

# **Svatební dar**

## **Dokumentace přípravy, realizace Diplomové práce a rešerše**

BcA. Eva Dvořáková





Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba  
akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Eva Dvořáková**  
Osobní číslo: **K16305**  
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Animovaná tvorba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. teoretická část: Dokumentace přípravy, realizace magisterské práce a rešerše**  
**2. praktická část: Svatební dar – ploškový animovaný film**

Zásady pro vypracování:

### 1. teoretická část:

Cílem dokumentace přípravy je obeznámení čtenáře se všemi přípravnými a realizačními fázemi magisterského filmu. Text odkrývá způsob a postup práce, může obsahovat také osobní postoje, a to s důrazem na potíže při realizaci, hledání jejich řešení, nabyté zkušenosti. Toto se však musí vždy bezprostředně vztahovat k realizaci filmu a nesmí sklouznout k přílišné popisnosti nebo lehkovážnosti ("historkám z natáčení"). Podstatnou součástí explikace je výčet inspiračních zdrojů a nakládání s nimi, rešerše podkladů pro přípravu a realizaci filmu. Hodnotí se jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), faktografický přínos a správnost odborné terminologie, také formální úprava textu. Diplomová práce musí obsahovat alespoň 8 knižních titulů a 6 odborných článků, s nimiž autor při přípravě a realizaci filmu pracoval (teorie i technologie). Rozsah práce a pokyny k vypracování: Povinný minimální rozsah je 30 normostran, doporučené maximum 50 normostran textu (1 normostrana = 1800 znaků) + přílohy (vypracujte výtvarné návrhy, obrázkový a pracovní technický scénář audiovizuálního díla). Odevzdat v elektronické podobě 1 ks na CD nosiči ve formátu PDF; 1 ks pevné vazby v tisknuté podobě (barevně).

## **2. praktická část:**

Film realizujte v minimální délce 90 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 300 sekund. Absolvent prokáže kromě nabytého řemesla animace (pohyb postavy, v prostoru, komunikace objektů, jejich stylizace, charakterová animace, timing...), osobité výtvarné uchopení, a to vše v korespondenci se zvoleným tématem filmu. Výsledná podoba musí být ve finálním (hotovém) tvaru. Je třeba, aby film byl odevzdán v patřičné technické kvalitě – musí dodržet předepsaná kritéria při exportu.

Odevzdání 1ks videosoubor vypálený na DVD (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000–20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí DVD s videosouborem je také výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 15 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.



Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

ZORI, Davide; BYOCK, Jesse; ERLENDSSON, Egill; MARTIN, Steve; WAKE, Thomas;  
EDWARDS, Kevin J. Feasting in Viking Age Iceland: Sustaining a Chiefly Political  
Economy in a Marginal Environment. *Antiquity*. 2013, vol. 87, no. 335 s. 150–165.  
ISSN:0003–598X.  
PAGE, R. I. Severské mýty. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1997. 131 s. ISBN  
8071062189.  
KADEČKOVÁ, Helena. Soumrak bohů: Severské mýty a báje. 1. vyd. Praha: Aurora, 1998.  
234 s. ISBN 8085974983.  
TODD, Malcolm. Germáni. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. 301 s. Dějiny  
národů. ISBN 8071062634.  
PAGE, R. I. Severské mýty. 1. vyd. V Praze: Levné knihy KMa, 2007. 81 s. Bájná minulost.

Vedoucí diplomové práce: **MgA. Martin Kukul**  
Ateliér Animovaná tvorba  
Datum zadání diplomové práce: **3. prosince 2018**  
Termín odevzdání diplomové práce: **10. května 2019**

Ve Zlíně dne 3. prosince 2018

dóc. Mgr. Iřena Armutidisová  
*děkanka*



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
*vedoucí ateliéru*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 5. 2. 2019

Jméno a příjmení studenta: Eva Dvořáková

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Teoretická část této diplomové práce popisuje celý proces tvorby krátkého filmu Svatební dar, který vznikl za použití techniky klasické ploškové animace. Zahrnuje studium mytologie a kultury, přípravu scénáře a výtvarné podoby, výrobu loutek a kulis a samotnou animaci a postprodukcí.

Klíčová slova: animace, 2D, děti, dospělí, germáni, mytologie, bohové, Thor

## **ABSTRACT**

The theoretical part of this thesis describes the process of creation of the short film called The Wedding Present made in the traditional technique of cut-out paper puppets. It includes study of the Germanic mythology and culture, creating of the literal and technical scenario, path of the art style, creating of the puppets and scenery, animation and post production.

Keywords: animation, 2D, children, adults, The Germanic people, mythology, gods, Thor

Děkuji svému příteli a jeho rodině za duševní podporu a zázemí a dále svému vedoucímu práce MgA. Martinu Kukulovi za trpělivost a pomoc při těžkostech.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

V Brně dne. 9. 5. 2019

Eva Dvořáková

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 INSPIRAČNÍ ZDROJE</b> .....	<b>12</b>
1.1 VOLBA NÁMĚTU - SOUMRAK BOHŮ .....	12
1.2 GERMÁNSKÁ MYTOLOGIE A KULTURA.....	16
1.2.1 Germánská kultura .....	18
1.2.2 Germánské umění.....	21
1.3 UMĚNÍ A FILM .....	23
1.3.1 Animovaný film .....	23
1.3.2 Hraný film .....	26
1.3.3 Ilustrace a umění .....	27
<b>2 LITERÁRNÍ A VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA</b> .....	<b>29</b>
2.1 MYŠLENKOVÁ MAPA .....	30
2.2 VOLNÉ PSANÍ.....	32
2.3 LITERÁRNÍ SCÉNÁŘ .....	33
2.4 BODOVÝ SCÉNÁŘ .....	36
2.5 TECHNICKÝ SCÉNÁŘ.....	37
2.6 VÝTVARNÁ PODOBA A VÝVOJ CHARAKTERŮ .....	40
2.6.1 Frotáže a vystřihování z papíru .....	42
2.6.2 Zrození Thora a výtvarná stylizace .....	42
2.6.3 Ostatní bohové a trpaslíci .....	44
2.6.4 Thorův pokoj a jiná prostředí .....	44
2.6.5 Oběi a jejich obydlí.....	46
2.7 NÁZEV FILMU .....	46
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>47</b>
<b>3 REALIZACE</b> .....	<b>48</b>
3.1 ANIMATIK .....	48
3.2 KOMENTÁŘ .....	49
3.3 VÝROBA LOUTEK .....	50
3.4 ANIMACE .....	52
<b>4 POSTPRODUKCE</b> .....	<b>58</b>
4.1 ZVUK.....	58
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>59</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>60</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ</b> .....	<b>61</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH</b> .....	<b>65</b>

## ÚVOD

Vždy jsem měla ráda pohádky a legendy z cizích zemí. Lákalo mě zkoumání kultur a jejich tradic, abych pochopila, z čeho ty úžasné příběhy vzešly. A čím podivnější, tím pro mě byly zajímavější. Prvním takovým popudem byla kniha *Mýty a legendy - Egypt, Řecko, Galie*, kterou jsem četla jako malá, na základní škole jsem se rozhodla jednu zemi studovat více a tou bylo Japonsko. Spíše než animované filmy, které mě k této zemi přivedly, mě fascinovaly tradiční prvky, které se v nich objevovaly - stateční a hrdí samurajové, moudří mnichové, krásné geishy v kimonech, neuvěřitelná spousta duchů a démonů všelijakých tvarů a k tomu bojová i magická umění umožňující nadlidský výkon za záchranu...čehokoliv. Imponovala mi tradiční hudba a japonské dřevorezy, kterými dokázali umělci věrně zachytit atmosféru, pohyb i zvuk jednoho okamžiku. Japonské divadlo Kjógen zase dávalo obrovský prostor pro fantazii svou jednoduchostí, přesto je každý pohyb i slovo pečlivě promyšleno, tak jako je promyšleno třeba umístění všech kamínků v zenové zahradě. Lehkost a pečlivost zakořeněná už hluboko v historii. Proto jsem chtěla zkusit vzít některé z těchto zkušeností a využít je při tvorbě nějaké tradiční pohádky. Inspirace jsem tedy měla dost.

Ale...dostala jsem se do slepé uličky, protože žádná z pohádek mě nezaujala natolik, abych se jí věnovala více a rozvedla ji. Když ano, šlo o vážná či smutná témata. Sice jsem byla nadšená z nových poznatků, ale tímto směrem jsem se rozhodně vydat nechtěla.

Takto jsem si začínala ujasňovat, jaký žánr by byl pro mě nejvhodnější. Jako u své bakalářské práce, měla jsem zájem o něco komického, kde bude velký prostor pro mou fantazii, kde budu moci diváka zaskočit něčím nečekaným a také, aby si ve filmu našli své dospělí i děti.

A tak, jako malé děti mají rády ústní vyprávění příběhů, i mě se jednou poštěstilo a poslechla jsem si starou severskou píseň o bohu Thorovi jak soutěžil s obry, aby jim dokázal svou sílu. Té si byli obři moc dobře vědomi, a proto Thora různými způsoby podváděli. Už jen to nadšené a barvitě vyprávění mluvčího, mého přítele, vzbuzovalo epické představy. Jak Thor těžce dopadá na jedno koleno po dlouhém souboji se stařenkou, kterou byla ve skutečnosti sama smrt. Obři nejprve trnuli v obavách, že Thor zvítězí, proto se všichni rozesmáli, aby nedali nic najevo.

Věděla jsem, že přesně takový humor a temperament absurdního příběhu by mě bavil a že bych takový pocit chtěla zachovat i pro diváka. Nad lehkostí a pečlivostí kultury velmi trpělivé a soudržné zvítězila kultura drsného a horkokrevného severského lidu, který si běžně dokázal nad džbánem medoviny dělat legraci z bohů, které tak obdivoval a uctíval.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**



# 1 INSPIRAČNÍ ZDROJE

## 1.1 Volba námětu - Soumrak bohů

Kromě samotných příběhů mě vždy zajímali i ti lidé, co je vypráví, a jakým způsobem je vypráví. Je úžasné, jak dva lidé dokážou podat ten samý příběh úplně jinak.

Český překlad písňe o Thorovi a obrech zmíněné v úvodu zpracovala česká nordistka Helena Kadečková<sup>1</sup> v knize *Soumrak bohů*, kde výpravným způsobem popisuje počátky světa, bohy, jejich činy, zvyky i jejich zánik tak, jak jsou popsány ve sbírce hrdinských písní *Starší Edda* a v rukopisu od islandského dějepisce Snorriho Sturlusona (*Mladší Edda*). Sepsány byly v období mezi 11. a 13. stoletím, původně jako příručka pro básníky, ale zároveň poskytuje hodnotný zdroj informací o podobě germánských mýtů.<sup>2</sup> Dalším zdrojem mohou být i konkrétní verše, které už nejsou oproti sbírkám anonymní, ale přiřazují se do daného období ke konkrétním dvorním básníkům - skaldům.<sup>3</sup> Po přečtení knihy *Soumrak bohů* jsem vybírala z několika příběhů, které jsem přepsala do krátkého scénáře:

### a) Stvoření světa

*Setkáním mrazu od Niflheimu a žáru od Múspelu v propasti ničeho vznikl z kapek tající vody první život - obr Ymi a kráva Audhumla, která oplývala neobyčejnou dojitostí. Když kráva olizovala kámen, vyrašily na něm vlasy a pak vyskočil krásný a silný muž Bůri, otec Odina, budoucího nejvyššího boha. Ymi měl sám se sebou potomky. Když spal, potil se a zpod paže mu vyrostl muž a žena. Jeho nohy zplodily syna.*

*Obři a bohové spolu žili v míru, ale jak Ymi pořád jen ležel a spal dobře nasycen mlékem, z jeho mohutného těla vyskakovali další a další obři a hrozilo, že zaplní celý prázdný prostor. Proto Odin se svými bratry zakročil a Ymiho zabili. Vylilo se z něj tolik krve, že se obři utopili až na dva, co odpluli hluboko do mlh. Z jejich potomků se stali úhlavní nepřátelé bohů.*

---

<sup>1</sup>KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Ilustroval Klára FOLVARSKÁ-ROSEOVÁ. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-98-3.

<sup>2</sup>BELLOWS, Henry Adams. *The poetic Edda*. New York: The American-Scandinavian Foundation, 1923.

<sup>3</sup>PAGE, R. I. *Severské mýty*. V Praze: Levné knihy KMa, 2007. Bájná minulost. ISBN 978-80-7309-423-2.

*Z Ymiho těla bohové stvořili zemi, z krve řeky a jezera, z kostí hory a kameny, z vlasů stromy a trávu. Mozek vyhodili vysoko do vzduchu jako oblaka. Ymiho lebku postavili na zem jako kopuli a vytvořili tak nebe. Z ohnivého Múspelu pochytili jiskry a umístili je na oblohu jako hvězdy - nejprve zmateně poletovali, ale pak bohové učinili přítrž tomu chaosu a některým vymezili stálé místo, jiným stálou dráhu, po které měly obíhat a určoval se podle nich čas.*

*Z červíků v zemi vytvořili bohové trpaslíky zručné v řemeslech.*

*Konečně bohové kráčeli po pobřeží a obhlíželi své dílo, když uviděli dva vyplavené kmeny, mořem vybilené a vyhlazené a sluncem usušené. Tak obdivovali dílo přírody, až se rozhodli jim vdechnout život, rozum a řeč. Tak se zrodili první lidé.*

#### b) Thor mezi obry

*Thor se vydal za obry, aby s nimi poměřil sílu, a vzal s sebou svého přítele Lokiho, který byl často i jeho rozumem, proto jej ihned umlčel. Thor nejprve vrhl několikrát na jednoho z obrů kladivo s tou největší silou, jakou dokázal vynaložit, ale obrovi se nic nestalo. Pil medovinu z obrího rohu, dokud celý nezbrunátněl, ale hladina klesla jen o kousek. Snažil se zvednout obrovu kočku, ale byla tak těžká, že se od země odlepila jen jednou packou. Nakonec po urputném boji se stařenkou klesl na jedno koleno. S hanbou se vracel zpět do Ásgardu, když ho jeden z obrů zastavil a vysvětlil mu, že proti němu použili lsti. Ve vzdálené hoře zelo několik velkých děr po těžkém dopadu Thorova kladiva, velký roh medoviny byl napojen na moře, ze kterého teď byla souš, kočka byl ve skutečnosti had Midgarsorm pevně obepínající celý svět a stařenka nebyla nikdo jiný než stáří a smrt. Obr Thorovi vysvětlil, že si přeje, aby v míru odešel a už se nevracel. Thorovi ale nabídka smíru šla jedním uchem dovnitř a druhým ven. Byl podveden a slíbil odplatu. Jen Loki celou dobu věděl, co se dělo...ale nesměl mluvit.*

Oba příběhy jsou velmi originální a absurdní, ale neméně složité. Stvoření světa by mohlo ve "zrychlené" podobě vypadat zajímavě - propast se zaplní obry, až začnou přepařovat, jeden z bohů propíchně Ymiho a ten odlétne jak balonek s velkou rudou sprchou ze které pak vznikne moře...jistě by se to dalo zpracovat kompaktně a nenásilně (a že toho násilí je v předloze hodně). Představovala jsem si, jak by to asi zpracoval třeba Pavel Koutský.

