In: Megalithic poems [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <http://megalithicpoems.blogspot.com/2005/10/newgrange-by-oscar-montelius-18431921.html>

1.3.1.1. Menhir

Menhiry jsou v podstatě neopracované, svisle postavené, vysoké kameny, výjimečně zdobené rytinou znázorňující lidskou postavu. Často tvoří tzv. aleje nebo-li dlouhé řady. Jednou z nejznámějších a také nejzachovalejších je megalitická alej u Carnacu v Bretani, obsahující na 3 tisíce menhirů.¹³

Nejznámějším příkladem menhiru na našem území, a zároveň tím nejvyšším u nás je 3,5 metru vysoký „Kamenný pastýř“ z tmavého železitého křídového pískovce u obce Klobuky na Kladensku. Podle jedné z pověstí se jedná o pastýře, jemuž se zatoulaly ovečky a on tak dlouho stál, až zkameněl.¹⁴

1.3.1.2. Dolmen

Dolmeny jsou nejčastěji tvořeny dvěma velkými kameny, na které je hrubě přitesána kamenná deska. Ve většině případů jsou sestavovány do dlouhých prostor připomínajících chodby. Za zmínku určitě stojí dolmeny z Bretaně a Dánska.¹⁵

Jedním z konkrétních příkladů z Dánska je Knebel Poskær Stenhus. Jedná se o kultovní místo, nad jehož středem se tyčí 5 svislých žulových kvádrů a nad nimi jeden horizontální kamenný blok, uzavírající vchod do pohřební komory. Tento vstup je obehnán kameny tvořícími kruh o průměru 13 metrů. Tento dolmen má vchod orientovaný tak, že během jarní a podzimní rovnodennosti slunce svítí přímo do pohřební komory.¹⁶

Pro tuto práci významný dolmen se nachází na malém francouzském ostrově Gavrinis. Tato mohyla o délce 14-ti metrů se skládá z 29-ti desek po obvodu obou stěn, z nichž je 23 zdobených ornamentálními rytinami. Těmito rytinami jsem se přímo inspirovala při návrhu výtvarného konceptu havraních kruhů ústřední knihy.¹⁷



Obr. č.02. a 03.: Knebel Poskær Stenhus¹⁸

13 CROWHURST, Howard. Carnac a další megalitická místa v jižní Bretani. Přeložil Petr HOLČÁK. Praha: Dokořán, 2019. Pergamen. ISBN 978-80-7363-964-8.

14 Kamenný pastýř u Klobuky: Menhir. In: Drobne památky.cz [online]. Praha, 17.12. 2014 [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <https://www.drobne památky.cz/node/8936>

15 STANKOVÁ, Jaroslava a Josef PECHAR. Tisíciletý vývoj architektury. 2. přeprac. vyd. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1979. Polytechnická knihovna (SNTL), str. 9

16 Knebel Poskær Stenhus: Burial Chamber (Dolmen) in Denmark in Randers. In: The Megalithic Portal [online]. Dostupné z: <https://www.megalithic.co.uk/article.php?sid=15944>

17 Cairn de Gavrinis: île de Gavrinis à Larmor-Baden [online]. [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <https://cairndegavrinis.com/index.php/en/welcome/>

18 Dánské megalitické stavby. In: JP photos [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <http://www.epipactis.com/blog/danske-megalithy-34.html>

1.3.1.3. Henge

Nejznámější útvar tohoto typu se nachází poblíž Salisbury v jižní Anglii a nazývá se Stonehenge. Je to komplex centrálně uspořádaných čtyř a osm metrů vysokých vztyčených kamenných bloků (henge někdy může být postaven i ze dřeva). Tyto svise stojící kamenné kvádry jsou uspořádány do kruhů s překlady. Vznik Stonehenge datujeme přibližně do poloviny 2. tisíciletí př. n. l. Jeho kameny jsou hladce opracovány a vypovídají nejen o zručnosti a vyspělosti lidí té doby, ale i o citu pro prostorovou kompozici a symetrii. Také je zde patrné respektování astronomických zákonitostí.¹⁹



Obr. č.04.: Stonehenge²⁰

1.3.1.4. Kromlech

Kromlech je také tvořen do kruhů uspořádanými kamennými bloky s překlady, ale narušil od henge je na rovině a není obklopen valem ani příkopem. Průměr kruhu většinou nepřesáhne 20 metrů. Kromlechy se nejčastěji vyskytují ve Skotsku či na ostrovech severně od něj. Významným příkladem je kromlech Brodgar na Orknejích, nazývaný také „Ring of Brodgar“. Bohužel se z původních šedesáti kamenných kvádrů dochovalo pouhých dvacet sedm.²¹

19 STAŇKOVÁ, Jaroslava a Josef PECHAR. Tisíciletý vývoj architektury. 2. přeprac. vyd. Praha: Státní nakladatelství tech. literatury, 1979. Polytechnická knihnice (SNTL), str. 9-10.

20 Stonehenge. In: History TV [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/british-history/stonehenge>

21 Ring of Brodgar. In: Stonepages.cz: Megalithy jsou nesmrtelné vzkazy [online]. 10. dubna 202 [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <http://www.stonepages.cz/kameny/17-ring-of-brodgar>

1.3.2. Vikingské umění

Vikingské umění je neodmyslitelnou součástí kultury skandinávských národů a v tomto případě slouží i jako jeden z nejdůležitějších inspiračních zdrojů praktické části této diplomové práce. Vycházela jsem z něj především při navrhování exteriérů a interiérů města Ravnhov.

Vikingská kultura se ve středověku v severní Evropě - přesněji na území Skandinávie - rozvíjela v období zhruba od roku 800 do roku 1050 našeho letopočtu. Vikingové, známí především díky umění mořeplavectví, byli zdatní i jako obchodníci, což umožnilo rozvinout jejich nezaměnitelný umělecký rukopis.

Vytvořili druh zvířecí a rostlinné ornamentiky, který měl vliv na sousední kultury a výrazně ovlivnil i románský styl. Během celého trvání této kultury byla nejčastějším zdobným dekorem stylizovaná zvířata. Šlo především o lvy, hady a ptáky - konkrétně pak o jestřáby, orly a havrany. Účel vyobrazování právě těchto zvířat byl čistě ornamentální, avšak je patrné, že havran je jedním z nejpoužívanějších motivů severanů minimálně od středověku.

Tyto ornamenty byly používány jako náměty v řezbě do dřeva, zdobily předměty z kamene či kosti. Zvířecí motiv nalezneme na zbraních, vojenské výbavě, válečných veslicích, ale i v interiérech kostelů, nebo na tzv. runových kamenech, které se jako pamětní kameny zanechávaly u hrobů válečníků.²²



Obr. č.05.: Detail řezby dveří²³

²² Umění: velký obrazový průvodce. Vyd. 2. Přeložil Markéta HÁNOVÁ. Praha: Knižní klub, 2014. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-4494-5, s.68.

²³ Norwegian carved door detail. In: Flickr [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/donabumgarner/2329960583/in/photostream/>

1.3.3. Severské kostely

Neboli stavkirke, jsou sloupové kostely ze dřeva, charakteristické zejména pro Skandinávii. Tyto kostely se stavěly od 11. století, kdy se křesťanství začalo dostávat k pohanským germánským kmenům a postupně nahrazovat severskou mytologii.

Od kostelů typických pro románský sloh, nebo od gotických katedrál, se však tyto stavkirke naprosto liší, a to nejen tím, že jsou celé ze dřeva. Ve své jednoduchosti působí totiž velmi skromně, až přívětivě, což koresponduje s původním záměrem křesťanství. Interiéry, taktéž zhotovené celé ze dřeva, jsou zdobené velkolepými malbami a precizně vyhotovenými řezbami, díky čemuž dýchají zcela odlišnou a nezaměnitelnou atmosférou, než jakou známe z jiných sakrálních staveb.²⁴

Roubené kostely jsou obzvláště cennou součástí severského architektonického dědictví. Například v Norsku se bohužel z původních tří tisíc těchto kostelů vystavěných ve středověku dochovalo pouhých 28.²⁵

Nejstarší a zároveň nejzdobnější norský roubený kostel se dochoval ve městě Urnes. Byl postaven kolem roku 1130. Nachází se v něm vyobrazení skupiny dvanácti postav z 12. století, které je nejstarší v Norsku a zachycuje scénu z Golgoty - Ježíše trpícího na kříži. Tento kostel byl jako jediný roku 1979 zařazen na Seznam světového dědictví UNESCO.²⁶



Obr. č.06. a 07.: Kresba²⁷ a interiér kostela v Urnes²⁸

Největším kostelem tohoto typu v Norsku je kostel Heddal, který je 25 metrů dlouhý, 17 metrů široký a má tři věže, přičemž ta nejvyšší dosahuje 29 metrů. Byl postaven ve 13. století z doruda zbarveného dřeva borovic, jejichž stáří sahá až k roku 1000 n. l. Na řezbách, které zdobí především interiér kostela,

24 Stavkirke. In: Země Světa: Norsko 2 [online]. 2011 [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.zemesveta.cz/archiv/norsko2/1963-3/stavkirke>

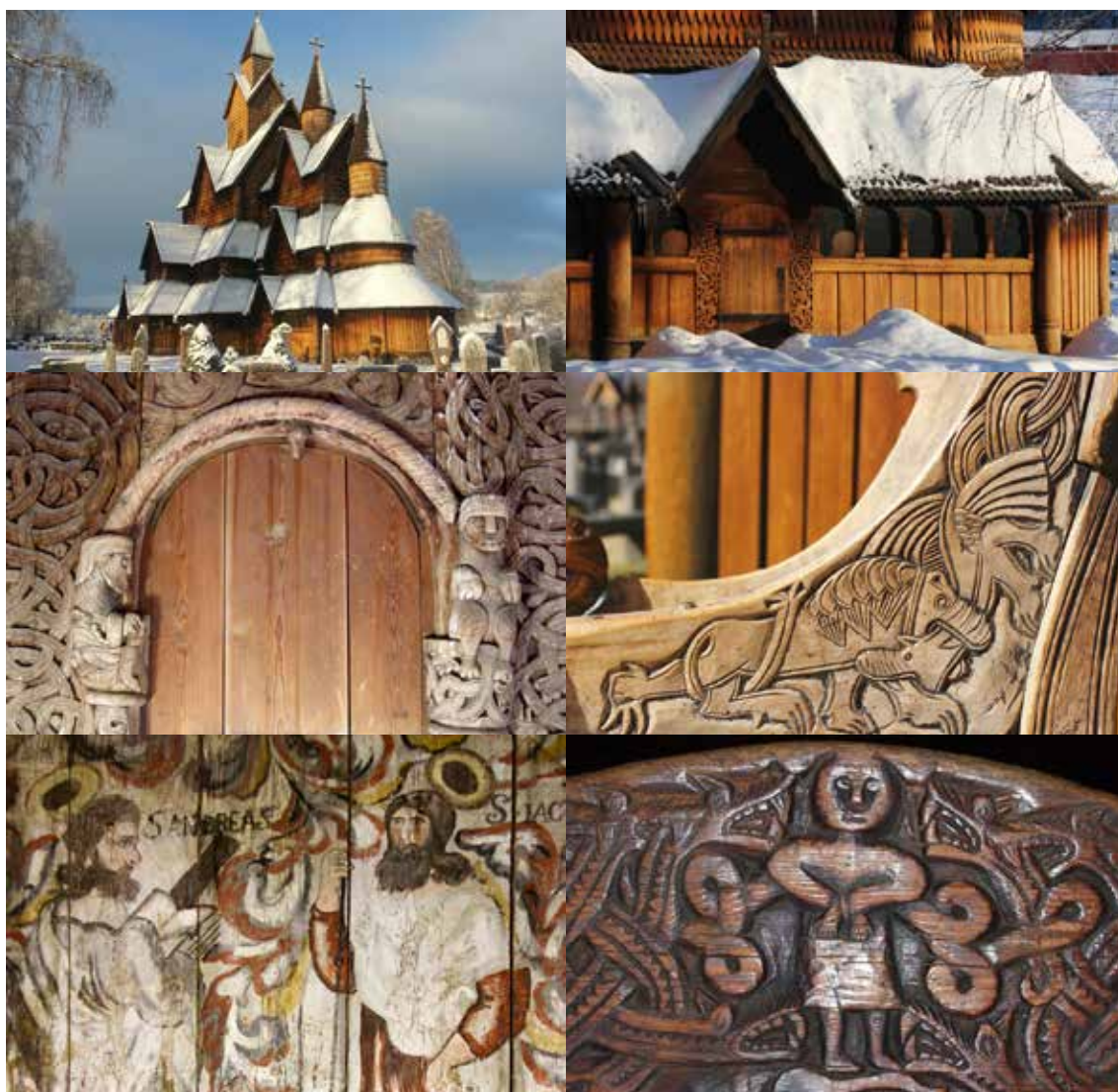
25 Stave churches – Norway's contribution to world architecture [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/?lang=en>

26 Urnes Stave Church. In: Stave churches: Stave churches – Norway's contribution to world architecture [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/urnes-stave-church/?lang=en>

27 Urnes Stave Church. In: Lord Cernunnos [online]. 2016 [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <https://lordcernunnos.bandcamp.com/album/urnes-stave-church>

28 Interior, Urnes Stave Church. In: Wikimedia commons [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interior,_Urnes_Stave_Church-2.jpg

můžeme vidět kombinaci biblických a předkřesťanských motivů. Vnější část kostela obsahuje symboly navržené tak, aby odradily zlé síly. Uvnitř kostela jsou pak vyřezané runy, domovní známky, ale také vyobrazení různých hlav či arcibiskupský kříž. Kostel je zasvěcený Panně Marii a stále se využívá jako farní kostel.²⁹



Obr. č.08. - 09.: Exteriér a interiér kostela Heddal³⁰

Tyto kostely mě inspirovaly především svým nezaměnitelným charakterem, který je typický severským zemím. Čerpala jsem z jejich tvarosloví, proporcí, ale také z provedení řezb a jejich předkřesťanských námětů. Především mě však ovlivnila přívětivá atmosféra jejich interiérů, která je podpořená barvou a určitým leskem jediného zde použitého stavebního materiálu - dřeva. Zejména kvůli této jedinečné atmosféře jsem se rozhodla podobně ztvárnit asi nejdůležitější Ravnhovský interiér- síň určenou ke společnému setkávání místních obyvatel. Tvarosloví exteriéru jsem pak využila ke ztvárnění obydlí, ve kterém žijí aethlingové starající se o havrany.

²⁹ Heddal Stave Church. In: Stave churches: Stave churches – Norway's contribution to world architecture[online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/heddal-stave-church/?lang=en>

³⁰ Heddal Stave Church: Gallery. In: Stave churches: Stave churches – Norway's contribution to world architecture [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/heddal-stave-church/?lang=en>

2. Mytologie ve filmu

2.1. Historie a charakteristika fantasy žánru

Tento umělecký žánr je využíván nejen ve filmu a literatuře, ale také ve výtvarném umění. Je pro něj typická práce s nadpřirozenými prvky nebo magií. Můžeme se zde proto setkat s bohy, mýtickými stvořeními, kouzelnými předměty či lidmi a bytostmi obdařenými nejrůznějšími schopnostmi.

Z historického hlediska se tento žánr vyvinul z lidové tvořivosti a naší fantazie. Po literární stránce pravděpodobně vzešel právě z mýtů, pohádek, legend a eposů.

Fantasy žánr se definuje zejména dobou, prostředím a rekvizitami, stejně jako jeho příbuzné žánry - science fiction a horror. Ve fantasy příbězích se objevuje fiktivní svět, nebo, chceme-li, alternativní realita, která může být jak na našem světě nezávislá, tak s ním nějakým způsobem propojena, jako je tomu například v Letopisech Narnie. Příběh se také může v našem světě přímo odehrávat.

Fantasy, jak ho dnes známe, vzniklo v polovině 19. století. Za jeho popularizaci vděčíme především knihám J.R.R. Tolkiena (Hobit, Pán prstenů) a Roberta E. Howarda (povídky o Conanovi).

Tento žánr se dělí hned na několik podžánrů. Mezi **hrdinské** fantasy, zabývající se především bojem mezi dobrem a zlem, patří například právě Pán prstenů či knižní série Kolo času od Roberta Jordana. **Historické** fantasy zachycuje skutečné historické epochy, většinou středověké, řadí se mezi ně mimo jiné televizní seriál Hra o trůny, zpracovaný na základě stejnojmenné knižní série od George R.R. Martina. Pojmem **meč a magie** se označují příběhy o výpravách neohrožených bojovníků (Barbar Conan). Zfilmované komické až pitoreskní příběhy Terryho Pratchetta se řadí mezi **komické** fantasy. Děj **městského** fantasy se pak odehrává buď v současném nebo dávném městě našeho či alternativního světa. Fantasy s několika současně existujícími světy se nazývá **paralelní realita** a řadíme tam například filmovou trilogii Jeho temné esence (1. díl - Zlatý kompas). Posledním odvětvím tohoto žánru jsou filmy či knihy spadající do kategorie **alternativní historie**, jehož příběhy popisují spekulativní úvahu nad tím, co by bylo, kdyby v určitém okamžiku dějin došlo k odchylce od událostí tak, jak se reálně odehrály.³¹

³¹ Fantasy. In: Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

2.2. Motivy severské mytologie ve světové kinematografii

S motivem severské mytologie se v kinematografii setkáváme relativně často. Nejčastěji pak ve spojení s bohem Thorem a to zejména díky sérii filmů od Marvel Studios.³²

Jak již bylo zmíněno, severskými bájemi se inspiroval i spisovatel John Ronald Reuel Tolkien, jehož dílo bylo později zfilmováno. Ve filmech o Hobitovi či Pánu prstenů tak můžeme sledovat příběhy založené na severské Sáze o Völsunzích či na Písních o Nibelunzích. Z těch ság pocházejí motivy draka střežícího poklad, prsten moci či bájný meč. V eposech sepsaných v Eddě také najdeme náměty, jako jsou trollové nebo trpaslíci. Popis Gandalfa zase odpovídá popisu nejvyššího boha Ódina, vtěleného do Poutníka. Zřícení mostu v Morii odpovídá zřícení Bifröstu, mostu vedoucímu k Valhalle, síni padlých válečníků.³³

32 Marvel Studios je americké filmové a televizní studio patřící do divize The Walt Disney Company. Produkuje zejména filmová zpracování komiksů s hlavním tématem zaměřeným na superhrdiny, konkrétně například série o (původně severském bohu) Thorovi (Thor; Thor: Temný svět; Thor: Ragnarok).

Marvel Studios. In: Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marvel_Studios

33 Prameny Tolkienova díla. In: Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Prameny_Tolkienova_d%C3%ADla#Vliv_seversk%C3%A9_mytologie

3. Rozbory vybraných filmů

Pro rozbor jsem si vybrala pět filmů souvisejících se severogermánskou mytologií a natočených na našem kontinentu.

Dvě z nich jsou norské pohádky, které se obě částečně natáčely v Česku. Jedna je inspirována severskou legendou o králi trollů. Druhá je tradiční vánoční pohádkou s patrnými prvky z mytologie. Další je fantasy film, který šel do kin tento rok, zachycující severské bohy ve snaze překazit Ragnarök - zánik světa. Čtvrtý film zachycuje severský epos Píseň o Nibelunzích. Poslední film ztvárňuje bájný příběh o hrdinovi Beowulfovi, bojujícímu proti nestvůře.

Děj každého filmu doplňuji o popis prostředí, ve kterém se odehrává a o jeho obrazovou dokumentaci. Také zde zmiňuji vizuální a dějové prvky, které souvisí s mým výtvarným konceptem knihy Ódinovo dítě.

3.1. Cesta za králem trollů

Originální název: Askeladden - I Dovregubbens hall

Režie: Mikkel Brænne Sandemose

Producent: Synnøve Hørsdal

Scénář: Aleksander Kirkwood Brown, Espen Enger

Kamera: John Christian Rosenlund

Production designer: Karl Júlíusson

Norsko, 2017, 104 min, \$7 mil³⁴

Tato pohádka na pomezí fantasy byla inspirována norskou tradovanou legendou, sepsanou ve 13. až 14. století. Prvního filmového zpracování se však dočkala až nyní. Příběh této pohádky diváka vezme na poutavou cestu krásami především norské, ale i české přírody, jelikož se natáčela i v naší republice. Filmaři zde natáčeli na Křivoklátě, u Dolského mlýnu, v Brdech, v lomu Amerika, v Prachovských skalách, na Děčínském Sněžníku a v Barrandovských ateliérech.³⁵

3.1.1. Děj filmu doplněný o výtvarnou koncepci a obrazovou přílohu

„Vysoko v srdci rozeklaných skal, sahajících až k samému nebi, v zemi modrých jezer a šerých mlh, se tyčí mocná hora. Hora, ke které se žádný živý člověk neodváží přiblížit. Prastará legenda praví, že v nitru této mocné hory spí hrůzostrašný kamenný obr, král trollů.“

Zatímco nás tento monolog uvádí do děje pohádky, divák se může kochat nádhernými záběry skandinávské krajiny. Malebnost těchto záběrů je podpořena nejen monumentálností krajiny, ale i barevností záběrů. Mlha jim pak dodává jistý nádech mystična, který nádherně dokresluje úvodní monolog.



³⁴ Cesta za králem trollů: (2017). IMDb [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt5628418/?ref_=fn_al_tt_1

³⁵ Cesta za králem trollů. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/476751-cesta-za-kralem-trollu/prehled/>

„Pouze jediná věc může krále trollů probudit. Když se princezna nestihne provdat před svými osmnáctými narozeninami.“

Monolog pokračuje a do záběru vjíždí muž na koni. Kamera ho sleduje a nám se tak odhaluje středověké dřevěné opevnění, jehož brána nese typicky norské prvky. Tato brána chrání velkolepé město plné různě členitých dřevěných a věžovitých domů. V tento moment už není pochyb - ani pro diváka, který není původem ze Skandinávie - že se jedná o norské středověké město. Při bližším pohledu můžeme rozeznat část, která byla reálně postavena - brána v popředí a kamenné průčelí ústředního paláce - a část, která je dotvořena pomocí počítače - zbylé dřevěné budovy. Dle mého názoru je zde ideální rovnováha mezi tím, aby město ohromilo diváka a zároveň stále působilo reálně.



Spolu s neznámým jezdcem se dostáváme do prvních dvou interiérů - na královskou zásnubní hostinu a do princezniných komnat. V interiérech je nádech Norska docílen pomocí malovaných dřevěných přístaveb, malovaného nábytku a barevných tapisérií. Toto je doplněno o decentní barevné výšivky na kostýmech. Díky všem těmto aspektům se tak z interiéru českého hradu stává pohádkový interiér norského charakteru.



Jak už to tak bývá, princezně ženicha vybrali rodiče, proto se rozhodne uprchnout. Na své cestě, krátce před tím, než ji unese král trollů, princezna pozná Espena.

Espen je bezelstný mladík, žijící spolu se dvěma bratry a otcem, chudým farmářem, ve dřevěném domku. Díky charakteristické střeše - porostlé mechem a vysokou trávou, která roste i před srubem a také díky tomu, že je celý ze dřeva z okolních lesů, domek nádherně zapadá do okolní krajiny a ničím ji nenarušuje. To vše je typické pro sruby stavěné na norském venkově.



Jelikož je Espen známý svou zbrklostí a většinou vše pokazí, odcházejí jeho bratři spolu s otcem na lov bez něj. Když se vrátí z lovu, najdou Espena sedět

před ještě doutnajícími troskami jejich domova, který Espen svou nemotorností zapálil. Bratři se poté dozvídají o odměně za záchranu/ nalezení princezny (půl království a ruka princezny) a vydávají se ji hledat.

Putují krásně prosluněnými lesy, poté se od nich Espen oddělí, aby zachránil jakési stvoření, které mu jako projev vděku daruje kouzelnou mapu. Ta ho má dovést k samotnému králi trollů, a tím k princezně.

Tou dobou se princezna probouzí v jeskyni, kam ji troll, po tom, co ji zajal, uvěznil. Jeskyně je přibližně 5 na 7 metrů velká, ze světle-šedého hrubého kamene. Rovná podlaha je vystlaná tenkou vrstvou slámy.

Následně se znovu ocitáme s Espenem, tentokrát v Prachovských skalách, kde znovu zahlédne své bratry. Ti jsou lstí nalákáni kamsi do prostoru ve skalách, kam je Espen sleduje. Spolu s našimi hrdiny se dostáváme na krásné, sluncem zalité, místo. Je to jakási oáza ve skalách, porostlá zelení. V pozadí vidíme jezírko. Uprostřed se nachází hodovní stůl ze dřeva se spoustou dobrot ve zlatých nádobách a číších. Espen však tuto iluzi rychle prokoukne a divák zjišťuje, že jeho bratři jí ve skutečnosti červy a shnilá jablka. Celý prostor potmění, barvy přejdou od převážně zelených, zlatých a červených tónů do černo-šedé palety. Vše je nakaženo hnilobou. Místo trávy je zem pokryta jehličím a kůrou a zlaté nádoby jsou nahrazeny černými. Espen však své doposud očarované bratry přesvědčí k útěku, čímž je zachrání od zlých, nyní i ohavných, stvoření.



Společně bratři pokračují v cestě, která je zavede k Dolskému Mlýnu v Českém Švýcarsku. Ten je pomocí několika sudů, kárek, přístřešku, brazera a předestavěnému dřevěnému vstupu přetvořen na exteriér hospody. Interiér byl natáčen jinde, avšak díky kombinaci kamene v podobě neomítnutých stěn a dřevěných trámů s exteriérem krásně koresponduje. Hospoda s živou hudbou je plná dobře se bavících lidí, sedících u mnoha stolů. Studené denní světlo z oken a teplé světlo vycházející od svíček prokresluje zakouřený prostor a dodává tak místu příjemnou atmosféru.



Naši tři hrdinové z hostince prchají poté, co se zde strhne bitka s jejich konkurenty v hledání princezny - s princem, který se měl s princeznou na začátku pohádky zasnoubit a jeho kumpány.

Tento útěk je zavede až do pochmurných bažin. Atmosféra tohoto zdánlivě bezútěšného místa je zajištěna pomocí desaturace, neprostupné mlhy, občasné ze země-trčících holých stromů, kalných močálů a vraku šedavé loďky. Espen se - díky jeho zjevnému talentu objevit se ve správnou chvíli na správném místě - ocitne před jezírkem. Ihned se do něho vrhne po hlavě a podaří se mu vylovit meč, který chrání jezerní bytosti a o kterém se traduje, že jako jediná zbraň dokáže zabít krále trollů.

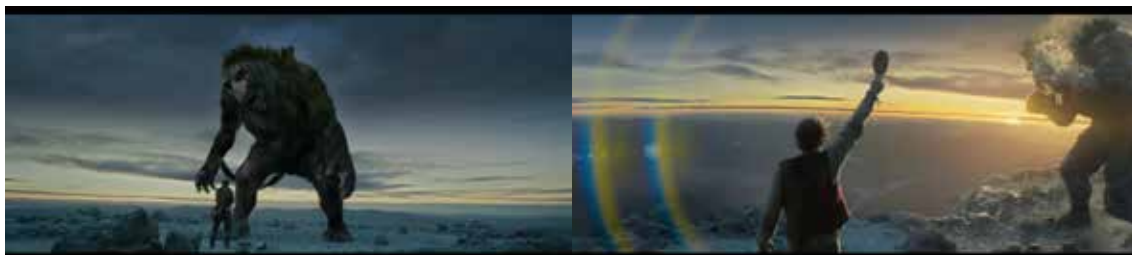


Mezitím jsou jeho bratři zajati princem a jeho kumpány. Přes marnou snahu o záchranu svých bratrů je Espen nakonec zajat taktéž. Celá skupina se následně utáboří v lese, kam vůně pečeného masa přiláká trolle. Ten se zmocní prince a jednoho z bratrů hlavního hrdiny a uvězní je na stejné místo, jako princeznu.

K vlastnostem našeho hrdiny patří nejen jeho nešikovnost, ale také vynalézavost, díky které nakonec najde princeznu s ostatními zajatci, a která je všechny před králem trollů zachrání. Pomocí zrcátka, které cestou našel, nasměruje první sluneční paprsek trollovi do obličeje, ten zkamení a princezna jeho zkamenělinu shodí na zem, čímž se rozpadne na menší kameny.



Celá tato dramatická scéna se odehrává na nádherně tvarovaném, skalnatém útesu, kam se naši hrdinové dostávají strmou, prašnou a kamenitou cestu. Obraz v odstínech černé a šedé je rozbit zářivě žlutým východem slunce na obzoru, symbolem naděje, jak se před trollem zachránit.



Počítačem vytvořeného trolla jsme si mohli pořádně prohlédnout až na konci příběhu. Král trollů měl tvář i obrovité tělo porostlé mechem, křovím i drobnějšími stromky.

Naši hrdinové bezpečně dopraví princeznu domů, a i když Espen odměnu nakonec odmítne a spokojí se s penězi na opravu jejich srubu, s princeznou zůstanou spolu.

Tato pohádka je, spíše než o výpravných scénách, o působivých a dechberoucích záběrech na divokou severskou krajinu zkombinovanou s malebností té naší. Mohli jsme v ní pozorovat nejen prvky jasně inspirované severskou mytologií, ale i prvky podobné těm nacházejícím se v knize Ódinovo dítě. Například bytosti, které bratry nalákaly do oázy mezi skalami měly ocasy stejné, jako jsou popisovány u aethlingů v knize Ódinovo dítě.

Tento film jsem si vybrala také kvůli tomu, že zde hlavní hrdina obývá se svou rodinou srub typický pro Norsko, kterým jsem se sama inspirovala při tvorbě konceptu domku, který obývá Hirka se svým otcem. Také Hirka v našem příběhu srub zapálí, nicméně narozdíl od Espena tak učiní zcela úmyslně, aby předstírala svou smrt a zachránila si život.

3.2. Cesta za vánoční hvězdou

Originální název: Reisen til julestjernen

Námět: Sverre Brandt – divadelní hra: Cesta za vánoční hvězdou (1924)

Scénář: Kamilla Krogsveen

Producent: Synnøve Hørsdal

Režie: Nils Gaup

Kamera: Odd Reinhardt Nicolaysen

Art Director: Martin Vačkář

Norsko, 2012, 80 min

Původně divadelní hra Cesta za vánoční hvězdou od Sverra Brandta z roku 1924 je norským nejoblíbenějším pohádkovým příběhem, srovnatelným s našimi Třemi oříšky pro Popelku. Pohádka režiséra Nilse Gaupa je druhým filmovým zpracováním tohoto příběhu. Mimo několika exteriérových záběrů se pohádka natáčela v Česku. Můžeme zde rozpoznat exteriér i interiér hradu Pernštejn, Průhonický park či statek u Křivoklátu.³⁶

3.2.1 Děj filmu doplněný o výtvarnou koncepci a obrazovou přílohu

Velká červená kniha se zlatým zdobením, názvem příběhu a žlutě žhnoucím medailonem ve tvaru srdce se otevírá.

„Bylo nebylo, před dávnými časy..“

Klasický pohádkový monolog nás uvádí do děje příběhu, zatímco můžeme sledovat barevné ilustrace, znázorňující výjevy z vypravěčova úvodu.



Zjišťujeme, že před deseti lety darovala královna své dceři místo jasné hvězdy, kterou si princezna Zlatovláska přála, zlatý medailon. Zlý hrabě, toužící

³⁶ Cesta za vánoční hvězdou. NFA: Národní filmový archiv [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <https://nfa.cz/cz/o-nas/dokumenty/zahranicni-filmy-v-ceske-kinodistribuci/zahranicni-tituly-v-ceske-kinodistribuci-2013/a-c/cesta-za-vanocni-hvezdou/>

po trůnu, však malou princeznu přesvědčil, aby se hvězdu vydala hledat. V lesích na princeznu čeká zlá čarodějnice, kterou tam hrabě poslal za slíbenou polovinu království. Čarodějnice Zlatovlásku zakleje a ta zmizí.

Královna žalem zemřela a zoufalý král vánoční hvězdu proklel. V tu chvíli hvězda zhasla, aniž by někdo věděl, kam se poděla. Mudrcem pak bylo předpovězeno, že když král do deseti let hvězdu znovu najde, jeho dcera se vrátí.



Od ilustrovaných obrázků se do skutečného světa dostáváme přes malbu panorama s velkolepým pohádkovým hradním komplexem, které se promění v totožný, ale už reálný - i když počítačem dotvořený - kamerový záběr.

Seznamujeme se s dvanáctiletou Sonjou, která žije u rodiny lupičů. Jelikož nechce krást s ostatními, musí za trest cítit uloupené věci a drhnout podlahy. Interiér tohoto statku je plný všemožných věcí, od těch praktických, po ty, které rodina někde uloupila a doma je skladuje. S výraznou barvou se zde nesetkáme, vše je v hnědých a šedých tónech. Obzvláště skvěle vypadá průhled z místnosti, kde Sonja kartáčuje podlahu, přes chodbu do místnosti, kde na ní nevlastní matka křičí rozkazy. Zadní místnosti jsou jemně zakouřené a prokreslené denním světlem.



Sonje se podaří uprchnout a dostává se na hrad. Tam si, ukrytá za paravanem, vyslechne příběh o zmizelé vánoční hvězdě, jejíž nalezení by zachránilo princeznu. Spřátelí se s králem a slíbí mu, že hvězdu najde.

Exteriér a interiér jsou natočeny na hradě Pernštejn. Panoramatický pohled na hrad je pak pomocí počítačové postprodukce změněn. Je mu však ponechána hlavní věž, propojená se zbytkem komplexu dřevěným můstkem. Tato věž je - mimo postprodukcí dodělané užší středově věžičky - téměř nezměněna, díky čemuž hrad můžeme poznat. Věž pak propojuje celkový pohled na hrad záběry z hradních nádvoří a cest, zásluhou čehož hradní komplex působí uvěřitelným dojmem.



Skromné interiéry hradní kuchyně a spižírny jsou, plné různého kuchyňského nádobí a jídla, zatímco bohatě zdobené pokoje obývané králem jsou co se týče nábytku a předmětů v nich střídmejší.



Čarodějnice, která nechala kouzlem princeznu zmizet, dostane z odhodlání Sonji najít vánoční hvězdu strach, protože „kdo hledá, ten najde,“ jak vysvětlí hraběti, kterého vyše Sonju zastavit.

Sonja mezitím najde skřítku Mose v pastičce na ptáky, kam byl lapen, když dostal chuť na jeřabiny. Poté, co ho Sonja osvobodí se jí Mos odvděčí tím, že jí pomocí skřítkého prachu zmenší a spolu pak uprchnou před zlým hrabětem.



Ocitáme se s nimi v komůrce obývané rodinou skřítků pod kořeny stromu. Tato komůrka byla zjevně postavena v ateliéru. Celá místnost je stísněná, což je podpořeno hnědými různě vypoulenými stěnami a stropem, jehož povrch působí jako udusaná hlína. Mají zde ohniště, na kterém připravují pokrmy. Je zde také otvor ve stropě, kterým se sem dostává troška denního světla. Jinak je však místnost osvětlena svíčkami, díky čemuž má divák dojem, že se opravdu nachází pod zemí. Zdání toho, že jsou zdejší obyvatelé opravdu malí vytvářejí předměty, které se zde nacházejí. Tyto předměty jsou totiž v „nadživotní“ velikosti. Například lískové oříšky či ptačí vejce jsou ve velikosti volejbalového míče, obroučku brýlí s jedním sklíčkem mají jako lupu velkou přes celou jejich tvář a dýně dosahuje výšky postele. Celá komůrka působí útulně a bezpečně i díky jejím zemitým tónům, doplněným o oranžovou a červenou barvu.



Mos Sonju zavede k velkému medvědovi, který ji na svém hřbetě přepraví na místo, kudy často létá Severák. Severák je víchř vyvolaný pomocí počítače. Je znázorněn jako proměnlivý mrak či mlha z divoce poletujících kousků zmrzlých částic vody. Když se Sonjou mluví, můžeme v těchto částicích pozorovat tvář.



Severák naší malou hrdinku přepraví až na Severní pól. Se Sonjou pak vstoupíme do ohromné ledové jeskyně, kde ve velkém shonu postavy v červených čapkách různě přenášejí nebo převážejí balíky plné vánočních dárků. Sonja se tak dostává až k samotnému vousatému Otci Vánoc.

V ateliéru postavená chodba z umělých ledových krápníků nás zavede až na rozsáhlé prostranství. Toto prostranství je obehnané monumentálními sloupy, které vytváří dojem nekonečných sloupořadí. Sloupy jsou celé z průzračného ledu, který je prosvícen nejspíše polární září. Celá tato scéna působí magicky a vcelku moderně, především kvůli své jednoduchosti a čistotě.



Druhým interiérem Severního pólu je kancelář Otce Vánoc. Její stěny jsou tvořeny ledovými rampouchy, stejně jako vstupní chodba do tohoto zimního komplexu. Otec Vánoc zde má pouze tři kusy nábytku včetně stolu, kde vyřizuje dopisy s vánočními přáními. Tyto dopisy můžeme vidět i přišpendlené na stěnách jeskyně.

Otec Vánoc následně Sonju dovede na nekonečně vypadající otevřené prostranství, kde chce dívce ukázat, jak vlastně pozná, kdo zlobil a kdo ne. Toto prostranství, jehož hranice jsou zahalené v mlze, je plné smrků, které představují jednotlivé lidi. Když dotyčný zlobil, větve stromku začnou usychat.

Mlha tomuto místu dodává tajuplnost a kouzlo mu propůjčují právě pohyblivé stromky, které plynule krouží po zemi kolem Sonji a Otce Vánoc. Opět je celé místo řešeno velmi minimalisticky. Otec Vánoc v červeném plášti a čepici se Sonjou v modrém plášti jsou pak výrazným středobodem jinak bílošedého prostranství s tmavě zelenými stromky.



Dozvídáme se, že vánoční hvězda nikdy nezmizela, jen přestala zářit, když v ni král přestal věřit. Otec Vánoc vyplní Sonje její přání, aby byla ve správný čas na místě, kde král hvězdu prokrel a mohla ji tak zachránit. Pomocí zeleně ztvárněných čar se tak Sonja přemístí před hrad.



Sonja pak tiskne v ruku medailon, který jí darovala maminka a z celého srdce si přeje, aby hvězda opět začala zářit. Hvezdný třpyt pak sestoupí z nebe a vklouzne do dívčina medailonku. Tím se nám potvrdí, že Sonja je opravdu ztracenou princeznou, kterou před zlou čarodějnici ochránil právě zlatý medailonek.

Čarodějnice chce návrat princezny ke králi překazit tím, že kouzlem očaruje strom, jehož větve Sonju spoutají a medailon jí poté vezme. Ten pak podstrčí vlastní dceři, kterou čáry promění ve zlatovlasou princeznu a snaží se tak krále oklamat.

Komnaty čarodějnice jsou ze všech interiérů nejponuřejší. Podél stěn jsou knihovny plné různých spisů a čarodějných knih. Že se jedná právě o čarodějnicemi obývanou místnost poznáme i z prosklených vitrín, plných nejrůznějších vycpaných zvířat, které se nacházejí po celé místnosti. Nesmí chybět ani hodně svícňů a svítek na stole, spolu s kouzelnou koulí, ve které čarodějnice vidí vše, co zahlédnou její dva havrani. Tito dva havrani jsou opět odkazem na Ódinovy havrany, kteří, stejně jako Ódinovi v příběhu Ódinovo dítě, i zde čarodějnici nosí zprávy o tom, co se ve světě děje.