Thor mezi obry byl první příběh, který jsem slyšela vyprávět a inspiroval mě k tomu, že by i můj film mohl mít komentář. V originálním příběhu je ale příliš mnoho událostí a postav, které by mi bylo líto vynechat nebo odbýt kvůli krátkému času. BBC vytvořilo pro děti animovaný seriál *Ságy Vikingů* a u příběhu *Thor mezi obry* jsem ve své verzi uvažovala podobně ohledně vynechávek. Thor měl v původních písničkách s sebou jako otroky dvě děti, které po cestě za obry vzal jejich smrtelnému otci jako trest za neuposlechnutí. Jedno z nich Thora zastoupilo v závodě s obrovou myšlenkou a skoro i uspělo. Aby byl film ucelený a nemátl mladší publikum postavami navíc, bylo ukázáno jen to nejdůležitější - tři disciplíny, ve kterých Thor skoro zvítězil. Výsledkem seriálu od BBC jsou tři díly po pěti minutách věnované tomuto příběhu. Stvoření světa však BBC vyjádřilo velmi stručně: "Odin třikrát dýchl a vytvořil zemi obrů Niflheim, zemi lidí Midgard a zemi bohů Ásgard". Pro mou představu o adaptaci to bylo až příliš zjednodušené vyjádření poměrně složitého procesu.

### c) Thrymskvitha

*Jednoho rána se Thór probudil a jako vždy nejdříve sáhl po svém kladivu. Ale nebylo na svém místě. Koukl pod postel, nadzvedl stůl i lavice, prohledal všechny kouty, ale kladivo nikde. Nechtěl, aby se o takové ostudě dověděli ostatní bohové, proto běžel pro radu za svým druhem Lokim, který byl často i Thorovým rozumem. Loki se proměnil v ptáka a letěl hledat obry, kteří podle něj kladivo ukradli.*

*A jednoho našel. A dokonce se sám ke krádeži přiznal, ale Mjollnir by vydal pouze jako svatební dar bohyni Freyi.*

*„Freyo! Hned se převlékni do svatebního! Jedeš se vdávat.“ naléhal Thor, ale dotčená Freya se dala do takového křiku, až jí pukl náhrdelník na hrudi a zburcovala ostatní bohy.*

*Thorův otec Odin rozkázal, ať jede Thór pro své kladivo sám převlečen jako nevěsta a Loki jako jeho družička. Všichni bohové souhlasili a rozhořčeného Thóra si vzala na starost jeho matka Frigg.*

*Po devět dní jedl pouze posvátná jablka, po kterých výrazně zeštíhlel a možná i zkrásněl. Musel být pečlivě oholen, oblečen do svatebních šatů a místo spřežení s kozly jeho vůz táhly Freyiny dvě kočky. Thór nesměl promluvit, protože by jej prozradil jeho hluboký hlas, proto měl nechat veškerou konverzaci na Lokiho.*

*Když nevěsta se svou družičkou přijely, obr Trym byl nadšením bez sebe a rovnou svolal všechny příbuzné a uspořádal hostinu. Thór, který devět dní nejedl nic jiného než jablka, spořádal sám celého pečeného vola a vypil tři sudy medoviny a piva. Trym prý ještě nepotkal ženu, co by tak málo mluvila a tolik toho snědla, ale Loki vysvětlil, že byla jeho nevěsta tak nedočkavá, že devět dní nic nejedla. Dojatý Trym ji chtěl políbit, jen poodhrnul závoj a ucukl, jako opařený. Divil se, že Freyi srší z očí blesky, na to Loki znovu odpověděl, že jeho nevěsta byla tak nedočkavá, že devět dní nespala. Trym byl okouzlen. Hned nechal přinést Mjollnir a požádal svou nevěstu o ruku. Thór mu ruku podal a stiskl se vši zuřivostí, která se v něm po celých devět dní hromadila, až obr klesl na kolena. Druhou rukou se rozmáchl svým kladivem a Trym se skácel na zem. A po něm další obrové, pokud nestihli utéci. Thór a Loki, oba stále v šatech, naskočili na vůz s kočkami a s kladivem se vítězně vrátili zpět do Ásgardu.*

Záměrem autora bylo pravděpodobně vytvořit komický kontrast a zaútočit na Thorovu mužnost a vojenské dovednosti jeho navlečením do ženských šatů a šperků, které nevěsta dostává před svatební nocí.<sup>4</sup> Záměna či úplná změna pohlaví se ale v severské mytologii objevuje překvapivě často. Samotný Loki se měnil v ženu hned několikrát a z různých důvodů a jako žena měl také několik dětí. Ženy převlečené za muže popsány nejsou, ale vyskytují se takové, co se vyznačují spíše mužskou povahou.<sup>5</sup>

Téma posledního příběhu bylo jednoduché - hledání ztracené věci. Věděla jsem, že chci, aby byl vhodný pro malé i velké publikum, aby byl absurdní a aby pobavil nejen diváka, ale i autora při tvorbě. Kromě toho příběh obsahuje něco velmi povědomého. Někdo skrývá svou identitu a někdo jiný se jí snaží pomocí otázek odhalit podobně jako v Červené Karkulce<sup>6</sup>:

---

<sup>4</sup> FRANKKI, James. Cross-Dressing in the Poetic Edda. *Scandinavian Studies* [online]. Society for the Advancement of Scandinavian Study, 2012, **84**(4), 425-437 [cit. 2019-02-07]. DOI: 10.1353/scd.2012.0063. ISSN 00365637.

<sup>5</sup> OTS, Loone. Position of the Woman in the Poetic Edda. *Folklore: Electronic Journal of Folklore* [online]. Estonian Literary Museum, 1998, **7**(7), 7-30 [cit. 2019-02-07]. DOI: 10.7592/FEJF1998.07.llone1. ISSN 14060957.

<sup>6</sup> OPIE, Iona a Peter OPIE. *The Classic fairy tales*. New York: Oxford University Press, 1992. ISBN 0-19-211559-6.

"Nikdy jsem neviděl, aby žena tolik jedla a tak málo mluvila."

"Babičko, proč máš tak velké zuby?"

Překlad Heleny Kadečkové jsem porovnála s několika překlady do angličtiny, abych zjistila, jak moc se autorka držela originálu, protože mým cílem bylo vytvořit adaptaci na původní vyprávění a kniha mi měla být pouze inspirací, ovšem česká verze, ač není psaná ve verších, je předloham velmi věrná.<sup>789</sup>

## 1.2 Germánská mytologie a kultura

Vybrala jsem sice jeden konkrétní příběh, ale nesoustředila jsem se pouze na něj. Hledala jsem cokoli, co by mi pomohlo děj zpřesnit a doplnit o zajímavé prvky. Dostala jsem tak příležitost prozkoumat germánskou kulturu i mytologii více do hloubky. V dalších odstavcích budu obojí porovnávat a zdrojem informací mi budou zejména knihy *Soumrak bohů* Heleny Kadečkové<sup>10</sup> a *Germáni* Malcolma Todda.<sup>11</sup>

Co by člověku neznalému mi připadalo neuvěřitelné, jak moc se germánská kultura odráží i v jejich mytologii. Například setkání dvou božských rodů, Ásů a Vanů, začalo bojem a vynalezením prvních zbraní vůbec - oštěpů. A mnohem důležitější bylo uhájit své území než uzavřít smír - toho nakonec docílili výměnou "rukojmích".<sup>10</sup> První historické záznamy ze setkání Římanů s germánskými národy také popisují bojovníky vybavené hlavně oštěpy a také, že bylo zvykem pro udržení poslušnosti a věrnosti kmenů brát k vůdci příbuzné jako rukojmí. Třeba děti tak často byly vychovávány mimo svou vlastní rodinu.<sup>11</sup> Bohové se scházeli a společně dělali důležitá rozhodnutí na konkrétním dohodnutém místě ve stejnou dobu.<sup>10</sup> Podobně bylo zvykem u Germánů, aby se svobodní muži scházeli a rozhodovali o dalším postupu (nájezdu). Alespoň před tím, než Germánští vůdci okoukali od Římanů post císaře a sami zatoužili po neomezené moci.<sup>11</sup> Bohové dokonce nebyli ani

---

<sup>7</sup> Thrymskvida: The Lay of Thrym. *Germanic Mythology* [online]. ©2010 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <http://www.germanicmythology.com/PoeticEdda/Thrymskvida.html>

<sup>8</sup> ASHLIMAN, D. L. The Lay of Thrym. *University of Pittsburgh* [online]. University of Pittsburgh, ©2009 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <https://www.pitt.edu/~dash/thrym.html>

<sup>9</sup> BELLOWS, Henry Adams. *The poetic Edda*. New York: The American-Scandinavian Foundation, 1923.

<sup>10</sup> KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Ilustroval Klára FOLVARSKÁ-ROSEOVÁ. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-98-3.

<sup>11</sup> TODD, Malcolm. *Germáni*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. Dějiny národů (NLN, Nakladatelství Lidové noviny). ISBN 80-7106-263-4.

vševědoucí, i když se tak mohlo často zdát z vyprávění. Před důležitým rozhodnutím si vůdci kmene i nejvyšší z bohů nechávali zavolat na pomoc vědmu. Bylo běžné, že si z nájezdů válečníci přivezli jako válečnou kořist otroky, kteří pak nejčastěji pomáhali v domácnosti - bůh Thor měl dvě lidské děti jako pomocníky a dokonce i obrům otroci pomáhali obdělávat půdu.<sup>1011</sup>

Germánská společnost byla válečnická, krutá, hrdá, ale dokázali s nadsázkou mluvit o svých bozích. Přeháněli jak jen mohli a těžko by se dala hledat nějaká daná pravidla, jako je to u jiných náboženství - jednou se bohové žení s obryněmi, jindy bůh přespí v jeskyni, která se ukáže být ztracenou rukavicí obra. Bohové severu byli podobně jako v Řecku v mnohém podobní lidem, dokonce se zdají být ještě lidštější (urážlivost, vrtkavost či egoismus, podezřívavost). Podle vyprávění pravidelně navštěvovali svět lidí, který jim ani polohou nebyl příliš vzdálený. Přece celý svět tvořila plošina ohraničená skalami, kam byli vyhnáni obři za palisádové hradby, které chránily území lidí, kde se uprostřed na velké planině rozprostíralo město bohů, kam se lidé směli dostat teprve po smrti v boji, ať už to bylo po bitvě k nejvyššímu z bohů Ódinovi či v boji o lásku k bohyni Freyi.<sup>1213</sup>

Kdekoliv se dal najít další kousek do skládačky, kterou se pro mě práce zprvu stala. Jak by asi měli vypadat obři? Příběh "Zamilovaný Frey pozbývá svého meče" popisuje, že někteří byli vysocí jako věž, jiní širocí jako stodola, někteří měli kravskou oháňku (velice důležitý detail!), všichni měli velké nosy, ústa od ucha k uchu a rozčuchané vlasy. Jak asi vypadalo jejich obydlí? Byly to nevzhledné domy z neotesaných kmenů stromů, jinak popisem se příliš nelišily od pevností bohů a statků lidí. Takže hodně velké hrubé stavby, ale z vyprávění se zdá, že obři žili dost podobně jako bohové - měli svá sídliště, služebníky (otroky), v létě lovili v lesích, v zimě lyžovali (tak ukazuje život jedné z obryň příběh "Únos Idunny a Njordův sňatek").<sup>12</sup>

V knize se dokonce píše, že Thor vlastnil kladivo, které se dokázalo zmenšit, aby jej mohl schovat pod halenu. Ne pod nějakou honosnou zbroj, jen prosté oblečení. Typic-

---

<sup>12</sup> KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Ilustroval Klára FOLVARSKÁ-ROSEOVÁ. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-98-3.

<sup>13</sup> TODD, Malcolm. *Germáni*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. Dějiny národů (NLN, Nakladatelství Lidové noviny). ISBN 80-7106-263-4.

kým oděvem Germánů pro boj dlouho nebylo žádné brnění, pouze plátěné nebo kožené kalhoty a košile a to může a nemusí vypovídat o Thorově běžném oděvu.<sup>1213</sup>

Při takovém srovnání se zdá, že Germáni prostě využívali, co znali, když šlo o bohy a jejich život. Namísto éterického příbytku ve hvězdách měli své pevnosti opevněné hradbami, aby je ochránily před nebezpečím okolního světa. Tak to dělali i jejich uctívající.<sup>1213</sup>

Ovšem velký rozdíl byl v pojetí bohatství. V jedné povídce Helena Kadečková píše o hale společné pro všechny bohy, kde se nacházel i Odinův trůn. Na stěnách visely zlaté štíty a meče, které místo pochodní osvětlovaly celou místnost. Valhalla, kam měli odcházet mrtví válečníci, měla celou střechu pokrytou zlatými štíty.<sup>12</sup> Taková představa musela být pro tehdejší lid opravdu působivá a lákavá vzhledem k tomu, že v germánských zemích nebyla žádná naleziště zlata a hlavním bohatstvím byla polní úroda, zvířectvo a do okolních zemí se vyvážely hlavně kožešiny a jantar. Pro Řím byly na severu nejvýznamnější lidské zdroje, proto se později při vidině slávy a majetku germánští válečníci nechávali najmout do římské armády. Nejvíce poznatků o tehdejší civilizaci máme z nálezů z pohřebišť a před koncem 1. století byly bohatě vybavené hroby velmi vzácné. Tehdy se teprve začalo do severní Evropy dostávat vysoce kvalitní římské zboží - stříbrné, mosazné, skleněné a keramické - a postupně se začalo rozvíjet i zpracování kovu. V 5. století už bylo i zlato běžné (do severní Evropy nejčastěji putovalo v podobě římských mincí) a to se odrazilo v rozvoji dekorativních stylů. Germánští vůdci pak rádi vystavovali své velké bohatství na odiv.<sup>14</sup>

### 1.2.1 Germánská kultura

Všechny ty detaily z předchozí kapitoly mě vedly k tomu, abych věnovala větší pozornost i Germánům samotným i přes to, že zpočátku jsem byla trochu rozpačitá, zda si vybírat právě oblast severské mytologie. Nikdy dříve jsem se o ni nezajímala a na toto téma už bylo zpracováno mnoho knih a filmů (hraných i animovaných) tvůrci, kteří studiu této oblasti věnovali už spoustu let.

---

<sup>14</sup> TODD, Malcolm. *Germáni*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. Dějiny národů (NLN, Nakladatelství Lidové noviny). ISBN 80-7106-263-4.

Mým zdrojem informací a inspirace byla hlavně kniha *Germáni* Malcolma Todda, která mi pomohla nahlédnout do úplných počátků i jiných germánských národů než Vikingů, kteří jsou pravděpodobně nejznámější. Jak se dalo charakterizovat germánské společenství? Jak žili? Jaké měli zvyky? Jaké bylo jejich umění?

Myslím, že je vhodné podotknout, že téma germánské mytologie nebylo inspirativní vždy v dobrém smyslu slova a to díky velkému zájmu či spíše posedlosti nacistů severskou civilizací, na jejímž základě vznikla kniha *Mýtus 20. století* Alfréda Rosenberga jako jedna z nejdůležitějších knih nacistické ideologie. Víra v jednu nadřazenou rasu a antisemitské názory daly vzniknout tzv. pozitivnímu křesťanství, které se snažilo oprostít od "nečistých židovských vlivů" jako byl Starý zákon a prosazovalo aspekty árijské rasy (vzhled, povaha a hodnoty). Podle Rosenberga byl "vzhled obrazem duše".<sup>15</sup>

Idea o prastarém a neporušeném germánství se rozšířila už na konci 19. století, vlastnosti germánských válečníků se značně idealizovaly podobně jako celá tehdejší společnost, která byla považována za zdroj morálních a společenských hodnot.<sup>17</sup>

*"Hrdinská minulost nebyla v jejich očích jen velkolepým dědictvím, ale i nadějí a vodítkem do budoucna, které jiné národy ztratily nebo nikdy nepoznaly."*<sup>16</sup>

V minulosti byl upraven i vzhled germánských válečníků - nejrozšířenějším mýtem byly helmice s rohy, které ještě více zpopularizovány komiksy či filmy (*Asterix a Obelix*, *Marvel* aj.). Helmy s rohy se objevovaly v historii u různých národů, i u Germánů, ale jejich účel byl pro nepraktičnost v boji spíše rituální.<sup>17</sup>

Čekalo mě tak rozhodnutí, nakolik a zda následovat určité stereotypy, inspirovat se historií, mytologií či moderním ztvárněním nebo si vytvořit představu svou vlastní. Mám docela ráda historickou věrnost, i když se jí nedá vždy docílit. Pokusila jsem se tedy najít co nejvíce informací, které by mi pomohly zpřesnit mou představu o světě, kde se odehrává vybraný příběh mého filmu.

---

<sup>15</sup> VARSHIZKY, Amit. Alfred Rosenberg. Politics, Religion [online]. 2012, 13(3), 311-331 [cit. 2019-02-07]. DOI: 10.1080/21567689.2012.698977. ISSN 21567689.

<sup>16</sup> TODD, Malcolm. *Germáni*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. Dějiny národů (NLN, Nakladatelství Lidové noviny). ISBN 80-7106-263-4.

<sup>17</sup> TODD, Malcolm. *Germáni*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. Dějiny národů (NLN, Nakladatelství Lidové noviny). ISBN 80-7106-263-4.



V povídce se objevuje téma svatby a narazila jsem na různé informace, jejichž pravdivost se mi bohužel nepodařilo potvrdit. Příkladem byla třeba nenápadná poznámka tužkou na okraji stránky vypůjčené knihy *Soumrak bohů* - svatební šaty byly červené, protože červená byla oblíbená barva boha Thora. Krásný detail, ale kolik je na něm pravdy? V jiném zdroji se o svatebních šatech píše jen, že nebyly žádné speciální, hlavním prvkem byla svatební koruna, kterou nevěsta vyměnila za svou dívčí čelenku. Důležité bylo důkladné omytí nevěsty i ženicha, aby zanechali svou nevinnost či nedospělost minulosti a do budoucnosti vkročili s čistým štítem.

Pro zachování a rozšíření kmenů byly pro Germány svatby velmi důležité. Podobně to tak bylo i mezi jejich bohy, kdy bylo nemyšlitelné, aby byl někdo v dospělém věku ještě svobodný a bezdětný. Proto mnoho pověstí pojednává o dohazování, dvoření nebo o smlouveném sňatku, který sice vůbec nemusel dopadnout dobře, ale hlavně, že bylo o pár svobodných méně a udržoval se mír mezi spojenými národy.<sup>18</sup>

Tradice hostin byla převážně o utužování a vytváření nových vztahů. Germáni bouřlivě oslavovali každý válečný úspěch, hodovalo se na svatbách, pohřbech a každoročních událostech. Nejčastěji se pila medovina, na Islandu to bylo hlavně ječmenové pivo. Přípravovaly se různé druhy masa, ale nejoblíbenější bylo hovězí, protože skot byl méně běžný. Ovce byly více rozšířené, protože byly méně náročné na chov. Na přípravu svatební hostiny byl potřeba dostatek surovin, proto se termín hodně projednával a odkládal na co nejlepší dobu.<sup>19</sup>



Obr. č. 1: Vikingská nevěsta

---

<sup>18</sup> *The Viking Answer Lady: Courtship, Love and Marriage in Viking Scandinavia* [online]. [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://www.vikinganswerlady.com/wedding.shtml>

<sup>19</sup> ZORI, Davide; byock. Feasting in Viking Age Iceland. *Antiquity* [online]. ANTIQUITY, 2013, **87**(335), 150-165 [cit. 2019-02-10]. DOI: 10.1017/S0003598X00048687. ISSN 0003598X.

### 1.2.2 Germánské umění

V současné době se věnuje tvorbě původních germánských šperků mnoho umělců, kteří se snaží zrekonstruovat tehdejší odívání či události. Mohla jsem tedy vycházet z historických nálezů i moderního pojetí.

O způsobu odívání už jsem něco málo načetla, ale hodily se mi i doplňky k oblečení postav. Nevnímala jsem šperky pouze z detailu (propracované ornamenty), ale jak působí spolu s oděvem jako celek. Zejména u žen byly velmi nápadné náhrdelníky mezi kulatými těžkými sponami. S jednoduchým střihem nevypasovaných šatů vše vytvářelo příjemnou kompozici geometrických tvarů.



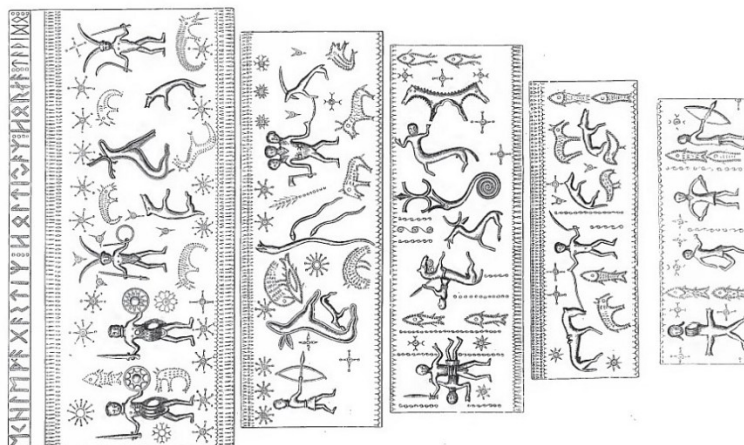
Obr. č. 2 a 3: Germánské šaty a šperky

Pro budoucí výtvarnou podobu postav mě velmi zaujala stylizace dvou germánských přívěsků bohyně Freyi a Valkýry nabízející roh s medovinou. Vlasy a šaty utváří jen pár jednoduchých ploch, ze kterých si pozorovatel domyslí překlady látky, její vzorování a také konkrétní účes ženy.



Obr. č. 4-5: Germánské šperky

To platilo i o ztvárnění zvířecích sošek - bohové byli často spojováni s určitými zvířaty, která je doprovázela na cestách nebo jim pomáhala. Thorův vůz táhli dva kozlové, Freyin dvě kočky, její bratr Frey vlastnil kance a Odin měl zase dva havrany, kteří mu donášeli zprávy z celého světa, a jezdil na osminohém koni Sleipnirovi (pro zajímavost je tento kůň jedno z Lokiho dětí z doby, kdy se změnil v ženu, konkrétně v klisnu, a se zlým úmyslem se snažil odlákat jiného koně).<sup>20</sup> O zvířata by tedy ve filmu nebyla nouze a spojení jejich až roztomilé stylizace na špercích spolu s drsným světem severanů by mohlo vytvořit docela komický kontrast.



Obr. č. 6: Reliéf zlatého rohu

<sup>20</sup> KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Ilustroval Klára FOLVARSKÁ-ROSEOVÁ. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-98-3.

## 1.3 Umění a film

### 1.3.1 Animovaný film

Při formování představy o celkové podobě mého filmu mi pomohlo jej porovnat s již existujícími filmy. Po výběru severské tematiky mě napadly hned dva: *The Reward* a *Saga of Biorn*.

První je o dvou přátelích rozdílných povah, kteří společně cestují za pokladem, ale netuší, že poklad je cesta samotná. Film má až absurdně epický děj, který se stupňuje - oba hrdinové se vypracují z obyčejných dětí ulice na zkušené dobrodruhy. Nepřátelé jsou stále větší, nebezpečnější a nepředstavitelnější, zejména když hrdinové v závěru porazí samotného boha. Na konci dochází ke vtipnému zacyklení. Hrdinové pohlédnou do zrcadla a vidí dva docela drsné chlápíky (přehnaně vyumělkovaný portrét). A právě jeden takový je úplně na začátku filmu inspiroval k jejich životní cestě.





## Obr. č. 8 a 9: The Reward

Druhý vypráví o starém silném válečníkovi, který chce zemřít v bitvě, aby si zasloužil místo ve Valhale. Je tu jednoduché téma hledání - starý válečník hledá dostatečně silného soupeře a pocit marnosti se stupňuje a komičnost celé situace dotváří absurdní a nečekané náhody (protivník se zabije sám, jiného unese obří orel apod.). Celý příběh je komentovaný vypravěčem a pokud bych zvolila i do svého filmu komentář, představovala bych si ho podobně. Hluboký drsný hlas, trocha vážnosti či moudrosti, ale i trocha humoru.



Obr. č. 9: The Saga of Biorn

Oba filmy ukazují hrdinství, sílu, nebezpečí, touhu něco dokázat a zároveň je tu zachována nadsázka a překvapení.

Co se týče humoru, techniky animace a práce se strukturou mi je velkým vzorem i krátký animovaný film *Inspektor se vrátil domů* (Vatroslav Mimica, 1959). Je to detektivka s temnou atmosférou, ale přesto jsou tu absurdní a hravé prvky. Neustálé nastavování nových pravidel filmového světa jen aby je autor téměř ihned zase porušil, dobře udržuje diváka v napětí a pozorného. Běžné pohyby, výrazy či gesta hlavní postavy jsou zpracovány velmi kreativně jednoduchým přesouváním částí těla a detektiv se dostává do grotesk-

ních pozic. Také je zajímavé použití symbolů - detektiv se nežene za maskovaným zločincem, ale za otiskem prstu, který si s ním hraje jako kočka s myší a směje se mu. Detektiv tak doslova následuje jeho stopu. Zároveň se mi líbilo i temné, nebezpečné prostředí v kontrastu s komičností. Věděla jsem, že tyto prvky bych chtěla vložit i do svého filmu.



Obr. č. 10: Inspektor se ohlíží

V podobném duchu funguje i film *Minotaur* Daniela Sousy. Strašidelné a nebezpečné prostředí a monstrum v hlavní roli je v kontrastu s povahou minotaura - je hravý, tancuje před zrcadlem a v takových chvílích vypadá spíše komicky až roztomile. V době, kdy jsem se poprvé setkala s tímto filmem jsem se zrovna věnovala uhlovým kresbám, tak mě zaujala i technika animace.



Obr. č. 11. Minotaur

Pro inspiraci se často vracím i k filmu *Brendan a tajemství Kellsu*, kde mi byla vždy blízká ornamentálnost, použitá perspektiva a práce se strukturou.



Obr. č. 12-13: Brendan a tajemství Kellsu

### 1.3.2 Hraný film

Detailů, se kterými se dalo pracovat, jsem měla už spoustu, ale hodilo se mi i vidět, jak mohou fungovat dohromady. Filmy s germánskou tematikou mi tedy pomohly mou představu ucelit.

Ve filmu *Poslední král* (Birkebeiner) bylo hlavním prvkem lyžování - zmiňují ho staré severské písně, ale moc se v dílech vycházejících ze severské tematiky neobjevuje. Další zajímavostí byla sauna v tehdejší domácnosti. Ve *Starých bájích Vikingů* zobrazuje tehdejší prostředí (pevnosti, vesnice, domácnosti) i rituály a zvyky (dvoření, svatba, věštění, braní synů jako rukojmích pro udržení věrnosti pánovi). Historický film *Vikingské ženy* ukazuje zase postavení žen v tehdejší společnosti.



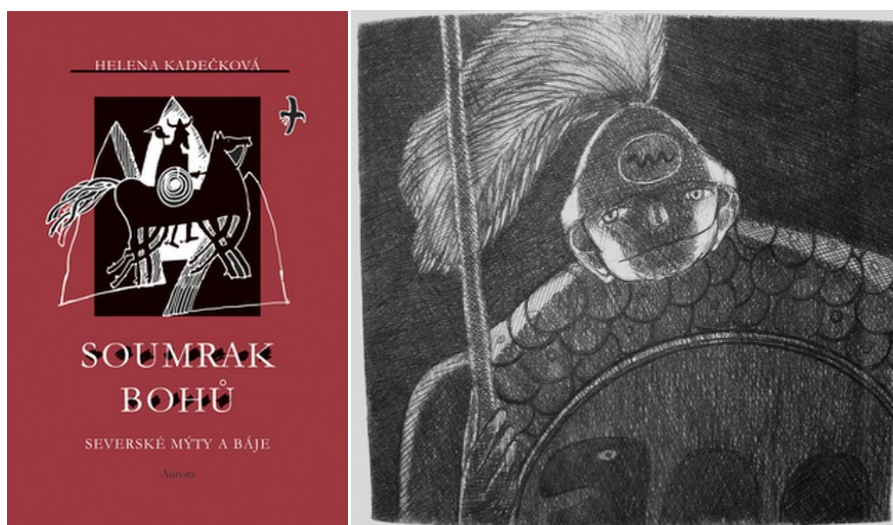


Obr. č. 14: Staré báje vikingů

Důležité pro mě bylo dostat do vyprávění absurditu a vtip - krásným příkladem pro mě byl film *Boj sněžného pluhu s mafii*, kde je absurdní už samotný název. Nechtěla jsem zajít až k černému humoru, kterého je film plný, ale zaujala mě celková stylizace a stupňování děje. Jednotlivé postavy jsou velmi vyhraněné a právě tím svým způsobem komické. Zdůrazňuje se zde očividné (něčí smrt - divák si tak nevědomky může udělat přehled o tom, kolik lidí v celém filmu mělo zemřít).