Sonje se však za pomoci skřítky Mose povede osvobodit ze sevření stromu a akorát včas dorazí na hrad. Jelikož je král schopný Sonje uvěřit, že medailonek patří jí a né podvodné princezně, hvězdný třpyt je z medailonku uvolněn a vánoční hvězda opět začne zářit.

Pohádka pak končí u štědrovečerní hostiny u vánočního stromečku. Celý tento výjev se, stejně jako tomu bylo i v úvodu, promění v ilustrovaný obrázek, čímž je náš příběh šťastně zakončen.

Obecně je v tomto pohádkovém světě magie znázorňována pomocí jakéhosi postprodukčně vytvořeného kouzelného prachu či třpytu, který se vlní ve vzduchu. Konkrétně mluvíme o znázornění skřítkého prachu, zhmotňování a mizení zlé čarodějnice, přání přemísťující Sonju nebo také o větru Severáku.

3.3. Valhalla: Říše bohů

Originální název: Valhalla

Scénář: Fenar Ahmad, Adam August

Režie: Fenar Ahmad

Kamera: Kasper Tuxen

Production design: Peter Grant

Dánsko, 2019, 105 min, 117 mil

Na severských mýtech založené výpravné fantasy je možné vidět u nás v kinech od konce listopadu letošního roku. Z tohoto důvodu bohužel nemám dostatek obrázků k doplnění popisu výtvarného konceptu tohoto filmu.

Příběh vypráví o Valhalle, síni padlých bojovníků v čele s Ódinem, Thorem, Lokim a dalšími bohy. Valhalla je rozpolcena, a to v ten nejméně vhodný čas. Hrozí totiž zánik světů - Ragnarok. Film natočený Dány nám, oproti Marvelu, který se touto tematikou ve svých filmech také zabývá, ukazuje temnější a ponurejší pohled na severské báje.³⁷

3.3.1. Děj filmu doplněný o výtvarnou koncepci a obrazovou přílohu

I tento film začíná legendou vyprávěnou na pozadí animovaného úvodu. Ihned po něm kamera z ptačí perspektivy snímá malou Røskvu, prostě oděnou dívku, jak do kruhových ornamentů skládá kameny. Když zpozoruje dva havrany, pomyslí si, že by se také chtěla jedním stát a mít tak možnost odletět jakkoliv daleko. Netuší, že se jí toto přání v jistém smyslu brzy vyplní.

Røskva bydlí s bratrem Tjalfem a rodiči v malém domečku na kraji lesa. Dům je velmi prostý a skládá se pouze z jedné místnosti. Je zasazený do svahu, celý ze dřeva a se sedlovou střechou, jejíž jedna strana přechází až do země a kvůli trávě, která ji celou pokrývá, domeček téměř splývá se svahem.

Uprostřed jednoduchého interiéru z tmavého dřeva je ohniště. V interiéru najdeme jediný zdobnější prvek, kterým jsou kovové hlavičky hřebíků, pokrývající trámy.

Poklidnou atmosféru naruší nečekaná bouře. Vzdušný vír doprovázený blesky rozbije oblohu a z nebes se snese Thor s Lokim na vozu taženém dvěma kozly. Bohové přikáží rodině, aby je u sebe nechali přespat. Naoplátku Thor zabije jednoho ze svých kozlů a pečeného ho nabídne rodině s tím, že masa můžou jíst do sytosti, ale běda jim, jestli zlomí byt jedinou kost.

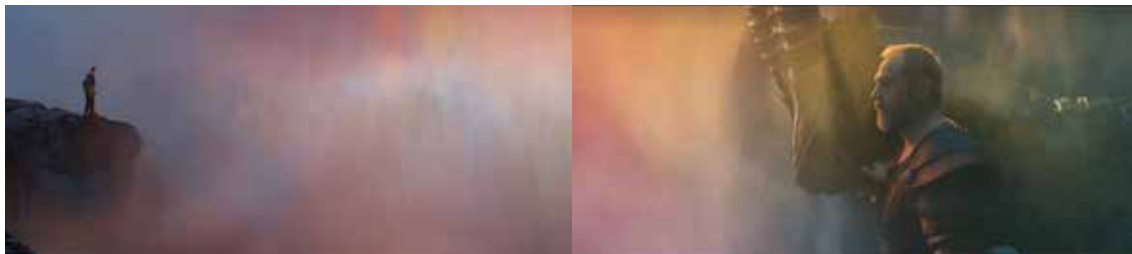
Dále vypráví příběh o malém štěněti vlka, které rostlo tak dlouho, až vyrostlo v nemilosrdného tvora, který podle mudrců sní slunce a svět zaplaví tma a hrůza. Dny naplnění tohoto proroctví právě nastaly, jelikož tento vlk, Fenri, právě utekl.

³⁷ Valhalla: Říše bohů. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/711533-valhalla-rise-bohu/prehled/#>

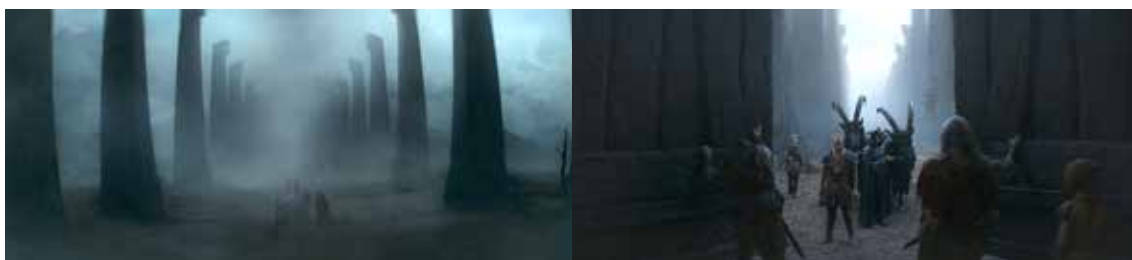
Mezitím Loki přesvědčí malého Tjalfeho, aby jednu kůstku přeci jen zlomil, a dostal se tak k morku, po kterém bude silný jako bůh.

Druhý den ráno Thor vyskládá kosti a zbytky masa z kozla na zem a roztočí nad nimi své kladivo. Šlachy začnou obepínat kosti a maso začíná srůstat. Jenže kozel má zlomenou nohu, což Thora rozzuří. Tjalfe se přizná a bohové ho vezmou s sebou do Valhally, kde jim za trest bude sloužit.

Pomocí Bifröstu se dostává malý Tjalfe v doprovodu Thora, Lokiho, a jak zjišťujeme i Røskvi, která se ukryla ve voze, do říše bohů. Bifröst je podle legend most, vystupující z nebes a vedoucí právě do Valhally. Filmaři ho zde ztvárnili jako duhu, která se klene nad mračny. Když po tomto pomyslném mostě naši hrdinové kráčí, snáší se na ně drobné částičky vody a obklopují je až neuvěřitelně barevná světla.



Dojdou až k útesu z opracovaného kamene. Zde se nám naskytne pohled na zdánlivě nekonečnou cestu, pokrytou udusanou hlínou a suchým listím, lemovanou monumentálními pilíři z tmavého hladkého kamene. Začátek i konec této cesty je zahalen do mlhy. Oproti barvami-prozářenému „mostu“ je tato scéna velmi strohá, až zlověstná. Celý výjev je velice minimalistický a výrazně desaturovaný.



Na konci této kamenné aleje nás čekají mohutná dřevěná vrata s jednoduchým kováním. Jejich neproniknutelnost je podpořena tím, že vidíme pouze jejich začátek, ale nikoliv vršek.

Røskva a Tjalfe jsou zavedeni do místnosti s kulatým kamenným stolem, v jehož čele sedí sám Ódin, vládce Valhally. Deska tohoto stolu je zdobena kruhy s runovými symboly. Uprostřed se nachází mělká kovová nádoba na oheň. Bohové kolem stolu sedí na kamenných křeslech, která jsou na vyvýšeném stupni, což umocňuje majestátní dojem. Jediné Ódinovo křeslo má rozdvojené opěradlo, na jehož koncích sedí oba jeho havrani.



Bohyně Frigg, manželka Ódina, která mu sedí po levici, pomocí telepatie promluví k Røskvě a řekne jí, ať věří v sama sebe, že ji čeká velký osud.

Poté Thor s Lokim odvedou oba sourozence do svého příbytku, kde jim musejí sloužit. Tento příbytek z tmavého kamene má jen to nejnnutnější vybavení, vyrobené z tmavého dřeva. Nábytek je pak doplněn šedými kožešinami.

Røskva a Tjalfe jsou na noc zavřeni do malé čtvercové místnosti, kde je pouze sláma, která pokrývá zem. Zde se seznamují s němým Quarkem, podivným stvořením, které Loki vyhrál v kartách. Røskva odmítá sloužit bohům a rozhodne se utéct zpět k rodičům. Quark se k ní spolu s Tjalfem přidává. Na jejich útěku poznáváme z exteriérů tohoto světa pouze les, který se ničím neliší od těch našich.

Tjalfe nakonec začne litovat svého odchodu od bohů a rozhodne se vrátit. Bohužel však narazí na kmen zlověstných obrů. Že se jedná o obry zjistíme pouze z toho, že se tak sami nazývají, výškou se však od lidí nijak neliší.

Mezitím Thor s dalšími bohy najde Røskvu s Quarkem. Celá skupina pak v lesích narazí na vlka Fenriho. Před tímto obrovitým, počítačem vytvořeným, vlkem je naše malá hrdinka zachráněna, vlk se před ní totiž zastaví a následně uteče.

Thor se pak na Røskvu dívá zcela jinak a zajímá ho, čím je dívka tak výjimečná, že dokázala zastavit samotného Fenriho. Zjišťujeme, že se jedná o Dítě světla, které má podle věštby zabránit konci světa.



Rozhádání a věčně opilí bohové jsou však tím, že by zrovna Røkva byla zachráncem světa, pobaveni. Když pak havran přinese zprávu o tom, že je Tjalfe vězněm obry, nikdo jí nechce v záchraně bratra pomoci. Røkva se proto vydává najít Fenriho, aby jí pomohl. Nyní se můžeme kochat nádherami severské krajiny, jejíž monumentalita a kontrast tmavého kamene s výrazně zelenou trávou konečně připomíná fiktivní svět.



Røkva se, nyní na hřbetu Fenriho, znovu setkává s bohy a sám Ódin uzná, že se zmylil a že je dívka opravdu vyvoleným dítětem.

Po dlouhém, akcí a kouzly nabitém, boji nakonec Røkva s bohy Tjalfeho zachrání. Tím, že sjednotila bohy v boji proti obrům a zkrotila vlka Fenriho si jako nejvyšší poctu vysloužila řádné místo u stolu v síni Valhally. Tuto poctu však odmítne a přeje si jedině, vrátit se zpět ke své rodině, jejichž šťastným shledáním končí celý příběh.

3.4. Království prstenu

Originální název: Die Nibelungen - Der Fluch des Drachen

Režie: Uli Edel

Scénář: Diane Duane, Peter Morwood, Uli Edel

Kamera: Elemér Ragályi

Production designer: Albrecht Konrad³⁸

Německo, Itálie, Velká Británie, USA; 2004, 3h 4min, \$23 mil³⁹

Film byl natočený na námět hrdinského eposu Písně o Nibelunzích, který vznikl pravděpodobně kolem roku 1200 a inspiroval nejen tento film, ale také například Richarda Wagnera, či J.R.R. Tolkiena při sepsání jeho nejznámějších děl, Hobita a Pána prstenů.⁴⁰

Nibelungové jsou podle legendy stateční rytíři, čekající v hoře na probuzení. Horu obývají také všemožné příšery, které chrání tajemný poklad. Pokladu se zmocní hlavní hrdina filmu Siegfried, a probudí tak Nibelungy, čímž je na něj uvalena kletba.⁴¹

3.4.1. Děj filmu doplněný o výtvarnou koncepci a obrazovou přílohu

V úvodu filmu nám vypravěč vykresluje, jak silná byla věrnost severanů k jejich bohům, zatímco zbytek Evropy se od své pradávné víry odklonil ke křesťanství. Mezitím můžeme vidět záběry mlhou pokryté krajiny v koláži se starou mapou Evropy, či typicky severskými ilustracemi z knih. Vše má sépiový nádech.

„Nejmocnější z těchto bohů byl Ódin. Sídli mezi hvězdami na Valhale a jeho havrani mu přinášely moudrost a vědění. Zatímco moc starověkých sil slábla, objevil se podivuhodný příběh, který si získal srdce lidu. Vyprávěl o kováři, který přemohl mocného draka a získal legendární poklad. Dračí zlato.“

Těmito slovy úvodní monolog končí a my se ocitáme na starověkém hradě. Kamera sleduje malého chlapce - Siegfrieda, jak vylézá z okna a kráčí po opevnění. Noční oblohu v pozadí křížují ohnivé šípy a skrz hradby se derou hordy vojáků. Tento dramatický minimalistický záběr, který znázorňuje přepadení hradu, je zesílen kontrastem mezi malým chlapcem v noční košili a mohutnými kamennými hradbami, a mezi temně modrou noční oblohou a zářícími ohnivými šípy. V neposlední řadě je pak tento dojem posílen o emotivní hudbu dokreslující smrt.

³⁸ Království prstenu. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/185306-kralovstvi-prstenu/prehled/>

³⁹ Ring of the Nibelungs: (2004). IMDb [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0387541/?ref_=nv_sr_srsrg_0

⁴⁰ VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů. Praha: Libri, 1999. ISBN 80-85983-91-5, str. 175.

⁴¹ Tamtéž, str.158.



Malý Siegfried vidí nejprve umírat svého otce krále a následně i matku, které se však před svou smrtí podaří s princem uprchnout a posadit ho na kus dřeva plujícím po řece. Chlapce poté zachrání kovář a ujme se ho.

Následně se posouváme o 12 let v čase dopředu a seznamujeme se s mladou válečnicí Brunhildou, královnou Islandu, které věštkyňe pomocí Ódinových run předpoví, že brzy potká muže, který ji jako jediný v boji přemůže. Toto se odehrává během její plavby na typicky vikingské lodi, v malém přístřešku z látek.



Dále v příběhu zjišťujeme, že Siegfried vytěsnil hrůzné vzpomínky na své dětství, které se mu nyní vracejí jako temné a rudé záblesky plné křiku. Netuší, že je princem a nezná ani své skutečné jméno. Stane se kovář po vzoru muže, jenž se ho ujal.



Žijí v kovárně nedaleko řeky. Kovárna je prostá a celá ze dřeva, pouze z jedné strany má kamenný komín nad ohništěm. Střecha je sedlová, pokrytá svazky slámy. Celý obraz, ve kterém vidíme exteriér a interiér kovárny, je v hnědých a šedých tónech.

„Podívej, to je Ragnarok. Bohové jdou do války.“



Popisuje starý kovář svému svěřenci zářivé těleso, padající z noční oblohy. Toto znamení svede Siegfrida a Brunhildu ke kráteru v zemi, kde mladý kovář porazí královnu v souboji a vyznají si lásku. Siegfrid následně Brunhildě slíbí, že se za ní vydá na Island, kde na něj královna mezitím bude čekat. Každý si z kráteru v zemi odnese jeden ze dvou úlomků, který spadl z nebes. To ovšem, jak nám prozrazuje rudě žhnoucí oko v následujícím záběru, probudí cosi temného a zlověstného - draka.

Siegfried se další den vydává spolu se starým kovářem na cestu po řece do Burgundska v naději, že pozná sám sebe a svůj původ. Plaví se i s koňmi na dřevěné loďce plné různých balíků s kovovými výrobky, které chtějí ve městě prodat.

Aby bylo docíleno dojmu skutečné plavby, jsou zkombinovány záběry hornaté krajiny z perspektivy lodi a studiové záběry obou herců, kteří hýbou pádly před klíčovacím pozadím. Do pozadí byly nakličovány záběry hornatých kopců se stromy. Dle mého názoru by tomuto účelu napomohlo rozostření těchto záběrů v pozadí.



Mezitím se ocitáme na dohodnutém setkání skřeta Albericha se ziskuchtivým lordem Hagenem. Alberich lordovi sdělí, že se drak Fafnir probudil a nabídne mu, že pokud sežene dostatek schopných mužů, můžou si poklad rozdělit. Tento dialog se odehrává v lese, u pradávně vypadajícího mohutného listnatého stromu. Záhadnost dialogu, ze kterého divák vycítí hrozící nebezpečí, je podpořena tajuplností lesa zahaleného mlhou, kterou prostupují paprsky v podobě světelných kuželů.



Střihem na panorama města vystavěného na pahorku, obklopeného řekou a mlhou, se vracíme k našim dvěma kovářům. Fiktivní město působí velkolepě, a to i díky hudbě, která tento výjev doprovází. Nicméně kdyby v pozadí nebyla hora, která samotné město převyšuje, mohlo by působit ještě úchvatnějším dojmem.

Siegfried se při příjezdu na nádvoří hradu spřátelí s bratrem krále Gunthera a dozví se, že drak, jménem Fafnir, pálí svým ohnivým dechem celé vesnice. Král se vydává se svými nejlepšími muži tohoto draka porazit. Vrací se však zraněn a bez úspěchu, jelikož jejich meče nepronikly dračí kůží, tvrdou jako ocel. Prostorné nádvoří obehnané vysokými načervenalými hradbami, je rovné a pokryté udusanou hlínou, kterou místy pokrývá sláma. Průčelí monumentálního, ale minimalistického hradu je také z načervenalých kamenných kvádrů. Sochařsky zdoben je pouze hradní portál.



Mezitím si Siegfried v městské kovárně ukove meč z kovu, který si odnesl z kráteru po padajícím nebeském tělesu. Meč pojmenuje Balmung a rozhodne se pomstít krále Guntera zabitím draka.

Spolu s naším hrdinou se ocitneme v temné jeskyni, místy porostlé různými mechy. Rozlehlost jeskyně nám odkrývají kužely světla, prostupující dovnitř z pomyslných otvorů ve stropě. Kamera se otočí směrem za pohledem Siegfrieda, do nitra této sluje. Poté se začne třást a hudba graduje. Z jeskyně se odlamují kousky kamenů a my poprvé spatříme Fafnira. Výtvarník John Chalfant se při návrhu tohoto, počítačem oživeného, draka inspiroval varanem komodským a T-Rexem.⁴²

⁴² Království prstenu. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/185306-kralovstvi-prstenu/prehled/>



Nehledě na zvláště nazvučený pohyb draka, jeho jediným nedostatkem je jeho vyvedení ve stejných odstínech, jako je interiér jeskyně, čímž příliš splývá s okolím.

Po třech minutách dlouhém boji nakonec Siegfried nad drakem zvítězí. Obraz v šedých a zemitých tónech je rozražen rudou barvou, pokrývající hrdinův meč i tvář. Poté, co si Siegfried olízne dračí krev ze rtů, následují střihy na detail brouka vylézajícího z očního důlku lebky opodál, či makro záběr pavouka lezoucího po orosené pavučině. Začínáme si uvědomovat, že smysly našeho hrdiny se následkem požití dračí krve rázem zbystrily.

„Vykoupej se v dračí krvi. Dračí krev. Budeš nezranitelný.“

Siegfried tento neznámý šepot poslechne a nahý se ponoří do krvavé lázně, která se vytvořila vedle mrtvého draka v kamenné prohlubni. Jeho zranění způsobená drakem se zázračně vyléčí a Siegfried se stává nezranitelným. Celá scéna působí velmi rituálně.



Siegfried následně objevuje zlatý poklad uvnitř sluje, kde ho však navštíví Nibelungové, "lidé mlhy a soumraku". Šedé průsvitné postavy starých rytířů našemu hrdinovi poděkují za záchranu pokladu před drakem a varují ho před kletbou, která stihne každého, kdo byt' jedinou věc z pokladu odcizí. Siegfried však nedbá varování a odnese si prsten Nibelungů, nejstarší část pokladu, který je jeho srdcem, a díky kterému se stane vlastníkem celého pokladu.

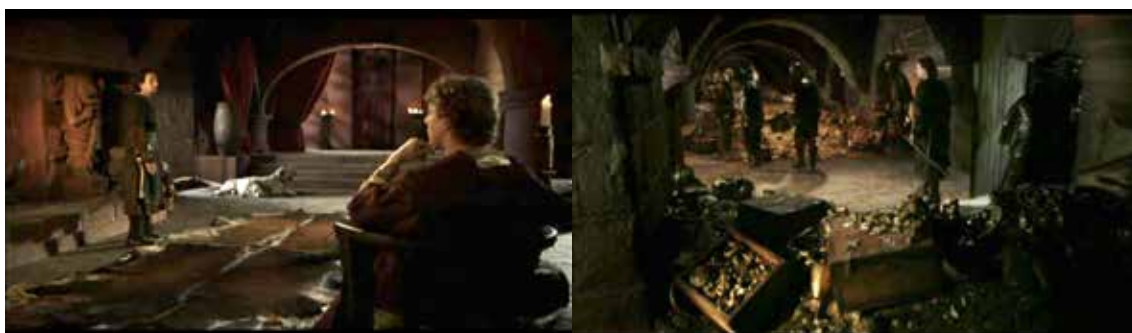
Do kruhového prostoru s pokladem se schází po masivním kamenném schodišti. Všude po zemi se vrší zlaté kupky převážně mincí v kombinaci s různými číšemi a jinými nádobami. Jediná část podlahy, která není pokrytá zlatem, je dlážděná cesta vedoucí ke kamennému sloupu s výdutí. Sloup je pokrytý geometrickým motivem podobným tomu, kterým jsem se sama inspirovala, a který zdobí některé z megalitických staveb. Ve výduti se nachází jasně zlatě zářící prsten Nibelungů, zdobený runami.

Je zde patrné, že skutečně bylo postaveno schodiště s dlážděnou cestou a kus kamenného sloupu. Cestu reálně lemovaly pásy ze zlatých předmětů, odhadem necelý metr široké. Zbylé zlato a prostor byl postprodukčně dodělán.



Po odchodu ze sluje pak Siegfried ušetří skřeta Albericha, který se ho pokusí zabít, výměnou za čarounu masku, která mu propůjčí podobu koho jen bude chtít.

Po návratu do města je Siegfried vyhlášen hrdinou království a svěří poklad pod královu ochranu. Interiér hradu je taktéž z červeného kamene. Je vybaven velmi jednoduše. Na podlaze se nachází obří zvířecí kůže a mimo krbu, stolu se svícnem a židlí, velké vázy a dvou brazer, jsou v interiéru dominantní rudé závěsy z těžké látky.



Burgundskému království, důsledkem spravování tak cenného pokladu, vyhlásí válku jiné království. V jeho čele stojí právě ti dva bratři, kteří zabilí Siegfriedovi rodiče a připravili ho tím o domov i království. Náš hrdina se s těmito bratry rozhodne utkat sám, jelikož poklad je v jeho držení. V boji je oba porazí, jejich národ před ním poklekne a Siegfried si konečně vzpomene, kým opravdu je.

Mezitím královna Islandu stanovuje nesmírně obtížné zkoušky, které musí podstoupit každý muž, jenž žádá o její ruku. Zkoušky Brunhilda vymýšlí v naději, že uspěje pouze kovář, na kterého nepřestala myslet. Se Siegfriedem se nakonec spojí pomocí havrana vzkazem, kde ho ujišťuje, že na něj stále čeká a prosí ho, ať spěchá za ní.

Islandské království je postavené ze dřeva na skalnatém útesu. Ostře lánané skály doplňují dřevěné věže s typicky vikingským tvaroslovím. Exteriér města se nám ukazuje ve sněžné bouři, zdůrazňující náročné severské podmínky a podtrhující houževnatost města.



Interiér Brunhildina paláce je celý ze dřeva, doplněný látkami a kožešinami. Sloupy z tmavého dřeva jsou vyřezávány ornamentálními motivy, typickými pro vikingské umění. Oproti interiéřům v Burgundském paláci jsou zde místnosti tmavší a zaplněnější, což je posíleno i častými průhledy skrz různé trámy.

Toto Islandské království bych přirovnala k Ravnhovu, kde žije taktéž houževnatý národ a v jehož výtvarných konceptech využívám dřevo i detaily vikingského umění.



Následně se ocitáme zpět v Burgundském království. Děj se komplikuje, když se do rukou královny sestry Kriemhildy dostává nápoj lásky. Kriemhilda je totiž zamilovaná do Siegfrieda, kterému nápoj tajně podstrčí. Náš hrdina tak zapomene na lásku k Brunhildě a ihned se do ní zamiluje. Aby se však Siegfried s Kriemhildou mohli vzít, musí se podle tradice nejprve oženit král Gunther. Ten se rozhodne vzít si za ženu právě islandskou královnu Brunhildu, a tak se Siegfried s pomocí kouzelné masky vydává splnit obtížnou zkoušku a v boji vyhrát srdce Brunhildy pro krále Gunthera.

Siegfried, zahalen kouzlem a vypadajíc jako Gunther, v boji získá ruku královny Brunhildy. Všichni se pak vracejí do Burgundska, kde se má pořádat svatba Siegfrieda s Kriemhildou a Gunthera s Brunhildou.

Během této cesty Siegfried prozradí své tajemství, a sice jeho jediné zranitelné místo na zádech, kam se nedostala dračí krev, králi Guntherovi a jeho bratrovi. Tímto místem na zádech může proniknout ostří meče a Siegfrieda usmrtit. Naneštěstí je však slyšel lord Hagen, který má už od počátku políčení na dračí poklad.

Po několika dalších nástrahách, intrikách a zamotaných zápletkách příběh nakonec končí smrtí Siegfrieda rukou lorda Hageny, toužícího po pokladu. Gunther se však pokladu nechce vzdát, a tak ho lord Hagen usmrtí také. Kriemhilda nakonec islandské královně prozradí, že Siegfrieda očarovala a Brunhilda pak Hageny v pomstě probodne.

V poslední scéně vidíme Siegfriedovo tělo plout ve dřevěném člunu po řece, kde je podle severské tradice zapáleno. Brunhilda se však do loďky dostane, probodne se a odejde tak do nebeského království Valhaly spolu s ním.

Výpravny film z roku 2004 byl pro televizní účely rozdělen na dvě devadesáti minutové části. Myslím, že takto komplikovaný děj plný zápletek, přímo vycházejících z Písní o Nibelunzích, by si s přehledem zasloužil více času, kde by se příběh lépe rozprostřel a nebyl by pro diváka tak náročný.

Celkově oceňuji jeho přesnost, co se popisu legend týče a každému, kdo si oblíbí severogermánskou mytologii, jej mohu doporučit.

3.5. Beowulf: král barbarů

Originální název: Beowulf & Grendel

Námět: epos „Beowulf“

Scénář: Andrew Rai Berzins

Producenti: Jason Piette, Eric Jordan, Paul Stephens, Gary Hamilton

Režie: Sturla Gunnarsson

Kamera: Jan Kiesser

Production design: Árni Páll Jóhannsson⁴³

Kanada, Velká Británie, Island, USA, Austrálie, 2005, 103 min⁴⁴

Námětem pro tento film byl anglosaský hrdinský epos o Beowulfovi, který byl sepsán v letech 750-950 n. l. Děj se však odehrává v době datující se ještě dříve, někdy na přelomu 5. a 6. století, kdy v Evropě probíhalo stěhování národů. Příběh tohoto eposu i filmu se pohybuje na území dnešního Dánska a Švédska. Hlavním hrdinou je statečný válečník Beowulf z kmene Gaetů, obývajících jih Švédska, který se vydává na pomoc dánskému králi Hrothgarovi v boji se stvůrou.⁴⁵

3.5.1. Děj filmu doplněný o výtvarnou koncepci a obrazovou přílohu

*„Slyšte! Slavné jsou příběhy statečných Dánů.
Porazili a v krvi utopili své nepřátele.
Pokořili Severní moře. Některé písně plují dál, jiné neméně
pravdivé zmizí ve vlnách.“*

Tímto úvodem na pozadí malované mapy, která se zaostřuje na Dánsko, mořem oddělené od Gaetska, film jasně stanovuje lokaci, ve které se bude příběh odehrávat.

Film je rozdělen do několika částí. Prolog je nazván „Zrození nenávisti“ a vypráví příběh o malém dítěti jakési bájně nestvůry, nazývané také jako troll, Grendelovi, kterému vikingští válečníci zabili otce. Malý Grendel byl otcově vraždě svědkem. Díky tomu, že se dánský král oněch válečníků, Hrothgar, nad chlapcem slitoval a nezabil ho, mohl Grendel utéct. Následně se utvrdil ve svém hněvu vůči Vikingům.

Celá tato část se odehrává v exteriérech. Nejprve na zelenou travou pokrytém útesu, kde si malý Grendel s otcem hraje a kde také válečníci jeho otce zabijí. Při vraždě otec padá z útesu dolů na černým pískem a kamením pokrytou pláž. Tam pak Grendel usekne mrtvému otci hlavu a následně si ji odnáší

⁴³ Beowulf: Král barbarů. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/188288-beowulf-kral-barbaru/zajimavosti/?type=film>

⁴⁴ Beowulf & Grendel: (2005). IMDb [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0402057/>

⁴⁵ VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů. Praha: Libri, 1999. ISBN 80-85983-91-5, str. 43.

s sebou do jeskyně, kam se ukryje po útěku. Jeskyně je řešena velmi prostě. Grendel tam má pouze otevřený oheň, kosti od zvířat a nyní i vystavenou otcovu hlavu.

Po přibližně patnáctiletém časovém skoku přichází záběr na vikingský rituální obřad, jež sestává z posvěcení nově vystavené hodovní síně ovčí krví králem Hothgarem.

Síň je obdélníkového půdorysu, celá ze dřeva, se střechou pokrytou rohožemi z větví. Vchod je zdoben typicky vikingským motivem - dvěma vyřezávanými trámy, které se kříží a lineárními řezbami, zdobícími sloupy kolem vchodových vrat.

Je zde pouze jedna dlouhá místnost se sezením po stranách a s ohništěm uprostřed. Mimo lavic a křesel zde příliš nábytku nenajdeme. Nad ohništěm jsou kovové hrnce a stěny jsou pokryty jednoduchými dekami.



Poté, co válečníci usnou v hodovní síni znaveni pivem, je zde Grendel zmasakruje. Nechá žít pouze krále Hrothgara, který ho kdysi také ušetřil.

Druhá část je nazvána „Z Moře přichází hrdina“. V tomto příběhu se seznamujeme s Beowulfem, dánským bojovníkem, kterého vyplavilo moře poté, co během bouře ztroskotal. Pověst hrdinného bojovníka ho předchází, a tak mu rybář poskytne teplé jídlo a nocleh. Rybářovo obydlí je jednoduché, postavené na dřevěných trámech rostoucích z vodní hladiny, se sedlovou střechou, ke kterému vede dřevěné molo. Jsou zde dřevěné stojany na sušení ryb, dřevěné vrše, loďka a v pozadí vidíme i rozvěšené schnoucí síťe.



Beowulf se po návratu zpět do Gaetska, odkud se vydal před tím, než ztroskotal, dozvídá, že dánský král přišel o dvacet mužů, které pobil troll. Upro-

střed kamenných kruhů se rozhodne, že králi Hrothgarovi pomůže pomstít jeho muže a netvora zabije. Toto se odehrává uprostřed megalitického kruhu, kde kolem ohniště sedí a popíjí válečníci gaetského kmene. V tomto filmu je tak podpořena teorie, že megalitické stavby, spíše než k náboženským obřadům, sloužily k setkávání lidí.



Na Beowulfově plavbě do Dánska ho doprovází čtrnáct jeho nejlepších mužů.

Hrothgar, nyní zlomený zármutkem a pocitem viny, ať už z toho, že zabili Grendelova otce, či z toho, že se slitoval nad malým chlapcem, vítá s nadšením Beowulfa v naději, že netvor bude konečně poražen.

Jakékoliv Beowulfovy snahy o bitvu jsou však mařeny Grendelovým odmítnutím bojovat. Tyto prodlevy před bojem a fakt, že za smrt svých mužů může z velké části sám Hrothgar, přivádí krále až ke zpochybňování své víry a my tak můžeme sledovat, jak jsou dánští Vikingové křtěni mnichem a obraceni na křesťanskou víru.

Beowulf se mezitím setkává s čarodějkou a začíná chápat, že zuřivost Grendla je jen reakcí na bezpráví, které na něm bylo spácháno.

Proto, když se jedné noci Grendel opět objeví v hodovní síni, aby se pomstil jednomu z Beowulfových mužů za zničení lebky svého otce, Beowulf trolle sice chytí za ruku do pasti, ale nezabije ho. Grendel si ruku odřeže a uteče zemřít.

Tento příběh o pomstě a soucitu je vyprávěn na pozadí konce celé jedné éry, kdy stěhování národů v Evropě zapříčiní přechod Keltů a pak i Vikingů na křesťanskou víru.

Film volně inspirovaný eposem o Beowulfovi si pro svůj příběh nově vytvořil například postavy Grendelova otce a čarodějnice, které se v původní báji neobjevují.

Většina úchvatných scénérií, kterých je film plný, se natáčela na Islandu.

PRAKTICKÁ ČÁST:

**Výtvarná koncepce filmu „Ódinovo dítě“
dle knižní předlohy od Siri Pettersen**

4. Ódinovo dítě

Původem norská autorka Siri Pettersen získala hned za svou knižní prvotinu Ódinovo dítě ocenění Fabelprisen, které je uděleno nejlepší norské knize v žánru fantasy a sci-fi. Tuto knihu vydala po deseti letech, kdy na ní pracovala, v roce 2013, jako první díl trilogie Havraní kruhy.

Symbol stylizovaného havrana, který můžete nalézt na obálkách každé ze tří knih a v úvodu jednotlivých kapitol, vytvořila spolu s podobou všech přebalů sama spisovatelka, která se původně živila jako grafička.

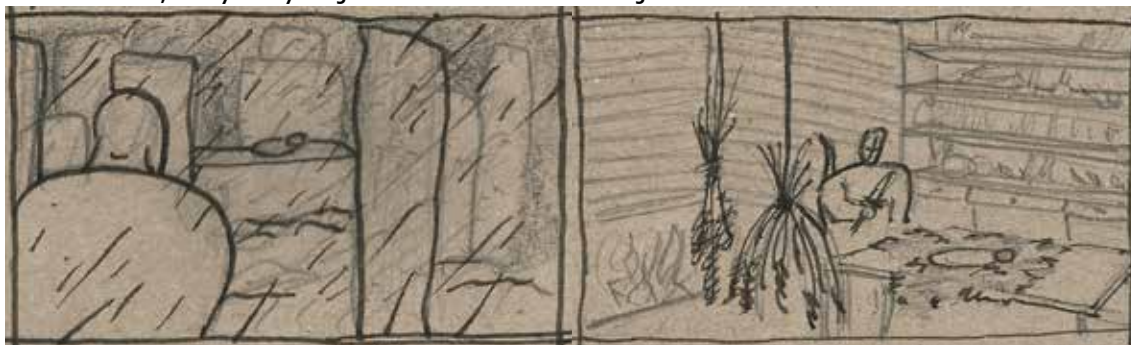
V roce 2016 Siri prodala autorská práva ke knize a momentálně se pracuje na scénáři k chystanému filmu.⁴⁶

4.1. Obsah knihy doplněný o storyboard

Tento příběh, inspirovaný severskou mytologií, je nejen o dobrodružství, ale také o lásce, touze po spravedlnosti, o nebezpečí slepé víry či o odhodlání vést druhé.

Děj se odehrává v **Ymslandě**, jakémisi paralelním světě vůči tomu našemu. Pettersenová staví knihu právě na existenci několika odlišných světů, které fungují souběžně a je možné se mezi nimi pohybovat pomocí tzv. havraních kruhů. Ymslandu obývají **aethlingové** - bytosti, které nám jsou fyziologicky podobné, ale narozdíl od nás se dokáží napojit na tak zvanou Sílu. **Síla** je v podstatě něco jako matka příroda - díky které jsou aethlingové ve spojení se vším kolem sebe a její existence a možnost napojit se na ni je pro každého z nich přirozenou součástí života. Kromě toho se od nás liší tím, že mají **ocas**.

Oba tyto aspekty ovšem postrádá hlavní hrdinka **Hirka**, vyrůstající pouze s (nevlastním) otcem **Thorraldem** v městečku **Elveroa**. Thorrald ji našel bezocasou, když byla ještě novorozeně u jednoho z havraních kruhů. Hirka



se v průběhu příběhu dozvídá, že je ve skutečnosti z jiného světa - tzv. **Ódinovým dítětem**, jak Ymslandané nazývají lidi, které vnímají naprosto negativně, až odpudivě (viz druhý díl - Plíseň). Fakt, že Hirka nemá ocas zprvu maskoval její nevlastní otec, který jí při nalezení udělal jizvu v místě ocasu, aby tak mohla tvrdit, že o něj přišla. Nakonec, když realita vyšla najevo dokonce spáchal sebevraždu, aby jí tak umožnil uprchnout (byl totiž na vozíčku a tudíž by ji při útěku zdržoval).

⁴⁶ Rozhovor se Siri Pettersen, autorkou trilogie Havraní kruhy. Kultura21.cz: průvodce kulturou nejen 21. století [online]. 18. 12. 2017 [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <http://www.kultura21.cz/rozhovory/17487-rozhovor-se-siri-pettersen-autorkou-trilogie-havrani-kruhy>



Hirka truchlí po smrti otce. / Thorraldův pohřeb.



Hirka podpálila srub. / Opouští Elverou.

Pro Ymslandu ovšem existují nebezpečnější stvoření než Ódinovy děti. Čtenář postupně zjišťuje, že Hirka nebyla jediná, kdo prošel bránou mezi světy - **havraními kruhy**, přesto, že byly považovány za dávno nefunkční. Konkrétně mluvíme o **Slepých** (ve smyslu, že jsou slepí k Síle a tudíž ji necítí - podobně jako naše hrdinka), kteří se touží dostat do Ymslandy a vymýtí aethlingy, aby ji tak mohli obývat sami.

Vedle Hirky je čtenář provázen příběhem také z pohledu dalších hrdinů - **Rimeho**, který je členem jednoho z urozených rodů, a kterého s Hirkou pojí vedle přátelství a později také láska.



Rime sleduje svou babičku. / Rime s babičkou Ilume ve svatyni.

Třetím vypravěčem je pak další z urozených, **Urd Vanfarin**, což je, narozdíl od zmiňovaných dvou předešlých postav, postava záporná.

Ymslanda, tak jak ji Siri Pettersen líčí, ač je to fiktivní svět, se v mnohém podobá našemu středověku. Jedno z hlavních podobenství můžeme spatřovat v jakési variaci na náboženství, což je v knize klíčový prvek. Ymslandský „bůh“ - je havran, neboli **Vidoucí**, jak ho lid nazývá, jeho sídlo je v hlavním městě **Mannfalle**, kde je mu vyhrazeno samostatné městečko - **Eisvaldr**. Kromě Vidoucího zde sídlí také **Rada**, což je orgán tvořený

zástupci urozených rodů, který neomezeně řídí celou zemi. Tato organizace má pak pomocí tzv. **Obřadu** chránit všechny aethlingy na základě rituálu, při dosažení jejich patnáctého roku života, před Slepými. Ve skutečnosti však tento rituální Obřad oslabuje jejich schopnost přimknout k Síle, ve prospěch členů Rady.



Hirka poprvé spatří Mannfallu. / Hirka se blíží k Eisvalderu.



Hirka pozoruje řeku Oru ze střechy domu. / Urd na jednom z mostů v Eisvalderu.