### 1.3.3 Ilustrace a umění

Z knižní ilustrace mě zaujaly knihy *Soumrak bohů* Heleny Kadečkové a *Sága o Volslunzích a jiné ságy o severském dávnověku*.



Obr. č. 15-16: Knižní ilustrace

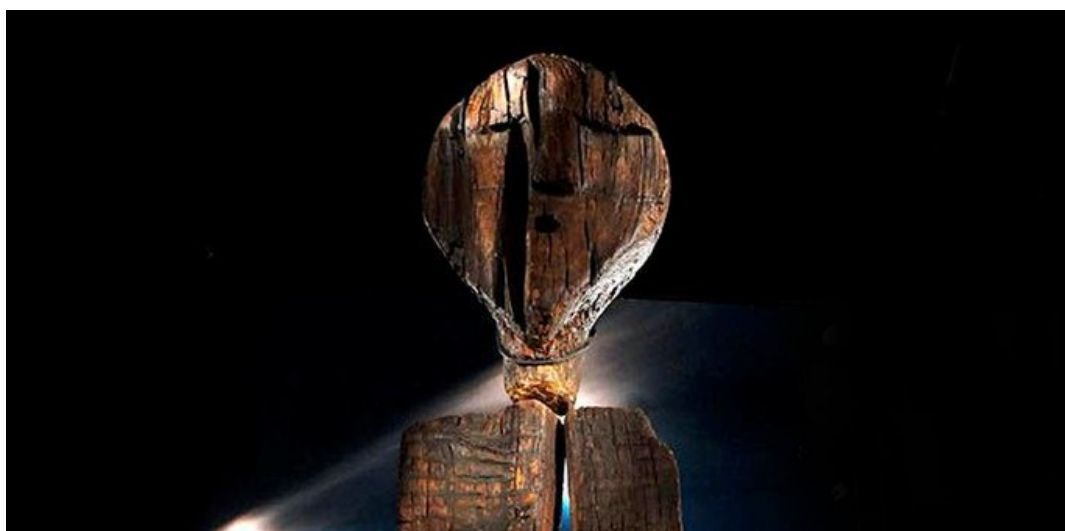


Jednoduché až geometrické tvary a struktura v kresbě byly dobrým směrem pro budoucí výtvarnost mého filmu a mohla bych tak využít svůj zájem o kresbu uhlím, která by mi umožnila právě ten drsnější přístup, jaký by se hodil k severské tematice. Zajímala jsem se tak více o některé grafické techniky s podobným charakterem, například linoryt.



Obr. č. 17-18: Kontrast

Nezaměřovala jsem se jen na díla spojená s germánským světem. Dobrou inspiraci jsem našla i v domorodých soškách a hrubě vyřezaných figur ze dřeva.



Obr. č. 18: Socha Odina

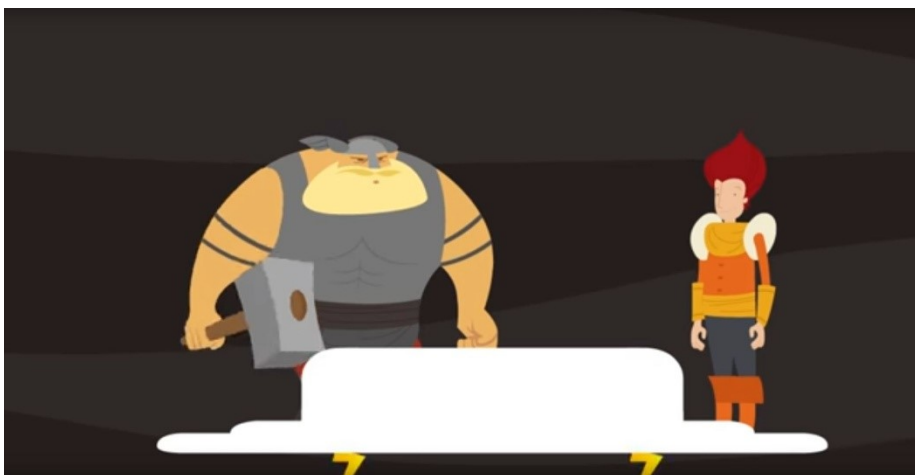
## 2 LITERÁRNÍ A VÝTVARNÁ PŘÍPRAVA

Během studování germánské mytologie a kultury jsem si kladla otázku, jak moc bych se měla držet předlohy. Protože příběh o Thorovi a Trymovi byl už několikrát zpracován, mohla jsem si ujasnit, čemu se vyhnout a čeho využít. Například studentský film *Thrymskvitha* byl zpracován velmi věrně. Thor měl rudé vlasy a vousy, rukavice a pás, jak se vypráví ve starých písních a prostředí měl autor také pečlivě nastudované. Jen po vizuální stránce byl film hodně realistický a já chtěla co nejvíce využít i samotnou techniku animace.



Obr. č. 19: Thrymskvitha

*Ságy Vikingů* od BBC mi vyhovovaly právě svou jednoduchou animací a líbily se mi některé domyšlené detaily - Thor zrudlý v obličejí mlátí kladivem do mráčku, ze kterého pak létají blesky.



Obr. č. 20: Ságy vikingů

U obou filmů a předlohy Heleny Kadečkové byly určité prvky, které se lišily od mé představy. Například podoba obrů. Měli by vypadat více lidsky, ale pro mě byli obři tak velcí a zavalití, že se podobali spíše kopcům či hoře než lidem. Částečně i proto, že v severské písni o Thorovi mezi obry se vypráví o tom, jak Thor s Lokim přespali v jeskyni, která ve skutečnosti byla obrovou ztracenou rukavicí.

Dostala ke mě kniha *Severská mytologie* Neila Gaimana, která je ve své české verzi velmi podobná knize Heleny Kadečkové. Ale v příběhu o Thorovi a jeho ztraceném kladivu se mě zaujala hra se slovy. Místo aby si obr Thrym žádal Freyu za ženu, žádal o její ruku. Po takové zprávě si Thor oddechl, že své kladivo získá tak snadno. Vždyť Freya má ruce dvě, tak se bez jedné určitě obejde.<sup>21</sup>

Tohle všechno byly zatím jen zajímavé drobnosti. Na všech zmíněných dílech se mi líbila nadsázka, někdy absurdita, jistá naivita, drsné prostředí i děj, nadpřirozenost a zároveň lidskost postav.

## 2.1 Myšlenková mapa

Jakmile jsem měla dostatek znalostí, potřebovala jsem jim dát nějaký řád. Nejprve šlo spíše o ruční čmárání, ale jak jsem postupně doplňovala informace, potřebovaly jednotlivé body přehledně zorganizovat i bez gumování a přelepování. K tomu mi pomohla webová aplikace Coggle<sup>22</sup>, kde jsem mohla vytvářet jednotlivé větve, barevně je odlišovat, přemisťovat a přepisovat. Taková myšlenková mapa mi měla pomoci zkonkrétnit co od filmu sama očekávám, děj, prostředí, charaktery a rekvizity.

Takto jsem si vytvořila celou kostru toho, co vím o mytologii a co o germánské kultuře (jak žili, tradice, řemeslo). Celý příběh jsem vypsala do časové osy a rozdělila na hlavní scény a ty zvýraznila. Od nich pak vedly větve, které popisovaly jaké postavy se tam objevují, předměty, prostředí, prostě co nejvíce se dalo (později i detaily k ději, které by se mohly stát nebo jsem o nich někde četla). Zároveň jsem se snažila už určit i důležitost jednotlivým prvkům. Hlavní postavou mohl být Thor a nebo po vzoru Viking Sagas od BBC mohl celý příběh vyprávět Loki. Mimo časovou osu jsem pak vypsala zmíněné cha-

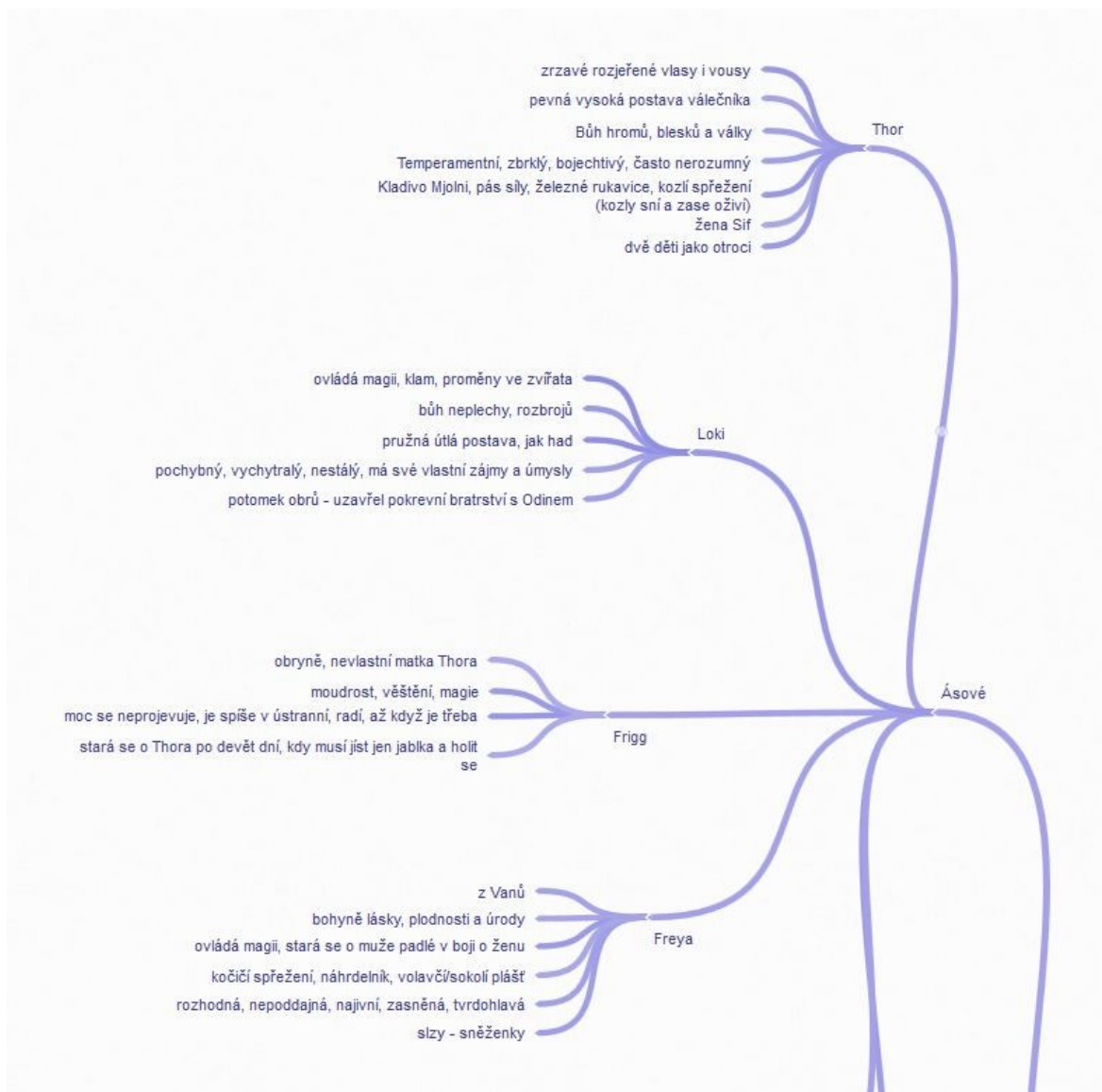
---

<sup>21</sup> GAIMAN, Neil. *Severská mytologie*. Přeložil Viola SOMOGYI. Praha: Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2311-1.

<sup>22</sup> <https://coggle.it/>

raktery, prostředí a rekvizity a k nim doplnila vše, co se dalo použít z informací o mytologii a kultuře (jakou by mohla mít postava povahu, vzhled, bydlení, zbraň či nástroj, zvíře...).

Heslovitě jsem vypsala, co chci z předlohy přenést do filmu – absurdita, nadsázka, naivita, drsnost, ošklivost, nadpřirozenost i lidskost postav.



Obr. č. 21: Myšlenková mapa

## 2.2 Volné psaní

Má cesta k literárnímu scénáři byla zamotaná a složitá, přesto že jsem se měla věnovat adaptaci konkrétního díla. Už během tvorby myšlenkové mapy jsem zkoušela psát volný příběh. Pokaždé trochu jinak, s odstupem času, z jiného úhlu. Snažila jsem se znamenat jakoukoliv maličkost, co mě napadla. Používala jsem body z myšlenkové mapy a jiné teprve doplňovala. Ze začátku pro mě bylo důležité mít co nejvíce detailů a možností, které se časem různily, abych měla z čeho vycházet.

Jaké scény by měly být důležité? Měla bych přidat či ubrat postav? Měla bych představit všechny bohy nebo bude jeden hlavní? Co vynechat nebo zkrátit, aby byl příběh smysluplný, ale jednodušší? Nechat prostor představivosti nebo vše vysvětlit? Řešila jsem i ten problém úpěnlivého držení se předlohy. Příkladem byl již zmíněný vzhled obrů, zda budou více podobní lidem a žít na statku nebo spíše v jeskyních. Od toho by se odvíjely scény s Trymem a případně Thorovou matkou obryní Frigg, která jej měla přichystat na svatbu. Také by to mohlo pomoci specifikovat úvod a závěr, jak obr kladivo ukradl nebo jak jej Thor získal zase zpět.