Hirka sleduje Obřad v Rytířském sálu. / Detailní pohled na Obřad.

Důležitým prvkem v tomto světě jsou **havrani**. Pomocí nich se Ymslandou šíří zprávy. Ale nejsou pouhými "poštovními holuby", aethlingové znalí starých tradic je dokáží cvičit a dorozumívát se s nimi.

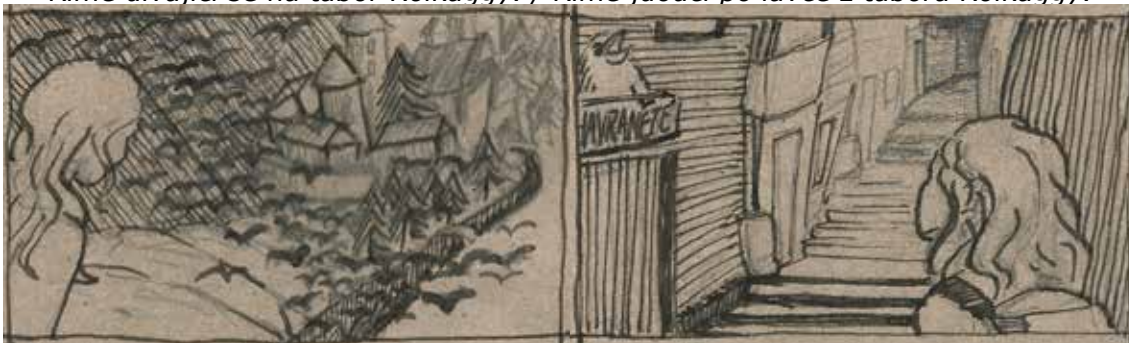
Ymslanda je tvořena jedenácti říšemi, přičemž děj se odehrává především v Mannfalle a jejím okolí a v **Ravnhovu** - jediné říši, kterou si Mannfalla nepodrobila. Tyto dvě oblasti jsou oddělené **Blinbólem**, prokletými horami, v nichž sídlí pečlivě cvičení a neohrožení zabijáci Rady, seskupení v tzv. **Kolkaggu**.

Po útěku z Elveroy se naše hrdinka dostává až do houževnatého a nezávislého Ravnhovu. Zde se spřátelí s místním vůdcem **Eirikem**, který začíná věřit, že je Hirka bezocasou dívkou ze starých legend, která bude schopna svrhnout Radu a Síla tak bude znovu mocně proudit všemi aethlingy.

Hirka se tedy vydává do Eisvalderu a přes všechny překážky nakonec pomůže Rimemu svrhnout Radu a pomocí havraních kruhů, jenž se objevily na místě, kde stál sál, ve kterém se Obřady konaly, odcestuje neznámo kam, přijít na to, kým doopravdy je.



Rime dívající se na tábor Kolkaqgy. / Rime jdoucí po lávce z tábora Kolkaqgy.



Hirka pozoruje havrany zahalující Eirikovo sídlo. / Hirka prochází Ravnhovem.

5. Výtvarný koncept

Knihu Ódinovo dítě jsem si vybrala především pro svou oblibu fiktivních kouzelných světů plných mýtů a legend, která vychází z mého zájmu o mytologie a náboženství obecně. Díky tomu jsou mi podkryty příběhy, které slouží jako náměty středověkých maleb, jsou tesány do kamene antickými sochaři, či jsou jimi zdobeny interiéry egyptských chrámů.

Také mě ohromila krása a monumentálnost krajiny popsané v knize.

Jelikož má kniha Ódinovo dítě přes 560 stran, souběžně se scénosledem o 212 obrazech, jsem si vytvořila také storyboard, který doplňuje scénosled po vizuální stránce. Tento, perokresbou a tužkami kreslený, storyboard zachycuje mé prvotní představy jednotlivých obrazů a tedy i míst, kde se děj odehrává, vycházejících z popisu v knize.

Rovněž jsem podle knihy vypracovala list obsahující popis jednotlivých postav, kterými doplňuji mnou vytvořené koncepty, aby působily živěji a opravdověji.

V neposlední řadě jsem zhotovila tzv. místopis, nejen s popisem měst a míst (ať už exteriérů nebo interiérů), které naši hrdinové navštíví, ale i s pověstmi a pověrami, které se k nim vážou.

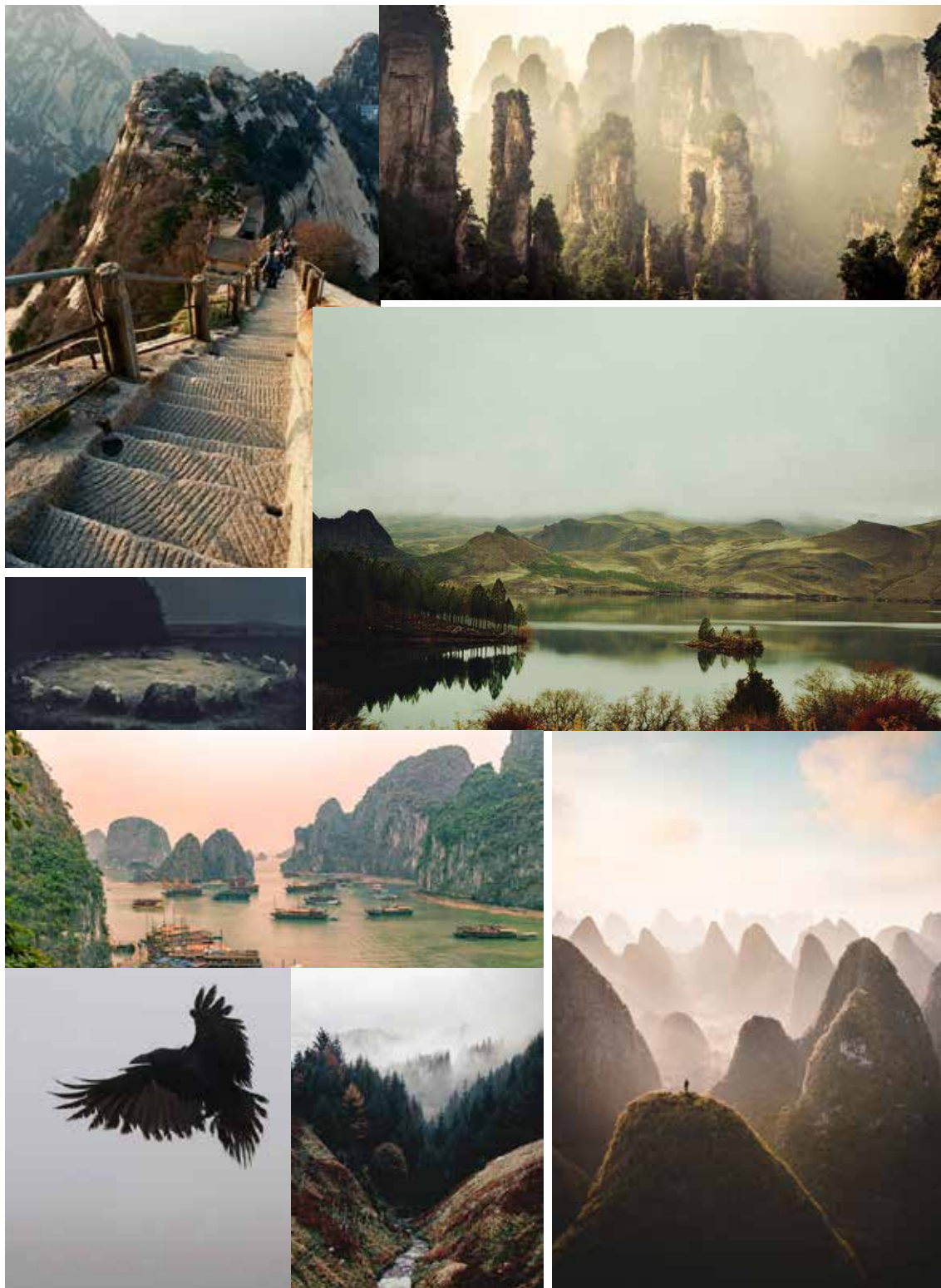
Tyto výše zmíněné vypracované dokumenty jsou k dispozici za obrazovou částí práce.

V následujících podkapitolách se budu věnovat tomu, jak jsem se rozhodla tento fiktivní svět znázornit. Urbanistická řešení jednotlivých měst, které jsou pro náš příběh zásadní, zachycuji na mapách, které jsem pro lepší orientaci vytvořila pomocí perokresby. Dále přikládám referenční obrázky, které podporují mou vizi daných míst.



5.1. Ymslanda

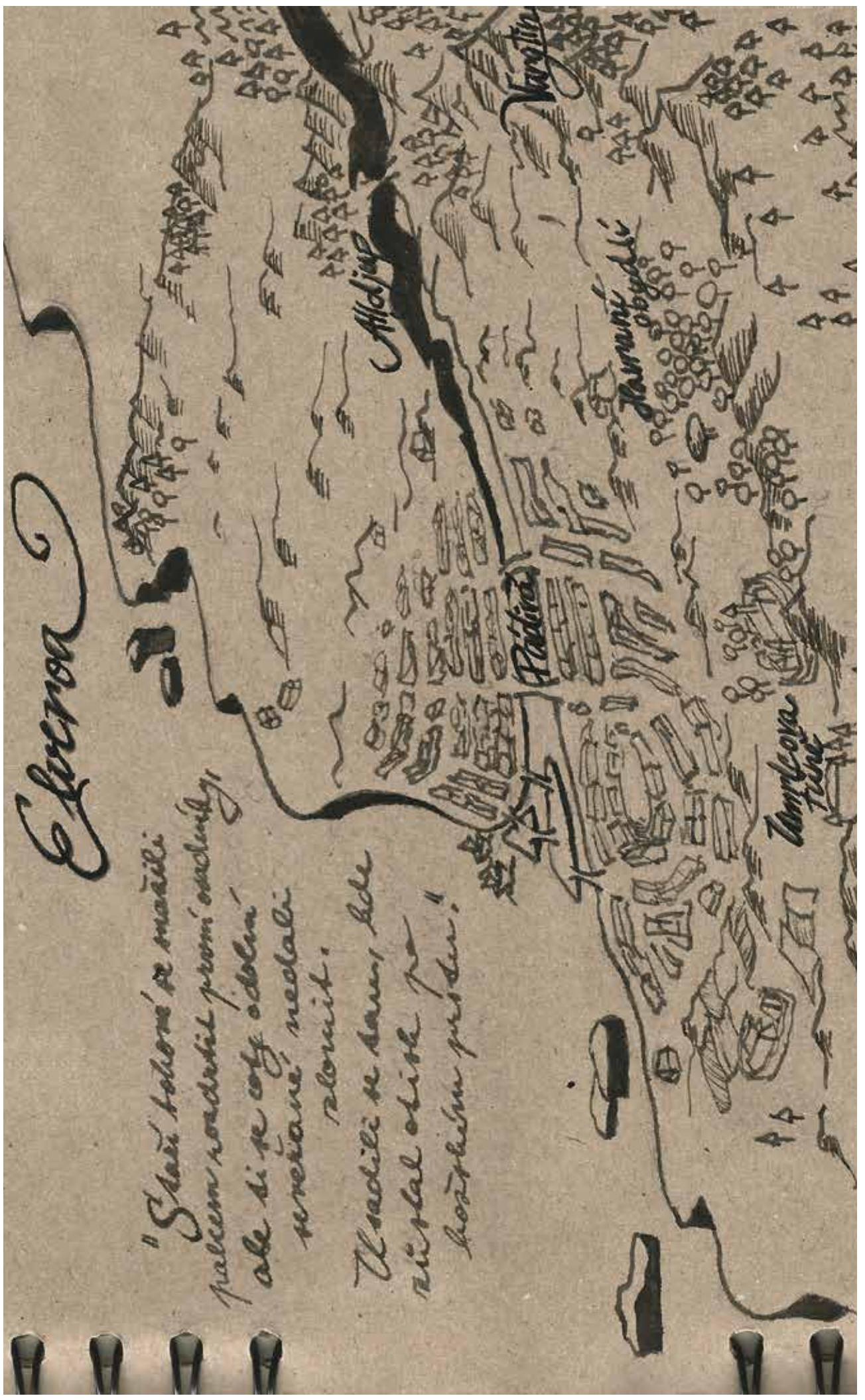
Při tvorbě fiktivního světa - Ymslandy - jsem se snažila zachytit pouto, jež mají jeho obyvatelé ke všemu živému i k rostlinám. K vyjádření tohoto pouta jsem využívala monumentálních a jedinečných (ve smyslu, že se objevují pouze na jediném/ několika málo místech naší planety) tváří všemožných krajin napříč celou naší planetou. Jednotlivě je dokládám pomocí referenčních fotografií. Kromě tzv. Síly, která je příčinou monumentálnosti Ymslandské přírody, se však vzhledem tento svět od toho našeho nijak neliší.



Churra

"Šaai' bolové se moaáli
palcem roaditit prom' oadulity,
ale di se coty odolm'
sveřane' nedlali
zlovit."

Uraditi se saun, kde
růstal obitě po
hořplim poudu!"



5.2. Elveroa

Malé přímořské městečko, nacházející se na severozápadě Ymslandy. Vesnice je zasazena do dolíku (jehož vznik podle legend uvádím v kapitole: 1.2. „Vztah mezi severskou mytologií a knihou Ódinovo dítě“), jenž se rozevírá směrem k moři. Elveroa je chráněná zvládnými kopci a bujnými lesy.

Toto nejprostší a nejmenší město poznáváme ze všech nejvíce, jelikož v něm Hirka vyrůstala a má k místům v něm kladný vztah, a to i přesto, že je kvůli chybějícímu ocasu ostatními ze společnosti vylučována. Na život, který zde se svým otcem prožila, tak i přes jeho smrt a fakt, že je svůj domov následně nucena zapálit, vzpomíná vždy s láskou a nostalgií. Proto jsem se snažila Elverou ztvárnit co nejprívětivěji. Pro stavby v ní jsem používala drobnější - lidštější měřítko a panorama Elveroy je nejjednodušší a tím, doufám, i pro diváka nejprístupnější. Elveroa nemá za úkol oslnit, ale spíše vyvolat dojem poklidu, aby by se v něm každý cítil dobře.

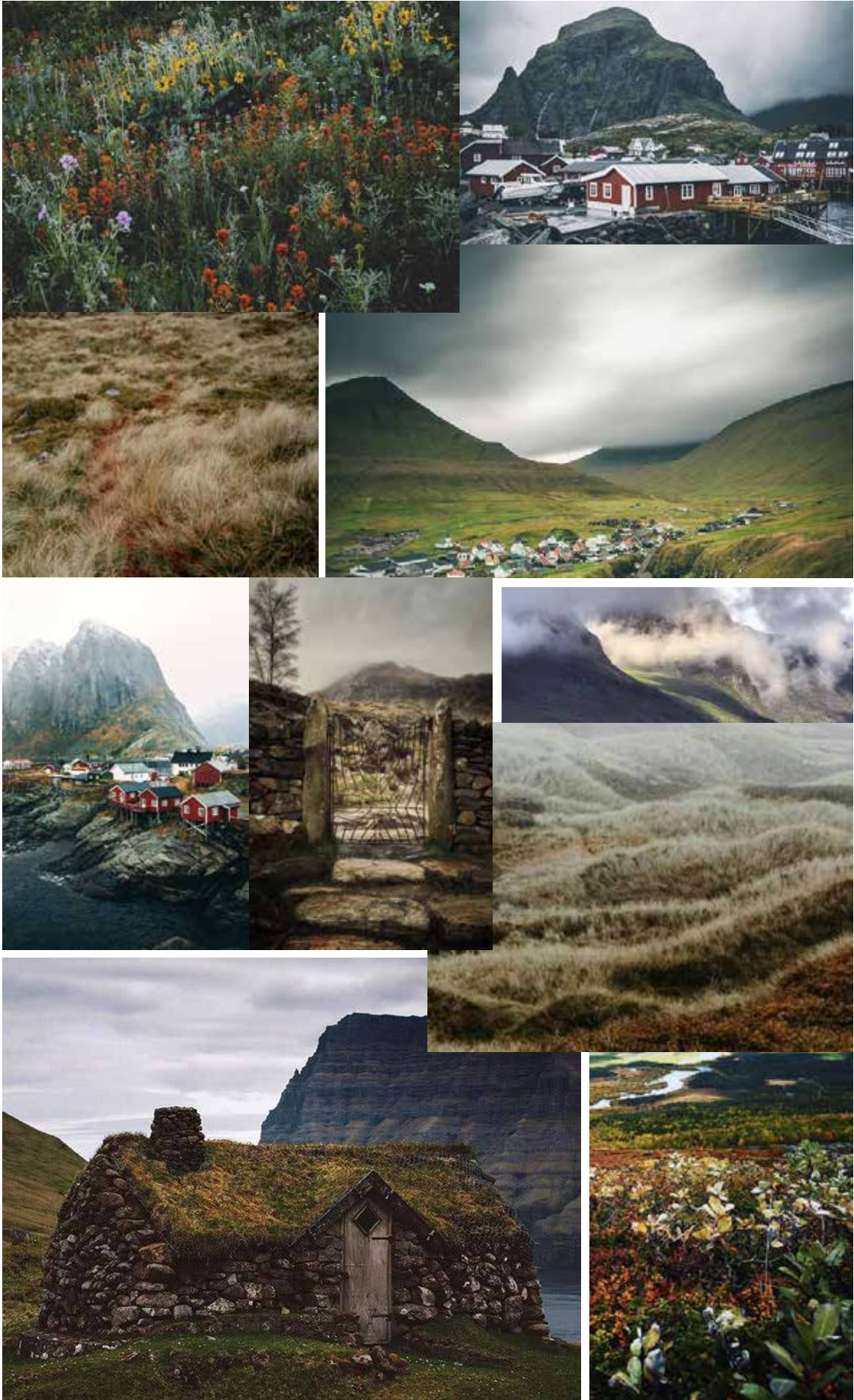
Při tvorbě konceptu tohoto městečka jsem se inspirovala rybářskými vesnicemi, lemuujícími přímoří celého Norska. Především pak tzv. Rorbou, rybářskými domky, nacházejícími se především na souostroví Lofoty v Norsku. Tyto malé až střední domky slouží jako přechodné ubytování pro rybáře, kteří sem připlouvají na lov. Z části zasahují, kvůli usnadnění vykládání úlovků, do moře, kde jsou podpírány dřevěnými sloupy. Aby rybáři poznali, ve kterém domě se smějí ubytovat, byly od okrově natřených domů starousedlíků odlišeny červenou barvou. Červená byla zvolena, protože domy byly natírány tím nejlevnějším a nejdostupnějším, a sice rybím olejem.⁴⁷

Dalším inspiračním zdrojem pro Elverou pro mne byla vesnička Gjógv, ležící na jednom z Faerských ostrovů.⁴⁸



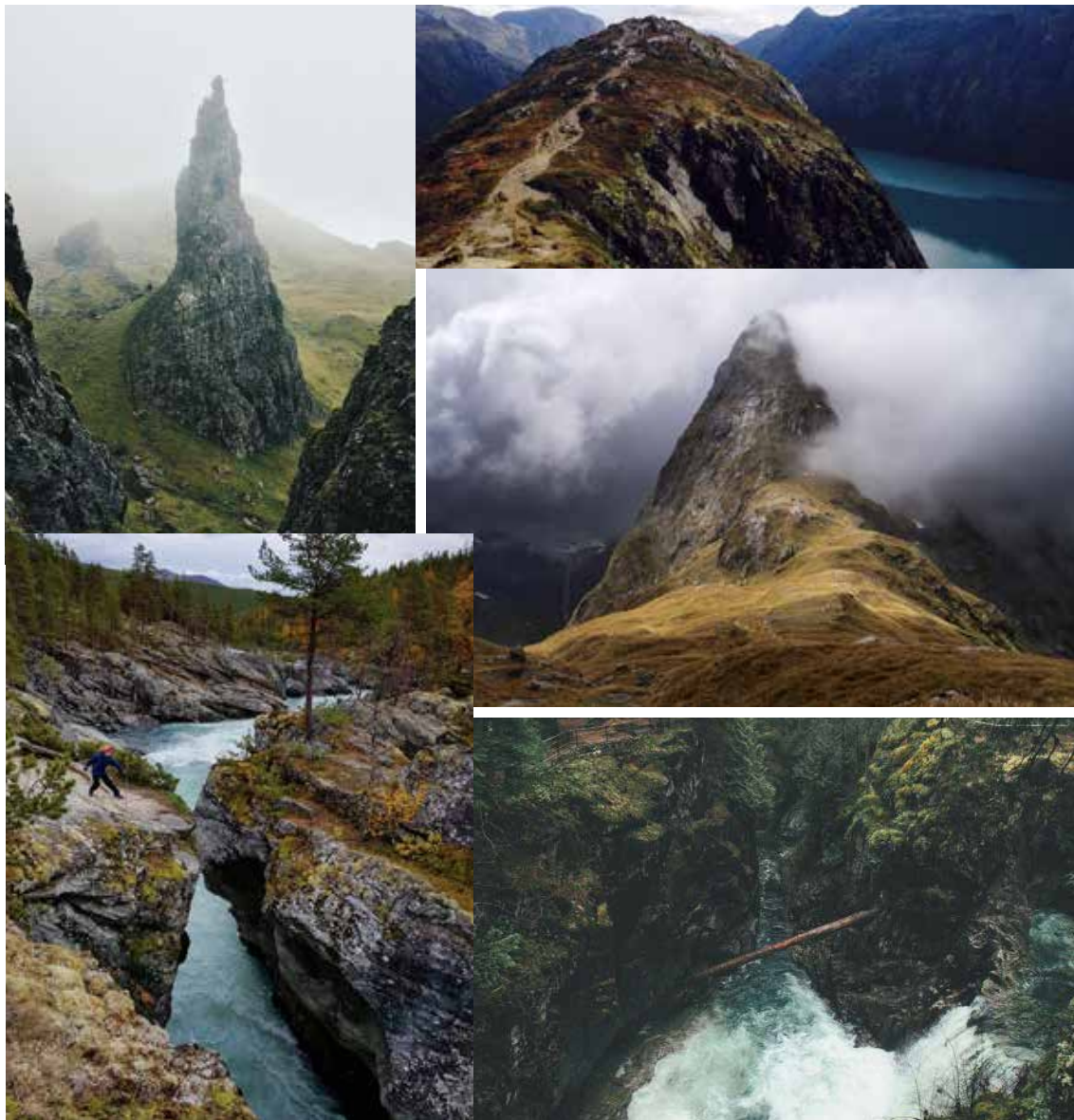
47 Malebné norské domky Rorbu už nejsou jen pro rybáře. Living [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://www.living.cz/malebne-norske-domky-rorbu-uz-nejsou-jen-rybare/>

48 Gjógv. Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Gjógv>



Vargtin je špičatá vysoká hora z tmavého kamene. Ze západní strany je obtížně zdolatelná, ale dá se k ní dostat z východu po pěšině ze sluncem vysušených travin. Na jejím vršku se nachází malá zřícenina.

Pro vytvoření tohoto exteriéru jsem se inspirovala vrcholem sedla Mackinnon Pass v novozélandských Jižních Alpách.⁴⁹



Alldjup je název pro skalní propast, jehož korytem protéká řeka Pádivá. Nachází se v hustých lesích za Eleverou, kam si místní děti chodí hrát k vyvrácenému stromu, který tvoří nebezpečný most nad propastí. Ze stromu už dávno opadlo všechno jehličí a pokrývají ho jen suché větve.

Pro toto místo jsem se inspirovala korytem norské ledovcové řeky Sjoa. Sjoa pramení ve svazích největšího skandinávského pohoří Jotunheimen, kde tisíce potůčků přivádí vodu do jezera Gjende, odkud pak vytéká už samotná Sjoa.⁵⁰

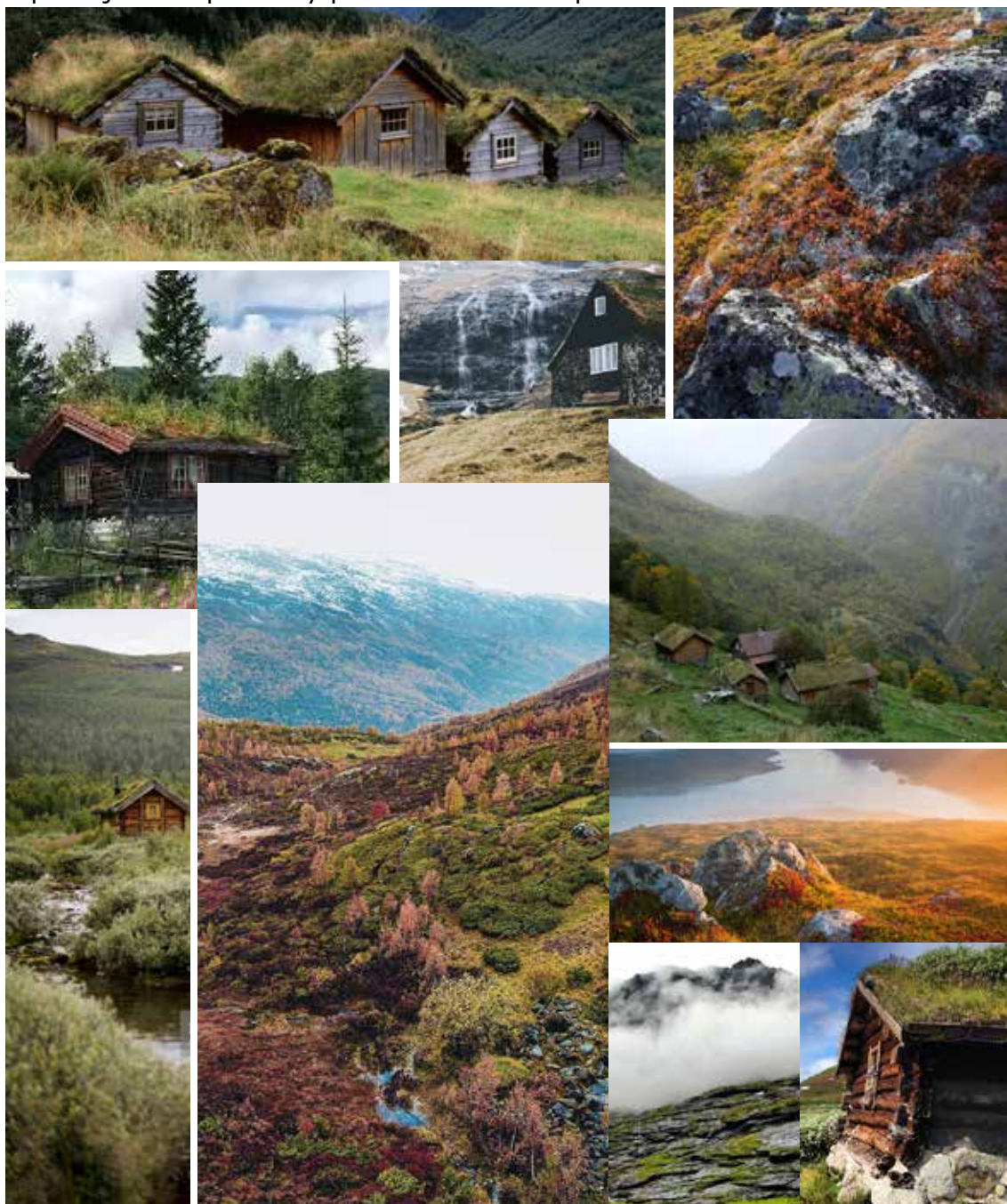
49 Deset nejlepších túr Nového Zélandu. IDNES.cz [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/cestovani/kolem-sveta/novy-zeland-nejlepsi-tury-treky-kam-na-novy-zeland.A170518_113925_kolem-sveta_hig/9

50 Česká raftingová základna v Norsku. Světadíly.cz: Norsko [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <http://norsko.svetadily.cz/clanky/Ceska-raftingova-zakladna-v-Norsku>

Hirka se svým adoptivním otcem Thorraldem žije ve dřevěném **srubu**. Thorrald se živí jako prodejce bylinek a různých mastí, ale také na příklad opiátů. To patří mezi jeden z důvodů, proč se ostatním straní a žijí daleko ode všech na hornatém srázu v domečku, který je z jedné strany sevřen skalní stěnou.

Srub jsem zasadila do přírody, která se nachází v norského národním parku Jotunheimen. Skála, o kterou se srub opírá svým charakterem i barevností odpovídá horám nacházejícím se právě v Jotunheimenu. Barvou dřeva a pokrytím střechy mechem a trávou jsem se inspirovala určitým typem norských chatek, které se nachází v tomtéž národním parku.

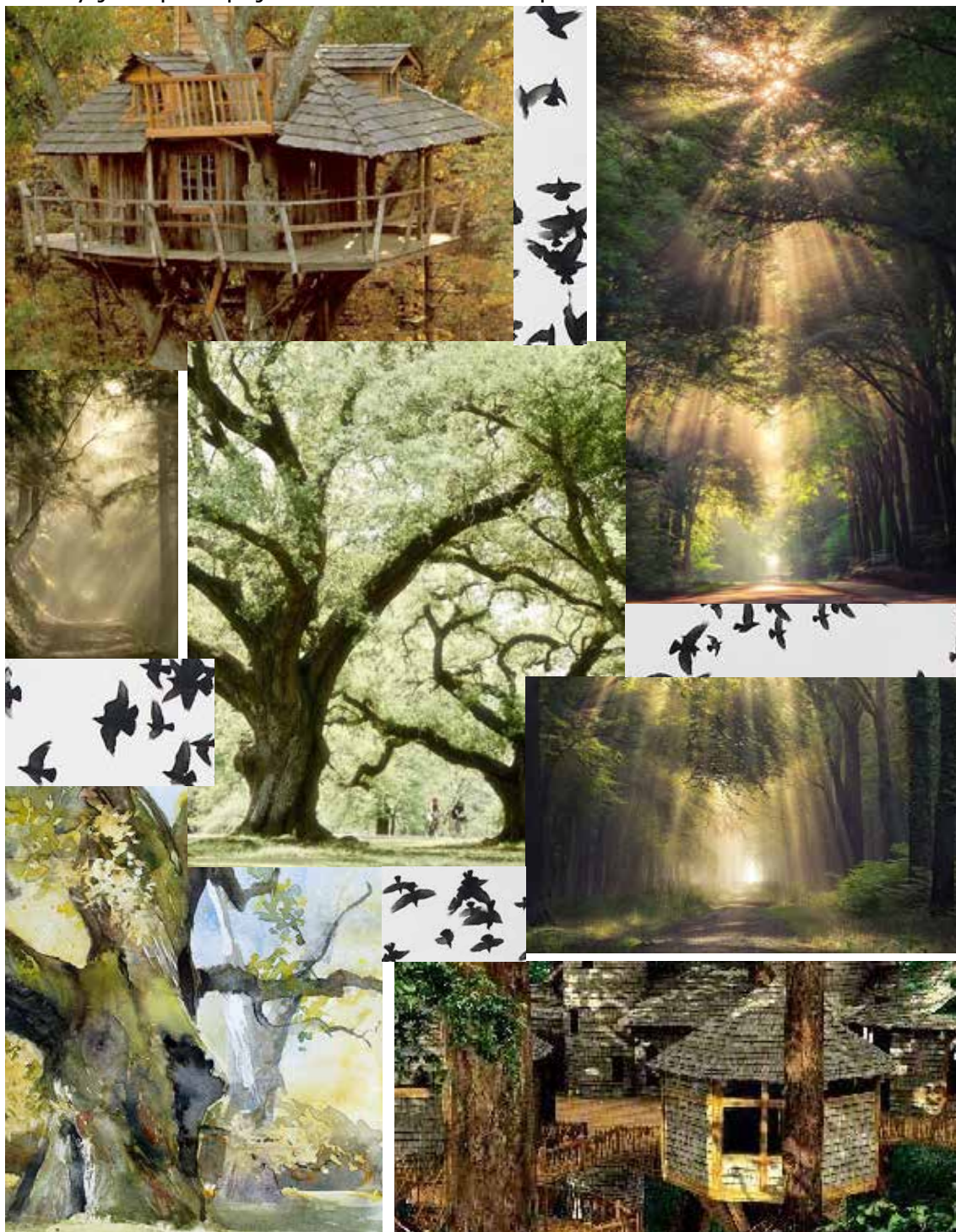
V interiéru se nachází kamenné ohniště rostoucí ze skalnaté stěny. Najdeme zde spoustu poliček plných nejrůznějších nádob s výtazky, krabičky s mastičkami či svazky nejrůznějších bylin. Jinak je interiér velmi jednoduchý, tmavý a pracuji zde s průhledy právě skrze různé police.



Havraní obydlí je domovem pro ty, kteří se o havrany starají. Havraní obydlí stojící v listnatém lese kousek za Elverou je postaveno na mohutném stromě uprostřed kulaté mýtiny. Nad ním se nachází spletnice z větví, kde jsou jakési voliéry, ve kterých havrani přebývají.

Celá stavba má kruhový půdorys a je tvořena třemi částmi - věžemi, přičemž centrální část je tvořena tou největší věží, která je zároveň nejnižší postavená. Všechny tři se pak táhnou směrem ke koruně stromu. Kolem každého patra je ochoz a ve zkosených stříškách jsou kruhové otvory, kudy havrani přinášejí zprávy přímo do budovy.

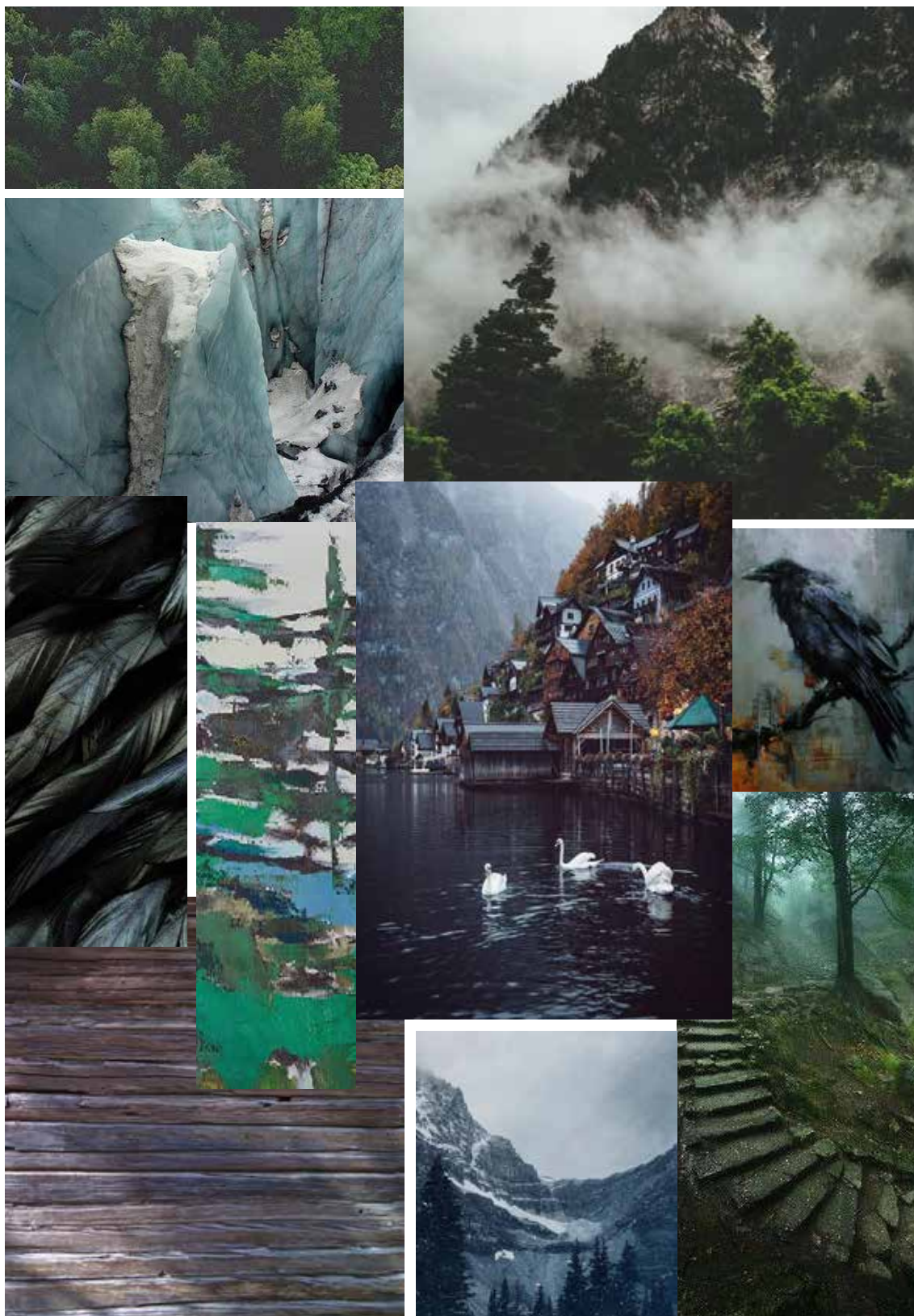
Voliéry jsou pak spojené s hlavní budovou pomocí lávek z lan a dřeva.

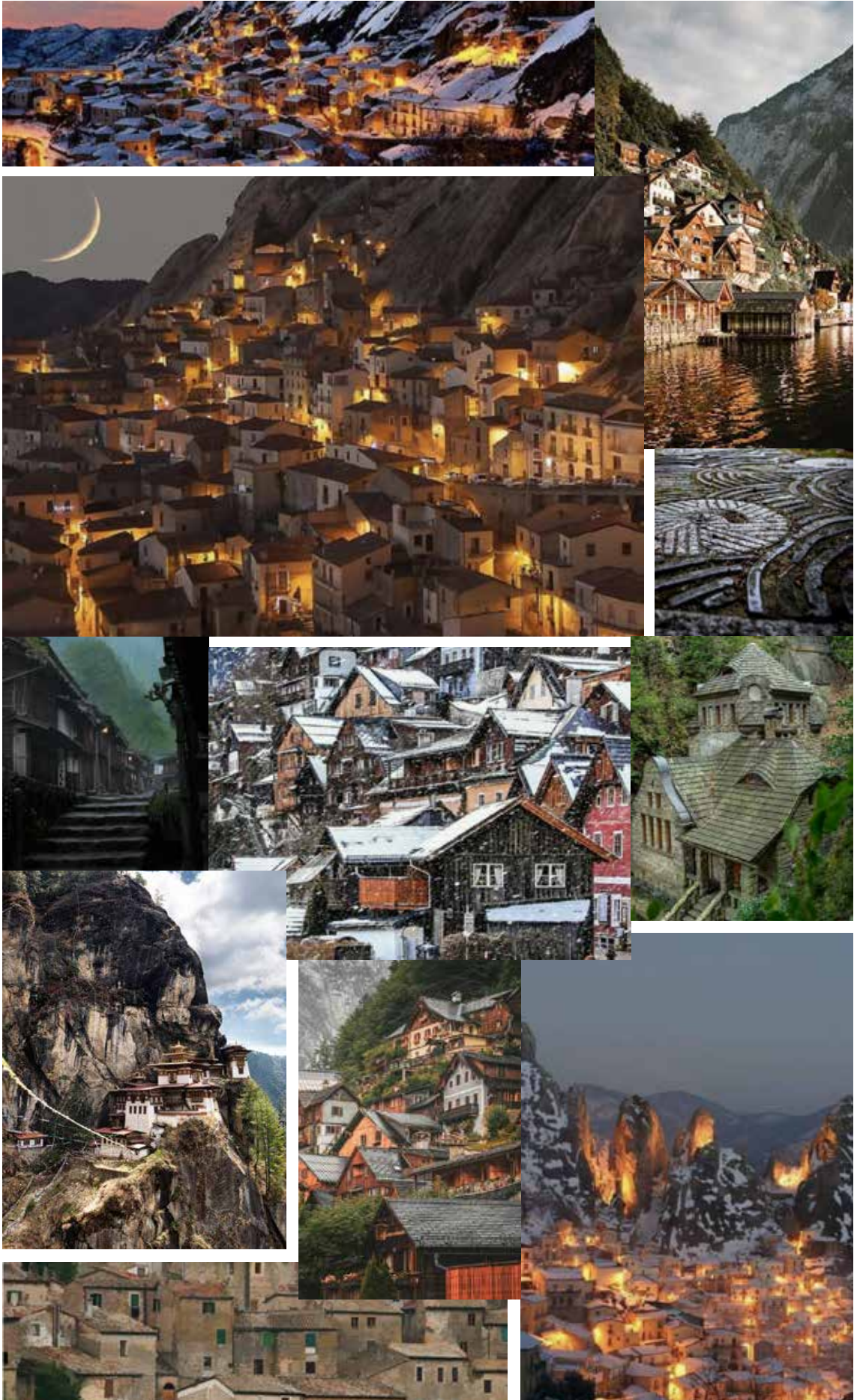




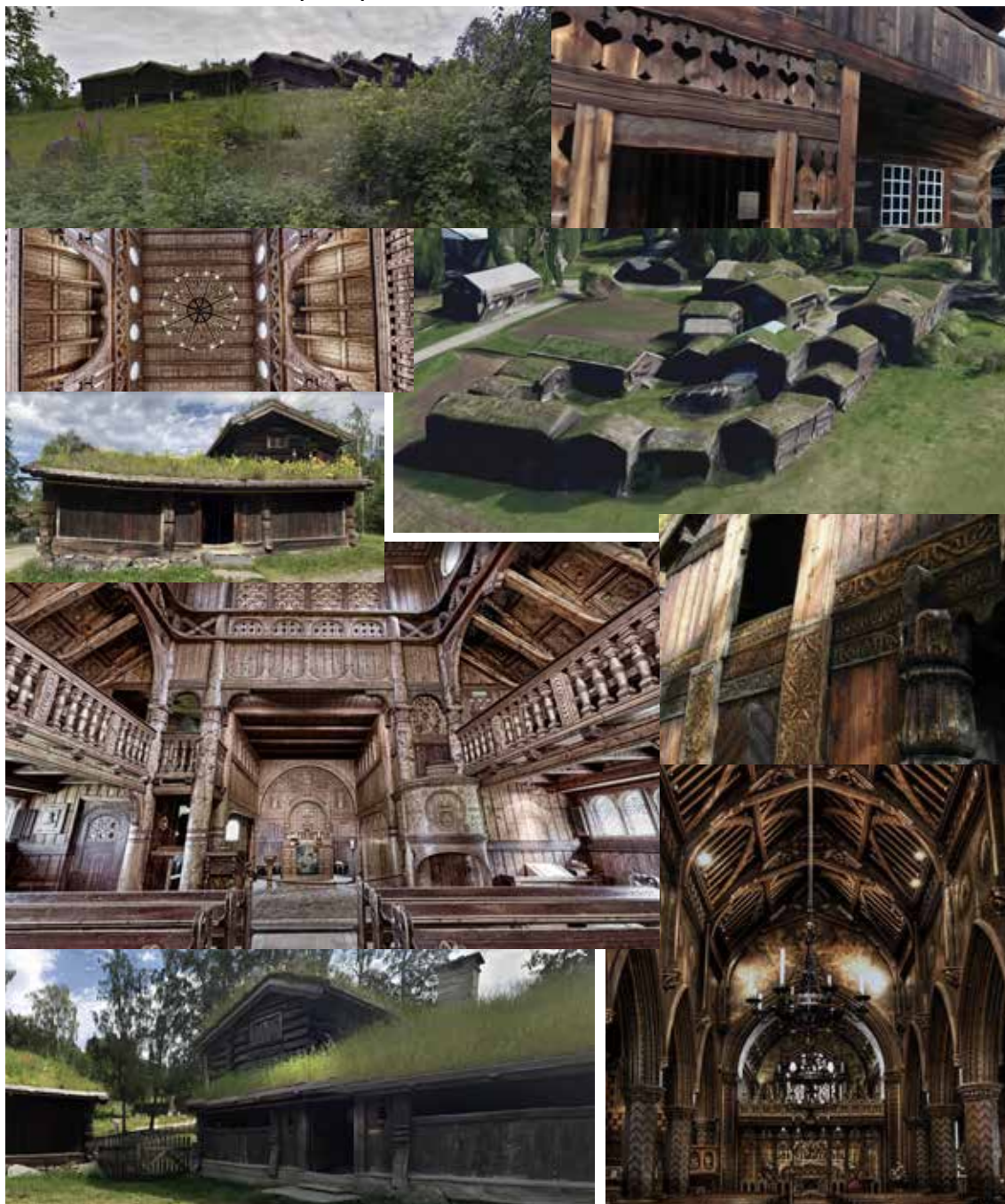
5.3. Ravnhov

Silná starobylá říše, která si uchovala svou nezávislost a nikdy se nepoklonila Mannfalle. Od ní ho dělí pouze Blindból, země Slepých, plná nepropustných lesnatých hor. Za černou kamennou zdí se k horskému svahu tiskne změř kamenných a dřevěných domků. Klikaté uličky vedou jak hlouběji do města, tak nahoru do svahů.





Eirikovo sídlo se rozkládá na skalnaté plošině nad městem, ze kterého se tam dostaneme kamenem dlážděnou cestou, vedoucí k dřevěnému mostu. Most se klene nad propastí, ve které jsou vysoké smrky, jejichž špičky jsou z mostu vidět. Za mostem se nachází sídlo náčelníka Ravnhovu. Jedná se o několik dřevěných budov postavených na mírném svahu. Uprostřed nich se nachází nádvoří s vysokým smrkem.

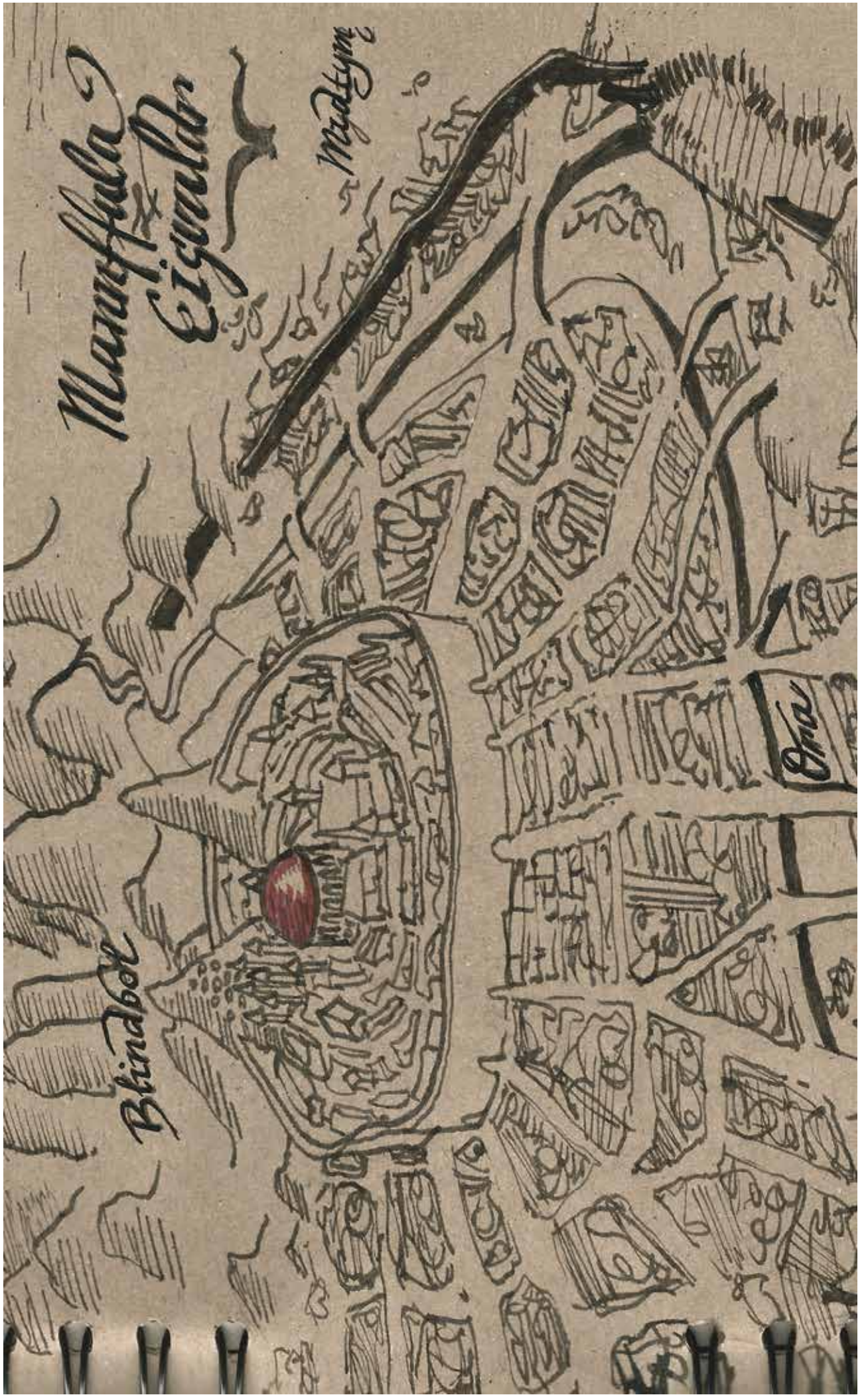


Jednou z budov Eirikova sídla je tzv. **Velká síň**, kde se konají hostiny. Při návrhu této síně jsem se inspirovala interiéry kostelů severského typu (viz. kapitola Severské kostely). Přesto, že se jedná o křesťanské kostely, jsou v jejich zcela dřevěných interiérech znatelné vlivy vikingského umění. Zejména co se týče tvarů jednotlivých detailů, vyřezávaných runových symbolů nebo proporcí jednotlivých stavebních prvků. To vše pak spoluutváří jedinečnou atmosféru, která se mi zdála vhodná právě pro síň určenou k setkávání ravnhovských obyvatel.

Maniffula
Eigwala

Mydym

Blindbol



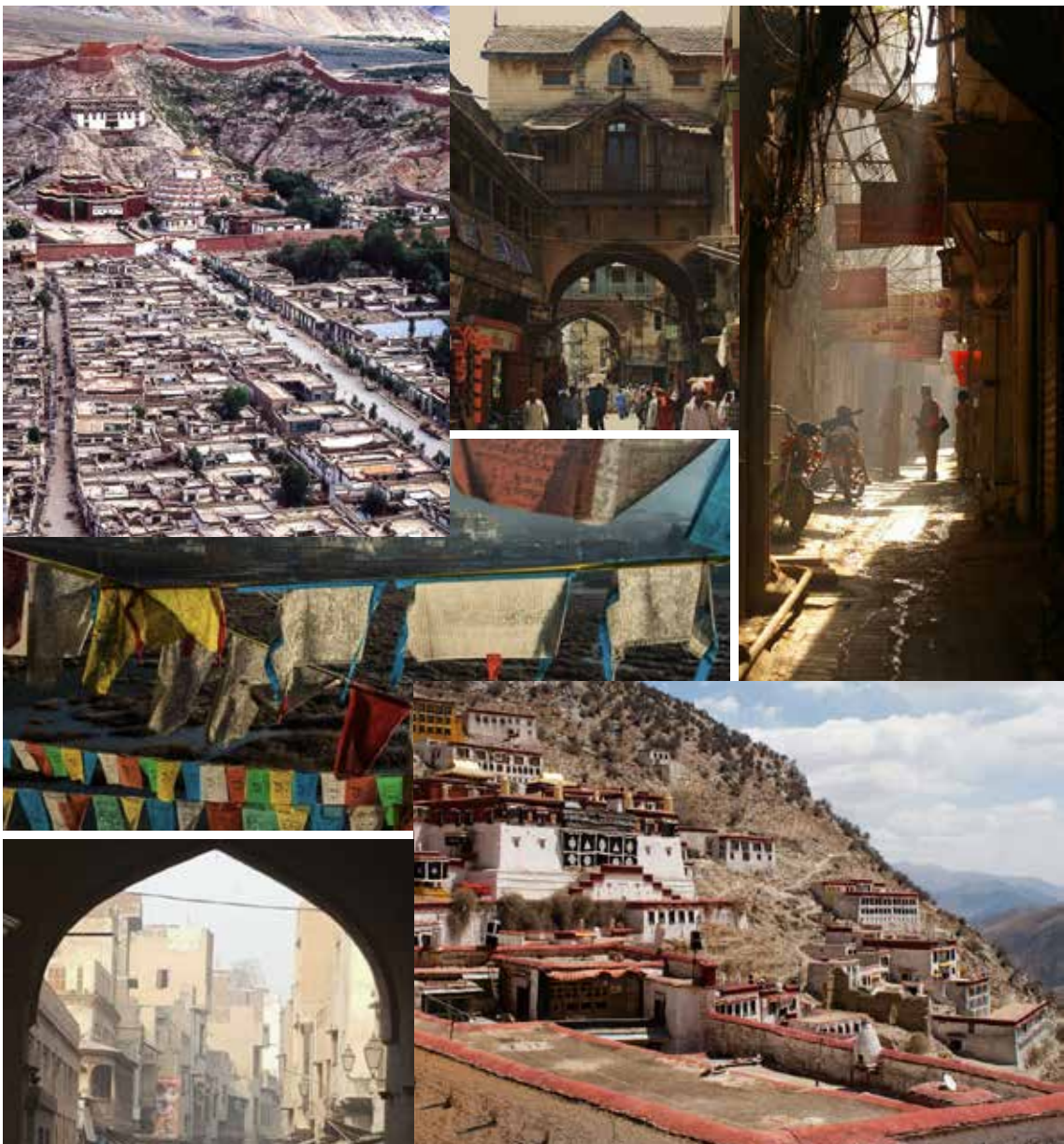
5.4. Mannfalla & Eisvalder

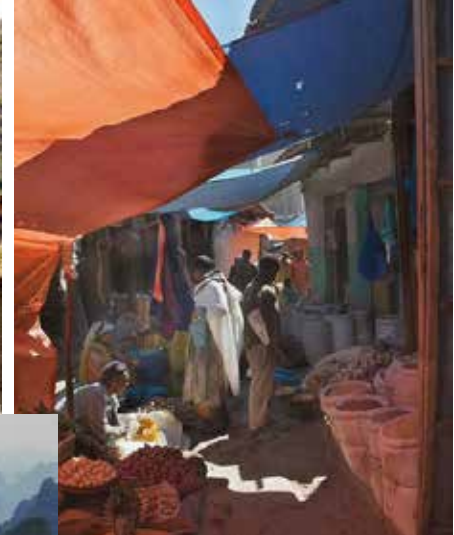
5.4.1. Mannfalla

Hlavní město všech jedenácti spojených říší. Z jedné strany uzamčené mohutnými horami Blindbólu, z druhé strany odříznuté řekou Orou. Lidé se sem scházejí kvůli Obřadu, ale také kvůli sílícímu strachu z příchodu Slepých, kvůli čemuž jich čím dál méně Mannfallu opouští. V Mannfalle se nám tedy míchají všemožné kultury. Při návrzích tohoto města jsem se inspirovala zejména Blízkým východem a asijskými městy.

Mannfalla se od Ravnhovu liší nejen jejím situováním na rovině, ale je to zejména okázalé město plné přepychu, obchodního ruchu a davů lidí ze všech koutů Ymslandy.

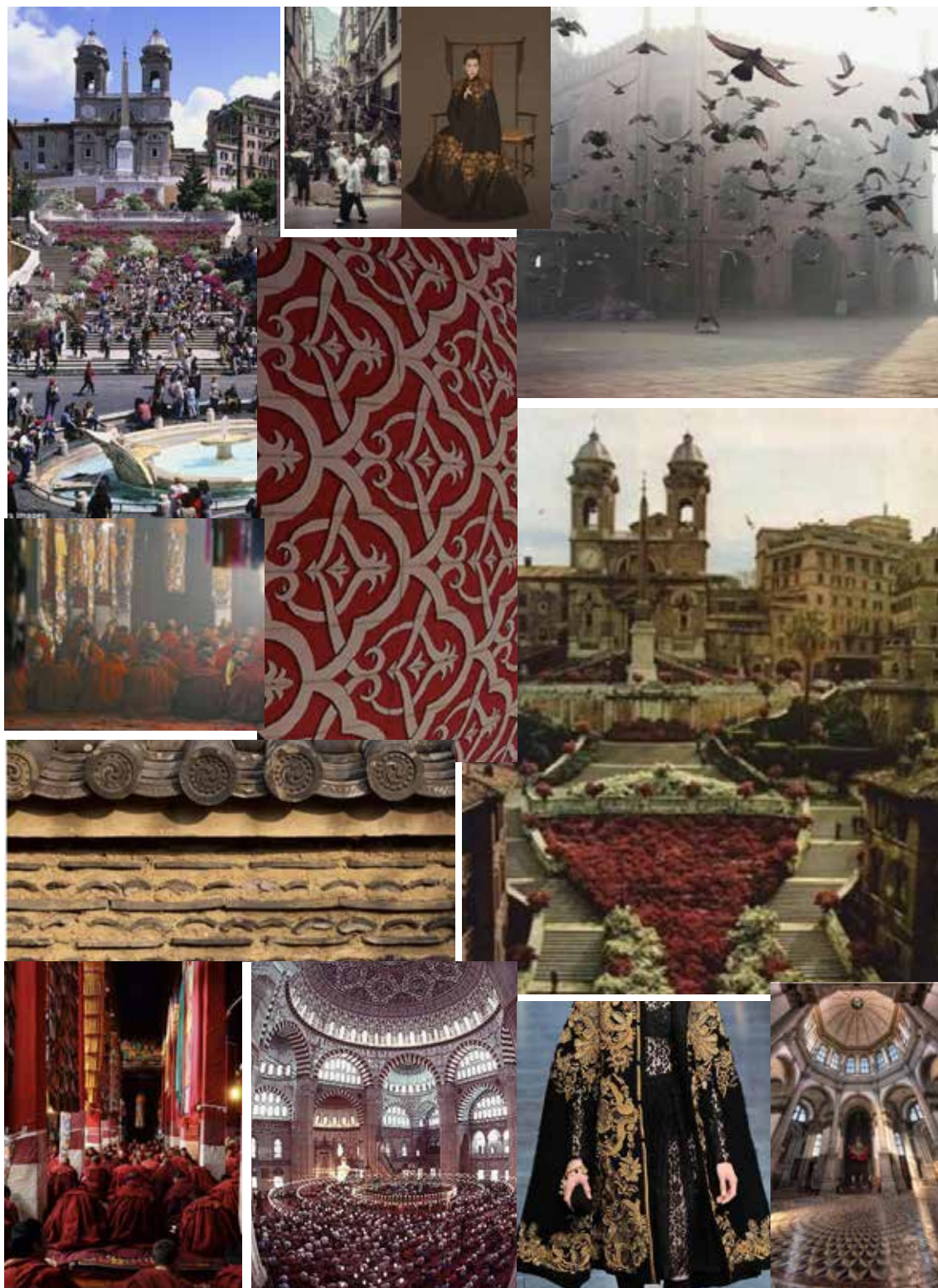
Odišnost můžeme vidět v barevnosti stavebního materiálu. Cesty a zdi jsou světlé. Dále zde nenajdeme tolik zeleně, jako v ostatních městech Ymslandy.





5.4.2. Eisvalder

Je město ve městě, konkrétně uprostřed Mannfally. Je to domov Vidoucího, oddělen od zbytku světa monumentální zdí z leštěných světlých kamenů. Ve středu se nachází budova s červenou kopulí, nazývaná **Matčin prs**, kolem které byla údajně vystavěna celá Mannfalla. Zde se v **Rytířském sále** koná Obřad. Nad Rytířským sálem se nachází **sál Rady**. Tato budova je ke konci příběhu zničena a tím se obnaží kamenný kruh, který byl celou dobu ukryt v jejích základech.



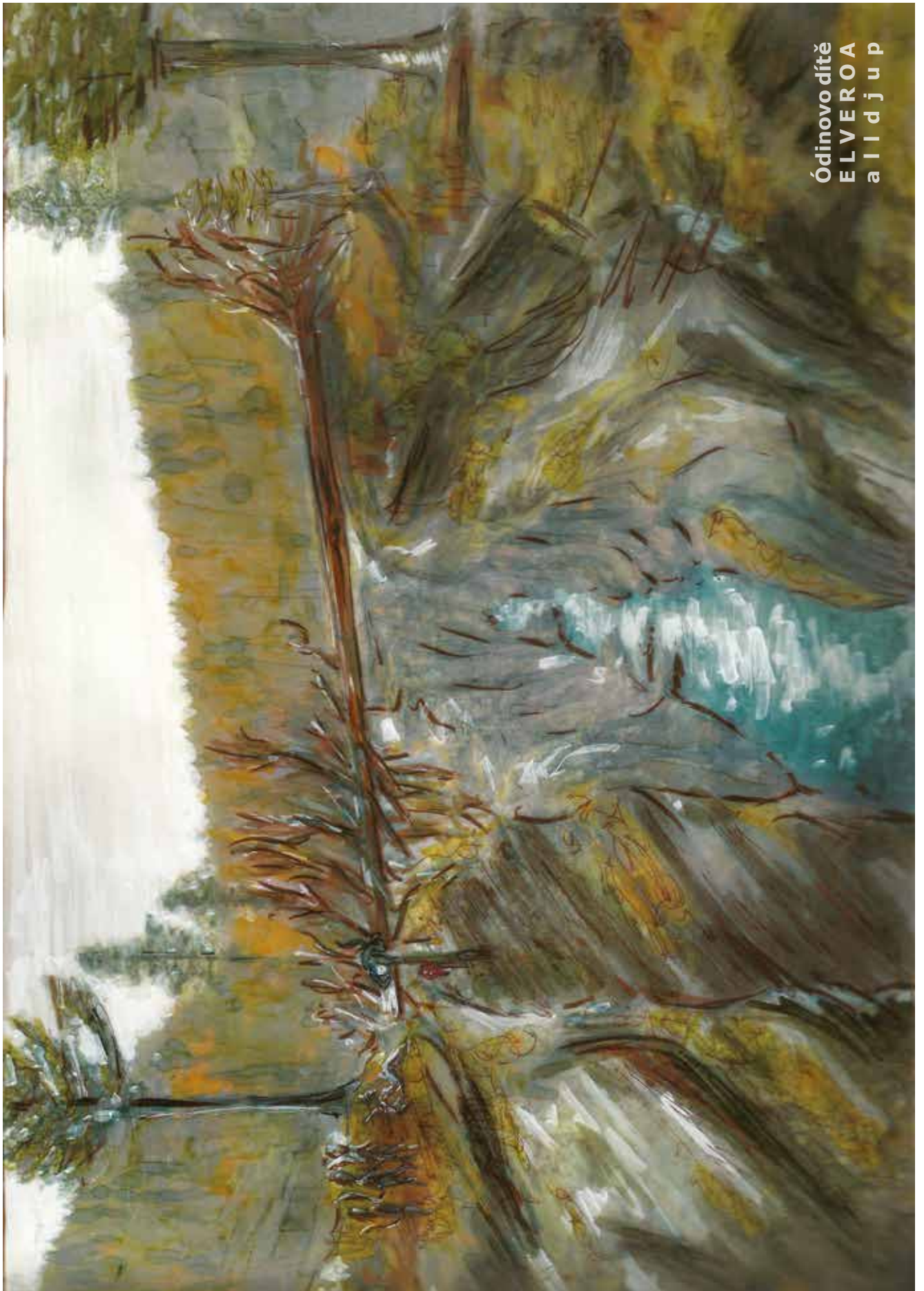
OBRAZOVÁ ČÁST:
Ódinovo dítě



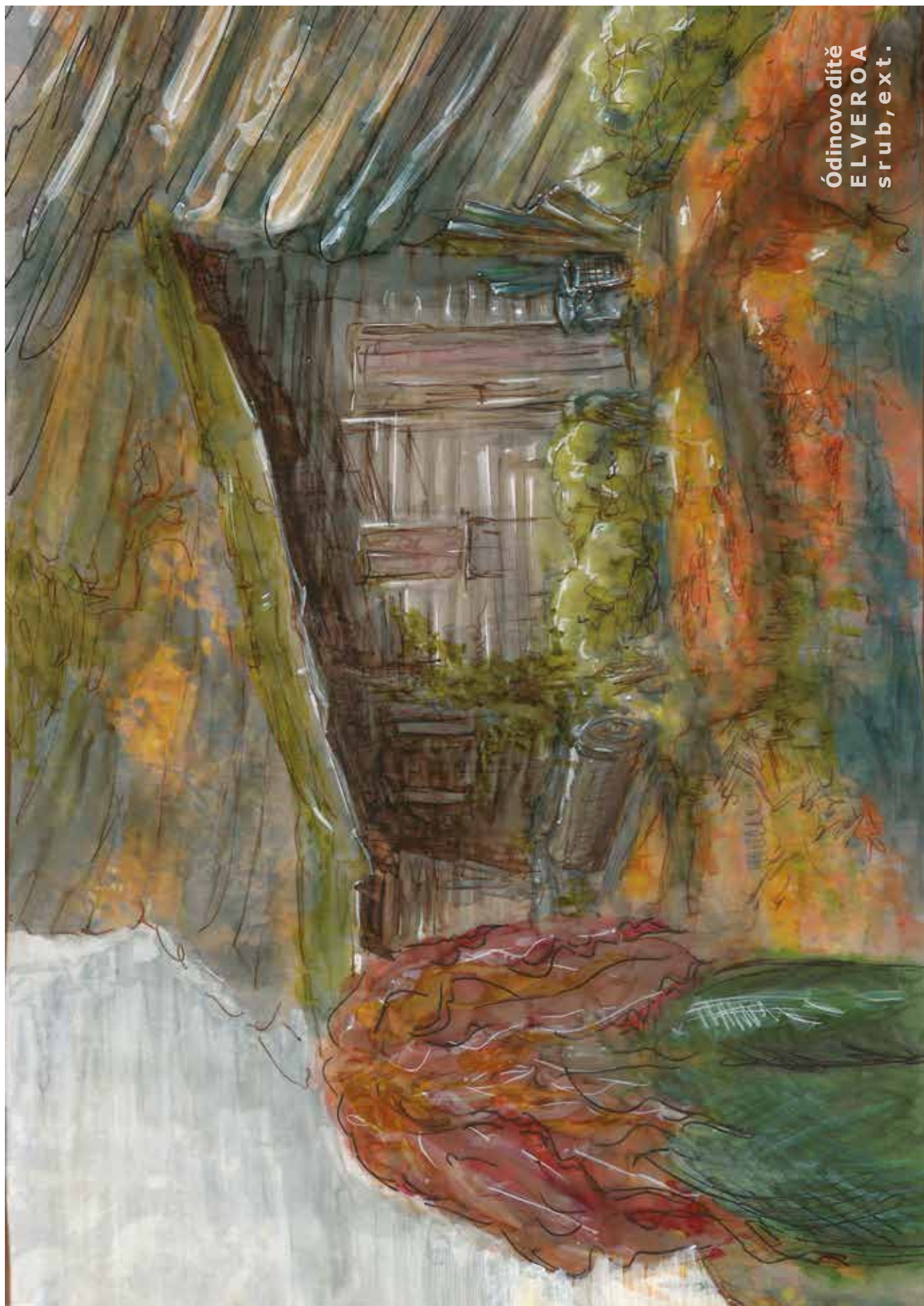
Ódinovo dítě
ELVEROA



Ódinovo dítě
ELVEROA
v arg t i n



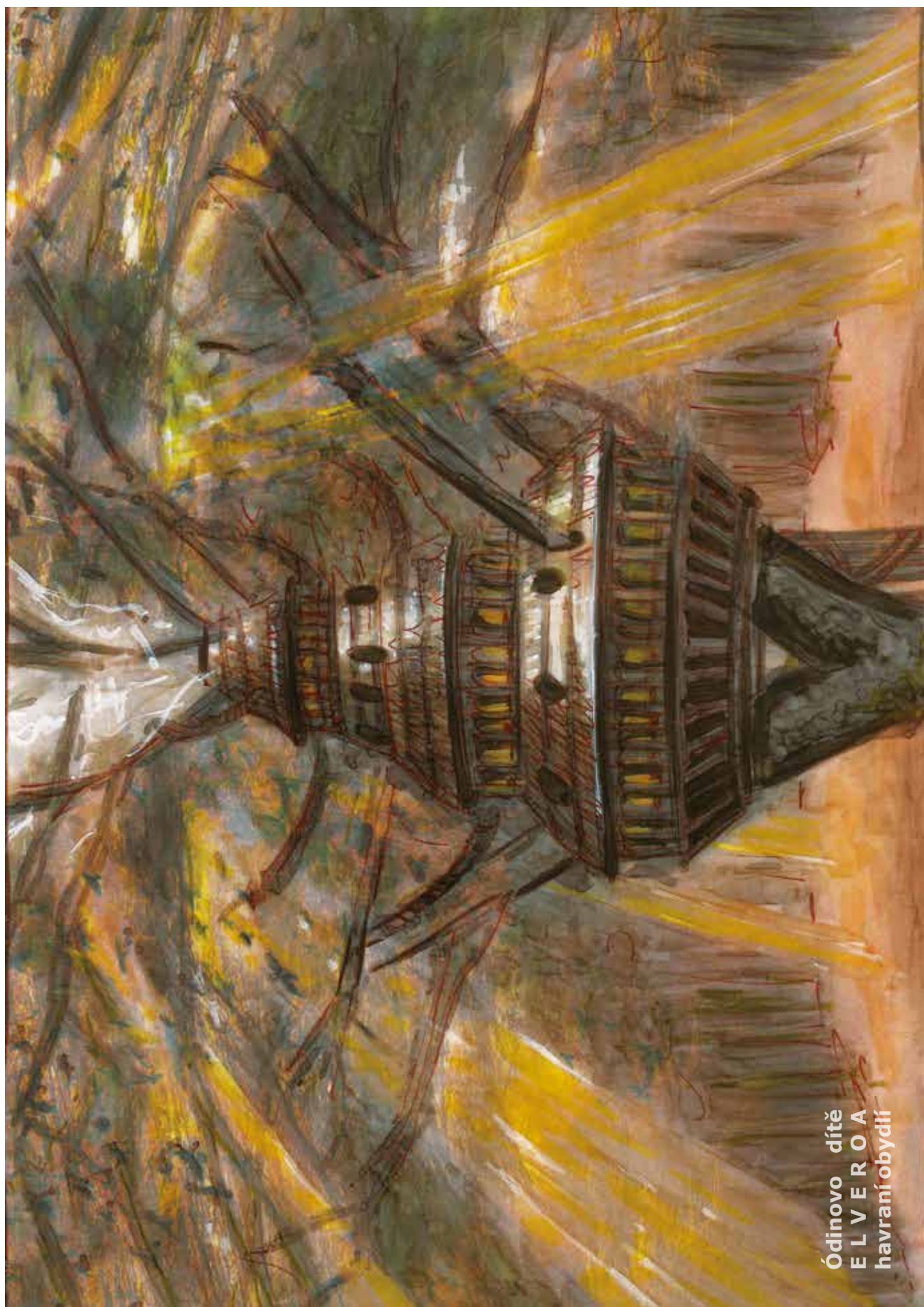
Ódinovo dítě
ELVEROA
a l i d j u p



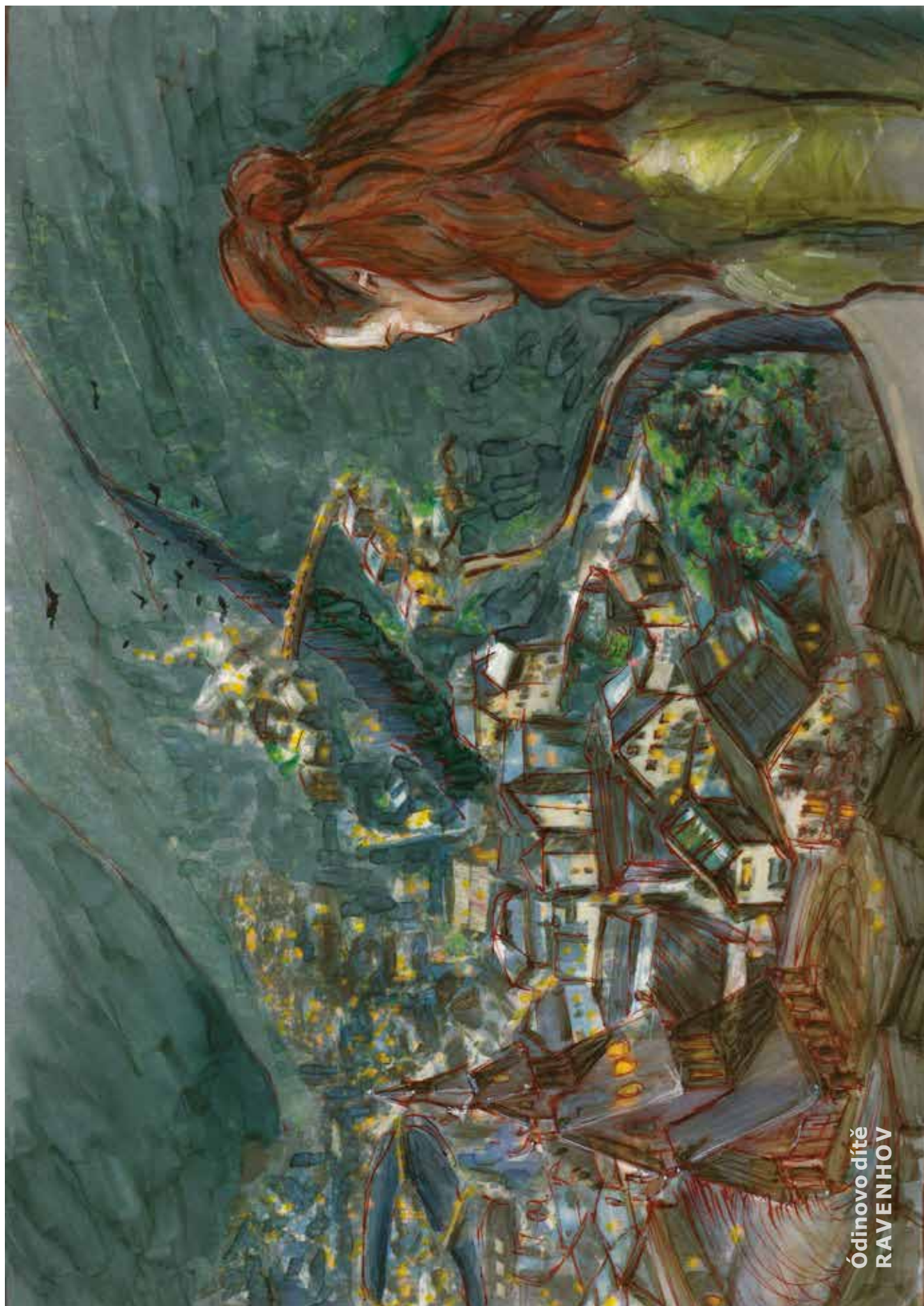
Ódinovo dítě
ELVEROA
srub, ext.



Ódinovo dítě
ELVEROA
srub, int.