Nebyla jsem si jistá ani tvorbou komentáře. Neměla jsem ještě tu zkušenost (pouze animace k dětské básničce nebo k již hotové nahrávce mluveného slova) a dělalo mi problém vymýšlet obraz a komentář tak, aby se doplňovali. Měl by mluvčí jen vyprávět příběh nebo přímo komentovat obraz tak jak je tomu třeba u filmu *My dog Tulip*, kde si hlavní postava dovolí oslovit i diváka? Dalším problémem pro mě byl úvod a závěr. Jak diváka uvést do děje, když nemá ty samé znalosti? Zda představit celý svět, nebo něco nechat nevysvětlené. Zda začínat představením Thora nebo světa, či samotnou krádeží, kterou mohli náhodou zpozorovat Odinovi dva havrani, kteří mu donášejí vše, co se děje ve světě (i to by mohlo ovlivnit postavení Odina ve filmu). Líbila se mi možnost zakomponovat do děje detaily, které nejsou pro příběh klíčové a nevadí u nich, když je pochopí jen divák, co zná širší kontext.

Porovnávala jsem různé verze příběhu (i jak ho začít či ukončit) a vybírala nejvhodnější kombinace. Vytvořila jsem jednoduchou kostru, která měla hlavu a patu a tu znovu rozepsala. Takto jsem střídala zjednodušování a rozšiřování příběhu a ten postupně dostával stále konkrétnější děj a atmosféru. Později jsem vše znázornila na improvizované nástěnce. Lepila jsem papírky na velkou skříň a poskládala hlavní scény, kterým jsem dávala největší váhu. K nim jsem dle libosti doplňovala, ubírala nebo přehazovala poznámky,

abych scény rozvedla a doplnila o detaily - postup byl vlastně podobný jako v Coggle, ale změna v postupu nebo využitím médiu člověku často pomůže pomoci dívat se na věc s větším odstupem. Nešlo ještě o storyboard, jen o slova či krátké věty. Znovu jsem určila základ, který mi vyhovoval a do detailu ho rozepsala.

### 2.3 Literární scénář

Abych mohla diváka lépe seznámit s prostředím a postavami, výsledkem bylo spojení několika povídek z knihy *Soumrak bohů* (o stvoření světa, o vzniku Thorova kladiva a samozřejmě o ztrátě Thorova kladiva).

Povídka o vzniku Thorova kladiva mi pomohla jako odrazový můstek pro celý příběh. Loki uzavřel sázku s několika trpaslíky, aby je tak ponoukl k vytvoření darů pro bohy, které si Loki předtím nahněval a potřeboval je něčím udobřit. Odtud jsem vybrala dva trpaslíky (někdy zmiňované jako skřítky - v severské mytologii to mají být vynikající řemeslníci), kteří měli vytvořit kladivo pro boha Thora, meč pro Freye a oštěp pro Odína. Tímto měla být představena hlavní rekvizita a protože kladivo mělo být ze všech zmíněných zbraní nejmocnější, bylo snadné jeho možnou krádež obry spojit s hrozbou celému světu. A podobu světa mi pomohla dokreslit povídka o jeho stvoření popsaná v prvních kapitolách o námětu (veverka Ratatosk, dva jeleni a orel sídlí na stromě Yggdrasil vyrůstajícím ze středu země, kterou zakrývá mohutná lebka prvního obra).<sup>23</sup>

*Nejzručnějším skřítkům se podařilo vytvořit tři zázračné zbraně pro své bohy v Ásgárdu. Frey, bůh plodnosti, dostal kouzelný meč, který sám od sebe sekal. Nejvyššímu z bohů Odínovi darovali kopí, které nikdy nemine svůj cíl. Ale nejznamenitějším darem bylo kladivo, které připadlo bohu hromů a blesků, Thorovi, který tak získal obrovskou sílu, aby mohl ochránit svůj domov i zemi obyčejných lidí.*

*Taková zbraň se ale nesmí nikdy dostat do drápů obrům. Znamenalo by to hrozbu pro celý známý svět...*

---

<sup>23</sup> KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Ilustroval Klára FOLVARSKÁ-ROSEOVÁ. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-98-3.

*Thor se trhnutím probouzí, když se jeho krásný sen změnil v noční můru. Po čele mu steže kapka potu a stále trochu otřesen si oddechne.*

*Vždyť něco takového by se nikdy nestalo.*

*Nikdy nepouští kladivo ze svých rukou.*

*Ale jeho ruce jsou teď prázdné.*

*Thor vystřelí z postele a rozhlédne se kolem. Nadzvedne lavice i stoličky, prohlédne všechny kouty, dokonce nahlédne pod přikrývku své ženy, která leknutím zavýskne, ale kladivo nikde. Thor se rozběhne jak uragán přes svou pevnost o stovkách místností, služebnictvo i zvířata létají kolem. Thor vyběhne ven a ve své agónii k sobě volá Lokiho.*

*Jen co ho ale Thor spatří, popadne ho za krk a s naléhavým prosíkem s ním máchá ve vzduchu. Loki se promění v mouchu a ulétne z Thorova sevření. Thor po něm ještě párkrát chňapne, ale Loki už víc slyšet nepotřebuje. Ví přesně, kam má letět.*

*Jen vítr mu poněkud ztěžuje let. Jako moucha se leda houpe sem a tam, proto se raději promění v sokola. Letí tak přes střechy pevností bohů a kamenné hradby Ásgardu, osady a zelená pole smrtelníků, palisádové hradby zbudované z řas prvního obra a už je ve skalnaté zemi obrů, Jotunheimu (Útgardu).*

*Přelétá skalnaté vrchy, až se pod ním jeden pohne, vzhledne nahoru a obřima rukama si hlídá své stádo ovcí (podle předlohy divokých koní - ale ovečky mají hezcí tvar a vypadají nevinně).*

*Loki se snese níže, až obr málem šilhá, na hlavě se mu třpytí pár smrčků posetých sněhem, proto vypadá, jako by měl na hlavě korunu. Také je to král mezi obry, jeden z největších a také nejstrašlivějších (hlavně s těmi ovečkami).*

*Obr poznává Lokiho i v převleku. On sám se nic skrývat nesnaží, ke krádeži se přiznává a kladivo je ochoten vydat pouze bohyni Freyi, jeho budoucí nevěště, jako svatební dar.*

*Loki se vrací zpět do Ásgardu a vše oznámí Thorovi, který neváhá ani chvíli a už strká překvapené Freyi do rukou svatební šaty a korunu. Oněmělá Freya zpočátku jen těká pohledem z šatů na Thora a zpět, ale pak zrudne hněvem, nadme se jí hrud', až jí praskne krásný náhrdelník, korále se rozstřelí do okolí a z jejího hrdla se vydere křik, který otřese i hradbami Ásgardu.*

*Náhle si velký a mocný Thor připadá zcela maličký, protože se kolem nich ze všech stran scházejí ostatní bohové, jejich rodiny i sluhové...proto mají všechny možné velikosti i tvary. Všechny ale zastíní vysoký kápí zahalený jednooký muž na koni. A ne na ledajakém. Ten kůň má osm nohou! Muž drží v ruce kopí, je to Thorův otec Odin.*

*Odin si měří přísným pohledem Thora i Freyu, ale jejich spor mu příliš připomíná lidské bitvy, kdy obě strany provádějí oběti aby si získali jeho přízeň a on nikdy neví, jak má rozhodnout...*

*Ze zasnění Odina probudí zatahání za plášť – Heimdall Jasnozřivý Zlatozubý strážce bran Ásgárdu se hlásí o slovo. Natáhne ruku a prstem ukáže. To Thor sám by se měl vydat do Útgardu pro své kladivo, pronesl a všech jeho devět matek hrdě přikývlo.*

*Odin rád, že nemusí rozhodnout, s úsměvem kývne hlavou. Freya bere zmatenému Thorovi šaty a přidrží je před ním, Loki se přidává a korunu vyzdvihne Throvi nad hlavu. Thorovi s hrůzou dochází, co má následovat.*

*Odin odchází a Thorova matka Frigg, moudrá obryně, si vezme na starosti všechny přípravy. Thora semkne v obřích dlaních jak ve vězení, kde mu jsou vousy oholeny a vlasy uhlazeny. Ze stran na něj zaútočí cáry látek, Thor se brání, ale bez úspěchu. Látky ho omotají, stáhnou do úzké štíhlé postavy a zůstanou na něm viset jako závoje svatebních šatů. Už zbývá jen koruna, kterou mu nasadí Loki, který má Thora doprovodit jak družička. Oba nasednou do Freyina vozu taženém kočkami, Loki s úsměvem od ucha k uchu, Thor se zlým pohledem, který nedokáže zakrýt ani svatební závoj.*

*Mezitím se od Ásgárdu žene bouře, Trym sedí na skále a vyhlíží svou nevěstu. Ale když začne pršet, nešťastný se vydá schovat se domů. Ještě naposledy se ohlédne přes rameno. Obličej se mu rozzáří štěstím a po tvářích stečou slzy radosti...nebo to mohl být jen déšť.*

*V Trymově sídle je všeho dostatek, koní, i dobytka, o jídlo a bohatství nemá nouzi. A to jedině, po čem ještě toužil, získal. Venku zuří bouře, ale v domě z hrubě otesaných kmenů stromů Trym připíjí s ostatními obry svojí nevěstě. Hodují, pijí, smějí se, jen Loki s hrůzou sleduje, jak do sebe Thor cpe sám celého pečeného býka a zapíjí ho sudem medoviny. Šaty se na Thorovi napínají k prasknutí jak se znovu zvětšuje objem Thorova těla.*

*Trym to se zaujetím pozoruje a diví se, že nikdy neviděl ženu, aby tolik jedla a tak málo mluvila.*

*Loki hbitě odpovídá, že sličná Freya se tolik těšila do Útgardu, že po celých devět dní nic nesnědla.*

*Trym je mile překvapen a sehne se k nevěstě, aby ji políbil, ale ucukne jako opařený, když se venku zableskne. Vždyť jeho nevěsta má tak zlý pohled!*



*Loki znovu přichází s odpovědí, že sličná Freya se tolik těšila do Útgardu, že celých devět dní oka nezamhouřila..*

*To už Trym nevydrží, nechá si přinést truhlici a přímo před Thorem ji otevře.*

*Thor znovu vidí svůj ztracený poklad. Uchopí jej do ruky a zvedne nad hlavu. Jeho šaty povolí ve švech a prasknou. Trymovi povadne úsměv. Konečně je to zase ten starý Thor se svým kladivem a obřím obličejem v dosahu. Thor se rozmáchne kladivem a udeří Tryma do čelisti.*

*Z Trymova domu se blýská, zatímco venku se rozjasňuje. Z okolních hor nakukují další obři. Jsou zvědaví, co se to ozývá za děsivý křik a rámus z domu jejich krále.*

*Unavené kočky táhnou těžký vůz s Lokim a Thorem zpět do Ásgardu. Oba mají roztrhané šaty, cáry látky za nimi vlají. Thor láskyplně drží své kladivo v náruči.*

## 2.4 Bodový scénář

U bodového scénáře jsem si stále ještě nebyla jistá, zda komentář použít nebo ne. Během volného psaní jsem komentář někdy úplně vynechala a vůbec to nevadilo. Znovu jsem si vzpomněla na film *The Reward*, kde jsou slyšet pouze ruchy a hudba a docela složitý příběh byl i přesto srozumitelný. Ale komentář by vysvětlil, co by se do obrazu nevešlo, aby film nemusel být příliš dlouhý a ovlivnil by použití nebo vynechání některých scén.

Zároveň jsem se snažila vyřešit, kolik toho divákovi říci o severské mytologii. Kromě postav jsem chtěla ukázat i svou představu světa, z čeho všeho se podle písni o stvoření skládá. Bodový scénář byl tedy spíše doplněním původního příběhu o detaily, než aby mi ho nějak pomohl zkrátit.

Ukázka bodového scénáře:

„Ohrozilo by to celý známý svět.“

9. Řehtající se silueta hlavy obra, (oddálení na celou postavu), obr v ruce drží maličké kladivo, smíchy se prohýbá v zádech – *burácivý smích*

10. Obraz se oddaluje rychleji a rychleji, jsou vidět skály Utgardu, palisádové hradby oddělující svět obrů od světa lidí, lidská pole a osady, uprostřed hory s kamennými hradbami, vše zastíňují větve jasanu, ve kterých se prohání veverka a dva jeleni s orlem, výš v koruně plují mraky, větve stromu rostou tak vysoko, že podpírají nebeskou báň, po které se prohání sluneční kotouč tažený vozem s plavým koněm a dívkou a honí je velký zlý vlk

11. Průlet očním důlkem lebky, kterou prorůstají větve i kořeny stromu skrz (po obou stranách lebky „zažhnou“ dva světy – led a oheň)

12. Lebka rozpraská a rozpadne se

13. Tma (titulek?)

## 2.5 Technický scénář

V určité chvíli jsem bodový scénář převedla do excelové tabulky a pojala ho částečně už jako technický. Do sloupců jsem zapisovala zvuky, děj v obraze, komentář, časový odhad, mé poznámky a poznámky někoho dalšího. Tento způsob mě hodně posunul a mnoho problémů ujasnil, protože najednou byl lépe vidět vztah konkrétní situace s mluveným slovem či prodlevy v komentáři, který konečně pomalu začínal zapadat do děje. Mohla jsem zkoušet pracovat třeba s kontrasty v obraze a zvuku - Thor požádal Lokiho o laskavost vs. běsnící Thor třese s Lokim a křičí na něj. Příběh byl vyprávěn vážně, ale obrazem měl být komický, podobně jako ve filmu *Sága o Biornovi*. Ten sloužil dobře jako inspirace k výběru hlasu. Vznikl první nástřel komentáře a už se dalo uvažovat nad budoucím vypravěčem (věk, barva hlasu, povaha...).

Začala jsem více přemýšlet i nad stříhem, velikostí a kompozicí záběrů a přechodem mezi nimi, i názvem filmu a kde ho použít. Následovalo mnoho změn ve scénáři, kdy byly některé scény úplně vynechány, jiné velmi složité se zjednodušily, co to šlo. Tabulka mi příběh pomohla zkrátit a soustředit na to podstatné. Ujasnila jsem si, jakým směrem se vydat a co můžu a chci dál využít i ve výtvarnosti.