Ódinovo dítě
ELVERO A
havraní obydlí



Ódinovo dítě
RAVENHOV



Ódinovo dítě
RAVENHOV
eirikovosídlo



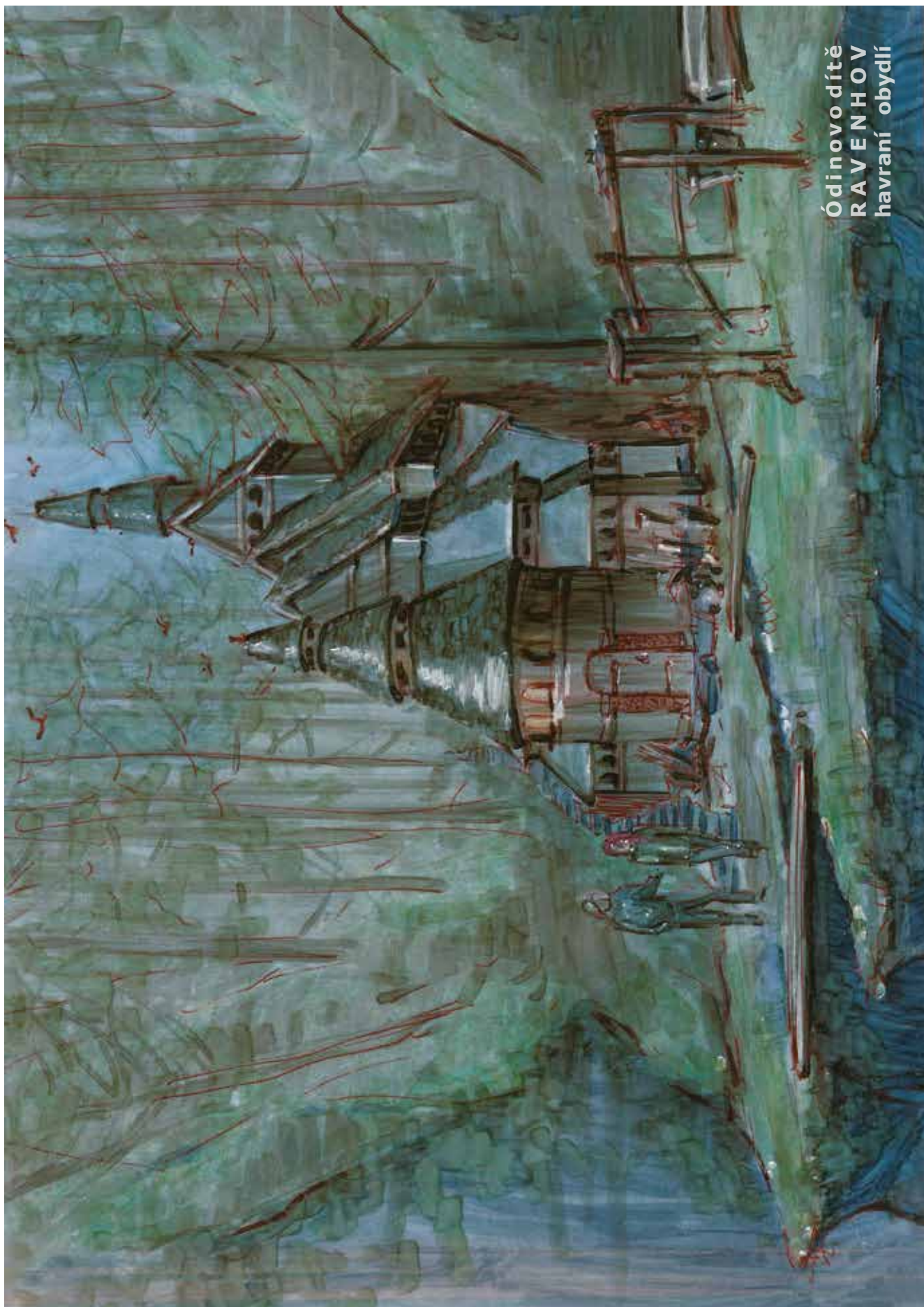
Ódinovo dítě
RAVENHOV
velká síň



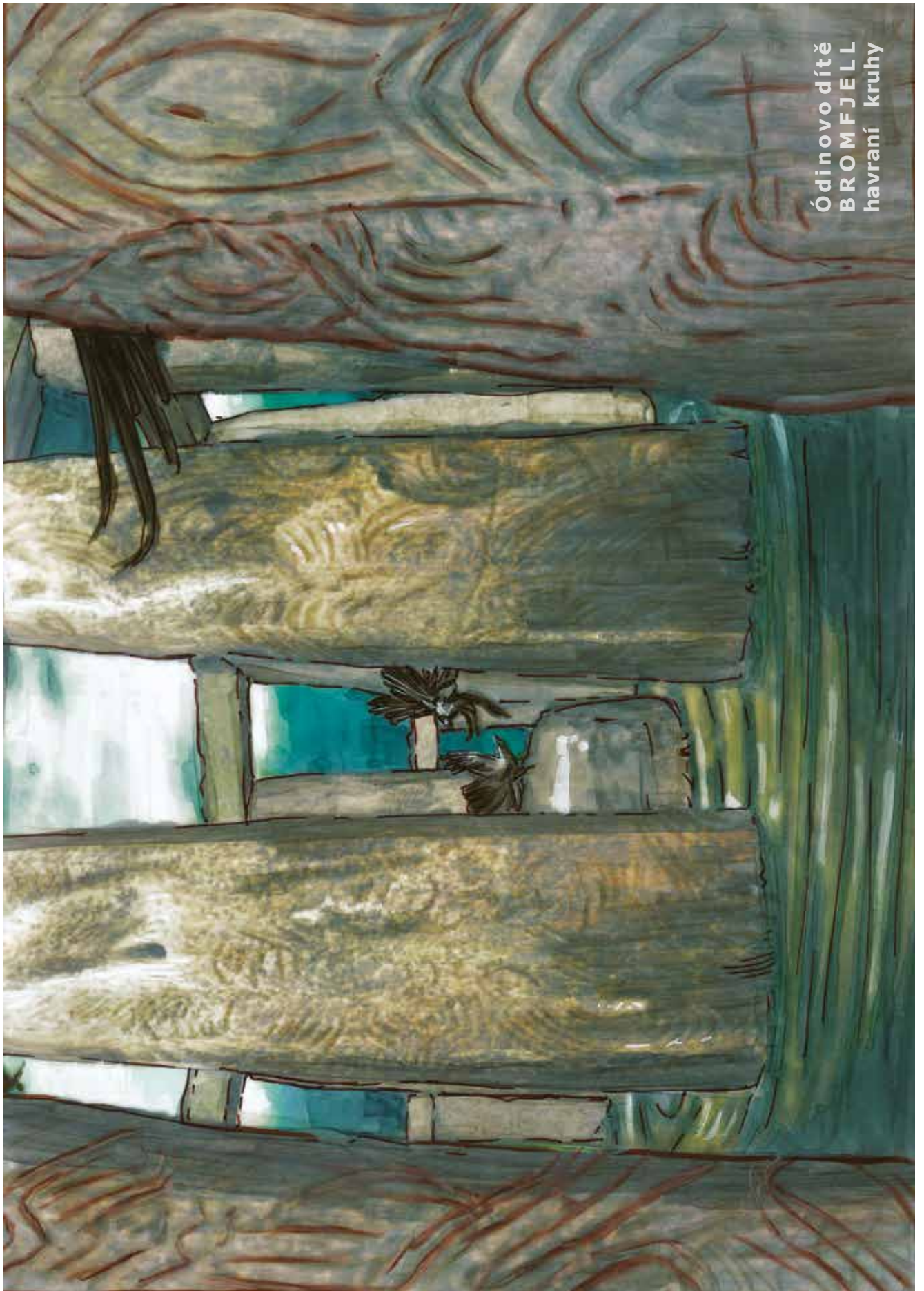
Ódinovo dítě
RAVENHOV
eirikova ložnice



Ódinovo dítě
RAVENHOV
skalní svatyně



Ódinovo dítě
RAVENHOV
havraní obydlí



Ódinovo dítě
BROMFJELL
havraní kruhy



Ódinovo dítě
BLIND BÓL
tábor kolkaggy



Ódinovo dítě
MANNFALLA
& EISVALDER



Ódinovo dítě
MANNFALLA
lindriho čajovna



Ó d i n o v o d í t ě
M A N F A L L A
d a m a y a n t i n h o s t i n e c



Ódinovo dítě
MANNFALLA
bílá zed'



Ódinovo dítě
EISVALDER
knihovna



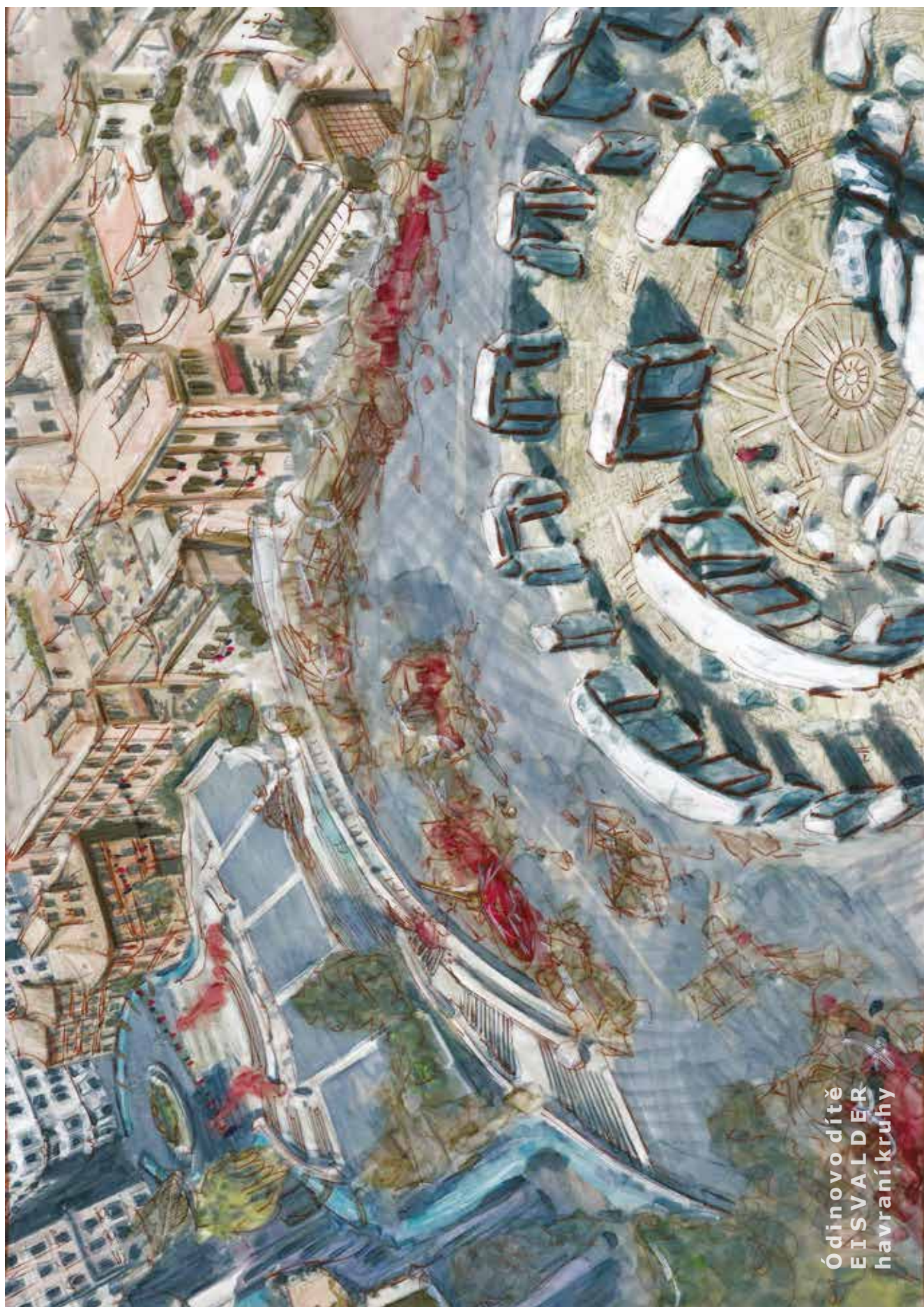
Ódinovo dítě
EISVALDER
matčin prs



Ódinovo dítě
EISVALDER
rytířský sál



Ódinovo dítě
EISVALDER
sál rady



Ódinovo dítě
EISVALDER
havraní kruhy

4. Scénosled

Obr.	Str.	Lokace	EXT/INT, Denní doba	Postavy	Popis	Hrací rekvizity
PROLOG, Flashback - THORRALD						
1	9	Thorraldův dům	INT, Noc	Thorrald, Hírka - novorozeně	jiný, než ve kterém pak žije s Hirkou; v lese, dřevěný, žije zde sám, velký stůl, korbele, bílky, maslo... obří kožešiny, krb s ohněm, závora na dveřích	obří kožešina, nůž, korbel, lahvička s uspávacím
2	11	Thorraldův dům	EXT, Noc	Thorrald, Hírka - novorozeně	sněžná vánice; pak se dívá do dávký na město - Ulfveim	
RIME SE VRÁTIL, současnost - HIRKA						
3	12	Propast Aildjup	EXT, Den	Hírka, Vette, Kolgrim a ostatní	propastí protéká klukátá a kamenitá řeka Pádivá; přes propast je starý smrk (místy bez kůry), jehož větve tvoří "kostru", je to spíše cesta pro veverka než pro lidi; Hírka se na něj vydá zachránit Veteheho (ten drží dřevěného koníčka); ostatní jsou na okraji lesa a vysmívají se jim	dřevěný koník (hračka)
4	14	Propast Aildjup	EXT, Den	Hírka, Rime, Vette, Kolgrim a ostatní	kvůli Veteheho nemotornosti (upustí koníka), se smrk zřílí (drží pouze za kořeny); Hírka sáhne Veteheho zachránit, sama zůstane viset na kraji (hlina a kamínky ve vlasech), nebezpečná situace; Rime vlákn Hírku zachrání; následně odřiznou kořeny a smrk se zřílí celý; Hírka zde zapomene košík s nasbíranými bylinami; Hírka si poraní ruku	kapesní nůž (Hírky)
5	19	Pěšina ke srubu	EXT, Den	Hírka	Hírka od propasti běží domů prašnou a kamenitou cestou; vždy, když spatří dům (dřevěný srub s oknicemi), tak ji zamrazí; dům je vysoko nad mořem (može je čítit ve vzduchu) a velmi vzdálen vesnici (ELVEROA); obemknut skalami; lidmi je přezdívan "CHATRČ" - jednou ho zapálili - neshofel, ale z V str. je celý černý; je to vlákn její a Thorraldův domov	
6	20	Srub	INT, Den	Hírka	místnost je prázdná (vyklizená); podél stěny krabice a džbány; vlechny byliny z polce zmizely; jedna truhla otevřená - plná věcí, které do ní otec jen tak smetl z polce	truhla (sloužil i jako lavice) plná bylin, masla, odvarů, amuletů
7	21	Srub	EXT, Den	Hírka, Thorrald	za domem; zelená tráva, otec (na kolečkovém křesle) sekrabává nářer vozu; Hírka se založenými rukama na hruď stojí před otcem, pod kterým se hromadí červené pílny (jako podzimní list)	rezavý ryč, červeně nařfžený ryč, kolečkové křeslo
8	22	Břízy, Hírky tajné místo	EXT, Den	Hírka	Někde za srubem, ale od srubu tam nedohlédneme, pouze doslechneme; okraj skalní římsy; tři břízy - na tu nejvyšší vyřhlala; sedláka a držela se kmene; přemýšlela	
CVIČITELKA HAVRANU - RIME						
9	24	Pěšina k Havranímu obydlí	EXT, Den	Rime, Vette	pěšina plná kofenů a hrbolů; tmavě zelený vřes zalitý sluncem	
10	25	Havraní obydlí	EXT, Den	Rime, Vette, Ramoja	pěšina je následována mechovou plání, které stíni rozložité koruny dubů; zde začíná obydlí, které splyvá s lesem; obydlí se podobá věžboce ze vztyčených klad, opírající se o silné kmety - jako pilife podepíraly spílenec větví, který byl téměř nad celou plání; větve - listi se zelenalo, proto jsme si až po chvíli všiml jejich odstě - je to velká kruhová ohrada - havraní obydlí (tato obydlí byla ve všech 11 YMSLANDSKÝCH ŘÍŠÍCH, někde i vícekrát); havrani - k dozrívání pošly; černé stíny havranů se neustále přeusouvají, krákní, přichází k nim ladně Ramoja s kybíkem od krve	kybík od havraní krve
11	27	Havraní obydlí	INT, Den	Rime, Vette (v komoře), Ramoja	doutnající ohnětí; nad ním se vaří voda, stíněná místnost oddělená od zadní malé komůrky rybářskou sítí, kde je také stropní poklop; v místnosti stropní poklop (pro havraní) - > proniká sem sluneční světlo; po žebříku se vcházelo do patra, kde byly složy papírů v polcích - rozřfzené podle velikosti a váhy; dole byly stojany s rozmazanými pouzdry na dopisy; úzký pracovní stůl ze zeleného skla s dopisy, které havran zobáčkem třídil do různých polček; Rime seděl u stolu u okna (havran k němu pak popořel a chtěl přimknout, šehož se mu nedostala - začal Rimeho cupovat rukáv - Ramoja ho vyřhlala směrem ke stropnímu otvoru); baví se s Ramojou o Rimeho budoucnosti - nepřijemné; na lavici u ohnětí jsou 2 mrtví králci	kybík od havraní krve; hrnec s vodou, kamenné kalíšky
ODINOVO DÍTĚ - HIRKA						
12	34	Břízy, Hírky tajné místo	EXT, Západ slunce	Hírka	Sedí v koruně břízy a dívá se směrem na Elverou; slunce zapadá, barvy blednou, dmové střechy domů splyvají s okolní krajinou, stále má zraněnou ruku	
13	36	Břízy, Hírky tajné místo	EXT, Západ slunce	Hírka, Thorrald	Thorrald pokáči břízy, Hírka seskočí a jdou směrem ke srubu	sekera
14	37	Srub	INT, Večer	Hírka, Thorrald	Hírka sedí a sklízí ze stolu zbytky po drocných bylinách; zdá se jí to tu stíněnější, než když jindy; otec jí dá misku s rybí polévkou a ošetřuje jí ruku masla; Hírka hltavě jí; vzduch houstne; zatímco jí popře říká pravdu o tom, že není její otec a kde k ní přišel	rybí polévka v misce
Flashback						
15	38	Cesta ke kamennému kruhu v Sigdskau	EXT, NOC	Thorrald, Olve (opál)	Olve je pověřen Radou, aby zkontroloval kamenné kruhy, protože tu noc se tyto staré brány podle zařkávau kamene otevřely a některými do Ymslandy něco přišlo; poprosil Thorralda, aby vzal vlá a dovezl ho tam; sněžná bouře	
16	39	Kamenné kruhy v Sigdskau	EXT, NOC	Thorrald, Olve, Hírka - novorozenec	Olve oplyl padá na zem - Thorrald to jde zkontrolovat a ve vánici zahlédne dítě zabalené do bílé deky (splyvá se sněhem, vidí jen hlavičku)	
Současnost						
17	40	Srub	INT, Večer	Hírka, Thorrald	Thorrald dává vypráví, přikládá do krbu a říká, že byl nucen udělat jí na místě, kde bývá ocas - jizvy jako od víka; Hírka si prsty nevěřloně a vyděšeně sahá na jizvy	polínka
18	42	Cesta ze srubu (směr k břízám a Aildjupu)	EXT, NOC	Hírka	Vyběhne ze dveří, běží čím dál rychleji přes břízy k aildjupu, je tma	
19	42	Propast Aildjup	EXT, NOC	Hírka	Zakopne a spadne, leží a je zničená, rozbrečl se, sklíčená, po tom si trošku dodá kuráž; všimne si košíku, který tu předtím nechala; přiletí k ní havran a začne žrát něco z košíku; Hírka usne	
PRÁZDNÝ STOLEC - URD						
20	45	Cesta na smuteční obřad Spruna	EXT, DEN	Urd, procesi	Procesi doprovází Urd na vyvýšenou plošinu, kde je Rada shromážděna. Dopravuje jí bubny.	
21	45	Smuteční obřad Spruna	EXT, DEN	Urd, Rada (11 členů), procesi	Urd stojí na vyvýšené plošině před 11 členy Rady, za ním je "osla" Mannfala - bezblesný dav zkrocený horkem a smutkem (ze smrti Urda); Nosička havrana byla blízko Urda (téměř se jí mohl dotknout); Bubny se ztlily - Vyvýšená plošina mezi skalami. Za shromážděním (za Urdem) je nejspíše obydlí havranů - rozletí se dveře a havraní vzlětnou - nebo černá - krouží klidně kolem skal. Nosička havrana ukáže znamení Vidoucího a vysype na zem kusy masa (a krve) Urda, které postupně havraní sežerou. Havraní jsou zavoláni zpět, na skále zůstává jen tmavá skvrna od krve, pod kterou jsou vidět fleky od zaschlé hnědé krve stovek generací členů Rady.	dřevěný kbelík od krve s kusy masa

22	47	Smuteční obřad Spruna	EXT. DEN	Urd, Rada (11 členů), procesí	Členové Rady vyjadřují postupně soustrast Urdovi nad smrtí Spruna. Tyrme Jekense - Urd si ho získá na svou stranu, stejně jako Miane z rodu Felú, která byla do Spruna zamlovaná - ta pak položí Urdovu ruku na své čelo, kde má, jako každý člen Rady, znamení Vidouchio		
HÁDANKA - RIME							
23	48	Les	EXT. NOC	Rime, Hirka	Noční les je prozářen jen minimem světla z měsíčního srpku. Těsně vedle hlavy Rimeho prolehl havran - Rime naznačí znamení Vidouchio. Větvičky se hýbaly mírným větříkem. Rime spatřil cosi ležet nehybně v mechu, přijde blíž a rozpozná Hirku. Hirka byla od hlavy, rudé vlasy, obnošený dřevný ševr a kalhoty s dírou na kolenní - oděné koleno. Rime popadl košík a Hirku do náruče a nesl ji domů, ona spala		
24	51	Cesta ke srubu	EXT. NOC	Rime, Hirka, Thorald	Rime (stále nesoucí spící Hirku) potká Thoralda, jak se třmácí na kol. křesle. Thoraldovi se úleví, že Hirce nic není. Jdou míčky ke srubu (Hirka pořad spí).		
25	52	Srub	INT. NOC	Rime, Hirka, Thorald	Místnost je vyklizená (jako obr. 6 a 14). Thorald ukáže Rime, aby uložil Hirku do postranní, ještě menší místničky - Hirky pokoj. Náherná postel - vyřezávané čelo - rozkvetlá louka - od středu ke krajům se rozpinají ptáč křídla. Rime položí košík na podlahu a Hirku uložil. Thorald jí rozvázal boty a přikryl ji. Thorald s Rime se krátce a s odstupem baví.		
26	54	Srub	EXT. NOC	Rime	Stojí před srubem a dívá se z římsy (skalini) dolů, na stěže je havran. Přemýšlí nad tím, co za sebou nechává - Hirku. Znovu naznačí znamení Vidouchio. Kousek dál překročil pokácenou břízu a šel domů.		
SOUBOJ - HIRKA							
27	56	Srub - Hirky pokoj	INT. Časně RÁNO	Hirka	Prubudil jí křik racků za odlivu, rozrazil okenice, místo okna díra ve zdi (bez zasklení, ve vesnici měl malovaná skla, nebo sklo, co zkrusovalo obraz - ně tak kvalitní, jako máme teď). Vzpomíná na to, co se včera dozvěděla - její otec není její otec, nepochází z Yrnova plemene. Ruku má obvázanou, noční košile se jí přes noc přetočila.		
28	57	Srub	INT. Časně RÁNO	Hirka, Thorald	Thorald sedí na židli a drtí v hmoždíři heřmánky. Oheň v ohništi. Na stole chaos-krabice, džbánky, rostliny, maslo. Hirka si bere své oblečení, které viselo na stropním trámu, aby uschlo. Oblékne se. Ukrojí si kus kozího sýra. Thorald jí říká, co má jak prodávat a klade jí na srdce, aby si za vše vzala peníze a nedávala produkty jen za dobré slovo. Bere si košík s masletmi a bylinkami, vše má popsané - co je co a pro koho. Do kapsy si dala vařené vejčiko a vyzatla.	koží sýr, vařené vejce, hmoždíř, košík s bylinkami a masletmi	
29	58	Cesta do vesnice - Pádivá, Dřevařský most	EXT. RÁNO	Hirka, Syja	Klekně si nad řekou a pozoruje se v odraze, má rozčepřené vlasy. Hirka popadne košík, Syja ji chytne za ševr, stojí na dřevařském mostě. Syja Hirku popadne a vleče ji pryč. [1]	vařené vejce v kapse, košík s bylinkami a masletmi	
30	59	Cesta na vyvolávání dnů Obřadu	EXT. RÁNO	Hirka, Syja, pak lidé v ulicích	Cestou na setkání jí vypráví o přejezdu Rimeho a o zlomeném vazu Auduna Brinnvága (skodský jat, přítel Ravnhovu) a o klepech, že za jeho smrt můžou stíny - bojovníci, které nikdo nevidí a kteří nikdy nezemřou. Ulice se plní, byly lemovány nízkými kamennými domky, přiléhajícími k sobě - k bydlení i jako krámký.	vařené vejce v kapse, košík s bylinkami a masletmi	
31	60	Prostranství před svatyní	EXT. RÁNO	Hirka, Syja, Syjiny rodiče, Ilume, Ramoja s havranem na rameni, strážci, dav	Vyvolávání dnů Obřadu před ranní ceremonií. Prostranství před svatyní Vidouchio je pokryto kameny. Rušno, někteří prodejci stěhovali své stánky, aby uvolnili místo. Prostranství prochází Syjiny rodiče spolu s Ilume a Ramojou, které jsou obklopeny doprovodem, každý před Ilume uhybá z cesty. Šli směrem na schodiště před chrámem Vidouchio. Syja šla za rodiči. Hirka stála uprostřed božského davu. Ilume stojí uprostřed schodiště a Ramoja kousek za ní, obě obklopené tělesnými strážci. Ramoja ceremoniálně pozvedne Havrana, který přinesl dopis z Mannfaly, dopis předá Ilume - ta světek čte. Hirka je vyděšená - bude tu ještě vůbec po Obřadu? Dav při čtení Ilume jása s rukama nad hlavou. Ilume pozvedne ruku - uťel dav. Dav souhlasně křičí ruce na prsou do posvátného znamení (havrana). Obřad se o měsíc posunul - bude už za měsíc (měl být za dva) - což má být uprostřed období sklizně (měsíc: Hejmana) - to se ídem moc nelíbilo. [2]	vařené vejce v kapse, košík s bylinkami a masletmi, světek	
32	62	Úzká ulička vedle prostranství	EXT. RÁNO	Hirka, Kolgrim a jeho parta, Rime	Hirka se sem schovala za stánky s kůžemi. Slyší smích Kolgrima a jeho party. Položí košík ke stěně a automaticky jde našvaně za ním (sromat účty). Kolgrim s ostatními sedí na zemi a tajně žvýkají rudokofen. Kolgrim se po spatření Hirky zvedne. Ona mu vynadává, že mohl Věbeho zabít. On se jí vysmívá, že nemá coas. Kolgrim napadne Hirku, začnou se na zemi prát - Kolgrim chytne kámen. Ostatní příběhovou a povzbuzují je. Někdo (Hlosnian) promění kámen na stěrk. Rime popadne Kolgrima a vynadá mu. Opodál je kameník Hlosnian a objevil se i Syja s matkou Kasou, která se snaží vličit se Rime - oslovuje ho tluem, ale Rime si jí nevšímá a podává Hirce ruku, aby jí zvedl ze země.	vařené vejce v kapse, košík s bylinkami a masletmi, rudokofen, kámen	
ILUME - RIME							
33	67	Úzká ulička vedle prostranství, schodiště před svatyní	EXT. RÁNO	Rime, Ilume	Hirka utekla. Rime zastaví strážce - aby neběželi za Hirku a pohledem hledá Hlosniana, ten však mizí (kdyby viděla Ilume, že přimknul a zmizel kámen, bylo by zle). Ilume stojí na schodišti a pohledem probouzí Rimeho. Ilume mizí v postranních zlatých dveřích do svatyně. Rime prochází prostranství (vlíchni mu uhybají a špitají si s údivem nad jeho oděvem - stal se bojovníkem) [3]		
34	68	Svatyně Vidouchio	INT. DOPOLE DNE	Rime, Ilume, Ramoja s havranem na rameni, Augur	Rime vchází také zlatými postranními dveřmi. Uvnitř bylo temněji a chladněji, olejové lampy na stěže vzplály. Prošel klenutou chodbou, odkud bylo vidět do menší postranní místnosti, kde se Ilume bavila s Ramojou (rozrušený hlas). Ramoja podá Ilume srolovaný dopis (má na rameni havrana). Baví se o prázdném stolci a o tom, že je Ilume proti nástupu Urd. Rime vystoupí ze stínu, ženy se přestanou bavit. Ramoja ihned odchází (šperky jí onkají). [4]	srolovaný dopis	
35	68	Svatyně Vidouchio	INT. DOPOLE DNE	Rime, Ilume, Augur	Ilume sličdně na Rimeho, přestože byla o hlavu menší než on. Za ní se rozpínala obrovská křídla havrana (černý kámen) - křídla Vidouchio - ovjela kazatelnu a vytvářela posvátný prostor pro augura, mluvího k přítomným - dlo Hlosniana, jako tahy štěnce do černého kamene. Pták měl pootvřený zobák, jako by zkameněl při krákaní, oči byly tak naloštěné, že se v nich postavy odrážely, byly přetožené a zdeformované. Ilume vyčítala Rime, v kým se stýká. Přerušil je rozřesený Augur (na šedé sutaně měl na hrudi překřídlené ruce ve znamení Vidouchio). Ilume ho vyhodila. Kamenná podlaha i stěry. Ilume mu vyčítá, že zradil ji a Vidouchio, mluví plisným mocným hlasem. "Měl ses stát nemiadším a nemocnějším držitelem stolce za tisíc let." Navrhne jí, aby lid volil své vůdce sám, ona ho udeří a on se ani nehne. Augur znovu ze stínu zašepká, že lid čeká na ceremonii, Ilume odvětlí, ať otevře bránu. [5]		
36	69	Svatyně Vidouchio - ceremonie	INT. DOPOLE DNE	Rime, Ilume, Augur, Glimmerasen, lid	Lidé si začínají sedat na dřevěné lavice před kazatelnu. Ilume si sedne na tu nejbliže kazatelně a Rime vedle ní - mají obléče naložené k davu. Ilume řekne Rime, že půjde na večer ke Glimmerasenovým - až Ilume opuslí Elverou, budou zastupovat jejich zájmy na severu. Na přední lavici sedí celý Glimmerasen a Kasa se Syjou jim pohledem podíízaly.		
ZARÍKÁVAČ KAMENE - HIRKA							
37	73	Vršek za plivnicí	EXT. DOPOLE DNE	Hirka	Hirka se zde zastavila, aby popadla dech. Rozhodla se vydat za Hlosnianem. Sešla z kopce, přešla po mostě přes Pádivou a vydala se za Hlosnianem domu na severní úbočí.	košík s bylinkami	

38	73	Hiosnianovo bydleni	EXT. DOPOLE DNE	Hirka	Kamenné stavení, které bylo na spadnutí (jako by stálo jen sílou Hiosnianovy vůle), dříve sloužilo jako hostinec (bylo zde mnoho pokojů), ale nyní zde žije sám. Pěšina vytlápaná ve vysoké trávě vedla až ke dveřím, na rohu visel zrezivělý vývěsní štít, ale samotná ceďule se jménem vesnice zmizela už dávno. Do vzduchu se vzněsil havran a zmizel za domem. Dveře byly pootevřené.	kočík s bylinkami	
39	74	Hiosnianovo bydleni	INT. DOPOLE DNE	Hirka	Hirka proklouzla pootevřenými dveřmi. Byla zde tma. Okna byla zakrytá prkny, protože vitráže odkoupil Glimmerasenštil. Put. Dva stoly. Žádné židle. Ve vedlejší místnosti slyšela Hiosniana, jak něco brouší. Byly tam v kamenných stěnách dva velké kulaté otvory, jímž na podlahu dopadalo sluneční světlo. Byla to Hiosnianova dílna. Seděl uprostřed- zády ke dveřím - byl pohloučen do práce - pilníkem opracovával kamennou figurku ženy. Místnost bývala hřebčínem, byla rozdělena na jednotlivá stání. Na hřebčiku visely oloupané rukavice bez prstů (ty měl na práci v zemi). Sochy a kameny byly vyrované v koutech. Velká i malá mistrovská díla, pohozená jako polínka. Některá rozbitá, jiná nedodělaná. Vše pokryto bílým prachem. Většinou to byly stromy. Větve s listky vypadaly opravdu živě, přestože byly bílé. Bílý prach poletoval v paprscích slunce -> vše bílé, pouze Hiosnian byl ve světle červeném rouchu. Přistoupila k němu a dala mu olej v hnědé malé lahvičce. Náhle se figuroe, na které Hiosnian pracoval, odlomil ocas -> dál ho Hirce radostně do košíku (Hirka poznala dřív, než se to stalo, že se ocas odlomí). Začne se chovat podivinsky, jak bláznivý umělec, Hirka pomalu odchází, on už pracuje na novém kusu kamene.	kočík s bylinkami, pilník, kamenná figurka, hnědá malá lahvička s olejem	
INSRINGIN - URD							
40	78	Balkón, Eisvalder	EXT., deštivé mraky	Urd, Slabba	Balkón (s bohatě zdobenými oblouky) je vysoko nad Eisvaldrem. Urd přechází sem a tam a čeká na usnesení Rady, jestli bude její součástí. Vždy vzhledně ke kamennému (nejstaršímu) mostku - Asebriggi - vede do síně Rady, která se nacházela v rudé kopuli na protější straně. Zdoben reliéfy havranů a draků - takřka vyhlazené počasím a větrem. Vlávoité sloupy podíraly střechu mostu (půlkruhová), která odolávala větřům. Slabba mu oznamuje, že zachvilku přijede Ilume. Slabba sedí na sídlové lavici a celý přes ní přetéká (je obzvláště upocený - otlá se kapesníkem). Obřím lžkými dveřmi na protější straně mostu vyběhá drobná postava - Eir-madra bez své hole a havrana. Zavolala Urd a řekla: "Vítej v Insringinu" - stal se členem Rady. Tekly mu slzy po tváři, nevinná za sebou Slabba, který mu blahopřál a vykročil přes most. [6]	kapesník	
LOVCI ŠTĚSTÍ - RIME							
41	83	Glimmerasen - večeře, jídelna	INT., večer	Rime, Kaisa, Vidar, Syja	Rime byl pozván na večeři, ale šlo pouze o přiblížení se moci ze strany Kaisi. Kaisa mu pochlebovala a vyzvíдалa. Syja předstírala skromnost. Vidar mlčel. Kaisa ho nepustila ke slovu. Jídlo vychladlo (ujedli jen kousek, protože se pořad mluvílo). Rime byl otrávený, ale nedal to na sobě znát. Obrazy na stěnách. Honosné vybavení, jízni stěna - podlouhý andakarský koberec s Vidoucím s rozpraženými křídly. Spousta dekorativních předmětů, která však v jídelně neměla co dělat - jakoby Kaisa naplnila místnost vším cenným. To, co se nevešlo do pokoje pověšila sobě a Syje na krk. Když se Rime odebral pryč, Syja ho vehementně chtěla doprovodit.	večeře, lžný kapesník	
42	86	Cesta za Glimmerasen - Umřicova tůň	EXT., večer, západ slunce	Rime, Syja	Chladný vzduch, zbytky svitu slunce, které bylo schované za vrcholky hor. Zamířili dolů k Umřicově tůni - nejkratší cesta k Rimemu. Tůň připomínala nekřídlené a černé oko lesa, na východě se tyčily skály, kousek dál byla slyšet Pádiva. Syja mu řekla, že když jí pomůže, aby jí při Obřadu vybral (aby sloužila Radě), tak mu dá sebe. Vzala jeho ruku a položila si ji na hrdlo a pak na prso. On se stáhl a okřikl ji, že je mladá a hloupá. Nechal ji tam a odešel.		
PORÁŽKA - HIRKA							
43	89	Cesta dolu ze srubu k Pádive	EXT., asi dopoledne	Hirka	Slunce zahaleno deštivými mraky, které pluly po nebi nad Elverou. Přemýšlil nad věceřmi věčerní hádkou s otcem - ona nechtěla opustit Elverou. Napadne ji, že by ji mohl užt přimknout Rime (narozdí od otce, který není silný přimkykač).		
44	90	Sídlo An-Eiderinů	EXT., asi dopoledne	Hirka, Ilume	Došla před dům Ilume. K domu se šlo jako starých javorů. Dům - impozantní a velkolepý jako hrad. Ve větším počasí se budova zdála být skoro černá. Měl kruhovou věž (jako jediný v Elveroe) na západní straně, která zabírala takřka třetinu rozlohy celého domu, s okny s barevnými vitrážemi. Prošla kolem stáji a dvou obrovských vozů se šesti koly a s koženou střihkou, oba z části naloženy bednami a pytlí (stěhování začalo). Před domem stály další truhly a rozložený dřevěný nábytek a velké čré zrcadlo, větší než ona (Hirka se lekla vlastního odrazu, dřív znala jen malá, a ne tak kvalitní zrcátka). Za sebou najednou spatřil Ilume, vyděšené instinktivně podstoupil a nechtlé do ní vrazil. Hirka se uklonila a zeptala se na Rimeho. Ilume jí odbyla s tím, že je někde venku a má plně práce s přípravami na cestu. Hirka odchází. [7]		
45	93	Vrcholek Vargtindu	EXT., asi dopoledne	Hirka, Rime	U Pádive jí napadlo, že Rime bude na vrcholu Vargtindu. Vyšla se tam pěšinou po schůdné straně. Na vrcholu nádherný travnatý dolík obklopený skalnatými "špičáky" jako tlama, je zde ruina hradu. Bledá obloha téměř splyvá s Rimem. Rime je voeklu odtažitá a odbyde ji. Hirka lituje, že tam šla, ale je její jedinou nadějí. Část hovoru je k ní zády. Když Hirka řekne, že si myslí, že její šlá nebude stačit při Obřadu, otočí se podrážběně zpět a řekne, že to zajisté stačit bude. Myslel si, že chce, aby jí vybral. Vmčte jí do obličje, že je jako ostatní, kteří ho o to žádají a dá se na cestu. Vyřikne za ním ještě, že chce naučit přimknout, ale on jí odvětl, že to umí každý a že nemá čas. Hirka několikrát zamrkala a podívala se na nebe, aby potlačila slzy. Nebe potemnělo, zalesochla havran, stála tam a čekala, než na ni dopadnou první kapky.		
TAJNOSTI - URD							
46	98	Knihovna Eisvalderu	INT., večer	Urd, Eir	Eir už půl dne provází Urd (s čerstvě vypáleným znamením nad nosem) po archvech, zahradách, muzeích, školách, sálech a až nakonec ho vezme do knihovny, kam on chce nejvíc. Řekne mu, že je po delší době takto mladým (mladší 40 zim) členem Rady a zároveň s nejtešnějším hlasováním a že ona hlasovala proti, ale že doufá, že se spletla. Poté dojdou k balkónu a po mostě do dalších věží. [8]		
47	101	Temný sál - zkouška	INT., večer	Urd, Eir, ostatní členové Rady	Nakonec otevřela Eir dveře do jedné z věží - vstoupili do tmavého sálu, kde seděli ostatní členové Rady. Všichni měli kápi přetažené přes hlavu, jako při nějakém obřadu. Eir ho poslala ke stolu uprostřed místnosti s obyčejnou dřevěnou ždíli s tenkým žebrovaním na opěradle (spíš pro služebnictvo). Urd se posadil, nad ním visela padací mlž z černého sopečného skla, hustě posetá špicemi, které odrážely světlo z olejových lamp. Byla to jakási zkouška, jestli dokáže chránit obyvatele říše před nebezpečnými pravdami... (V minulosti neobstáli jen dva, kteří přišli o rozum).		
48	102	Cesta za Eisvaldu Mannfallou	EXT., večer, dešť	Urd	Potemněle nebe ronilo slzy. Urd (cestou od Rady- dozvětl se "nebezpečné pravdy", které mimo kruh nikdo nezná) se zastavil na jednom z mostů, aby vše rozdýchal. Byl celý promáčený, rána ho páčila, bylo mu zle, opíral se o zábradlí vysoko nad prázdnými ulicemi. Pak pokračoval v cestě, přecházel náměstí Vidouchoho, které je před Obřadem plně darů a květin. Někdo jako dar popisoval modlitebni praporky nebo feminky, jiné rly do kamene přání štěstí. Procházel jednou z bran ve Zdi. Přetáhne si kápi, aby nepozorovaně prošel branou se strážem. Čím víc na východ šel, tím víc omšele ulice působily. Všude bezdomovci, opilci, lidé jdoucí na Obřad, kteří nemají peníze na ubytování. Urd oslovila jedna lehká děva. Úzkými uličkami směřoval do cíle.		

49	104	Damayantin hostinec	INT., noc	Urd	Sešel po schodech dovnitř, bylo zde narváno, teplo a nasládlý kouř. Všichni pili a pozorovali dvě dívky, tančující na pódiu na svůdné rytmy harf a bubnů. Urd přešel místnost a vystoupal po schodech vedle pódiu k červeným dveřím. Vešel dovnitř. Damayanti k němu seděla otočená odhalenými zády. Jejich pohledy se střetly v zrcadle. Urd máchl rukou závěsem z černých perel a dvě jiné dívky se rychle vypařily. Místnost plná hutných nasládlých a kořeněných vůní, olejové lampy. Posadil se k ohništi do prostorné židle. Damayanti si ležela na bok na sametovou postel před Urd a kulatým polštářem pod rukou. Odhalil jí své čerstvé znamení a ona se začala smát, to ho dopálo, ale byl na ni závislý. Položil na stůl peníze a ona vydala z dřevěné skříně na zámek malou stříbrnou lahvičku, připomínající hrot šípů. Urd vložil lahvičku do koženého váčku a místo ní zde nechal jednu prázdnou. Damayanti si jí ani peněz nevšímala a znovu si ležela. Řekla mu, ať si dáva pozor, že nikdo by Sílu nezvojnásobil přes noc. On si vzpomněl na Ódinovo dítě, ale ukádnil se, že rituál nevyšle-ditě buď pozlely kamenné kruhy nebo v zemi umřelo. Můž je vyrulit oznámením, že je Damayanti na řadě. Urd odešel, na ulici ho zastavila ta samá dívka jako předtím. Urd jí zatáhl prýč (asi ji zabil). [9]	mělec s peněží, kožený váček s prázdnou lahvičkou, plná lahvička
SLUŽBA - HIRKA						
50	109	Cesta k havranímu obydlí	INT., ráno, deštivo a chladno	Hirka	Cestou od srubu k obydlí vzpomínala, jak jí Ríme neprávem obvinil, že chce využít jeho moc, aby jí vybral při Obřadu. Cestou se k ní opět přidal tentýž havran jako minule - začala mu říkat Kuro, létal v předstihu ze stromu na strom a čekal, až ho Hirka opět dožene. Doufala, že udělá obsahem košíku Ramoje radost a ta jí pomůže s přípravou na Obřad. Cesta byla plná kazuň, ale než tam dorazila přestalo pršet. Kilkata oesbka ústla před pláň se stovkou havranů a věžovitým domem v korunách stromů. [10]	košík s koženým krytem (před deštěm)
51	111	Havraní obydlí - krmení	EXT. ráno, po dešti	Hirka, Ramoja, Vete	Než Hirka stihla zaklepat, Ramoja vyšla s kybíkem krvavého masa a feka, ať s ní jde nakrmit havrany. V předšince před mlží, která je oddělovala od zbytku havranů, stály na kůlech dva velcí havrani od deště ze zabezpečeným pouzdrý se vzkazy. Ramoja je vzala. Mluvila s nimi zvláštním jazykem a jednomu dovoila, aby jí ušedl na rameno. Pak vešly za mlž k ostatním, Ramoja jim nasypala žrádlo do žlábků a oni klidně jedly. Když vyšly z ohraďy, rozeběhly se Vete k nim a silně objal Hirku, která se poprvé lekla tělesného kontaktu s jinou osobou. Hirka mu dala figurku ženy od Hlosviana a Ramoje vzácnou sikořku, která byla z jejího rodného kraje. Seděly a popíjely čaj, když si Hirka uvědomila, že má Ramoja přeci jenom velmi blízko k Radě a chtěla vstát, ale Kuro jí zastavil macháním křídél - chtěl jí sednout na rameno. Ramoja vysvětlila, že občas divocí mladí havrani zřelouží po společnosti, ale aelíny obvykle rádi nemají - Hirka se lekne. Říká, že hovořit s havrany umí méně než deset lidí a ti opravdu doří nemuseli ani posílat dopisy, stačilo jim zprávu říct a havrani jí předaly dál. V lom přiletěl havran, Ramoja si přečte zprávu a sklácí se k zemi. Je bleďá, zaže, že to byla zpráva o jejím příteli, ale Hirka zahlédla znak Rady, Ramoja jde domů, ale ještě Híre fekne dvě slova havraní řeči a poradí jí, co s Kurem.	kybí s krvavým masem, dvě pouzdra s dopisy
LEŽ - HIRKA			KONEC LÉTA			
52	118	Vrchol Vartingu	EXT. večer, před západem slunce	Hirka, Ríme	Hirka (a Kuro) vystoupala na vrcholk Vartingu (bylo jí jasné, že sem Ríme chodí každý den, i když nevěděla proč). Ríme zde seděl na kameni s překlíženými nohama, jako by jí čekal. Řekla mu, že je zeměslépá, on jí to nevěřil, ale byl na ni hodný a snažil se vymyslet, jak by jí pomohl. Znovu si sedl s překlíženými nohama na kámen a Hirka naproti němu. Ríme: "Je lepší vztáhnout Sílu nahoru k sobě. Ne naopak. Nevnuč se Síle. Nech jí, aby tě prostoupila". Híre to nešlo, ale feka Rímemu, že Sílu cítí, jen neumí přimknout. On jí však nadržal, když jí řekl, že Síla bodá a že se možná jen bojí jí uchopit. Hirka souhlasila - Ríme si stouplul, čímž zastínil slunce tak, že Hirka viděla jen jeho siluetu. Ríme jí kontroval s tím, že Síla nebudá a odešel. Hirka hodila říinou proti stěně ruin hradu a zakřičela, že Sílu nechce, když jí odmítá. Kuro přiletěl a dal jí hlavu na stěho.	
ZEMĚSLÉPÁ - RIME						
53	123	Cesta z Vartingu dolů	EXT. večer, před západem slunce	Ríme	Ríme chodil na Varting prociřovat Sílu. Při cestě dolů seskočil ze skály o výšce 5 mužů a přimkl se k zemi. Když se obklopi Sílu, země jakoby ho při dopadu podepřela, vzduch zhoustl jako sirup. Ríme přemýšlel nad tím, že je Hirka zeměslépá, že mu řhala. Na chvilku ho zklamalo, že to nepoznal, když si byl tak blízko a když ho to k ní tak táho a někdy poznal její přítomnost i než přistál kamínek na okně.	
54	124	Sídlo An-Elderinů v Elveroi	EXT. večer, před z. slunce	Ríme	Obešel vesnici oklikou. Slunce stálo nízko na obloze a stromy na cestu vedoucí k domu vrhaly temné stíny.	
55	124	Sídlo An-Elderinů v Elveroi, chodba, kuchyň	INT. večer	Ríme, Oda	Vešel do potměšle chodby, kde olejová lampa na zemi osvětlovala Odu, která stála na stožice a utírala prach z obrazů. Oda se uklonila a usmála se na něj. Zamřil do kuchyně, kde ukusoval kraleč čerstvé upečeného chleba a pil jablčnou šťávu. přemýšlel nad možným rozhovorem s Ilme, se záměrem zjistit, jak je možné, že je někdo zeměslépý. [11]	utěrka na prach, chléb, jablčná šťáva
56	125	Sídlo An-Elderinů v Elveroi, Skritorium	INT. večer	Ríme, Ilme	Vydal se do skriptoria. Místnost zela prázdnotou - nábytek a koberec už mřily do sídla v Mannfalle. Stál tam jen osamocení psací stůl z tmavého dubového dřeva. Ilme se skláněla nad dopisem. Za ní pronikalo vřáží do místnosti sluneční světlo - obraz Vidoučho, který se jako havran vznášel nad něčím rozpraženými rukama. Na Ilmino roucho dopadaly hrubé odělnky a bušily tak zdání, že je oděly špinavý, ale bylo čistě bílé - tak to s Ilme a Radou chodilo - denně rozhodovali o ozích osudech a pak si umyli ruce a byli zase čistí. Ilme zaslechla Rímeho, odložila pero na bílý kostěný podnos, vzpřímila se na židli a zakobila si ruce. Její nenávisť se změnila po Rímeho návštěvě Glimmerasenu ve hostenost - měla něco za lubem. Ríme začal nenápadně vyzvídat, jak mocně uměla přimknout jeho matka (slaběji než Ríme). Obcházel místnost a rukou přejížděl po prázdných polních knihoven (prach byl ušřený). Ilme feka, že každý Obřad zkoušením čím dál méně cítí Sílu, že je možné, že se Síla vytratí úplně (viz. poznámka). Ríme jí oslovil babičko, ona vstala, srolovala papíry na stole a odvětila, že tak jí může říkat pouze až zašlují svých činů, vytáhne jí nůž ze zad, který jí tam vrazil a pozná, kde je jeho místo. On však odvětil, že toho, že slouží Vidoučimu nelituje. Ilme odešla. Ríme slyšel klepání a Odu, jak otevírá Ramoje a Vetienu, pak zvuky, jak jdou po schodech nahoru. Ramoja poprosila Rímeho, aby pohlídal Veteho a šla za Ilme. Ríme si vzpomněl na Hirku, když uviděl Veteho hračku: sošku bezocasé ženy - usmál se. [12]	dopis, pero, bílý kostěný podnos
DŮVĚRNÉ SDĚLENÍ - HIRKA						
57	130	Vrchol Vartingu	EXT. noc	Hirka	Slunce zapadlo a ochladilo se. Hirka tu stále seděla a přemýšlela, jestli jí Ríme už prozradil nebo teprve prozradí. Kuro kolem cupital a žadonil o pozornost, které se mu nedostalo, tak odletěl. Híre se zastesklo po životě bez vědění, kdo vlastně je. Otřela byla posetá hvězdami.	

67	149	Srub - Thorraldova smrt	INT., noc	Hirka, Thorrald	Místnost se zdála temnější než dřív, bylo jí chladno, ale táta už nepřijel. Nemohla tomu uvěřit. Všírala si čemých písmen na desce stolu: "Ravnho". Rukávem nápis smazala. Založila oheň. Přefléla k oči a vytáhla víči teplou přikrytku, kterou ho pořádně přikryla. Snažila se mu ruce šetrně zahřát. Uvědomila si znovu, že je mrtvý a jak je hloupá a že jí bolest už asi nikdy neopustí. Natáhla nádobu po kvodnu, kterým se otec otrávil, aby jí ulehčil útek, ta jí tou definitivností, že je opravdu mrtvý vykouzla na podlahu a roztrátila se. Smětla jí, vyplývala na útes a střepy vyhodila. Sesunula se do věsu.	víči kůže, červená nádoba
HAVRANUM - HIRKA						
68	152	Srub - Rozloučení s Thorraldem	INT., den	Hirka, Thorrald, Ramoja, Vetele, Nora, ostatní	Hirka vše vrátila na své místo - truhly, maslo, oleje, bylinky. Sem tam se tam zastavil někdo z Eheroy, jednak se rozloučit, ale hlavně ujistit, zda jim Hirka i dál bude nosit maslo. Nosil jí pivo a polévku. Přihla i Ramoja s Vetelem a Norou. Ramoja s Norou omylem hadřkem Thorralda, naolejovaly ho a kolem postele zapálily svíčky. Ramoja se soucinně dívala na Hirku.	piva, polévky, svíčky, hadřky, oleje
69	153	Srub - Přistánek	EXT., INT., noc	Hirka, Thorrald	Hirka se probudila obléčená, vyšla ven do chladné noci. Otevřela za srubem dveře od přistáčku, který táta používal jako dílnu. Spočíval v jednoduché černé košili na lněném plátně uprostřed místnosti na pracovním stole. Vzala nůž a po chvíli se přesvědčila, že sice tuhle vyvrhel, ale že její otec musí žít dál. Odřízla mu kus masa pod halenou, aby to někdo nepoznal. Maso zabalila do kusu víči kůže a zavřela za sebou.	nůž, maso ve víči kůži
70	154	Útes	EXT., noc	Hirka, Kuro	Na vrcholu útesu rozřezala maso na menší kousky. Zastiechla za sebou křídla. Kuro počkal, než ustoupila a pak si posloužil. Když dojezd, odlehl. Hirka na dlaně uctila kapky, plakala.	nůž, maso ve víči kůži
POHŘEB - HIRKA						
71	157	Černá soutěska	EXT., večernoc	Hirka, Rime, Ramoja, Vetele, ostatní	Tma halila Černou soutěsku, kterou kráčelo smuteční procesí s přilopajícími pochodněmi. Dřevěná nosítka s tělem Thorralda zabaleného v lněném plátnu neslo pět mužů. Hirka se držela vzadu sama. Šli velmi pomalu, podle monotónního bubnování za nimi. Opodál byla vidět hranice - kůly jako dva obrovské překlížené hřebeny vpletené do sebe, dole na zemi byly suché větvičky s hadry napuštěnými olejem. Doprospěď položil otec, dáv obestoupil hranici. Ramoja chytila Hirku za rameno a podala jí pochodeň. Díky oleji hranice rychle vzplála i navzdory dešti. Z poza ohně viděla obličje lidí z vesnice. Naproti zahledla Rimeho a když se na ní podíval se záruktem v očích, rozplácala se. Ramoja jí objala. Když oheň téměř dohořel, dáv v černém se pomalu trousil po písčité pryči. Hirka odešla s Ramojou a Vetelem jako poslední.	pochodeň
72	159	Hostina	INT., noc	Hirka, Rime, Ramoja, Vetele, Kaisa, Syja, ostatní	Bylo zde přepňeno. Rozlévalo se pivo, roznášel chléb se sušeným ovocem. Pláta zde stovka svíček. Kaisa mluví o Thorraldovi odklívě, i o Hiroe, ale to jí nevařilo, proto na ni převrhla korbel piva, které po Kaisu stékalo. Kaisa křídla, ale Hirka jí vmetla do obličje, že jí vyčelil zápal plic a postavil stáj, přeměň ochmul a že ona se na něj nikdy ani nepodívá. Všichni se na Kaisu dívali, tak se rozkřikla na Hirku, že je to spratek a že za jeho nešikovnost Gimmerasen nemůže. A že bude muset před jejím hněvem hodně daleko utikat (díky tomu Hiroe došlo, že Kaisa vše řekla Radě - ne Rime). Hirka se napřáhla, ale zarazil jí Rime, zpražil Kaisu a odvěkl Hirku ven.	korbel piva
73	161	Eheroy, postranní ulička	EXT., noc	Hirka, Rime	Hirka se mu snaží vykubnout a spadne. Rime jí zachytí objeme a přikrme. Hirku tím zklidní, ale spíš mu jde o to, aby věděla, že bude vše v pořádku. Chce po ní, ať mu slíbí, že bude tam, kde má (Obřad). Ona však ví, že tam nemůže, kvůli otci, kvůli Radě i kvůli Rimeho.	
KRESSA - URD						
74	163	Knihovna	INT.,	Urd, "pastýř"	Zavřel knihu prouče - prach se vznesl až všichni "pastýři" vzhledli. Na jednoho, který zrovna zasouval knihu do police, vyocelil zub - tak se stáhl do stínu. Byl navševný, nenahel zde, do hledal (o kamenných kruzích, temných sílech, přemknutí - jak ho provádějí i Slepí.). Sedl u stolu v patře, na stole měl štos rukopisů. Zasechl gong svolávající Radu. Dál se na cestu - spadlo několik knih, všiml si zajímavé kresby - vytřel jí. Směřoval do Sálu Rady.	knihy, svíčky
ŠPERK - RIME						
75	167	Sídlo An-Elderinó, Rimeho pokoj	INT., ráno	Rime	Rimeho pokoj je v patře a je téměř prázdný, až na truhly, ve kterých byl Rimeho majetek. Na místech, kde dřív stávaly knihovny, ležely vrstvy prachu. Otevírá první truhlu a hledá a v ní malou skříňku, najde jí až v druhé truhle na dně. Skříňka je potažená zeleným vybledlým hedvábím, na víku vyřito: Gesa (Rimeho matka). Uvnitř byl kus vyčíněné kůže omotaný kolem šperku - oválné mušle lemované stříbrem, které se místy ošouvalo. Zespodu mušle bylo vyřito R se sedmi značkami a H s osmi. Vytáhli kapsní nůž z kapsy a vyřil si osmou značku (za to, že jí vytáhli z Alldjupu). Povšiml si mušle na krk a schoval pod košili. Oběkl si černou kazajku a připevnil na ní meče.	truhly (obsah truhel viz poznámka), skříňka, šperk - mušle, kapsní nůž [15]
76	168	Sídlo An-Elderinó, vúz	EXT., ráno	Rime, Ilume, služebnictvo, kuchaři, léčitelé, komorní, vozkové, Nouček strážců	Venku byli všichni a všechno připraveno k odjezdu, čekalo se jen na Ilume. Rime si sedl do prvního z osmi vozů. Když vyšla Ilume z domu, Rime slezl a podal jí ruku. Vyšel se na dlouhou cestu do Mannfaly. (Ilume zde bude řešit Urd a hrozbu Slepých.) [16]	
VITĚZSTVÍ - URD						
77	170	Sál Rady	INT., den	11 členů řady (kromě Ilume), tři dívky - služebné	Světlo pronikající okny do kruhového sálu Rady se odráželo o klenutý strop. Členové Rady se usadili, kromě Ilume, která chyběla. Urd se snažil vypadat, že je součástí Rady ojakživa. Než den skončí, chce rozpoutat válku. Dvorní vstoupily tři dívky s džbány s vínem a podnosy s jablky, oříšky a koláčky, měly na oblečení ozdoby, které chrasťily. Když odešly, začaly se projednávat záležitosti Rady. Eir měla před sebou různé spisy. Urd využil příležitosti a snažil se prosadit tažení proti Ravnho. Hodil na stůl kresbu z knihovny - původní válečníci v sálu, ale bez všeho zřata a jídla, které je tam teď - všichni si jí prohlíželi, on obcházel stůl a hovořil.	džbány, tácy, jídlo, víno, poháry, spisy, pera, kresba
OHĚN - HIRKA						
78	182	Břizy, Hirky tajné místo	EXT., ráno	Hirka	Hirka seděla na pařezu, sledovala píšinu směrem ke Gardfelle, z velké části jí halily stromy a vyvýšeniny, hlavně směrem k Alldjupu. Byla osamělá. Schoulená. Bylo před deštěm. Potom uviděla vozy An-Elderinó.	
79	183	Srub	INT., ráno	Hirka	Pomalu si bačila víci do cestovního vaku, to, co se vešlo - čaje a bylinky přendala do kožených vaků a sáčků, suchary, kozí sýr, sklenici hrášku, marinovaný párek z losa visel z vaku otvorem ven. Osm stříbrných a pár měďáků.	ranec
80	184	Srub	INT., EXT., noc	Hirka	Počkala na noc. Rozřila všude v místnosti olej. Vzala z truhly na sezení štův meč a pomocí jeho čepele rozmetala po podlaze uhlíky. V mžiku oka vše vzplálo.	meč, nádoba s olejem
81	184	Cesta ze srubu do Alldjupu, vrchol hřebene	EXT., noc	Hirka	Chatrě hořela, stejně jako její táta. Plameny utvořily bíglující záři na noční obloze. Napadlo jí, jestli kvůli ní bude Rime truchlit, možná hodnu, den? Sevřela v dlaně víči zub. Přefléla most přes Alldjup a rozebíhala se do lesů k Ravnho.	víči zub, ranec [17]
EISVALDR - RIME						

82	186	Cesta Mannfallou ke zdi	EXT., noc	Ríme, Ilume, služebnictvo, kuchaf, léčitelé, komorní, vozkové, Nouček strážou, dva strážci u zdi, Mannfallané	Mannfallu zahálala noc, ale ve městě to žilo. Sjela se sem púčka světa, pío se ve hostincích, lidé spali na ulicích a v parcích. Ríme jel na koni, Ilume seděla v voze. Pokračovali po nábleží kolem nejchudších částí města - kamenné domky se krčily těsně u sebe, div nespady. U zdi je poklonou a oslovením pozdravil dva ospalé strážce. Pokračovali k domu.		
83	188	Spící drak	EXT., noc	Ríme, Ilume, průvod	Ríme se prohnal ovocným sadem k domu, ale snažil se, aby příliš nepoodjel průvodu. Vozka pomohl Ilume slézt z vozu a vzbudil služebnictvo.		
84	189	Spící drak - knihovna	INT., noc	Ríme, Ilume, Prete	Prete šel v roucho a s olejovou lampou v ruce společně s Ilume a Rímem domem, než se zastavil v knihovně. Ilume ho poslala spát, odložila si roucho, které služebná hned odnesla, a sedla si za stůl. Ríme řekl, že se do rána nezdří.	olejová lampa	
85	190	Eisvaldr - zahrada s výhledem na Blindból	EXT., noc	Ríme	Jákmile vyšel z domu, rozebíhl se. Běžel širokými ulicemi ke svatým (věž) Vidoucho. Probíhl sáky a zahrady - spletným labyrintem až k věži, před kterou se uklonil. Oběhl věž, zastavil se v zahradě s úchvatným výhledem na Blindból. [16]		
86	190	Cesta z Eisvaldru do Tábora	EXT., svítání	Ríme	Vydal se po dávno zapomenutých cestách, přes útesy a vrcholky, borovicovými lesy, po vysutých mostech, které se před ním ztrácely v mlze do tábora mezi bratry - Kolkaggy.		
DÍVOCH - HIRKA							
87	192	Cesta do Ravnhovu	EXT., ráno	Hirka, Kuro	Hirka přespala pod výběžkem ve skále, protože přetko, dojeďa poslední kus parku - je na cestě už týden. Mech byl od rosy a mizný opar po dešti pomalu ustupoval. Zem točená jen mechem porostlými kamery, smrký. Vysoko pod vrcholky hor, blízko od Hrafnellu. Lekla se výřiků (že je to Kolkagga), byl to oreš a větším rozpětím křídla, než kolik sama měla. Vrhla se střemhlav na Kuro, Hirka mu dala povel Hedra a Kuro se k ní vrhl a narazil jí do hrudi, obejmula ho a nastavila orku záda. Orka vyplašily kamery od mladika/ozinoce. Myslel si, že je Hirka cvičitelka havranů. Poradil jí cestu. Kolem bylo slyšet pobíhání nohou jiných mužů (asi byl na lovu). Mladík se k nim pňdal. Hirka nestačila ani poděkovat. Po chvíli se očito u kamenné masivní šedé stěny s bájím žikováním, stromy se rozestoupily, byla na cestě k Ravnhovu. [19]	ranec	
U HAVRÁNĚTE - HIRKA							
88	198	Ravnhov - vstupní brána, černá zeď	EXT., před stmíváním	Hirka, 3 strážní	Klikatá cesta čím dál víc stoupala, stromy byly pokroucenější, když došla k obrovské černé kamenné zdi, viditelné už z dálky. Na zdi byla 3-členná stráž s meči a v oboupaných kožených kazačkách, jeden seděl s nohama dole a speciálním škrábátkem/kopím seškrabával rez z pantů. Po krátkém rozhovoru j pustil domůř (zabilba se jim prohlášením, že se na Obfad rozhodně nechystá). Obrovská brána se začala otevírat a Hirka spatřila město za ní. [20]	ranec, škrábátko	
89	201	Ravnhov	EXT., před stmíváním	Hirka, kuro, muž s károu	Brána se za Hirkou zavřela. Kuro přistál na střeše domu opodál - Hirka ulici vstoupala vzhůru. Kolem projela kára na dříví lažená kořmi. Zastavila se před hostincem "U Havráněte". Měla hrozný hlad a byla unavená, proto, i navzdory strachu, vešla domůř.	ranec	
90	201	Ravnhov - U Havráněte	INT., večer	Hirka, Jorge, Maja, Villar, útočník, 3 strážní, zákazníci v hostinci	Bylo tam narváno, posadila se k puťu, mezi dva chlapy. Popadla jí Maja a přesunula na druhý konec puťu, držela podnos pňy korbelů a obslužila Hirku. Řekla jí, že mají pivo, takže před Obfadem. Jorge, když došepoval piva, přinesl Hirce dřevěnou masku s vepřovým, ze kterého se ještě kouřilo. Začala hřát jídlo, Maja jí podala stoličku. Do hostince vešel Villar, než se stihl napít piva, varovala ho Hirka, že na něj chce zaučičit jny muž. Strčila se navka. Shodila Hirku ze stoličky a Jorge spustil sud, zářka vypadla a všude bylo výřile pivo. Útočník vzal Hirce nůž a zabodl ho Villarovi do stěna, protože Villar poslal své dcery na Obfad, pak útočníka tři muži vyvedli. Hirka Villarovi pomohla do křesla u ohně a chtěla mu zastavit krváčení. Vytáhla nůž, masť zakryla ránu a sedla jí. Jorge jí pňdal ještě jídlo. Otevřely se dveře (venku už byla tma a foukalo), vešla stráž a oznámila, že si Hirku žádá Eirik.	ranec, korbel, miska s vepřovým - kouřil se z ní, vidlička, Hirky nůž, stolička, sud piva, jehla, nůž, masť	
TEIN - HIRKA							
91	210	Ravnhov - dřevěný most	EXT., noc	Hirka, tři strážní	Venku byla tma, ale všude kolem (nad ní i pod ní) byla okna domů ze kterých se svítilo. Vyšl z obydlí části k mohutnému dřevěnému mostu, který vedl přes lesnatou roklí (křik od noučících havranů), kde byla jediným zdrojem světla houpačci se olejová lampa, kterou nesl první ze strážných. Za mostem plály louče, které vedly až k prostornému dvorci s vysokým smrkem.	olejová lampa, ranec	
92	210	R - Eirikovo sídlo, dvorec	EXT., noc	Hirka, Eirik, strážní, muži v brnění, obyvatelé	Pňel k nim dva muži v brnění, kterým strážní řekl, ať vzkáží pro Eirka. Lidé ještě pracovali, s lucernami přecházeli sem a tam, pňenášeli dřevo, či jiné látky, nebo se zrovna starali o vůz s koněm, který právě přijel. Eirik pňel k Hirce, ostatní odešli. Dřepi si před ní - i tak byl vysoký téměř stejně jako ona. Ukázala se mu i zezadu - zasmál se. Zavolal Umgonna, která jí měla dát najíst a zavést do lázni a do pokoje ve Frigginé síni, lázně byly plné opijích mužů (pňeli na zřfější setkání), tak řekl, ať jí vezme do kulaté lázně. Než vyrazila, chytl jí za rameno, sehnul se až těsně k její tváři a řekl: "Vítej v Ravnhovu."	svazek klíčů, ranec	
93	213	R - Eirikovo sídlo, Friggina síň, Hirky pokoj	INT., noc	Hirka, Umgonna	Umgonna jí zavedla do pokoje ve Frigginé síni, omluvila se, že je tak malý (byl větší než jejich snub) a odešla. Hirce to tam připadalo jako ve snu. Vzala si své jediné náhradní oblečení z vaku a ručník a vyšla ven.	svazek klíčů, vak, oblečení, ručník	
94	213	R - Eirikovo sídlo, kulatá lázeň	EXT., noc	Hirka	Šla po kamenných schodech podél skalní stěny až došla ke kulaté dřevěné stavbě u feky. Zavřela za sebou dveře, svlékla se a skočila do vody, udělala několik temp a vřizy se pak potopila, odtrčila ode dna a zase vyplavala. Sedla si na kámen na okraj a umývala se mýdlem. Potopila se a zadržela dých, když se vynořila, stál tam nahý Tein (dvůch, kterého potkala v lese). Ustupovala, dokad se nedostala ke zdi, takže jí čouhala jen hlava a začala si rozčesávat vlasy, aby na něj nemusela pohlédnout, pak to stejně udělala. Za svojí nahu se zjevně nestyděl, vkročil do lázně a patemi se opřel o okraj. Bavili se o Obfadu. Tein jí pořádkákal do feči. Hirka se pak napřimla, voda z ní stékala, otočila se a zabalila do ručníku a odešla.	oblečení, ručník	
95	213	R - Eirikovo sídlo, kulatá lázeň	INT., noc	Hirka, Tein		oblečení, ručník, mýdlo, hřeben	
SOCHA BOHYNĚ - HIRKA							
96	218	R - nad Eirikovým sídlem	EXT., brzy ráno	Hirka	Byla vysoko nad Eirikovým sídlem, rozkládajícím se na plošině nad změní šipčatých stfech Ravnhovu. Všude kolem bylinky, uslyšela havraný, 108 tisíc havranů vyřilo z rokle pod dřevěným mostem. Nebe zbermalo - pohled pro bohy. Chňela se vydat dolů, ale všimla si prűny ve skále - cesty.		
97	219	R - prűva ve skále	EXT., brzy ráno	Hirka, Eirik, Ramoja	Táhlo jí to tam. Prošla lehce klikatou prűvou a dostala se do kruhové šachtly vytesané do skály s reliéfem podél celé zdi. Po pňšině u zdi obešla celá prostranství a zamřila k soše Ženy na havranovi. Sáhla na oba zobáky. Uslyšela pňcházející hlasy a automaticky se schovala za sochu. Byl to Eirik s Ramojou. Bavili se o tom, že mají bezocasou, která krotí havraný - což znamená naději ve válce proti Mannfalle. Také o tom, že Ríme je pro ně ztracený, protože bude zabíjet pro Radu (Ramoja původně doufala, že změní Radu zevnitř).		
HOSTINA - HIRKA							

98	224	R - Eirikovo sídlo, hlavní síň	INT., EXT., dopoledne	Hirka, Tein, Eirik, Sofrid, hosté, obyvatelé sídla	Náčelníkové sídlo bylo na shromáždění osvětleno pochodněmi, flétny a harfy vyhrávaly písně o válečích, bozích a lásce, nad otevřenými ohništi se otáčela jeřábata a selata, kolem pobíhaly děti se špinavými ústy a užíbovaly jídlo z podnosů, vůně piva, masa a koření. Zábradlí od schodiště do druhého patra bylo ozdobeno květinami, stoly přetékaly pivem, ovocem, rybami a medovým chlebem. V hlavní síni se začali srocovat hosté, obě patra byla plná. Eirik si stoupl na stůl a všechny přivítal, pak slezl a objal svou ženu a syna - Hirka se zastýděla, že mluvíva tak, jak mluvíva, se synem náčelníka. Pak jí Tein posadil ke stolu své rodiny, cpal se masem a škeblil se na Hirku. Všichni pili a veselili se. Čím opilejší byli, tím troufalejší písně se hrály. Když se hrála píseň o dívce, která podlehla písní, tak vyběhla ven, kde bylo ale ještě více hostů.	
99	227	R - cesta do havraního obydlí	EXT., noc	Hirka, Tein	Přeběhla žlutý most, kde jí dohnal Tein a vzal jí do havraního obydlí po kamenných schodech dolů do lesnaté rokle, kde se mezi stromy křákalý pěšinky. Havrani, jakmile je uslyšely, utichly a pozorovaly Hirku.	
100	227	R - havraní obydlí	EXT., noc	Hirka, Tein	Po jedné z pělín došli až ke strmému srázu, kde rokle končila a odkud byl výhled na krajinu táhnoucí se k Blinbólu a Mannfallu. Nad lesy visel měsíc téměř v úpíniku. Zeptal se jí, co se jí stalo s ocasem a vyprávěl jí o starých kráľích a že on sám se jedním stane - obcházel jí do kruhu. Pak řekl, že stepi jsou zpátky. Toužil po Hircu, ale ta ho s úsměvem odmítla, vzal to jako slib. [21]	
SCHROMÁŽDĚNÍ - HIRKA						
101	230	R - dům ve tvaru lodí, střecha	EXT., dopoledne	Hirka, účastníci shromáždění, Kolkagga	Brzy ráno byl Ravnhov v míze. Hirka sledovala cestičku mezi velkými smrky za Velkou síní jednu služebnou v modrém s tácem, aby mohla poslouchat shromáždění. Když se stromy rozesloupily, byla vidět na úpatí skály kamenná stavba ve tvaru lodí. Přikročila se u žlutých oken v zadní části domu - nikdo tam ještě nebyl. Střecha byla pokryta keřlky a dmy a kominem, o který se zády opřela. Její oblečení téměř splývalo se žlutozelenou střešou, přetáhla si přes hlavu kápi. Když se zúčastnění shromáždili, začali diskutovat o Radě. Spěch, kdo je na čí straně. Hirka je poslouchala kominem. Najednou se na střeše objevila Kolkagga - celá v černém, i nůž, koukali mu jen oči, vrhl nůž po Eirikovi (zřvna všichni opouštěli budovu). Hirka ho varovala, nůž se však náčelníkovi zabod do hrudi. Hirka vydechne spadá. Kolkagga zmizela. Hirka si vyrazila při pádu dech a poranila se. Rand Vargson jí přispěchal na pomoc. Omdlela.	
ILUMIN HNĚV - ÚRD						
102	237	Sál Rady	INT., západ slunce	12 členů Rady	Všichni členové seděli na svých místech. Ilume zuřila, že rozhodli o zavraždění Eirika bez ní, protože to znamená vyhlášení války. Oknem na její záda dopadaly červené paprsky. Úrd obvinil Ilume, že si Ravnhov příliš zamýšlela, že je neschopná, když nic nezměnila, i když by měla tak blízko. Eir našťavaně pěštní udeřila do stolu a ukončila jednání. [22]	
103	239	Úrdovy komnaty	INT., večer	Úrd, Ilume	Krk ho páli. Vpadl do jednoho z jeho pokojů. Skříň byla zamčena. Z války vytřásl na stůl klíč. V prostřední policice byla již ošoupaná stříbrná skříňka s lahvičkou od Damayanty. Uoknul náiku, když uslyšel Ilumin hlas - zapomněl za sebou zavřít dveře. Vyhržovali si a Ilume odesla. Zamířil za ní a vrhl se k lahvičce. Nakapal si pár kapek havraní krve na jazyk a bolest ihned zmizela. Pak ho však hrdlo rozbolelo, jako nikdy před tím. Rozepnul si přezku na nákrčníku, který spadl na zem. Klíč si, polštář si přisáhl na ústa a řval, zatímco se mu krev řinula z rány.	váček s drobnostmi, klíč, skříňka, lahvička, krev, Ilume, polštář
PROBĚLÁ NOC - RIME						
104	242	Tábor	EXT., noc	Rime	Rime je na palouku u lesa (asi - je tma), kde cvičil bojové umění. Vysoko na obloze je měsíc, který se sem tam odrazí od Rimeho meče. Najednou uvidí cosi směrem k Blindbólu. Zablžené vrcholky hor žouhaly z mlhy, jako prsty obrů.	meč
105	245	Tábor - vysutý most	EXT., noc	Rime, Launbug	Vysutý most se mírně pohupoval nad močlem mlhy. Launbug se chytil lan - zábradlí, které drželo most. Byl zraněný, rozbrečel se. Rime ho odtahl na pevninu. Skácel se do trávy. Měl ztámaná žebra, ale byl zničený jen kvůli tomu, že zklamal (nezabil Eirika). Litost mumlal. Rime mu rozeprnul kazajku a hledal na hrudníku ránu - Launbug měl tetování dřívě v ruce havrana - symbol Rimeho a Vidoucho. Rime podle vyprávění poznal, že Hirka mu překazila zabití Eirika. Příběh čtyř jiných Kolkaggy a odvedl raněného pryč. Rime zůstal pozorovat vysutý most a doufal, že Hirka přežila pád ze střechy.	
DOHODA - HIRKA						
106	250	R - Eirikovo sídlo, Eirikova ložnice	EXT., INT.	Hirka, Eirik, dívka, Ungonna	Bouřkově šedivá obloha. Hirka šla přes dvůr k Eirikovu domu. Nad velkou síní plála standarta. Hned vedle velké síně stál Eirikův dům, otevřela jí dívka, která Hirku znala. Zavedla jí do Eirikovy ložnice. Hirka zde zůstala sama. Sedla si na židli k Eirikově posteli, který se probudil, jakmile zjistil, že Ungonna odesla. Hirka mu dala napít piva z korbele. Měl nákytvo obvázanou hruď - rána byla nad srdcem mezi žebry. Hirka mu řekla, že musí odejít. On jí odvětil, že mu Ramoja řekla, že v ní spočívá Síla a že se postaví proti Mannfallu. Hirka se až šlepně rozesmála. Nakonec mu ale slíbila, že se vrátí (rozhodla se jet na Obřad) a pak pomůže Ravnhovu, když on si vezme zlatozvonku proti horečce.	korbel, pivo
MOGNÁ PRIMYKAČKA - HIRKA						
107	257	R - Eirikovo sídlo, Eirikova ložnice	INT.	Hirka, Eirik, Rinna	Hirka sehnala zlatozvonku (dost obtížně) a podávala jí Eirikovi na snížení horečky (trávila u něj dny i noci). Mazala mu ránu a starala se o něj. Rinna jí to stěžovala (záviděla, že Hirka k němu může a ona se ho nesměla nikdy ani dotknout). Jedno ráno, kdy vitřázem dovnit pronikalo světlo a házele na podlahu odrazy v podobě tří křivých korunek (jedna z nich sahala až k posteli k Eirikovu rameni) - Hirka se ujistila, že je Eirik jakž takž v pořádku a vyrazila.	zlatozvonka, maští, bylinky, obvazy
108	258	R - Eirikovo sídlo, cesta k chatě	EXT., ráno po bouři	Hirka, Kuro	Zjistila, kde je ubytovaná Ramoja a s Kurem na rameni se vydala do chatky na svažku hory. Rozhlédla se po Ravnhovu (viděla sídlo Eirika, město, hradby, les a daleko na západě Gardfjella). Bude se jí styksat. Ramoja vyšla nízkými dveřmi ven (pod rukou držela dva velké látkové pytle). Když spatřila Hirku, oba pytle upustila, znovu je sebrala. Hirka pravila, že je tou, za kterou jí má a že Eirikovi slíbila pomoc, ale teď musí do Mannfally. Ramoja jí s úlevou a vděkem objala. [23]	dva velké látkové pytle
SVARTELDŮVA SHOVIKAVOST - RIME						
109	261	Tábor - cvičící místnost	INT., noc	Rime, Svarteld	Rime je bosý a soustředěný na trénink s neostřím mečem se Svarteldem. Chce mistra překvapit vysokou rychlostí, ale on to vytušil, otočil se kolem své osy a praštil Rimeho mečem do zad. Z rány mu na podlahu črčela krev.	tréninkové meče
110	265	Tábor - sráz, stezka podél srázu	EXT., noc	Rime, Svarteld	Vyšil ven ke srázu, po slezce došli na konec táboru a pozorovali ho - pláň zde stovky loučí před dřevěnými chatami. Rime se zeptal, jestli smí při Obřadu sloužit jako stráž.	
MANNFALLA - HIRKA						
111	267	Cesta do Mannfally	EXT.	Hirka, Ramoja, Vette, Kuro, komparz	Předmět hovoru se měnil podle krajiny, již projížděli (smrkové lesy v Hraňfjellu R ukládovaly > les prořídil a sem tam se objevovaly břzy - opatrná rozmůva v náznamech > obyvatelé nížin sklízeli své pole a úrody - předčasně, jelikož byl Obřad dříve než jindy). Ve voze byly klíčky s havraní. Vyjeli na hřebec, kde byly obrovské lábory s lidmi, kteří přijeli na Obřad. Za hřebenem Hirka poprvé spatřila Mannfallu a Eissvaldr - byla naprosto chromena jeho velikolepostí, nádhrou a velikostí.	