Mnoho změn se projevilo v rolích postav a rekvizit, hlavně v úvodu. Mým záměrem bylo divákovi představit Thorovo kladivo a nebezpečí, které plynulo z jeho ztráty, abych navázala na přítomnost obrů a následnou krádež. V tom samém čase podat i základní informace o světě, ve kterém se bude děj odehrávat. V původní verzi tedy byly předsta-

veny tři dary, které vytvořili dva skřítky pro tři bohy. To dohromady dalo docela velké číslo pro představení jednoho jediného kladiva. Kromě Thora s kladivem se ve filmu mohl objevit i Odin s oštěpem, ale bůh Frey se svým mečem tu byl jen navíc. A také komentář byl pěkně kostrbatý. Zkusila jsem jiný úhel pohledu - dva konkrétní trpaslíky, kteří kladivo vytvořili. Najednou byl celý úvod mnohem kratší. Zároveň se právě k těmto trpaslíkům váže příhoda, kdy Loki proměněný v mouchu kouše jednoho z nich a rozptyluje ho tak od práce. Tak měl pokazit výrobu kladiva, jehož topůrko pak bylo kratší, než mělo.<sup>24</sup> Právě tento jednoduchý detail se mi hodil jako takový odkaz pro ty, co znají širší kontext, ale neznalému divákovi neunikne nic důležitého. Protože se měl Loki objevit jako moucha i později, hodilo se, aby tedy rozptyloval jednoho z trpaslíků i v úvodu filmu.

Záměrem vážnějšího úvodu, kde se hrozí koncem světa, bylo, aby jednak naznačil samotnou krádež (a o čem film bude) a také aby vyvolal dojem nějaké noční můry boha Thora, čímž se dalo dobře navázat na další scénu, kdy Thor zjistí, že u sebe kladivo opravdu nemá. Větší roli mělo mít pak hledání - Thor neměl jen rychle kouknout sem, kouknout tam a běžet pro radu za Lokim, ale naopak se hodilo celou scénu rozehrát a zdůraznit Thorovo snažení. Původně jsem si chtěla pohrát se skutečností, že Thorova pevnost má stovky a stovky místností, představovala jsem si boha hromu, jak probíhá bludištěm chodeb, až si nakonec prorazí cestu ven skrze stěnu. Bludiště jsem zavrhl a hledání soustředila jen na Thorův pokoj, který divákovi více napoví o životě hlavní postavy. Proboření stěny jsem ale ponechala a pro větší absurdnost hned vedle dosadila dveře k východu z pevnosti.

Lokiho cesta do hor a jeho setkání s Trymem a následné převyprávění rozhovoru Thorovi se dalo zkrátit na pár vteřin tím, že Loki prostě rovnou převyprávěl, co zaslechl a nemusela se zbytečně přidávat větší váha jeho roli.

U rozhodnutí o při mezi Thorem a Freyou by bylo nejjednodušší nechat rozhodnout Lokiho (nebylo by pak nutné nikoho dalšího představovat) nebo rozhodnout Odina (bylo by to logické, když je on vůdce bohů a dlouho se mi líbila jeho nerozhodnost a představa, jak Thor a Freya svádí bitvu), nebo vynechat Odina a ukázat pouze Heimdalla, čemuž jsem se přikláněla nejvíce, protože tak se to stalo v předloze, ale Heimdall není zrovna známou

---

<sup>24</sup> KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Ilustroval Klára FOLVARSKÁ-ROSEOVÁ. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-98-3.

postavou oproti Odinovi a Lokimu a bylo by třeba, aby se v průběhu filmu objevil vícekrát. Ale důležité bylo příběh zkrátit a zjednodušit a nepřidávat pokud možno další postavy - následovala rychlá přehlídka nejpodivnějších bohů pouze při sešlosti na náměstí, aby se podtrhla grotesknost okamžiku, která vedla k rychlému sletu událostí, kdy byl Odin odsunut do pozadí, ale stále přítomný a Heimdal rozhodl za něj.

Thorovo uvěznění do "klece" z matčiných prstů a jeho přetváření na nevěstu jsem později nahradila jednoduchým hnětením "těsta".

Další změnou byl Thorův vůz, kterým měl přijet na svatbu - podle předlohy vůz měly táhnout kočky, ale původně jsem chtěla nechat Thorovi jeho kozly pro zvýšení podezřívavosti obrů na hostině - také jsem po vzoru pohádky o Karkulce chtěla použít ve filmu otázky tři (kde má Freya své kočky, proč tolik jí, proč má tak zlý pohled). Ale nakonec jsem úplně vynechala Trymovo vyhlížení nevěsty ze svého sídla a na Thorův odjezd z města bohů hned mělo navázat bouřlivé počasí a stejně bouřlivá hostina mezi obry, proto by se blížící se hrozba od města bohů v podobě vozu taženém Thorovými kozly minula účinkem a já se vrátila zpět k předloze.

Velmi dobrým nápadem Martina Kukala (dále Martin K.) bylo ukázat Thora během hostiny, jak se během ládování jídlem postupně vrací zpět do své podoby - bobtná, šaty mu praskají ve švech. Loki oproti němu jí klidně a střídavě jako opravdová družička. Scéna tedy nezávisela jen na komentáři, ale i na rozehraném obraze.

Ohledně hostiny mi bylo jasné, že se bude odehrávat v jeskyni. Ale netušila jsem, zda by měli mít obři stůl, kolik by jich mělo být na svatbě, jak by všichni přítomní (včetně Tryma, Thora a Lokiho) měli být rozsazení a jakým způsobem bych měla vést rozhovor mezi Trymem a Lokim. I předání svatebního daru mi dělalo problém. Měl by ho Trym nevěstě předat v truhlici? Jen tak v obrovské ruce?

Spousta těchto změn vedla k úspoře času, větší plynulosti a soudržnosti příběhu, i k uvědomění si, kdo má ve filmu vlastně hlavní roli. Měla jsem tendenci vyzdvihovat spíše Lokiho, jako někoho, kdo vede. Jindy jsem spíše přemýšlela nad kladivem, jako hlavním neviditelným hybatelem všeho - ve filmu *Zmizení* všechny problémy začaly tím, že děvčata běžela hledat ztracenou píšťalku. Po celou dobu se o ní jen mluvilo, ale divák ji nijak nebral na vědomí. Přesto měla docela velkou roli zejména na konci filmu, kdy byla poprvé chvíli vidět v prachu a špíně.

## 2.6 Výtvarná podoba a vývoj charakterů

Výtvarná podoba a výběr techniky animace byl dlouhý proces od výběru námětu až po animaci. Bodem, od kterého jsem se odrazila, byly mé uhlové ilustrace z plenéru. Technika mě bavila a dokázala jsem si vyhrát s detaily...to bylo z počátku na škodu. I na malém formátu jsem tíhla k velké realističnosti postav i prostředí a dělalo mi problém je stylizovat. Využívala jsem tedy podoby germánských šperků a snažila se napodobit jejich jednoduchosť a ornamentálnost.



Obr. č. 22: Výtvarné návrhy - Thor



Obr. č. 23 a 24: Výtvarné návrhy - prostředí a postavy



Obr. č. 25: Výtvarné návrhy - postavy

Příležitostně jsem zkoušela i jiné výtvarné techniky, ale s těmi jsem se dostala jen do slepé uličky, i když pro budoucí tvorbu byly některé nápady zajímavé.



Obr. č. 26 a 27: Výtvarné návrhy - akvarel a běloba

A některé nápady byly vskutku ambiciózní...



Obr. č. 28: Výtvarné návrhy - vyřezávání z papíru



### 2.6.1 Frotáže a vystřihování z papíru

Pokračovala jsem dál v uhlových ilustracích, ale trochu jinak. Frotáž je jednoduchá výtvarná technika, kdy pomocí uhlu nebo tužky či jiného suchého materiálu můžeme přenést strukturu nějakého reliéfu na papír. Takto jsem si připravila textury ze všech možných míst. Martin K. mi poradil, abych nejen kreslila, ale i vystřihávala a soustředila se na siluety postav. Technika stříhání papíru sice pochází a je důležitou součástí čínského tradičního umění<sup>25</sup>, ale doufala jsem, že se bude hodit s hrubším přístupem i ke germánskému světu. Textura by nemusela být úplně náhodná, ale mohla by ilustraci doplňovat. Zkoušela jsem tedy nejen stříhat, ale pro šetření materiálem jsem textury i naskenovala a zpracovala je na počítači.



Obr. č. 29: Výtvarné návrhy - vyřezávání z papíru

### 2.6.2 Zrození Thora a výtvarná stylizace

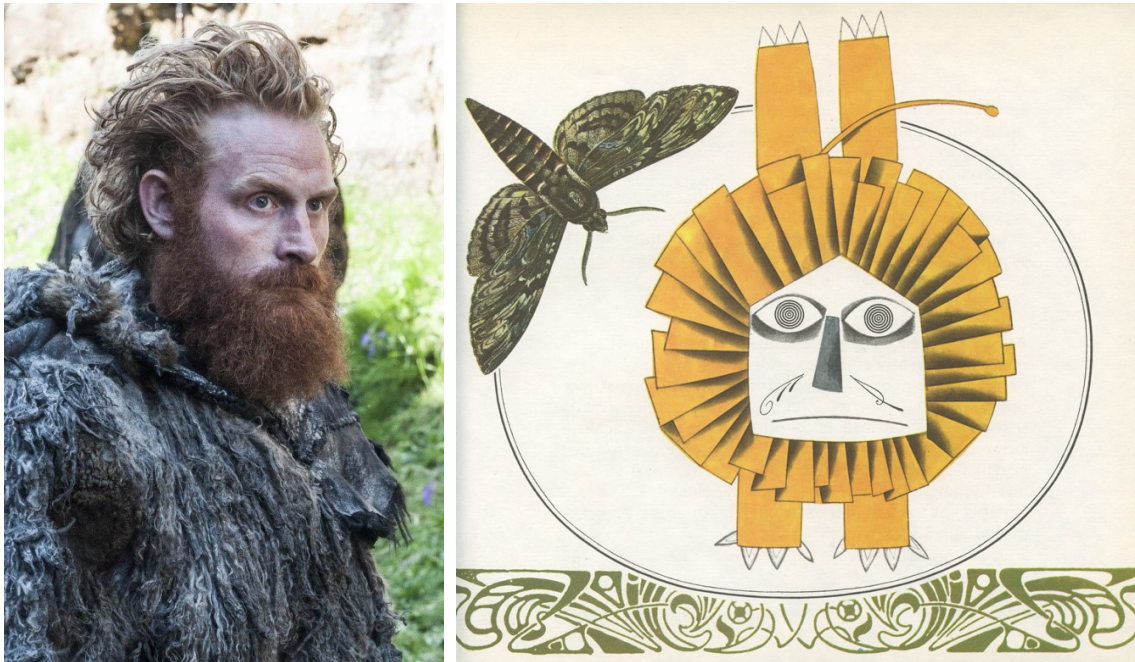
Podle písni byl Thor bůh války (tedy velký válečník), velmi temperamentní a často asi řešil konflikty úderem svého kladiva do něčího nosu. Představovala jsem si chlapa jako horu, aby mohl měřit své síly s obry a kontrastoval s Lokim, jehož síla zase nebyla v pažích, ale v hlavě. Když jsem se poprvé dočetla, že by měl mít Thor rudé ježaté vlasy a vou-

---

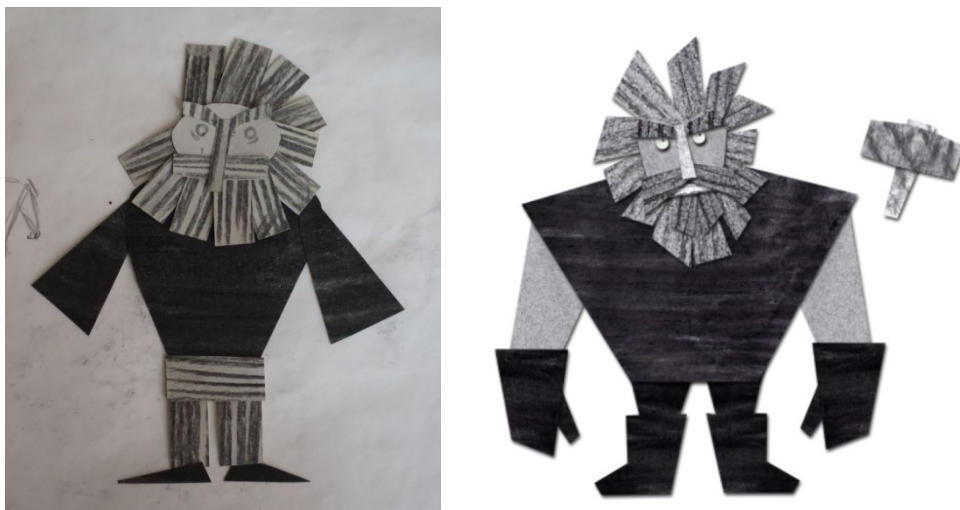
<sup>25</sup> GökçEARSLAN, Armağan. Cut-out Animation as a Technic and Development Inside History Process. *Journal of Spatial and Organizational Dynamics*. 2018, vol. VI, no. 2 s. 217-223. ISSN:2183-1912.

sy, s danou povahou mě napadla jiná jemu podobná postava - Tormund Obrozhouba ze seriálu Hra o trůny. Na Thora mi perfektně seděly jeho výhružné pohledy na fotografiích.

Další předlohou pro Thora mi byla ilustrace lva od Květy Pacovské, který mi pomohl ujasnit si nejen jeho vzhled, ale i výtvarnou stylizaci, hrubou a neuhlazenou, jakou jsem chtěla pro příběh ze severských písní. Odtud jsem se odrazila při přípravě dalších postav, prostředí a rekvizit.



Obr. č. 30 a 31: Předlohy k Thorovi



Obr. č. 32 a 33: Výtvarné návrhy - původní podoba Thora



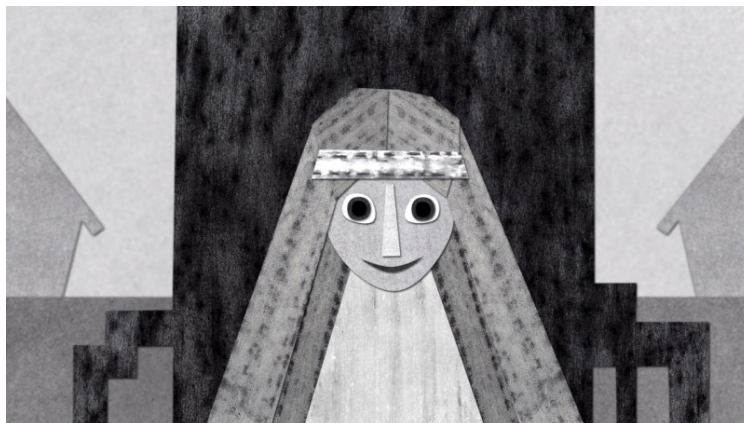
### 2.6.3 Ostatní bohové a trpaslíci

U Thora bylo důležité, aby měl zajímavý charakter (temperamentní, výbušný, hr-  
dý), to se dalo říci i o Lokim (podlézavý, vychytralý), protože se ve filmu objevují nejdéle  
a diváka by tedy měli bavit. U ostatních postav bylo důležité, aby byli zajímaví i jen na  
krátkou dobu, aby byli zapamatovatelní. A i zde jsem využívala kontrast:

- Trpaslíci v úvodu dělají tvrdou a těžkou práci (kovařinu), ale jsou malí a roztomilí.
- Všemocný Odin na svém osminohém koni Sleipnim s velkou slávou...ale v této chvíli je  
prосто k ničemu. Pryč s ním.
- Heimdall se zdá být tou nejkompetentnější osobou, ale za ním stojí devět matek a on vůči  
nim vypadá velice drobně
- Freya vypadá nevinně, ale dokáže se postavit i Thorovi a vztekem ho možná i překoná.
- Frigg se nijak neprojevuje, krom svého zájmu na tom, aby její dítě (Thor) vypadal na  
svatbu pěkně, ale postačil i ten ohromný rozdíl mezi jejich velikostí a skutečnost, že by  
měli být příbuzní. Staré písně vyprávěly o mnoha obryních, co se přivdaly mezi bohy, pro-  
to jsem předpokládala, že by měly být svým způsobem krásné, proto jsem zvolila zlatou  
střední cestu - lidská postava a obličej, menší zuby a ruce také více připomínají ty lidské.