112	272	Západní městská brána, vnější - chudší část Mannfally	EXT., den	Hirka, Ramoja, Vette, Kuro, komparz	Dorazili k západní městské braně, kterou za stánky téměř nebylo vidět. Všichni tu křičeli, gestikulovali a hádali se. Mávali hrci ze železa, mosazi, stříbra a zlata. Klece s ptáctvem. Chlívky v vepř, slepičím, kachňákem, husami a ovčím. Vozy se drkaly sem a tam. Nad branou chodila stráž. Projel domů.		
113	273	Mannfally, vnitřní - bohatší část	EXT., den	Hirka, Ramoja, Vette, Kuro, komparz	Dostali se do bohatší, luxusnější části Mannfally, kde jsou domy i se zahrady.		
114	274	Mannfally, vnitřní - bohatší část, Bělostné náměstí	EXT., den	Hirka, Ramoja, Vette, Kuro, komparz	Vykročili se na otevřeném prostranství, odkud bylo vidět Eisvaldr ve vší nádhře. Vzhled k obloze, otevřenými oblouky v bílé leštině zdi vstávali a vyčítali havrani. Branou viděla do ulic dlažďených stejně lesklým a bílým kamenem. Zastavili, přehodila si ruce přes rameno a rozloučila se. Když vůz odjel, vydala se ulicí kolem domů obchodníků dolů, směrem k řece - do chudší části, kde může zmizet.		
SPÍČÍ DRÁK - HIRKA							
115	277	Mannfally - Lindriho čajovna	INT., večer	Hirka, Lindr, zákazníci	Hirka se do čajovny ihned zamířovala - bylo zde vše. Lindr byl starý a vše ho bolelo - byl pomalý, čehož Hirka využila a začala obsluhovat zákazníky - u toho vyjednávala o nocleh. Lindr si ji rychle zamířoval. Už třetí den mu pomáhala.	vak	
116	279	Mannfally - ulice ze které vidíme domy členů Rady	EXT., odpoledne	Hirka, Lindr	Byla s Lindrem nakoupit jídlo - slepice, které měl přivázané k holi na rameni. Zpět do čajovny to vzali méně zaplněnými ulicemi. Hirka se zastavila u výhledu na dům z šedých kamenů (spíčí drak) popouřkými bílými květy. Světla u cesty svítila i ve dne. Okvětí bílé listy se snášely z ovocných stromů jako snůh - foukalo - Hirce vlály zrzavé pramínky vlasů na pozadí bílých okvětích listů. Před vchodem procházel strážce.	slepice na holi, koťák	
MLADÁ LÉČITELKA - URD							
117	283	Vůz - cesta z Eisvaldru na Řiční náměstí	INT., den	Urd, kočč	Urd nastoupil do vozu (ne vozu Rady, aby ho lidé nepoznali). Vypije elixír od lékařů Rady. Čím více se oddalují od Eisvaldru, tím více to s vozem hází - horší cesty. (Dozvěděl se od Siaby o bezcenné léčitelce zvané na Obřad - musel ji navštívit, aby ji kdytak mohl zabít - kdyby to bylo to dítě z kamenných kruhů). [24]	vaček s penáží a lahvičkou [25]	
118	285	Vůz - Řiční náměstí	INT., EXT., den	Urd, kočč	Vůz zastavil na náměstí u řeky, hodně stánků s rybami. Urd zaplatil kočmu a koupil od něj plášť (aby byl nenápadný) a vydal se za léčitelkou (Hirkou) do Lindriho čajovny. [26]	peníze	
119	286	Lindriho čajovna - malá místnost v patře	INT., den	Urd, Hirka, Kuro	Hirka stála nad Urdem a prohlížela si a lečila mu ránu nad kotníkem (kterou si sám udělal, aby měl záminku). Urd vyvídal. Čajovna byla z poloviny plná, byli v homím patře v malé hoře místnosti, ale Urd seděl na židli s pleteným opěradlem. Lekl se Kuro, který je pozoroval za oknem z parapetu. Hirka poznala, že má něco s krkem - Urd zděšen vstal, zaplatil a zmizel. [27]	kapsář, masť [28]	
120	289	Řiční náměstí	EXT., den	Urd, dav lidí, vozka	Urd se prodíral davem lidí k vozu. Rozhodl se, že pošle Hassina zavraždit Hirku.	lístí stříbrňáky	
121	290	Lindriho čajovna - střecha	EXT., střívání	Hirka, Kuro	Střešní ranec si hodil na záda. Protáhla se oknem malé místnůstky. Seděla na střeše a dívala se na Mannfally, Kuro ji obcházel. Pozorovala náhleji. Hirka musela odejít, protože se jí Urd nezdál (měl drabě boty a punčochy, ale špinavý plášť a dmně se vyplával) a nechtěla ohrozit Lindriho a jeho vnučku. Kradla se po střeších a Kuro letěl za ní.	ranec	
OBŘAD - HIRKA							
*POOZIM							
122	292	Nábřeží	EXT., časné ráno	Hirka	Nad řekou se vznášel mizný opar a světla člnů se mihotala jako hvězdy. Za ní si už někteří prodáváci chystali stánky. Slepice v kurníku. Postupně začaly odbíjet zvony ve věžích. Vše při starém, až na to, že je DEN OBŘADU. Opláchlá si obličej, stejně jako kdysi v Elveroi.	vak	
123	293	Daukattská ulice, Bělostné náměstí, cesta do Rytířského sálu	EXT., časné ráno	Hirka, Kuro prodejci	Zastavila u jednoho ze stánků a koupila si chleba a kozí sýr. Pak pokračovala v cestě do Eisvaldru, chvíli se zastavila na Bělostném náměstí. Kuro ji občas prolétl nad hlavou. Připojila se k davu lidí, všichni šli za červenou kopulí, která se pořád zvětvňovala. Šli po širokém schodišti, po jehož stranách stáli strážní. [29]	chleba, sýr, vak	
124	295	Rytířský sál - OBŘAD (příchod do sálu)	INT., dopoledne	Hirka, šedooděnci, dav.	Po tmě v průchodu zdi následovalo oslnivé světlo v sále, kde seřadové v šedých sutanách zapisovali jména a místa původu všech, kteří přišli na Obřad, do obrovských knih. Některé posílali doleva a některé - spolu s Hirkou - doprava. Nízké lavice obkružovali místnost jako letokruhy - posadila se co nejvíce dozadu - ostatní se opali dopředu. S odbíjením gongu se nesl éterem i monotónní zpěv, nebylo však vidět, odkud zvuk vychází - jako by byl výdru. Strop byl plácatý, nad nimi se nacházel ještě sál Rady. Vedle ní se posadila matka s dcerou v oranžových šatech s vyčesanými vlasy.	knihy, pera	
125	297	Rytířský sál - OBŘAD (začátek)	INT., dopoledne	Hirka, Rada, šedooděnci, dav.	Rada vešla z věže Vidoučilo (v pozadí je vidět i Blindböl) po úzkém mostku prostřední rudou branou na vyvýšenou plošinu, kde si postupně každý sednul na jednu z 12 židlí - Hirka poznala pouze lůno. Všichni se začali uklánět, někteří z nízkých lavic dosáhli až na zem. Nosička havrana seděla uprostřed s černou holí, na které seděl Vidoucí - špytlivě modročerný havran větší než Kuro. Jeden šedo oděnc začal vyvolávat vždy tři města/vesnice - rodiče své dítě vždy obejmuli, dotýhli se pak vydali vzpřímeně a jstě uťčkami k Radě, kde zopakovali své jméno dalšímu šedo oděnci a pak směli vystoupat na plošinu a pokleknout před Radou. Nosička havrana pak každého obešla, položila mu ruku na hlavu > pozhnání a ochrana před slepými. Když sešli doku, namočil další šedo oděnc palec do misky a přitlačil ho každému na čelo - černá barva za několik dní vybledne - pozhnání, chránění, přjetí. [30]	hůl	
126	299	Rytířský sál - OBŘAD (Rime přímkně)	INT., odpoledne	Hirka, Syja, Kolgrim, šedooděnci, Rada, dav	Hirka byla vyvolána spolu s Kolgrimem a Syjou. Když Hirka procházela uličkou mezi strážemi, jeden jí popadl za ruku, lekla se, dokud neucitila Sílu. Rimeho oči vykulovaly ze zlaté helmy. Rada postupovala a odtrhla Hirku od Rimeho. Hirka cítila teplo - Sílu. [31]		
127	300	Rytířský sál - OBŘAD (odhalení)	INT., odpoledne	Hirka, Eir, Rada, Rime, ostatní děti - Syja, Kolgrim ... strážce	Hirka byla téměř poslední v řadě, která předstoupila a poklekla před Radou. Všichni se uklonili až čelem k zemi. Eir všechny obešla, položila jim ruku na hlavu. Když se dostala k Hirce - všechna Síla jí už opustila. Když jí dvakrát Eir zašeptala, ať přímkně - Hirce tekly slzy a řekla, že "Nemůže". Eir odstoupila a řekla: "Jsi dutá...". Rada byla v šoku - nejvíce Eir, řekla se a nazvala ji také Ódinovým dítětem. lůno našla, ať Eir odvedou, aby se vzpamatovala. Všichni v řadě ustoupili od Hirky. Někteří spěchali ze sálu. Někdo křičel. Někdo plakal. Hirce to připadalo jako sen (noční míra - nikdo jí nechápe). Obkličil ji strážce. Ona shlíděla z plošiny na Rimeho - stál v šoku s helmou v ruce. Strážný jí udeřil něčím do zad, než spadla, jiný ji zachytil - odtrhli ji červenými dveřmi.		
HLAS - URD							
128	304	Lázeň	INT., odpoledne	Urd	Urd vstoupil do lázně, poklekl před bazénkem na modré dlaždice, sňal si límec a dopil havraní krev z lahvičky od Damaryni. Vyčkl bolestí do dlaně - krev se mu řinula mezi prsty a stékala do vody. Zobák v ruce na krku se otevíral a zase zavřel. Promlouval k němu. Urd krávoel a postupně se zabarvovela voda čím dál víc. Stěny byly také modré, odráželo se v nich světlo. Pozoroval se v odraze vody - mrbovně zbarvený krk se žluto zelenými otoky (jako po mláčen) - z rány mu kapala krev do havraního zobáku. Hlas mu našel, aby jí chránil i vlastním životem - moc kamenných kruhů (spolu s jejich úspěchem) umřá spolu s Hirkou. Když Hlas domluvil - rána se zacelila. Urd se vzpamatoval a během toho, co si znovu nasadil nákrční a upravil se, krev pomalu otekla kanálky.		
ZVĚD - RIME							

129	308	Rytířský sál	INT., odpoledne	Rime, strážní, vyděšený dav	Stráže se snažili držet lajnu před vyvýšenou plotinou, aby se tam nedostali lidé. Východní dveře byly otevřené, ale západní ne. Rime měl, jakožto syn Ilume, přirozenou autoritu a dal rozkaz, aby se otevřely všechny dveře. Rime vyšel po schodech na plošinu a vešel do červených dveří - musel se dostat do kopule před Radou a zachránit Hirku.		
130	309	Chodba propojující Rytířský sál s věží Vidoucího, zahrady	EXT., odpoledne	Rime, někteří členové Rady	Rime z otevřené chodby viděl v zahradě pár členů Rady se strážci. Proběhl kolem nich (nepovímanut) po schodech nahoru, ve zmatku byly místnosti Rady (sál Rady) nehlídáné - sundal si celou výstroj (dělá hluk) - přehodil ji přes zábradlí dolů mezi keřky - nechal si jen meč. [32]		
131	310	Sál Rady	INT., odpoledne	Rime, členové Rady	Vešel do sálu Rady. Jediné možné místo pro úkryt bylo pod stolem - nohy si zavěšil na jeden z kamenných podstavců a ruce provlékl druhým. Sál se zaplnil všemi členy Rady, kteří byli rozpolcení - hádali se. Rime mu stékaly kapky potu na zem a vlásky ho lechtaly na obličej. Urd byl proti zabít Hirku. Členové si dali pauzu a pak vyslechnou Hirku.		
BOLEST - HIRKA							
132	318	Eisvaldrská kobka	INT., odpoledne	Hirka, stráže	Hirka je dole v úzké šachtě, přitiská ke zdi. Nahore je nepatrný průzor, který propouští denní světlo a dopadá před Hirku ve tvaru dokonalého čtverce. Mříž nahore se otevře a Hirka uvidí siluety čtyř strážných, který si pro ni přišel. Srazil ji k zemi a ruce sváží za zády. Leží na břiše v klenutém prostoru nad kotikami.		
133	320	Jednací místnost, původní sál Rady	EXT., INT., odpoledne	Hirka, strážní, Rada	Někam j odvěkl. Zavázali jí oči černou páskou. Vyšla dvě schodiště (někde hodně vysoko cítila vlnu a slyšela havranu - Kuro) a pak vešla někam dovnitř, kde jí někdo podkopal koleno a Hirka se svalila na zem. Někdo jí posadil. Zavřely se těžké dveře. Začal její výstřek, vždy když se jim nelíbila odpověď, někdo jí udeřil do zad. Žáda měla mokrá od krve. Nikdo jí neposlouchal. Beznadějně začala křičet a kopat, někoho kousla. [33]	černá páska	
KAPKA - RIME							
134	325	Zahrady před kobkami	EXT., odpoledne	Rime	Rime běžel zahradami. Zastavil se na kraji útesu - zahrady se rozkládaly na několika úrovních. Přimkl a skočil na schodiště. Otud viděl otvory v hoře, vedoucí k vířevským kobkám. Jednu z mnoha věží obklopovali stráže - odvěkl Hirku do nejbližší jednací místnosti. Prošel pod balkónem a pokračoval po schodišti nahoru.		
135	326	Jednací místnost, původní sál Rady - dřevěný most	EXT., odpoledne	Rime, stráže, Hirka	Dostal se k širokému zastřešenému mostu, který vedl do správné věže. (Rime stojí před mostem.) Dvoukřídlými dveřmi z tmavého dřeva se vcházelo do komory ve věži, před mnoha lety patrně neudržitelné místnosti - scházela se zde Rada před postavením Malčina prsu. Před dveřmi byla na podstavci stříbrná mísa s vodou. Dveře se otevřely. Vyšli čtyři strážní, mezi nimi vlála ona. Její bezvládné šňáhle tělo viselo mezi dvěma mohutnými muži, oděnými v černé oceli. Táhl j přes most. Rimeho bolelo j takhle vidět, ale nemohl nic udělat. Prošel kolem něho. Zuřil. [34]	černá páska	
136	327	Jednací místnost, původní sál Rady	INT., odpoledne	Rime, dvě služebné	Přeběhl přes most, vtrhl do místnosti, ale Rada už byla pryč. Byly tu jen dvě služebné, které se ležky, sklízely ovoce a prázdnotě poháry. Byly tu také krvavé stopy na podlaže, otisky jejich kolen. Začal pít a s rozrušením křikem srazil stříbrnou mísu z podstavce. Voda vystřískala a mísa se houplala na dlaždicích.	ovoce, poháry na vino, stříbrná mísa	
HLUPÁK - URD							
137	329	Úrdova ložnice	INT., odpoledne	Urd	Urd přišel ke stolu o který se opřel. Vytáhl lahvičku s havraní krví a nakapal pár kapek do drážky kulaté desky a přimkl. Neklidné hlasy, jako v noční muce se vrátily. Krev se zachvátila a odedká mezi dva kameny směrem k němu. Rozzuřil se, vyfukl a oběma rukama odmrštil desku ze stolu, ta se rozbila.	rituální deska, lahvička s krví [35]	
138	330	Damayantin hostinec	EXT., večer	Urd, vozka, děvče, Damayanti	Urd neměl čas se maskovat. Bylo mu to jedno. Černým vozem Rady se nechal dovézt před hostinec. Buřil na dveře, dokud mu neotevřelo děvče, které se mu uklonilo, srazil j na stranu a vtrhl dovnitř. Když vrazil k ní do pokoje, vybírala si ze tří různých kostýmů. Chytil j pod krkem a přitlačil ke zdi. Otklamala ho, když dorukvil, pustil j na zem, ona se popadla bolestí za krik. Donutil j, aby mu vydala všechny lahvičky s krví. Pak jí polbil a odešel.	stříbrné lahvičky,	
LOUTKAR - HIRKA							
139	333	Eisvaldrská kobka	INT., večer	Hirka, muž v šedém, strážní	Hirka ležela na boku na skosené zemi. Muž v šedém jí omýl krev z rukou a zad a rozvázal ruce. Strážní u nich stáli a byli připraveni kdykoliv zakročít. Vlčí odesl. Hirka se napila vody z dřevěného kyblu v rohu kobky. Vypilvíra jí, byla zemita. V průzoru nahore se objevila malá loutka krále, která k ní mluvíla (byla asi vedlejšího vězně). Hirka se k ní přiblížila. Hlas se měnil podle loutky krále nebo válečníka, kteří vyprávěli příběh války proti slepým, ale jinak, než ho Hirka znala. Nahá loutka Ódnova dítěte náhle otevřela oči - byla to jen bláma.	loutka krále Óldara, loutka válečníka EIdrina, loutka Ódnova dítěte [36]	
GESINÁ ZAHRADA - RIME							
140	338	Spící drak	EXT., večer - šero, INT.	Rime, Prete	Šel vzhůru k domu Al-Eldeninů. Podél stezky svítila žlutá světla. Prete mu otevřel a řekl, že Ilume je v Gesině zahradě. Prošel severním křídlem a vydal se do zahrady.		
141	339	Spící drak - Gesina zahrada	EXT., večer - šero,	Rime, Ilume	Ilume, stále v bílém roucho, stála u potůčku, zády k němu, mezi stříbrnými a bílými květy. Osvětlovala jí lampa posetá vyřezávanými draky, stejně tak osvětlovala stromy. V tomto světle se zdálo, že jsou listy stříbrné. Šeptali si. Ilume stála nad potůčkem. Otočila se na Rimeho, když se jí zeptal, co provedou s Hirkou. Potom na něj ukázala paži a přiblížovala se k němu - "zradil jí, jeho slovo nic neznamená, je mrtvý, je Kolkagouf". Listky květů pomalu opadávaly a snášely se všude kolem nich. Na hladině potůčku pomalu odplouvaly. Přichází zima. Když se Ilume přiblížila až k němu a on jí řekl, že bude raději mrtvý, než aby byl An-Eldern, napřáhla se. Rime její ruku zastavil a pevně držel. Přimkla, aby ho přemohla, ale on byl silnější.		
TYRINN - HIRKA							
142	343	Eisvaldrská kobka	INT., večer	Hirka, strážný, Kuro	Natrhala chleba na kousky a po dvou je spojila kaší. Stoupla si na viko dřevěného kyblu, do kterého vykonávala potřebu, natáhla se k otvoru nahore ve dveřích a vyhodila kousek ven. Místo Kura však chleeb objevila krysa. Zpola si stáhla svezr, aby rukávem dosáhla na krysu a odehnala ji. Když přišel strážný, uvědomila si, že je naplně nahá. Rychle se oblékla. Strážný vešel za ni. Začal jí osahávat. Natáhla se objevit krávkajci Kuro, který mluvil křídly. Strážný strachy a naštváné odeděl. Hirka se bála umocit. Usnula až když uviděla denní světlo. Probudilo ji, když někdo přiblí přes průzor viko - led už strážného nikdo neviděl a Kuro ho nevystraší.	chleba, mísa s kaší	
143	346	Eisvaldrská kobka	INT., večer, noc	Hirka, 2 strážní, Tyrinn, Urd	Odloupila třísku z vika záchodového kbelíku a naostříla jí o podlahu. Najednou se mříž otevřela, byli tam dva strážní a jeden mamelek - jiný vězeň Tyrinn, kterého poslali za ní, aby zjistil, jestli je pilnější nebo ne. Zranila ho pod okem, ale on měl větší sílu, přebral j a třísku jí vypadal. Zaválil jí tělem, jednou paží jí zakryl prsu a druhou si rozeplíval pásek. Těsně před tím, než j mohl zranit, zabí ho pomocí šňáhle muž v kápě - Urd. Dal jí na vybranou, buď jí zabije Rada, nebo půjde s ním. Zaváhala, ale venku bude mít víc možností. [37]	tříška/zbraň [38]	
ÚKOL KOLKAGGY - RIME							

144	351	Tabor Kolkaggy	EXT., chládná noc	Rime, ostatní Kolkaggy, Svarteld	Rime stál v pozoru a sledoval svůj mrznoucí dech. Pochodně vřaly mňotavé světlé na Kolkaggy, někde se nestihl fádne obléknout. Byly slyšet i jiné gongy než ten, co je probudil - bude to zlé - buď všechny tábory. Svarteld cestou k nim pročítal svitek. Potom rozdával příkazy - Ódinovo dítě zabílo spoluvězně a dva strážné a uteklo, je velmi nebezpečné, najděte ji a zneškodněte. Popsal, jak vypadá. Pak se vlíchni rozestí ustroujet se do černohe. Mistr se Rimeho zeptal, jestli chce být okou zpřestěn, jelikož je to pro něj osobní. Ten to odmítá a Svarteld uznale pokývl. Rime jí musí najít jako první.		
DŮM RODU VANFARINNŮ - HIRKA							
145	354	Dům rodu Vanfarinnů - přijímací místnost	INT., noc	Hirka, Urd, Rendar	Hirka se schoulila na koženém polstrovaném křesle, třikrát větším než je ona sama, pod vlněnou přikrývkou, v krku hořel oheň, Urd je naproti ní. Jeden jediný člověk mimo nich, který v sídle zůstal - osobní sluha - zaklepal a přinesl Hirce jídlo. Učila Snoháv - ohlí jí uspat. Předstírala, že jí, ale vždy kus jídla ukrýval za sebe, když se neřval. I tak usnula.	Miska s jídlem	
146	358	Vůz, bedna	INT., noc	Hirka, Urd, Slabba	Probudila se stlaněná v malém prostoru truhly ve voze. Měla svázané ruce i nohy a hrubou lněnou látku měla napanou v puse. Viděla jen světlé proužky - mezery mezi prkny truhly. Slyšela Urd, jak poroučí (vydírá ho) Slabbovi, aby jí propašoval z Eisvaldu a Mannfally k nejbližším kamenným kruhům. Vůz se dal do pohybu, slyšela jiné hlasy a zakrákání.	Lněný hadr	
PŘEPADENÍ - HIRKA							
147	360	Vůz, bedna	INT., EXT., noc	Hirka, Slabba	Bedna byla příliš těsná, nemohla nic. Podávalo se jí však vyndat si z boty šlisku - dala si jí do pusy a převezala si provaz svazující zápěstí, pak si rozvázala nohy. Viko truhly bylo zatíženo koberec, které spadly - nikdo si toho nevěšil - byla ve voze sama. Byla černočerná tma, našmátrala jen další koberec, truhly a pár olejových lamp - kupecký vůz.	truhly, koberec, lampy, šliska/zbraň	
148	362	Vůz, les	INT., EXT., noc	Hirka, Slabbo, Slabbovi muži, Rime	Uslyšela rány. Vůz prudce zastavil. Několik vyřklí Kolkaggy. Vykopla dvířka vozu. Běžela co nerychleji mohla pryč, do tmy, do lesa. Viděla za sebou černou postavu na voze. Slabba se na zem. Kolkaggy jí chytla. Uvděla jeho vlčí oči. Rime. Přešla mu rukami po obličej, aby se ujistila, že je to on. Kolem vozu byla mrtvá těla Slabbových mužů - Rime je zabil - Hirku to vyděsilo. Ale byla mu vděčná.		
149	364	Les	EXT., noc	Hirka, Rime	Prodlířal se mezi vysokými jehličnany, na lesním podloží svítily jako hvězdičky bílé květky skřítkoesti. Hirka mu vše vyprávěla. On mlčel. Viděla jen jeho stříbrné vlasy, spletené do copu. [39]		
150	365	Bludné kameny	EXT., noc	Hirka, Rime	Došli až mezi mnoho obrovských bludných kamenů porostlých mechem a náhodně rozestřelých po planině - jako by božové hráli v kostky a neskládli po sobě. Rime skákal výš a výš. Hirka ležela za ním. Bylo odhad vidět na vrcholky Bludných. Zastavil se na nejvyšším balvanu. Rime začal spíkat rohož z větvi ze stromů, rostoucích mezi balvany. Hirka seděla vedle něj a pomáhala mu. Rime seskočil dolů (byli na opravdu hodně vysokém balvanu, ale nic se mu nestalo) a rozmístil rohože kolem - větvičky zapraskají, když na ně někdo šlápně. Hirka se ho ptala na jeho nápad přestrojit se za Kolkaggy. Když se dozvěděla, že je opravdu Kolkaggy - zasáhlo jí to, on zabíjí a ona žije jen kvůli tomu, že ostatní umírají. Schoulila se do klubička.		
SLABBOVA CHYBA - URD							
151	368	Dům rodu Vanfarinnů - Urdova ložnice	INT., noc	Urd, Rendar	Urd se vyděšeně probudí - něco zaslechl. Lněné povlečení měl propocené. Úzká střílna propouštěla do pokoje paprsek měsíčního záře. V kruhu z havraní krve kolem postele byl pokoj temnější - kamenná podlaha odrážela svět, ale v místě, kde se dojíkal kruhu, paprsek mizel - ochrana před slepými. Několik zaklepal na úmyslně nepromazané dveře - aby slyšel, když někdo přichází. Rendar mu řekl, že na něj dole čeká muž značných rozměrů - Slabba.	krev	
152	369	Dům rodu Vanfarinnů - přijímací místnost	INT., noc	Urd, Slabba	Urd zatáhl Slabbu do stejné místnosti, kde byl předtím s Hirkou, ještě zde po ní bylo nádobí. Slabba se svalil bezradně do křesla, kde seděla Hirka. Urd si všiml schovaného jídla. Rozzuřil se. Smeť poháry od vína ze stolu. Přikázal Slabbovi, aby ho následoval. [40]	jídlo, poháry od vína	
153	371	Dům rodu Vanfarinnů - zadní zahradka	EXT., noc	Urd, Slabba	Prošli domem do zadní zahrady, o kterou se od otce smrti nikdo nestaral. Výhled na Bludný a řeku však neuvadne. Urd se ujistil, že Slabbu nikdo nevidí vzházet. Naklonil se přes zídku a šhlédl dolu na řeku, to samé udělal i Slabba, v tom ho Urd popadl ho a přehodil dolů. Nějací psi se rozkřučeli. Rozpršelo se.		
STÍN - HIRKA							
154	373	Bludné kameny	EXT., noc	Hirka, Rime	(Rime je Kolkaggy - důvodem otce smrti, Erikovy horečky, jejich nočních mír.) Stál naproti sobě. Rimeho ozařoval měsíc. Otočil se k Hirce. Ta mu ukázala jazyk od meče od Rady na zádech - to co jí Vidoucí udělal. Rime konstatoval, že on následuje Vidoucího a tohle je vše. Rady. Hirka opáčila, že neví, co tam tedy dělá, když jí Vidoucí chce mrtvou. On vykřikl, že neví. Vypadal jako přízrak.		
OCAS - HIRKA							
155	376	U potoka	EXT., rozřesk	Hirka, Rime, Kuro	Stunce vychází za horami a svět opět dostává barvy. Hirka zírala na svůj odraz v potoce. Z vlasů jí skapávala hněd - obarvila si je vjvarem z lýkovky. Sevřela Rimeho nůž a ostřihala se. Rime byl zase Rime An-Eidernem - převlékl se - ranec, který měl na rubu odlišnou barvu. Dílepi na kraj potoka, ukrytý mezi dlouhými stéby trávy. Kuro byl opodál. Řekl jí, že musí do Mannfally, kde to Kolkaggy už prohledala a teď půjde dál. Vyndal z rance OCAS a hodil ho před ní (stejný jako na přebalu knihy), ten se postupně rozvinul. Byl od krve v místě řezu, ale už nekřvácel. Pomocí kusu látky jí ho přivázal k tělu a provlékl otvorem v kalhotách. Byl příliš těžký. Udělal se jí zle - události posledních dní jí dohnaly. Spadla na ruce do vysoké trávy a dávala se, ale vycházely z ní jen sliny. Vzdýkala. On jí zezadu objal a těl. Přimkl. Vrátil jí do života. Pak jí políbil na rty a řekl: značka pro tebe, jestli šhnj. Usmála se. [41]	nůž, ranec, ocas, látka	
STÍNY V MANNFALLE - HIRKA							
156	383	Mannfalle - vstupní brána	EXT., den	Hirka, Rime, ostatní	Lidé opouštěli Mannfalu po Obřadu, dost lidí zde však zůstávalo - nic nebylo jako dřív. Každá dívka, která opouštěla město, musela ukázat ocas. Kráčeři vedle sebe a snažili se bavit o všedních věcech. Prohlíželi jen lidi a vozy, které projížděly ven. Je nikdo nekontroval.		
157	384	Mannfalle - Dautská ulice	EXT., den	Hirka, Rime, ostatní, žena	Ulice byla plnější než kdy dřív - byly zde stánky nabízející talismany na ochranu před Ódinovým dítětem a stěpy. Některá stařena stála na bedně a "prorokovala". Za ní byla cedule s pečeti Rady a kresbou Hirky s rudými vlasy. Stála v davu a nemohla tomu uvěřit. Najednou jí pevně popadl Rime a odvěkl jí.	cedule	
HAVRANÍ OBYDLÍ - HIRKA							

158	387	Havrani obydlí - předsiň, Mannfalla	INT., den	Hirka, Rime, Vette + 9 > Ramoja, Joar, Knute, Lea, Torje. [42]	Hirka feká Rímemu vše o Ramoje a Ravnhovu. Prošli prázdným dvorkem k otevřeným dveřím předsiň - vešli. Z jiných dveří se radostně vyřítil Vette a skočil na Hirku. Ramoja mu feká, že Hirka je tajemství, ať o ni nikomu neřeká. Odešel a Ramoja jí vše objala. Zavolala Joara a feká mu, ať všechny propustí a zamkne. Když si Rime sundal kápy, Ramoja ho udeřila do tváře. Místnost se zaplnila muži a ženami. Držel obyčejné meče (ne takové, jako má Rime) a nechtěl Rímeho nechat odejít, někdo zavřel dveře na závoru, byli to starci i mladí muži či ženy - nebyli to bojovníci, ale obyčejní aelingové, sloužící v havraním obydlí. Ramoja věděla, že je Rime Kolkaggu a byla toho názoru, že z Hirky chce dostat informace. Hirka využila chvíle, sundala si plášť a odvážala ocas, který zuchmul na zem. Řekla, že Rime si vybral stejnou cestu jako ostatní - čemuž byl ocas důkazem. Ramoja pokyvla a ostatní složili zbraně. [43]	obyčejné meče, závora
NA OSTRÍ NOŽE - RIME						
159	393	Havrani obydlí - kuchyně, Mannfalla	INT., den	Hirka, Rime, Vette, Ramoja, Joar, Knute, 4 další muži a 2 ženy	Rime jedl v lhosti, zatímco Hirka byla jako lavina - nedokázala se rozhodnout, jestli bude dřív jít nebo vyprávět jejíjež příběh. Hirka vyprávěla příběh výpně, ostatní se smějí. V jejích očích však byla vidět bolest.	jidlo, nádoby, Vetteho soška bez ocasu
160	396	Havrani obydlí - dopisní místnost, Mannfalla	INT., den	Hirka, Rime, Ramoja, Joar, Knute, čtyři další muži a dvě ženy	Křížová místnost obehnaná policemi a zásvukami písními dopisů a pouzder (popis viz místopis). Hirka vyřihala a sedla si na trám se spuštěnými nohama. Dva cvičilé ze skupiny se posadili na stůl přibý ke stěně. Ostatní zůstali stát se založenými rukama opření o trámy či stěny. Rime zůstal stát. Ve vedlejší uzavřené místnosti byl slyšet havraní (tudíž jejich hovor nebude slyšet), kteří se po chvíli uklidnili (kvůli Hirce, ale si Rime myslí, že kvůli jeho Síle). Handkovali se - nedověřovali si. Všichni byli v odvě, že Hirka čte Sílu. Ramoja se zhroutil, když jim došlo, že při Obřadu je všem odebrána Síla - Vette při něm asi přišel o rozum. Rime oznámil, že si půjde do věže Vidoucího pro odpovědi. Hirka rozhodla, že půjde s ním (- asi si uvědomil, že se do Hirky zamíoval).	
RAMOJINA MINULOST - HIRKA						
161	405	Havrani obydlí - podkrovní pokoj, M	INT., večer	Hirka, Rime	Hirka ležela v posteli nad Rímem, který spal. Vytrábla se do kuchyně. Venku byl silný vítr. Ramoja jí uvařila čaj. Seděli spolu na jednom konci dlouhého stolu, u druhého konce seděl Vette a kreslil uhlíkem havrana na kus papíru (žhnulo zde ohniště s kotlíkem). Ramoja mu přisunula kruhový svícen se dvěma knoty, aby lépe viděl. (Urd zničil Rimoju (věděla to jen Gesa - feká to Ilume - pohádaly se - tu noc Gesa s Allvardem a Rímem odcestovala do Ravnhovu - zavraždil je asi Urd) - je Vetteho otec - připravil ho o Sílu - ten se pomát)	čaj, litnová konvice, uhlík, kresba havrana, svícen [44]
162	405	Havrani obydlí - kuchyně, M	INT., večer	Hirka, Ramoja, Vette		
VIDOUČI - HIRKA						
163	413	Mannfalla - vnější brány, svatyně, východní svah kopce, údolí, bílá kopule, střechy a mosty, Kopule Matčina prsu	EXT., pozdní večer, noc, silný vítr	Hirka, Rime, strážní, ostatní	Vnějšími hradbami Mannfally prošli nepozorovaně, strážce všechny nechali procházet. Dlažba se šlytla. Před Zdi, obklopující svatyně a celý Eisvald, klečeli aelingové a modlili se! věšeli modlitební paprky s (ve tmě nečitelnými) prosebnými nápisy na dřevěné tabule k deseti tisíci dalším. Žed byla dobře střežena - špihali po příkřem východním svahu kopce. Ocitli se s výhledem do údolí mezi Blindbølem a svatyněmi Eisvaldu. Viděli i na místě ozářené dveře kobek a věže, kde Hirku vyslyšeli a bodali mečem. Přemluvíva Rímeho, aby jí z kobky přinesl její ranec. Objal ji. Přimkl. Hirku prostoupila Síla, mocnější než kdy dřív. Vyskočili. Přistáli na bílé kopuli. Pak jí chytl za ruku a pokračovali v cestě až na červenou kopuli - Matčin prs. [45]	paprky, ranec
164	422	Matčin prs - Sál Rady, schodiště, vnitřní zahrada, širší chodba s červenými dveřmi, plošina v Rytířském sálu, úzký most k věži	INT., noc	Hirka, Rime	Vnířil dovnitř oknem. Vnířek kopule byl bohatě zdobený. Hirka se dotkla stolu Rady - nápisu An-Elderin. Jedinými dveřmi se dostali do místnosti s mísou, po schodišti do vnitřní zahrady a širokou chodbou k červeným dveřím. Vešli na plošinu, na které při Obřadu stála Rada v Rytířském sálu. Rime zatlačil do dvoukřídlých dveří bez klíky, ozvalo se cvaknutí a dveře se samy otevřely směrem k nim. Před ním se objevil úzký most se špičatými věžičkami, který je dovede do věže Vidoucího.	ranec
165	425	Svatyně Vidoucího - strom	INT., noc	Hirka, Rime	Věšli dovnitř. STROM. Nic tak úchvatného a neuvěřitelného Hirka nikdy neviděla. Obcházel místnost a zírala na nekonečné množství větvíček. Dotkla se stromu - promluval k ní. Pak zatřela špihát. Dostala se k místu, kde se kmen rozvětvoval na všechny strany. Překulila se do prohlubně, která však byla prázdná. Nebyl tu	ranec
166	427	Svatyně Vidoucího - strom, havrani obydlí	INT., noc	Hirka, Rime	Rime odhodil hůl opřenou u černého stolu a rozrazil dřívka vedle. Byla tam komora vytesaná ve skále, kterou v různých výškách protínala břevna, na kterých spaly havrani. kteří začaly neklidně krákat - obyčejně havraní obydlí. Hirka mu vysvětlila, že v mise je snoháv, po kterém by jí po malém množství obyčejně seděl aeling i havran - obyčejný havran. Rime se se skelným pohledem díval někým před sebe s mečem v ruce. Něco zaslechl.	ranec, hůl, mísa se snohávem
167	429	Svatyně Vidoucího - strom, havrani obydlí	INT., noc	Hirka, Rime, Ilume	Hirka se rychle schovala za dřívka havraního obydlí. Rime ne. Byla to Ilume, nebyla překvapená, jako by to věděla. Ilume zapálila obrovské louče po obou stranách dveří a pokračovala k havraním. Do jednoho z pouzder umístila dopis, svorkou ho připevnila k dolní části nchy jednoho z havraní. feká něco havraní řečí, havran odletěl jedním ze stropních otvorů. Větvíčky se od loučů šlytly, jakoby za nimi hořelo. Zvedl meč a s klíkem vyrazil proti stromu. Hirka se rozebáha k němu.	louče, dopis, pozdro, svorka,
168	432	Svatyně Vidoucího - strom	INT., noc	Hirka, Rime, Ilume, Urd	Strom pukl a vše začalo prskat. Větvíčky padaly dolů jako ostrý dešť. Ilume vykřikla. Něco bylo špatně. Začala jí vytékat krev z úst. Za ní se objevil Urd. Ilume třel ze zad nůz - feká Kol kagga a spadla mrtvá k zemi. Rime však stále klečel a díval se do ní, šifurka mu povoloila a vlásky mu padaly do obličeje, svíral meč. Urd měl šlešný výraz. Urd chtěl vše hodit na Rímeho. Žabouchl za sebou dveře a zavolal na strážce.	meč, dyka
169	434	Svatyně Vidoucího - havraní obydlí	INT., noc	Hirka, Rime	Hirka přesvědčila Rímeho, že zvládnou utéct. Špihali po břevnech nahoru. V místnosti s rozsypaným stromem byl slyšet hluk Eisvalderských strážných a Urd, ličtil, jak zabíjí Ilume. Hirka zakřičela několikrát Arka - havraní vzdechy a snažily se ulovit koňst, která tam však nebyla. Strážce je přes oblak z havraní neviděl. Hirka vyklopila zaseklé střední okénko a vylezla na střechu, Rime hned za ní. Strážce po nich nakonec, nehledě na to, že by mohli zasáhnout i havraní, začali střílet šípky - jeden se zabodl Hirci do ranice. Rime se vzpamatoval, chytl Hirku a přimkl. Vydal se do temnoty.	ranec, šípky
URD DOBYVATEL - URD						
170	436	Matčin prs - Sál Rady	INT., noc	Urd, Ilume, ostatní členové Rady	Urd položil bezvládné tělo Ilume na stůl. Roucho na zádech bylo zbarveno do ruda. Bledě tváře členů Rady, kteří seděli okolo, nespouštěli z Ilume zrak. Urd udeřil pěsti plnou stěpou ze stromu do stolu. Část mu vypadla a zbytkem se počeřal - kapala mu na stůl krev. Z iluminých zad vytékal pramínek krve směrem k Urdovi - zabarvil jeho zlaté jméno kvíl. Odešel ze sálu jako nejmocnější muž Ymslandy - je omluven z Obřadu a má napověl Kolkaggu + Rímeho a Hirku může zabít - jde do války.	šlepy
ZATRACENÍ - HIRKA						

171	439	Blindböl	EXT., noc - boufe	Hirka, Rime, Kuro	Tápatí temnotou. Hirka chtěla zastavit, ale spíší kvůli Rímemu než sobě. Usadili se v homi čisti horského svahu na úbočí jednoho z mnoha božích prstů. Hirka seděla a otyjmaia si kolena. Na jedné větví před ní seděl Kuro. Blesk protnul oblohu. Rime byl schoulený u skalnatého převisu - byl zdrcen smutkem. Začíná krápat. Nebesa se rozplakala nad jejich rozhovorem - o tom, jak mohli Rime věřit Radě, věřit Jemu, v Něj. Popolezla k němu a uchopila do dlaní jeho obličej - byl neuvěřitelně krásný, i když byl zmlžený bezradně a smutkem. Přesvědčila ho, že i když ztratí Vidouchou, neztratí Jeho význam. Začali se líbat, ale ona se pak odtrhla, aby on nezaplesnival.	
KREV - HIRKA						
172	445	Blindböl - na cestě jsou 5 dní	EXT., den	Hirka, Rime, Kuro	Cesta byla snad méně schůdná za dne - hory vrhaly stíny a vytvářely lesem porostlý labyrint. Putovali po kamenech porostlých mechem k severu a vysoko do hor - údolí se zbarvovala do žluta a oranžova a ochlazovalo se. Kamkoli se Hirka podívala, byla spousta bylin, i těch vzácných (odvetník, slizň, zlatozvonka na srážení horečky) - měla napěchovaný celý batoh, proto začala pozorovat ptáky - sovy s modrými skvrnami, ješťáby a barevné pěvce. Zahlédli párkrát i medvěda a slyšeli výt víka. Najednou se před nimi objevili na úpatí hory horký pramen, od země stoupala pára. Srovitě se zafezával do jezírka s průzračnou, světlou zelenou barvou, hlubokého tak, že nedohlédla na dno. Kolem něj byl vřes a černá kvítka. Rime šel hlídat a dal jí soukromí - svítila se a pomalu se ponořila do vody až jí čouhala jen hlava. Smyla se jí i barva z vlasů. Když se oblékla, Rime ji vyšťfidal.	obléčení, ranec
173	453	Blindböl - na cestě jsou 5 dní	EXT., den	Hirka, Rime, Ti Kolkaggy (Launhug)	Hirka spatřila tři černé oděné postavy na svahu hory. Seběhla za Rímem. Ten jí poslal schovat se, Kolkaggy se vynořil a začal boj. Rime byl do půl těla svlečený. Prvního protivníka porazil. Dalšího po chvíli také, ale u Launhuga pouze odrazil rány. Hirka přiběhla a vrazila mu nůž do ramene - svalili se - on jí poznal (když zachránila Eirika). Hirka se odpírala - Rime jí chtěl zvednout, ale v tom mu Launhug vrazil meč do boku. Rime mu však podkopil nohy, vytřhl mu nůž z ramene a než dopadl na zem, tak mu ho zabodl do srdce. Rime se skácel k zemi. Hirka k němu přispěchala, měl diru v boku a očela mu z ní krev (Launhug ležel napůl v jezírku a zbarvoval vodu do rudá.) Vyběhla rychle ránu a prozatímně jí zasažla. Kolem hrudi obvázala kus látky z nepřítelovy nohavice. Než dojdou do Ravnhoivu, musí to stačit. Zranění bylo vážné.	ranec, meče, nůž, byliny
174	457	Blindböl - na cestě jsou 5 dní	EXT., večer	Hirka, Rime, Kuro	Rime šel za Hirkou. Vyprávěla mu o všem, co jí napadlo. Potom se Rime posadil. Řekl, že jí dožene, jen ať jde. Hirka plakala. Zakřičela, že musejí jít, ať se zvedne. Popadla ho a zvedla, ale on se zhroutil k zemi. Buřila do něj, aby se zvedl. Aby přimkl. Nakonec přimkl. Najednou byla i ona unavená. Vysílilim mu tiskla hlavu na hrud' a malátně se jí zavřely oči. Někdó v mlze přicházela. Rímemu něco dopadalo na tvář - začalo sněžit.	
NAČELNÍK A SLEPÝ - RIME						
175	460	Ravnhov - Friggina síň - pokoj Rimeho	INT., brzké ráno	Rime, Hirka	Rime se probudil v prostorném, jednoduchém, dřevěném lůžku s obvázaným bokem pod levým ramenem. Trmavě trámy. Dělené okno. Sněžilo. Všiml si Hirky spící na koberec před postelí. Posadil se a dal nohy na podlahu. Opřel se o čelo postele, nad kterým od stropu visel řízný prapor. Modrý se zlatou korunou. Vstal. Na dřevěné stoličce s čtyřmi kůži ležel složený černý stejnojm. s vyprázdňeným tlumokem (chyběly zbraně). Oblékl se do černé. Vyhlédl z okna na divokou krajinu (borovice na strmých svazích). Na parapetu stál svícen se svíčkou. [46]	
176	462	Dvorec	EXT., brzké ráno	Rime, 7 strážců, Eirik, ostatní	Rime se potíchu vytrávil z místnosti. Po schodišti se dostal na dvorec s uprostřed stojícím obrovským smrkem. Na schodičích ořed domem hlídalo (a riadilo se) 7 strážných. Rime si odkasňal a on se rychle (vylekaně) vzpřimil, otočil se na něj a tasil meče. Rime počkal, ať ho dovedou k Eirikovi. Nakonec souhlasil. Šel mezi dvěma válečníky. Všichni se zastavovali a dívali se na něj. Zastavil před vysokou stěnou středověké budovy - Eirik odvolal strážce a řekl Rímemu, ať ho následuje.	
177	464	Cesta do prostranství ve skalách	EXT., brzké ráno	Rime, Eirik	Vydali se pěšinou za domy, nahoru do hor. Po nějaké době se dostali k průsmyku ležícím ve stínu dvou zasněžených vrcholů - jako by vcházeli do zmy - v dálece před nimi se tyčila ledová modrobílá stěna, vysoká jako několik mužů. Zamířili do pukliny ve stěně. Eirik se do ní sotva vešel. Jako by kráčeli po mořském dně. Led - stěny sálpaly. Rime zahlédl svůj zviněný odraz ve stěně - jako přízrak.	
178	468	Prostranství ve skalách	EXT., brzké ráno	Rime, Eirik, Slepý	Za puklinou se rozprostírala jeskyně. Na vyvýšenině z ledu a sněhu na druhém konci ležela postava - mrtvý nahý muž s bílostnou kůží a drápy. Rime mu otevřel víčka, ale bylo tam jen běhno. Po rozhovoru se vrátili zpět do skla. [47]	
DVA VÚDCI V RAVNHVOVU - HIRKA						
179	474	Velká síň	INT., dopoledne	Hirka, Hiosnian	Hirka spatřila v rohu pod schodištěm Hiosnianovy bílé sochy, jeho si všimla až po chvíli. Byl za nepracovaným obrovským kusem kamene a pracoval. Stál k ní zády v černém rouchu. Přiblížila blíž. Měl tam vytesané čárky (jako pravítko). Odněsla ze schodu miskou, hrnek a prázdnou láhev od vína a posadila se. [48]	kámen, miska, hrnek, láhev od vína, nářadí
180	478	Velká síň	INT., dopoledne	Hirka, Hiosnian, Eirik, Rime, Tein, skromná armáda válečníků	Rozrazil obrovské dveře (jiní by je sotva otevřeli). Zpoza svítilo slunce, rímalovalo stín jeho postavy na podlaže. Dával rozkazy válečníkům v brnění - 8 chlapů má jet naproti padesátce lidí z Foggardu, kteří se chtějí ukryt strachy před slepými v Ravnhoivu. Rime se nabídl - Tein ho odmítl ozbrojit, ostatní souhlasili, ale Eirik zavelel, ať mu dají meče. Tein odvětil, že půjde taky. Rime řekl, že Hirka jim může pomoci, ta hned souhlasila.	
181	479	Les	EXT., poledne > před večer	Hirka a 11 mužů (cca 12 - náhoda?) - Eirik, Rime, Tein, Kuro	Skupina v kožených kazačkách na hřbetech koní se tíle hlnala lesem. Teriká sněžová pokrývka se odkrývala pod kopyty a prosivbalo ježáb podzimní lesní posoč. Podzimně zbarvený les. Tu a tam se slesla vočka. Měli meče a klece s havraný. Po značné době objevili hlučnou skupinu lidí. Eirik je seřadil a jezdcí je v úhledné formaci vždy po dvou - každý z jedné strany zástupu - ochraňovali.	
182	481	Steilsfall = vodopád	EXT., podvečer	Hirka a 11ctka, 50tka vesničaná z Vidločky (mužů, žen i dětí)	Skupina zastavila u vodopádu (výška 4 mužů). Hirka si umývala ruce, Rime přišel za ní. Najednou se postavil, ona taky. Místo vody se řinul černý pásek. "Jsou tady". Rime tasil meč a běžel k Eirikovi, vesničaná ho následovali a utvořili hlouček. Kolem nich se rozmístilo 11 mužů s meči a Hirka.	
183	483	Steilsfall = vodopád	EXT., podvečer	Hirka a 11ctka, 50tka vesničaná z Vidločky (mužů, žen i dětí), slepý	Rime jí popadl za ruku a pustil jí až nahole nad vodopádem mezi kapradím. Eirik s jiným chlapem šel za nimi. Mezitím přimkl a prohnal Sílu přes Hirku. Vyskočil a máchal kolem sebe mečem - jako by tančil - po chvíli si Hirka všimla, že máchal proti bílé nahé postavě, která byla chvíli u něj a hned zas deset kroků od něj. Slepí na chvíli zavřeli přicházejícího Eirika, toho Rime využil a probodl ho mečem, s vykřikem skácel. Objevili i tělo patřící jednomu z vesničaná s bílým místem očí.	

184	485	Steilsfall = vodopád	EXT., podvečer	Hirka a 11ctka, 50tka vesničanů z Vidlokky (muži, žen i dětí), jiný slepý	Hirka vyčtila ještě jednoho Slepeho. Najednou byla u něj. Stál na rozhraní mezi vodou a černým písekem - za ním se voda měnila v písek a tekla dolů z vodopádu. Byl Hirkou zaujat slepě, jako ona jím. Chtěl se jí dočkat. V tom se nad nimi objevily havrani - Slepi se dotkl krku - jakoby jí chtěl něco říct a přikrčil se. V tom jí Ríme přiskočil a přispědli ho mečem k okraj vodopádu. Najednou tu začala proudit voda, víc a víc. Proud Hirku strhl a ona se ocitla s mečem, který vytrhla ze slepého pod vodou. Snažila se plavat směrem ke světlu. V tom jí Ríme vytáhl a otočil na bok. Vykašlala vodu. Chvilku ležela na zemi. Pak jí zvedl, přitiskl k sobě, zhoopl a odhodil. Vytrhla, pak se znovu zvedla, ale on už byl schovaný za hrabou ochotajících se děti - Eirik se na ně díval, zavrtěl hlavou a řekl "Mannfaliene". Nalobí mrtvé a pokračovali v cestě do Skimsse, kde se vesnicané ubytují.	
185	487	Dvorec	EXT., večer	všichni	Zastavili až před vysokou síní. Ríme odběhl do svého pokoje. Poté se vrátil přešlepený v oděvu strážce (jako kdysi u Aldjupu) - Eirik na něj pokývl v odpověď vyplávajících se lidí, kdo zabíjí ty dva slepé. Tein mu řekl, ať mu odevzdá meč. Když si Ríme chtěl odepnout opasek s mečem - Tein tasil. Eirik se k Rímemu chtěl vydat, ale Hirka ho zastavila. Ríme nakonec tasil. Teina s lehkostí porazil, ale když mu držel meč u krku, pochopil, co musí udělat - nechal se srazit od Teina, upustil meč a zasmál se. Všichni se rozesmáli i Tein. Pomohl Rímemu na nohy. Pak tu zůstal jen Eirik, Ríme, a Hirka, které si však nevlámali. Eirik Rímeho chytl za zátylek, přitáhl ho k sobě, až stáli čelý u sebe a párkrát ho poplácal po hlavě a řekl: "Kdybys ty byl Mannfalu, R. An-El, následoval bych tě." [49]	
CESTY SE ROZCHÁZEJÍ - HIRKA						
186	492	Havraní obydlí - rokle s výhledem na Blindböl	EXT., noc	Hirka, Ríme	Dívala se na Blindböl. Pohledla na vrchol Bromfjella, kde stál kamenný kruh (jak věděla od Hlosniana). Hlosnian počtebue mocný příliv Síly, který bude za 7 dní - tehdy se tam vydá. Seděla s nohama přes okraj. Ríme přišel a zastavil se za ní - v oděvu Kolkaggy. Řekl, že se tam musí vrátit. Dohadovali se, co je a není správné. Nakonec jí slíbil, že než odejde k havraním kruhům - pošle havrana o smrti Urda - pak tam nebude muset Hirka jít. Políbila ho a on zmizel ve tmě.	
BROMFJELL - HIRKA						
187	498	Havraní obydlí (7 den)	EXT., svítání	Hirka	Přešla liduprázdny (všichni muži tarši 15 zim, i mnoho žen, odjelo do války) dvůr a most a zamířila k havranímu obydlí. Tráva byla bílá od jinožky.	
188	499	Hlavní síň	INT., ráno	Hirka, Hlosnian	Vrátila se do síně. Hlosnian pokračoval v práci na obřim kamenu - říkal mu našeptával. Kývl na Hirku - čas nadešel.	
189	499	Cesta k Bromfjelským havraním kruhům	EXT., ráno	Hirka, Hlosnian, Kuro	Vyrazili pěšky po pšáně za městem, směrem k Bromfjellu. Vitr foukal a začalo sněžit. Nebe bylo šedivé. Sledovalo je několik hejn havranů - povívaly ve větru, jako černé koberec. Kuro se jí ke konci cesty na vrchol uvelebil na rameni. Ravnhov zmizel v dalece. Blindböl byl vidět spolu s pláninou, na které se dnes odehraje bitva Ravnhovu s Mannfaliou. Před ní se v kráteru, na vrcholu hory, tyčil kamenný kruh.	
190	500	Bromfjelský havraní kruh	EXT., ráno	Hirka, Hlosnian, Kuro	Velký kamenný kruh tyčil se v kráteru na vrcholu hory. 16 velkých kamenů ve vnějším kruhu a 8 menších ve vnitřním, dno pokrývá mech barvy obli. Přestože sněžilo, zde šedý sníh neležel - ode dna stoupalo teplo, mezi kameny se to hemžilo zimotyly - bili motýli, údajně se vyskytujícími pouze tady.	
191	500	Bromfjelský havraní kruh	EXT., ráno	Hirka, Hlosnian, Kuro	Zamířili do středu a Hlosnian vyhledal Sílu (postupně sířila, ale byla slabší než Rímeho). Hirka na něj položila ruku: "počkej". V lesích uviděla stíny.	
192	501	Bromfjelský havraní kruh	EXT., ráno	Hirka, Hlosnian, Urd, válečníci	Obtíhla je desítky mužů (asi 18) na koních. Urd seskočil z koně a zuřivými kroky se vydal k ní. Píšť za ním vláhl. Stáhl si rukavici, zvedl ruku a udeřil jí do obličeje. Spadla na záda do mechu. Hlosnian vykřikl.	
SLEPI - HIRKA						
193	502	Bromfjelský havraní kruh	EXT., ráno	Hirka, Hlosnian, Kuro, Urd, válečníci	Hirka ležela se svázanými rukama a nohama na zádech na velkém kameni. Viděla jen velké těžké mraky. Došoupala se k okraji a hlavu přes něj zaklonila - vše viděla obráceně - Urd se bavil s nějakým válečníkem. Hlosniana neviděla, ale slyšela, ležel na zemi. Urd k ní přišel a za kabát jí stáhl z kamene - seděla před ním a zády se o něj opírala. Očistil jí pár smílek z kabátu, chytl za krk a přitáhl k sobě. Řekla, že umírá, ale on odpověděl, že už ne. Že jzvu na krku si nechá jako vzpomínku na jejího otce, jehož hlas slychával. Z koutku úst mu stekla krev a vsakovala se mezi dolní zuby. Odepi si nákrčník. Havraní zobák obklopený hnědým masem v otevřené ráně - pliseň. Zase si nákrčník nandat.	
194	506	Bromfjelský havraní kruh	EXT., dopoledne	Hirka, Hlosnian, Urd, válečníci	Hlosnian seděl v křůbku u kamene a něco si mumlal, když se chtěl odplazit, dva muži ho skopali a odáhli zpět. Urd podřizl havrana, který hrozně vřiskal. Svázaného ho přehodil přes koně a jeho krev zachytával do dřevěné misky. Hirky strach vzrostl tak, až odezněl. Byla vzteklá a smutná. Zadržel hrom. Pár mužů už ulekle, ostatní stáli mimo kruh. Urd chodil kolem a každý kámen prsty pomazával havraní krví. Koně ve stínech nekděně fehtaly.	dřevěná miska
195	508	Bromfjelský havraní kruh	EXT., poledne	Hirka, Hlosnian, Urd, válečníci, 3 slepi	Urd přfknul. Hirka jeho Sílu odmítala. Vzduch v kruhu se začal chvět (jako kdyby země byla v plamenech). Zimotyly zmizely. Ze stínů - odkud - vystoupily 3 bleďé stíny. Postavy se stávaly skutečnější a kráčely přímo k nim. Hirka se přemáčkla ke kameni. Několik mužů sedlo na koně a plácho. Hlosnian byl už úplně mimo. Havraně se v hejnech jako plameny proháněly kolem kamenů. Urd před slepými trochu couval (strachy).	
196	509	Bromfjelský havraní kruh	EXT., poledne	Hirka, Hlosnian, Urd, válečníci, 3 slepi, Ríme, Kolkagga, Tein a Yngve	Najednou ucítila Rímeho Sílu. Poklekla. Chtěla se doplazít k Hlosnianovi, aby mu to řekla, ale nešlo jí to. Další Urdovi muži pláchli, ale byl slyšet souboj mečů. Urd ustoupil Slepiým, aby se mohli dostat k Hirce. Slepi se před ní zastavili, něco Hirku zastínilo - mezi Slepi a ní se postavil Ríme. Mečem jí osvobodil ruce. Hirka si rozzvala nohy a pak rozzvala Hlosniana. Kolkagga zabjela zbytek Urdových mužů. Urd byl bezmocný, padl na kolena a držel si krk. Ríme bojoval se Slepiými. Hirka měla pocit, že víc Rímeho Síly jí roztáhá na kusy. Z lesa se přibližoval Tein s Yngem. Havraně jako smyslu zbavení. Byla téměř tma. Ríme rozseká jednoho ze Slepiých.	meč
197	511	Bromfjelský havraní kruh	EXT., temné nebe	Hirka, Hlosnian, Urd, válečníci, 2 slepi, Ríme, Kolkagga, Tein a Yngve + 1 R	Urd si před Hirku strhl nákrčník - z rány se mu finula krev - zařval na Slepi, ať si vezmou bezmocnou. Hirka vstala a mečem mu usekla ocas. Očma se sřetla s jedním ze slepiých a obyla si krk dvěma prsty (jako u vodopádu). Slepi ho chytl za ramena a odvlékli mezi kameny. Slyšela Urdův křik ještě dlouho po tom, co zmizel z tohoto světa. Skála hřměla. Pak se zem roztřhla a k nebi se vznese ohnivý sloup. Hlosnian zařval, ať utíká. Všichni utíkali.	meč, ocas
DRAK SE PROBOUZÍ - HIRKA						
198	513	Bromfjelská hora	EXT., temné nebe	Hirka, Ríme, Hlosnian, Tein + Yngve + 1R, Kolkagga	Síla Hirku povznášela natolik, že se téměř nedotýkala chodidly země. Kolem ní vystřikovala do vzduchu ohnivá krev. Zem se třásla, objevovaly se rudé řeky ohně. Spýnula s Rímem, tak že si dokázali číst myšlenky. Hlosniana podřpal jeden z Kolkaggy, ukázal na jedinou možnou cestu ze středu kamenů. Ríme jí popadl za ruku, v druhé držel Urdův ocas. Ona popadla svůj ranec. Ríme jí táhl pryč a všichni je následovali.	

199	514	Bezčasí, bezprostranství, Rytířský sál - havraní kruh	INT.	Hirka + Rime a ostatní, Ravnhořít, Rada (10), Ramoja + Vette + cvičitelé havranů, strážní a Mannfallané	se odlepowały a odletávaly do místnosti - kolem Rimeho se však vznášely - plávaly kolem něj jako v hustém oleji - pomalu, jakmile prošel, klesly k zemi. Z malého na zdech se odlupovala barva - bledly - stávaly se nečitelné. Jako jediné zůstávaly na svém místě kamenné přife - odkapávalo z nich vápno a odletěly kachle - mnoho obrovských sloupů ukrytých ve zdech po tisíce let - našli kamenný kruh, který se měl nacházet v Blindbólu.	ocas	
200	516	Rytířský sál - havraní kruh, plošina	INT.	Hirka + Rime a ostatní, Ravnhořít, Rada (10), Ramoja + Vette + cvičitelé havranů, strážní a Mannfallané	Rime vystoupal na plošinu k Radě, Hirka za ním. Obilíteje Rady byly zpacet, volali po strážích, ale nikdo jim už nepomůže. Hirka zahledla i Ramoju, Vetteho a ostatní cvičitele havranů, kteří sem přišli, aby ukončili jednu éru. To se už nestane. Vznášel se před i nad Radou. Oči mu bile plály. On je Síla, vše co bylo, co je, a co bude. A proudí Hirkou. Hodí před ně Úrdův ocas, který se na zemi rozmotal. Začal mluvit duřím a hlasitým hlasem - jako vnitřní ozvěna - řekl, že je Rime An-El, syn Gesy dozry lúme. Vznáší požadavek na stolec. Oni sešhali. Požadoval Vidouchoho, který seděl na holi Eir. Sál čekal, až Vidouci potrestá rouhače, ale někteří už pochopí. Kolkagga, Hlosnian a Tein s Yngem se zjevili mezi kamery, kde dřív bývaly stěny. Lidé před nimi couvali do středu místnosti. Najednou přišli havraní. Obklópili Rimeho jako černé mračno. Havran, sedící dosud na holi nosičky se k nim přidal. Rime se vznášel mezi nimi. Rozbla se některá okna a barevné stěpy se lesky a vznášely mezi havraný. Tein se usmál na Hirku. Vyšel (se žlutou korunou na hrudi) na plošinu a poklekl před Rímem. Jako ozvěna poklekl celý sál (nejrve Il, co byl Rímému nejbliže). Pak se jako první z Rady uklonil Eir, ostatní j a opovržením nebo zmatením následovali. Hirka poté omdlela. [50]	ocas	
ZPÁTKY V BLINDBOLU - HIRKA							
201	521	Blindból - tábor Kolkaggy na vrchoiku Aldaudi	INT., den	Hirka, Svarteld	Probrala se jako ze snu. Ležela na podložce na dřevěné podlaže a dívala se ven otevřenými roztahovacími dveřmi - na trávu a dva hrací si havraný. Byla do půl těla přikryta šedou vlněnou pokrývkou. Vedle ní byl složený její kabát, jinak měla své oblečení stále na sobě. Mezi ní a Svarteksem bylo jednoduché ohniště s litnovou kováčkou - našli jí vývar z kořene - čaj. Posadila se s nohama překříženými, stejně jako on. (Rime už třetí den nastokje požádek. Vyjednává s Radou, která křechovité špi na svých stólcích. Příměří s Ravnhořem je užfaké. Rime chce náležitost stolec po Úrdovi Ravnhořu. Než Lind zabí lúme, poslala dopis Kolkaze - asi aby se přidal k Rímému?) Když domluvil, hodí jí Rimeho přívěsek muše se značkami a vzkázal jí od Rimeho, že se vzdává. Hirka si schovala oběť do dlaní a smála se. Oči se jí zaslzely. Řekl jí, že se nají a půjde cvičit boj.	konvice, sáček, přívěsek muše	
VYMNĚNNÝ OBCHOD - HIRKA							
202	530	Blindból - tábor Kolkaggy na vrchoiku Aldaudi	EXT., den	Hirka, Svarteld, 1 Kolkagga	Svarteld jí trénoval - zkoušela výkop nohou po otočení. Byla ve výcvikovém stejnojmenném Kolkaggy. Nešlo jí to. Po pětině k nim přšla jiná Kolkagga - uklonila se mu a udělala znamení Vidouchoho (něco se nezmění). Oznamí, že přijíždí Rada (troje uzavřená nosička, 18 nosičů a 8 strážů).		
203	531	Blindból - tábor Kolkaggy na vrchoiku Aldaudi - Hirky místnost	INT., den	Hirka, strážní, Eir, Jarladin a Garm	Posadila se na zem k ohništi s nohama překříženými pod sebou. Byla si jistá, že Rime nepřeje - nenechal by se nosit. Postavila na čaj. Dveře se odsunuly - stráže byli seřazení venku před borovicí a koukali do propasti. Bydli dva kroky od ní. Stráže vytvořili špařl kolem dveří - Eir, Jarladin a ještě jeden vstoupil. Hirku od nich dělilo ohniště. Eirk pokleka na ovčí kůže, vedle ní si sedl Jarladin, stejně jako seděla Hirka, třetí je následoval. Nabídl jim čaj. Hirka mluvila přímo. Garm vyvedl z míry. Vitr vnesl několik litků domů. Přála si mluvit jen s Jarladinem - musel jí přisáhat, že bude kryt Rímému záda, ať se děje cokoli a že propustí loukafe - a ona na oplátku odejde sama a bude dělat, že tam nikdy nebyl. [51]	konvička, hrníčky	
204	540	Blindból - tábor Kolkaggy na vrchoiku Aldaudi - Hirky místnost	INT., ráho - před svítáním	Hirka, Jeme	Hirka spala jen v tíku (kdysi bílém) - Jeme jí probudil. Oblékla si svez. Vešel Svarteld a poslal Jemeho svolat ostatní. Vyřáží do Eisvalderu na ceremonii - Rime se stane nosičem. Nechtěla jet. Svarteld na ni hodil oběť Kolkaggy a podal meč - pojedje jako jedna z nich. [52]		
DĚDIC STOLCE - HIRKA							
205	542	Rytířský sál - kamenný kruh	EXT., den	Hirka, Rime, Rada, Svarteld, Kolkagga, strážní, tanečnice, Ramoja, Vette, ostatní cvičitelé, dav	Červená kopule byla pryč - její trosky vypadaly jako namalované hory - zůstaly jen kamery a úlomky zdi - zpola stavba, zpola ruina. Dřáždění bylo téměř bez úmy, honio se na něm červené lesy a snáležo se do rýh po lavicích. Hirka stála vedle Svartelda spolu s dalšími Kolkaggy, nahoře na schodě, kousek za Rímem. Stál vzpřímeně, vlny sepnuté, pas mu cvřtřazoval opasek s mečem (jako jediný z Rady měl zbraň). Rada před ním vytvořila půlkruh. Strážní stáli po stranách schodů ve zlato černé zbroji. Dole se shromáždila celá Mannfalla - vlnící se dav. Bubny. 7 tanečnic se vinulo na schodech před Rímem - tancovaly pro něj, v čele s Damayani - všechny průhledně šaty. Eir zaklapla knihu Vidouchoho (předčítala) a předala hůl (bez havrana) Rímému. Rime zvedl hůl nad hlavu a dav propukl v jasot - zvedal ruce mezi kterými se vznášely okvětní plátky, které mezi ně rozhazovaly tanečnice. Rime se otočil - Rada ho následovala do schodů. Dav začal po skupinkách odcházet. Za Hirkou se objevil Hlosnian, obejmula ho. [53]	knihy Vidouchoho, hůl bez havrana	
206	545	Eisvalderská hodovní síň	INT., den	Hirka, Rime, Rada, Svarteld, Kolkagga, strážní, tanečnice, Ramoja, Vette, ostatní cvičitelé, dav, Syja	Hlosnian jí sem dovedl. Hostina pro nejbližších tří sta. Od jednoho konce k druhému se táhly prošívané dlouhé stoly se skleněnými mísmi, zdobenými zlatem. Na honosných podnosech dovnitř služebnici máleli jídlo. Připomni seděli namačkaní na sobě. Zahledla Syju, jak se naklání přes stůl, aby si jí Rime vřímí. Hlosnian si dal do kapsy roucha sirupové koláčky a ořechové fezy a na přání Hirky odešel.	mísy jídla, táky s jidlem, sirupové koláčky a ořechové fezy	
207	546	Rytířský sál - kamenný kruh	EXT., den	Hirka, Hlosnian, Kuro	Hirka se dotýkala kamenů. Prohlížela si podlahu s hvězdou - mapu. Instringin - vnitřní kruh kamenný (tak se nazývala i Rada) byl navždy zničen a nahrazen plochými kamery na podlaže. Kuro přišel na jednom z kamenných sloupů. Popadl jí za ramena a ukřídřoval, že v jejím světlé mají vše, co potřebuje k životu - jinak by logicky nemohla existovat. Dovedl jí k jednomu obrazci na kamery s nějakým nápisem - jednoduchý motiv dvou bledých mužů, jednoho na koni, bez ocasu, v kroužkové zbroji a bílé sutaně s červeným křídlem na hrudi, který se směrem do středu zuřoval, za ním stál strom. Projde skrze bránu pomocí Síly, ale oni jsou tam zeměslépi jako ona - už nikdy se nemůže vrátit, protože oni neumí přimknout.		
BRÁNY - HIRKA							
208	551	Lindriho čajovna	INT., večer, tma	Hirka, Lindri	Zahalená do pláště v barvě jehliči, který skrýl, že nemá ocas a její rudé vlasy schoval pod kápy, otevřela dveře. Zvonkohra zazvonila. Lindri už měl zavřeno, nádo kromě něj tam nebyl. Přšla až k němu. Obejmú jí. Postaví kotlík s vodou na čaj nad ohniště. Hirka mu dala z rance sáček čaje z Blindólu. [54]	Ranec, kotlík, váček s čajem	
209	553	Lindriho čajovna - zadní zahrádka	INT., večer, tma	Hirka, Lindri	Zavedl jí do zadní zahrádky - terasa nad fěkou zarostlá popínavými rostlinami, na plynoucí fěce se mihotají světlýka ze čtunů - není vidět, kde končí fěka a kde začíná hvězdná obloha.	kalíšky s čajem	
210	553	Lindriho čajovna	INT., večer, tma	Hirka, Lindri, Rime	Musela se vrátit před půlnocí. Vešla zpět do čajovny. Dveře se rozrazily a objevil se tu Rime. Přmkl, aby se sem dostal. Lindri upustil kalíšky od čaje na pult. Uklonil se mu, ale Rime na něj nerogoval. Přšel těsně k Hirce. Nařvaný, že chce odejít a nic mu neřekla. Hirka řekla Lindrimu, ať se narovná a donese jim něco k piti. Lindri zmizel vřadu. Hirka pokynula na nízké sezení - Rime se v modré košili a dvěma meči u pasu zhroutil na stolčku se svěšeným obličejem, který mu po stranách zakřývaly vlasy. Hirka si sedla naproti němu, aby na něj viděla. Lindri před ně na stůl položil dva hrnečky s konvičkou - kouřilo se z nich.	kalíšky od čaje, konvička, jiné kalíšky na čaj	
211	555	Lindriho čajovna	INT., večer, tma	Hirka, Rime, Lindri	Rime vstal tak prudce, že převrhil stůl i s konvicí a kalíšky. Začal vztekje přecházet sem a tam. Hirka vstala a přšla k němu. Pohladila ho po obličej. Vzal její oběť do dlaní a přiškl nos k jejímu spánku. Pak se odhánia a popadla ranec. Přemlouval jí, aby tu zůstala s ním. Sliboval jí nemožné. Hirka došla k nedbale schovanému Lindrimu za posunou stěnou a objala ho. Rime odešel s Hirkou.	konvička, kalíšky, ranec	
212	558	Rytířský sál - kamenný kruh	EXT., před půlnocí	Hirka, Rime	Došli ke kamennému kruhu. Kuro seděl na jednom z obelisků. Hlosnian nepřeje - Rime ho zamkl. Předal jí od něj váček se dvěma předměty, jedním byla kniha, druhý nerozeznala. Dala si ho do rance. Občila se a chtěla udělat krok vpřed. Rime jí popadl a přiškl k sobě. Byla k němu zády. Přmkl. Hirka se nechala pohitit Sílou. Slibl jí, že najde způsob a přjde si pro ni a že zptl pravdu o Pláni. Hirka zavolala Hreid na Kura, ten je obkroužil, vřetl mezi kamery a zmizel. Odhřla se od něj. Popadla ranec a vešla za ním - do prostoru mezi světy.	ranec, váček se dvěma předměty	
KONEC 1. ČÁSTI							

ZÁVĚR

Fantasy je žánr, jehož obliba každoročně roste nejen u fanoušků knih, ale také u televizních a filmových diváků. Tento jev je posílen rychlým vývojem moderních technologií, pomocí kterých se dosahuje čím dál přesvědčivějších - počítačem vytvořených - vizualizací různých napřírozených jevů. Samy tyto počítačové efekty se pak mnohdy pro diváka stávají velkým lákadlem. Čím přesvědčivěji je totiž fiktivní svět propracován a vyveden do těch nejposlednějších detailů, tím skutečněji na diváka působí.

Mezi oblíbené náměty fantasy žánrů patří severská mytologie. Obyvatelé Skandinávie však bývají americkým „barevnějším“ zpracováním této tematiky zklamáni. Jejich staří bohové se jim zdají příliš komičtí a málo majestátní. Z tohoto důvodu jsem si vybrala pět filmů s tématem severogermánské mytologie s cílem ukázat, jak vypadá zpracování tématu evropskými tvůrci, kteří mají kulturně i geograficky blíže k originálním námětům. Oproti americkým verzím jsou tyto filmy temnější a ponurejší- věrněji vyobrazují původní mýty a legendy tak, jak byly napsány. Nicméně po zhlédnutí a zpracování analýzy těchto filmů jsem došla k závěru, že ani v těchto případech se tvůrci s tímto tématem často neuměli příliš dobře popasovat. Ve snaze přesněji následovat předlohu, film ve výsledku sleduje příliš mnoho zápletek bez hlubšího zpracování hlavní myšlenky příběhu, čímž vzniká obsahově i vizuálně poměrně chaotický a roztříštěný film, který může být pro diváka obtížně pochopitelný.

Výtvarným konceptem knihy Ódinovo dítě jsem se proto snažila najít vyváženou cestu mezi barevnějším a lehčím zpracováním severského bájného světa tak, jak je představován mainstreamovými tvůrci, a jeho minimalističtější a ponurejším zpracováním skandinávským. Především jsem se snažila fiktivní svět Ymslandu vyobrazit pomocí severských reálií, které se ve filmech se stejnou tematikou nevyskytují. Důležitým prvkem v mém výtvarném pojetí byla příroda obecně.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ

Knižní

PETTERSEN, Siri. Havraní kruhy. Přeložil Jitka JINDŘIŠKOVÁ. Brno: Host - vydavatelství, 2016. ISBN 978-80-7491-556-7.

VLČKOVÁ, Jitka. Encyklopedie mytologie germánských a severských národů. Praha: Libri, 1999. ISBN 80-85983-91-5.

STURLUSON, Snorri. Edda a Sága o Ynglingzích. Přeložil Helena KADEČKOVÁ. Praha: Argo, 2003. ISBN 80-7203-458-8.

STAŇKOVÁ, Jaroslava a Josef PECHAR. Tisíciletý vývoj architektury. 2. přeprac. vyd. Praha: Státní nakladatelství technické literatury, 1979. Polytechnická knihnice (SNTL).

CROWHURST, Howard. Carnac a další megalitická místa v jižní Bretani. Přeložil Petr HOLČÁK. Praha: Dokořán, 2019. Pergamen. ISBN 978-80-7363-964-8.

Umění: velký obrazový průvodce. Vyd. 2. Přeložil Markéta HÁNOVÁ. Praha: Knižní klub, 2014. Universum (Knižní klub). ISBN 978-80-242-4494-5.

Internetové

Jotunheimen National Park: - The home of the Giants. Jotunheimen [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <https://jotunheimen.com/en/>

Kamenný pastýř u Klobuk: Menhir. In: Drobnepamatky.cz [online]. Praha, 17.12. 2014 [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <https://www.drobnepamatky.cz/node/8936>

Knebel Poskær Stenhus: Burial Chamber (Dolmen) in Denmark in Randers. In: The Megalithic Portal[online]. Dostupné z: <https://www.megalithic.co.uk/article.php?sid=15944>

Cairn de Gavrinis: île de Gavrinis à Larmor-Baden [online]. [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <https://cairndegavrinis.com/index.php/en/welcome/>

Ring of Brodgar. In: Stonepages.cz: Megality jsou nesmrtelné vzkazy [online]. 10. dubna 202 [cit. 2019-12-08]. Dostupné z: <http://www.stonepages.cz/kameny/17-ring-of-brodgar>

Stavkirke. In: Země Světa: Norsko 2 [online]. 2011 [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.zemesveta.cz/archiv/norsko2/1963-3/stavkirke>

Stave churches – Norway's contribution to world architecture [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/?lang=en>

Urnes Stave Church. In: Stave churches: Stave churches – Norway's contribution to world architecture[online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/urnes-stave-church/?lang=en>

Heddal Stave Church. In: Stave churches: Stave churches – Norway's contribution to world architecture[online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/heddal-stave-church/?lang=en>

Fantasy. In: Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Fantasy>

Marvel Studios. In: Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Marvel_Studios

Prameny Tolkienova díla. In: Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Prameny_Tolkienova_d%C3%ADla#Vliv_severské_mytologie

Rozhovor se Siri Pettersen, autorkou trilogie Havraní kruhy. Kultura21.cz: průvodce kulturou nejen 21. století [online]. 18. 12. 2017 [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <http://www.kultura21.cz>

cz/rozhovory/17487-rozhovor-se-siri-pettersen-autorkou-trilogie-havrani-kruhy-

Malebné norské domky Rorbu už nejsou jen pro rybáře. Living [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://www.living.cz/malebne-norske-domky-rorbu-uz-nejsou-jen-rybare/>

Gjógv. Wikipedie: Otevřená encyklopedie [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Gjógv>

Deset nejlepších túr Nového Zélandu. IDNES.cz [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: https://www.idnes.cz/cestovani/kolem-sveta/novy-zeland-nejlepsi-tury-treky-kam-na-novy-ze-land.A170518_113925_kolem-sveta_hig/9

Česká raftingová základna v Norsku. Světadíly.cz: Norsko [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <http://norsko.svetadily.cz/clanky/Ceska-raftingova-zakladna-v-Norsku>

Cesta za vánoční hvězdou. NFA: Národní filmový archiv [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <https://nfa.cz/cz/o-nas/dokumenty/zahranicni-filmy-v-ceske-kinodistribuci/zahranicni-tituly-v-ceske-kinodistribuci-2013/a-c/cesta-za-vanocni-hvezdou/>

Cesta za králem trollů. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/476751-cesta-za-kralem-trollu/prehled/>

Valhalla: Říše bohů. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-13]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/711533-valhalla-rise-bohu/prehled/#>

Království prstenu. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/185306-kralovstvi-prstenu/prehled/>

Beowulf: Král barbarů. CSFD.cz: Česko-Slovenská filmová databáze [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/188288-beowulf-kral-barbaru/zajimavosti/?type=film>

Cesta za králem trollů: (2017). IMDb [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt5628418/?ref_=fn_al_tt_1

Ring of the Nibelungs: (2004). IMDb [online]. [cit. 2019-12-12]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0387541/?ref_=nv_sr_srsrg_0

Beowulf & Grendel: (2005). IMDb [online]. [cit. 2019-12-14]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/title/tt0402057/>

Obrazové

č.01.: Newgrange by Oscar Montelius (1843–1921). In: Megalithic poems [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <http://megalithicpoems.blogspot.com/2005/10/newgrange-by-oscar-montelius-18431921.html>

č.02 - 03.: Dánské megalitické stavby. In: JP photos [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <http://www.epipactis.com/blog/danske-megality-34.html>

č. 04.: Stonehenge. In: History TV [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <https://www.history.com/topics/british-history/stonehenge>

č. 05.: Norwegian carved door detail. In: Flickr [online]. [cit. 2019-12-15]. Dostupné z: <https://www.flickr.com/photos/donabumgarner/2329960583/in/photostream/>

č.06.: Urnes Stave Church. In: Lord Cernunnos [online]. 2016 [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <https://lordcernunnos.bandcamp.com/album/urnes-stave-church>

č.07: Interior, Urnes Stave Church. In: Wikimedia commons [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Interior,_Urnes_Stave_Church-2.jpg

č.08.-09.: Heddal Stave Church: Gallery. In: Stave churches: Stave churches – Norway's contribution to world architecture [online]. [cit. 2019-12-10]. Dostupné z: <http://www.stavechurch.com/heddal-stave-church/?lang=en>

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha č. 01.: Mapa Ymslandy (formát A2)

Příloha č. 02.: Místopis (formát A4, vícestránkový)

Příloha č. 03.: Popis postav (formát A4, vícestránkový)

Příloha č. 04.: CD disk