### 2.6.4 Thorův pokoj a jiná prostředí

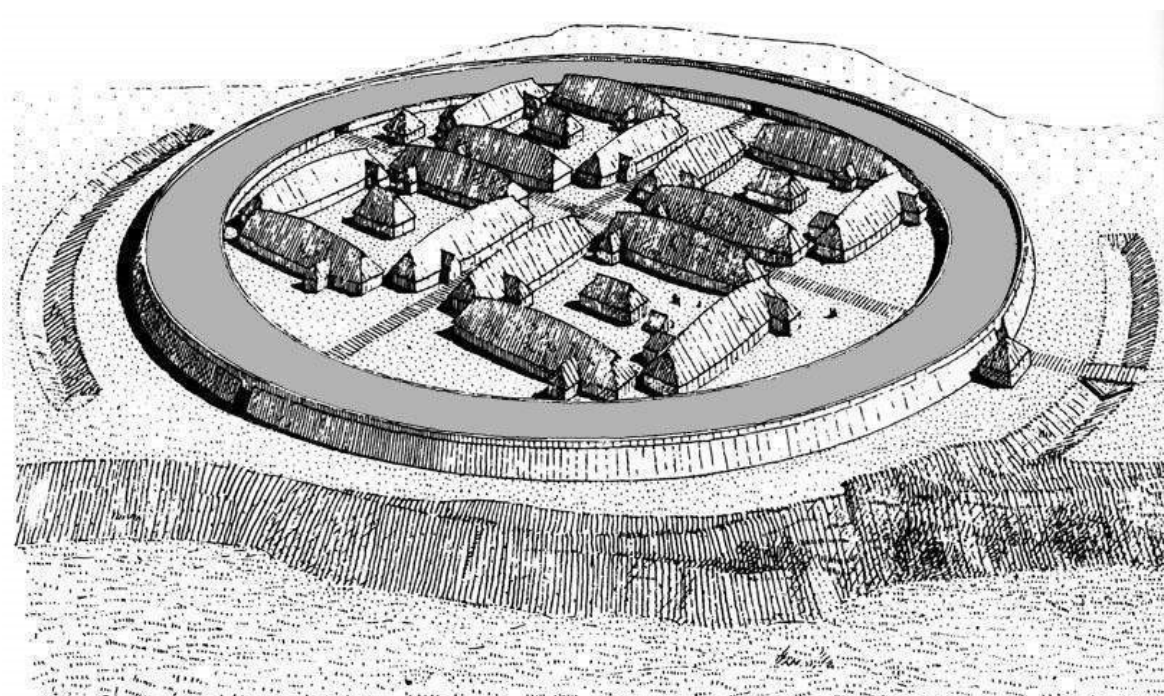
Po vizuální stránce jsem se snažila využívat textury z frotáží tak aby vystihovaly  
podstatu zobrazovaného objektu, nebo ho nějak doplňovaly - dřevěná stěna, vyřezávané  
ornamentální sloupky, kmen stromu, Thorův pás, vlasy...a také mohlo použití textury po-  
moci při určení vzdálenosti jednotlivých objektů v obraze.



Obr. č. 34: Výtvarné návrhy - Freya pod Yggdrasilem

První scénou po úvodu je probuzení Thora v posteli ve svém pokoji. Martin K. mi radil, ať pokoj uzpůsobím tak, aby něco vypovídal o Thorově životě. Vedle Thora spí jeho žena Sif a oba mají na své straně pár předmětů - Thor má truhlici, ve které mohou být cennosti nebo výbava do bitvy. Ve skutečnosti se tam schovávají Thorovi kozlové, kteří obvykle táhnou jeho vůz (ale ne v tomto filmu). Sif, jako paní v domácnosti má u postele džbán s nápojem a koš plný obilí, protože je spojována i s úrodou.

Pro pohled shora na náměstí jsem použila jako předlohu půdorys opevnění Trelleborg ve Švédsku.



Obr. č. 35: Trelleborg

Ornamentální podoba bohů na náměstí vychází z mého vlastního zájmu v črtání obrázků, co se vzájemně doplňují, až pokreslím nebo zamaluji celou plochu. Z těchto kreseb nakonec vznikne taková skládačka a protože mám ráda, když v sobě ukrývají i nějaký příběh, i do davu na náměstí jsem zakomponovala konkrétní postavy - jednoho ze dvou jelenů, co se mají prohánět ve větvích stromu Yggdrasil, a boha Freye i se svým mečem Samosečem a kancem. Nakonec se ve filmu přece jen objeví.

### 2.6.5 Obři a jejich obydlí

Jak jsem se zmínila v kapitole o germánské mytologii a kultuře, podle knihy Soumrak bohů byli obři velmi podobní lidem a bohům. Měli statky, podobné domy a podobné zájmy. V mé představě to byly oživlé skály. Měli by být i přesto trochu podobní lidem? Pokud ne, jaká by měla být jejich obydlí? Co by mělo být uvnitř? Kde se bude odehrávat svatba? Bude tam nějaký nábytek?

Protože mí obři se vzhledem opravdu nepodobají lidem, ale chtěla jsem, aby hostina byla pro diváka dostatečně čitelná, zvolila jsem jen nápodobu lidí. Vše probíhá jako na běžné svatbě, jen si ji obři pojali po svém - obři slaví v jeskyni, ze svých velkých klepet, co se podobají pohárům, připíjí na nevěstu, pod talíři a mísami s kopou jídla spí obr přikrytý ubrusem a slouží jako velký chrápající stůl. A protože byl Trym král obrů, chtěla jsem, aby měl korunu a odlišil se tak od ostatních obrů - na hlavě mu vyrostly stromy (vhodný detail i pro jeho zmenšenou podobu v kreslené části, kde vypráví Loki o krádeži kladiva).

Protože byli obři tak velcí, rozhodla jsem se k nim přistupovat jako ke kulisám, protože kde se objevili, tam už žádné další detaily z prostředí nebyly potřeba. A protože Thor, Loki a oba trpaslíci se měli vyskytnout přímo před Trymem, bylo lepší, aby byl méně výrazný než malé loutky. Jako bych řešila postavu v pokoji ve kterém by měla být dobře vidět.

## 2.7 Název filmu

Výběr názvu filmu se mi často zdá to nejtěžší. Co by mohlo být natolik výstižné? Velice lákavé bylo pojmenovat film podle původní písně, ze které vychází - Thrymskvitha. Ale takto byly už pojmenovány podobné adaptace stejného příběhu.

Zmínila jsem se o filmu *Zmizení* (Denis Villeneuve, 2013) a písňalce, o které se jen mluvilo a nakonec byla pro příběh důležitá. Ve filmu *4 měsíce, 3 týdny a 2 dny* (Christian Mungiu, 2007) není nikdy zmíněno jak dlouho byla jedna z dívek těhotná. Líbilo se mi využít pro název něco, co se ve filmu vlastně skoro neobjevuje, ale je to i tak důležité.

Obávala jsem se jen, zda po dramatickém zničení světa je název "Svatební dar" opravdu to, co by mělo následovat. Ale byl to další zajímavý kontrast, který se hodil do drsného světa - i krásné může být v něčem zkažené a nápís diváku napoví, že případná svatba asi nebude probíhat úplně podle plánu.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

### 3 REALIZACE

Po dokončení fáze tvorby scénáře a výtvarných návrhů jsem se pustila do tvorby animatiku, abych pak podle něj mohla vyrobit loutky a animovat.

#### 3.1 Animatik

Film se měl skládat ze dvou technik animace - plošková (program Adobe After Effect) a kreslenka (Krita.<sup>26</sup>)

Teprve v animatiku jsem dotáhla kompozice záběrů do konce. Jedním z problémů byla různorodost záběrů - Thorovo hledání v pokoji. Původní detailní záběry na různé předměty po pokoji byly nahrazeny jedním záběrem shora. To vymezilo danou podobu a perspektivu i ostatním záběrům - tedy jsou vidět jen čelní nebo boční pohledy.

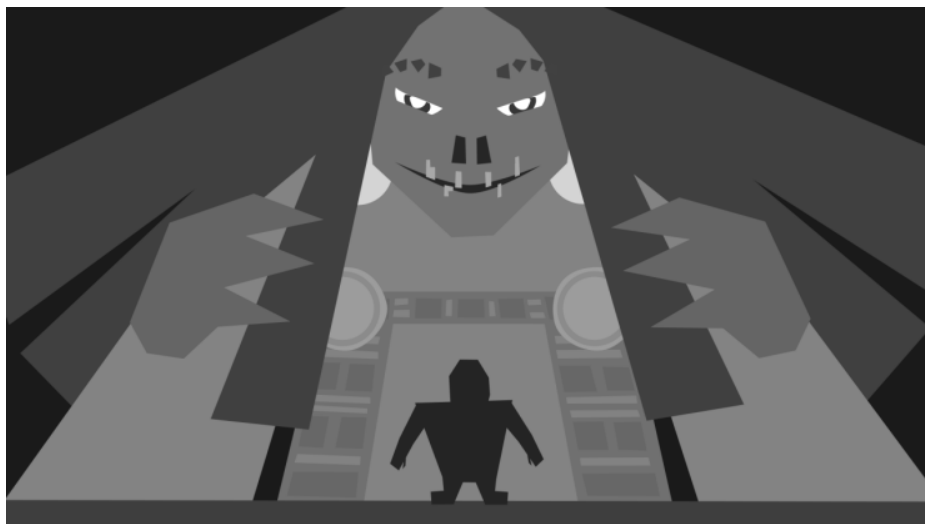
Rozmístění postav bylo také velkým oříškem. K ujasnění mi dopomohlo určení směru, kterým se film bude ubírat. Tedy zleva doprava. Takto čteme (ale záleží na kultuře) a tento směr se dá chápat jako pohyb vpřed, do budoucna. Thor tedy na začátku hledá vlevo (vrací se po svých stopách zpět, tak jako každý, kdo něco ztratí) a pak pomalu směřuje vpravo. Ani Heimdall neukazuje jen na Thora, ale ukazuje i směr, jakým se má Thor vydat, a později tím směrem opouští město.

Nejprve jsem nahodila technický scénář do časové osy a pak v programu vytvářela jednoduché geometrické tvary, abych vyřešila kompozici záběru, aniž by mě rozptylovalo, co je v záběru zobrazeno.

Později jsem tvarům postupně přidávala detaily a základní pohyb, zároveň pro mě bylo důležité navrhnout si u každé scény, jak bude odstínovaná, abych věděla, jaké textury bych si ještě měla připravit. Dotáhla jsem postupně výtvarnost do podoby, se kterou se už dalo pracovat.

---

<sup>26</sup> <https://krita.org/es/>



Obr. č. 36: Animatik - Frigg a Thor

### 3.2 Komentář

Během práce na animatiku se mi podařilo i komentáři dát finální podobu - nejen, že jsem potřebovala zvolit správná slova, ale místy komentář i zkrátit. K mému velkému překvapení mi k tomu pomohlo, že jsem začala psát text znovu, ale v angličtině. Nejsem zbláhá v jazycích a tak pomohlo, že jsem používala opravdu jen krátké jednoduché věty a ty jsem pak přeložila zpět do češtiny. Hned byl text jednodušší a výstižnější.

Ivo Bláha rozděluje komentář na osobní (subjektivní) a neosobní - když nezaujatá osoba čte cizí připravený text.<sup>27</sup> Přemýšlela jsem, jak moc má být osoba zaujatá nebo ne. Původní zkušební verze byla čtená jako pohádka pro děti, to bylo spíše neosobní. Vyprávěč sám by mohl mít za sebou nějaký příběh. Stařec, který vypráví, co viděl v mladších letech, nebo básník (skald), který příběh zapěje nebo velmi zdramatizuje (i o něco takového jsem se pokoušela), či statný hrubý válečník, který vypráví příběh bratrům kolem stolu a v zuřivých gestech rozlévá kolem sebe medovinu. Poslední verze se zdála být nejvhodnější.

---

<sup>27</sup> BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

### 3.3 Výroba loutek

Vždy jsem měla ráda experimentování s různými materiály (nejraději mám ale papír). Kvůli ploškové animaci jsem si zjišťovala, jak by se malé části daly upevnit na větší, aby při sebemenším poryvu vzduchu neodlétly a našla jsem magnetický papír...úžasná věc, ale pouze na vytisknutí obrázku, který drží na lednici. U malých částí byl magnet tak slabý, že stejně odpadávaly a při vyřezávání se tahal jak guma (dal se jen stříhat). Namísto magnetického papíru se mi tedy na spojování osvědčila lepicí guma. Dříve jsem se jí vyhýbala se strachu, že bude loutky leda špinit a už ji z nich nedostanu, ale k mému překvapení a radosti se dala snadno sundat přiložením jiného kusu hmoty a mohla jsem upevnit i část o velikosti milimetru (třeba panenku v oku).



Obr. č. 37: Výroba loutek a kulis

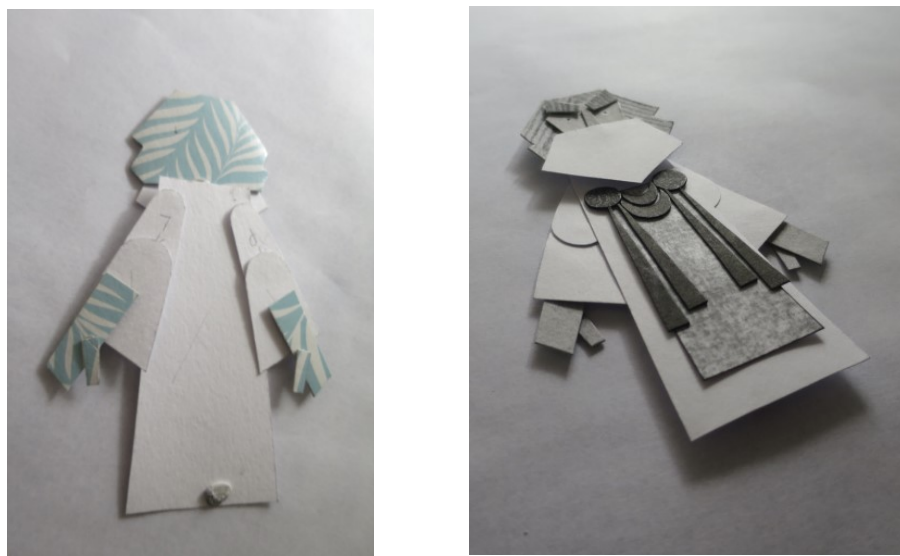
Základem loutek byl měkký papír s texturou vytvořenou pomocí uhlí, černé křídly, nebo šedého pastelu a nějaké reliéfní plochy, na kterou se papír před kresbou položil (všichni obři mají na sobě otisk parket). Protože první loutky při animační zkoušce příliš zapadaly do pozadí, potřebovaly ještě podlepit lepenkou nebo lepicí hmotou. Některé loutky potřebovaly náhradní končetiny nebo hlavičky. Všechny postavy měly sjednocenou velikost, aby mohly být v záběrech spolu, ale u Thora, Freyi a Lokiho jsem potřebovala ještě jejich asi o polovinu menší verzi, protože maximální formát scény, co se mi podařil



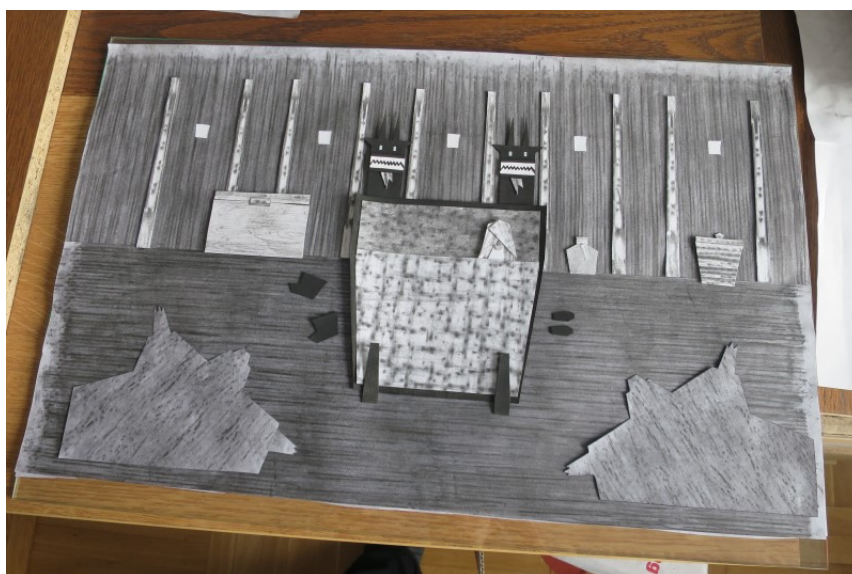
vyrobit (nepočítám scény pro jízdu kamerou), byl A2 a já potřebovala fotit ještě větší celek.

Pro pozadí jsem volila také měkký papír, aby okraje vrstev nevrhaly tolik stín a loutky tak byly odlišitelné.

Před samotnou animací jsem vyrobila všechny loutky a rekvizity, náhradní části a kulisy, abych ještě zkontrolovala, zda jsou scény s loutkami sjednocené a zda není potřeba ještě někam výtvarně zasáhnout.



Obr. č. 38 a 39: Výroba loutek a kulis



Obr. č. 40: Thorův pokoj v celku



### 3.4 Animace

Během teoretické přípravy jsem pracovala spolu se svým přítelem a jeho otcem na technickém zázemí pro animaci - v komůrce bez okem mi stojí asi 170 cm vysoký animační stoleček s možností zasouvat skleněné desky do požadované výšky. Taková flexibilita přišla opravdu vhod, protože jsem měla u fotoaparátu k dispozici pouze objektiv bez možnosti přiblížení. Fotoaparát jsem připevnila malým polohovacím stativem na vrch stolku, aby směřoval dolů k zemi, a na jeden ze sloupců stolku jsem umístila dvě led světla (jen na jednu stranu, abych měla ostřejší stín při animaci). Protože byla komůrka příliš malá, používala jsem bílou stěnu pro rozptyl světla po scénách.

Fotoaparát jsem zapojila síťovým kabelem do zásuvky, připojila k počítači na polici vedle stolku a už jsem mohla pomocí programu Stop Motion Pro Eclipse<sup>28</sup> sledovat, co se děje na pracovní desce.

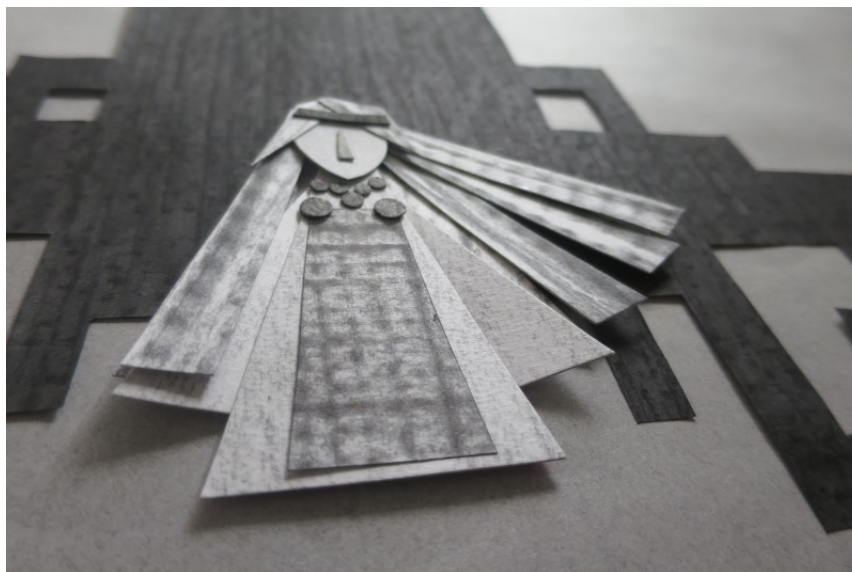
Jakmile jsem měla připravené všechny podklady, animace už šla od ruky. Stačilo už jen pohybovat papírovými částmi nebo celou scénou (Thorova pevnost, Thor s Lokim ve voze, mraky, Thor a Loki na hostině). Ale tak jednoduché to zas nebylo. Rozmyslela jsem si pro představu ty nejtěžší scény a co mi na nich dělalo problém:

Rozhodně nejnáročnější byli hned na začátku trpaslíci - příliš mnoho akcí probíhající nezávisle na sobě - jeden trpaslík rychle bouchá kladivem a u toho poskakuje, druhý pomalu dmýchá, létá tam moucha a vznáší se obláčky kouře. Nečekala jsem, že to bude až tak náročné, proto jsem se rozhodla, že pro jednotnost celého filmu raději všechny oblaka, kouř a páru přianimuji až postprodukčně. Nakonec jsem musela i ty dva trpaslíky maskou rozdělit a načasovat zvlášť.

Freyino rozčilení - byly záběry, které jsem musela natáčet vícekrát, protože jsem nebyla spokojená s pohybem, ale nejvíce mi dala zabrat Freya, protože jsem se dlouho nemohla trefit do toho správného rozzlobeného třesu a výbuchu. A když člověk dlouho myslí na vztek, začne ho sám i cítit.

---

<sup>28</sup> <http://www.stopmotionpro.com/index.php/software/eclipse>



Obr. č. 41: Freya

Odjezd Thora a Lokiho zpět do města bohů na konci filmu - tato scéna mě vyloženě nebavila. Trvalo ji naanimovat asi sedm hodin s tím, že mě už někdy ze začátku omrzela ten jednotvárný pohyb koček podle animatiku, proto jsem velmi brzy jako animátor zvlčila a v hotovém filmu si tedy kočky dělají, co chtějí - hrabou nožkami, cukají se, zapírají se, aby rozjely vůz. Myslím, že to tak funguje mnohem lépe, ale původní výsledek měl být pravidelný krok.

Choulostivé byly scény, které se musely podařit hned na poprvé - Trym krade klavíro trpaslíkům (oddělí se mu půl hlavy, abychom se na jeho obličej dívali místo zepředu z boku) a Thorovo probourání stěny - bylo mi opravdu líto řezat do Thorovy pevnosti.



Obr. č. 42: Thorova pevnost - rozložená

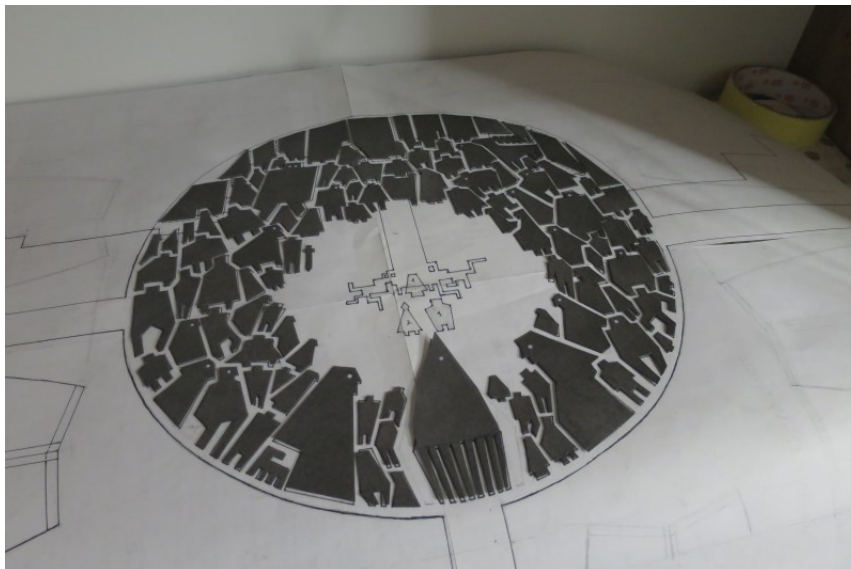


Obr. č. 43: Thorova pevnost - jízda

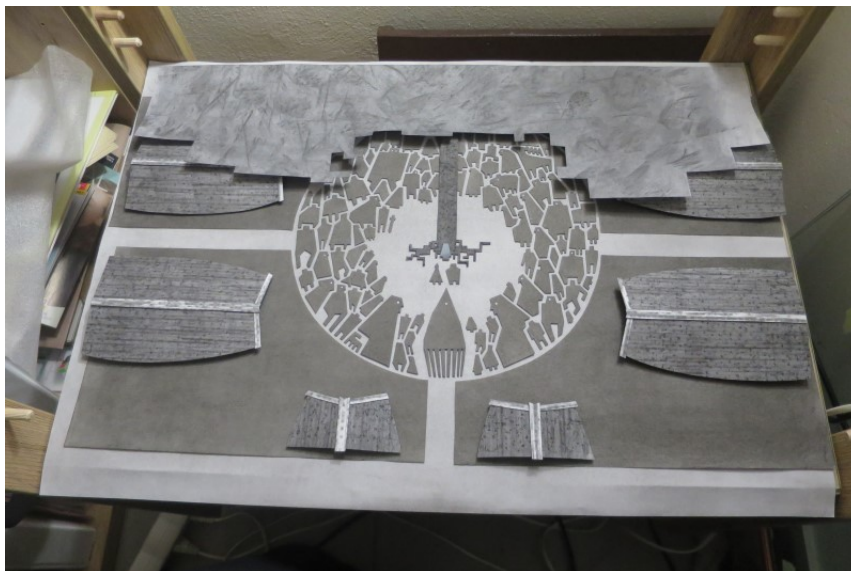


Obr. č. 44: Thorova pevnost - proražení stěny

Bavilo mně ale zaplnit celé náměstí. Měla jsem radost, když jsem konečně viděla celou scénu poskládanou do poslední malé postavičky.



Obr. č. 45: Náměstí - předloha pro animaci



Obr. č. 46: Náměstí - složené



Také ráda porušuji pravidla světa, která si pro animaci nastavím - v tomto případě šlo o pohyb do prostoru nebo prostorovost objektů - Thor ve svém pokoji odhrne koberec (Thorova ruka se pohne ze strany na stranu, ale koberec najednou vystoupí do prostoru. Dalším příkladem mohou být domy na náměstí. Byly podlepené, aby byly vyšší a vrhaly větší stín. U Frigg si zase hraji s mačkaným papírem, abych vyjádřila Thorovu přeměnu.



Obr. č. 47: Thorova proměna

Zajímavou zkušeností byla animace v siluetách, kdy se Loki jako had plazí u Thorových nohou. K animačnímu stolku jsem měla k dispozici i led pásky zasazené do rámu. Rovnoměrně osvětlovaly scénu a mohla jsem je polohovat jako skleněné pracovní desky. Rám jsem tedy dala až na spod stolku a otočila, aby svítil směrem nahoru. nad něj (v přiměřené vzdálenosti) jsem umístila skleněnou desku a na ni rozložila scénu.



Obr. č. 48: Podsvícená scéna

Po animaci jsem byla ráda, že jsem se snažila po celou dobu mít vše, co se týkalo animace, zorganizované a přehledné, protože co odletělo, to během chvíle mohlo být kdekoliv po bytě a ztraceno.

## 4 POSTPRODUKCE

Postprodukčně jsem se zabývala spojováním záběrů švenky, stíráním, velkým odalováním, prolínačkami - tedy efekty, které by byly velmi složité, nebo nemožné udělat klasickým způsobem.

Protože jsem se naštěstí hned při animaci úvodu rozhodla (pro jednotnou podobu filmu) vynechat všechen kouř, oblaka nebo páru, i ty jsem musela dodat až do hotového filmu - v animatiku jsem měla již nahozený pohyb, takže na vrstvy oblaku stačilo navázat další s texturou a odpovídajícím tvarem.

Asi nejvíce na počítači dokončovanou scénou jsou trpaslíci v úvodu (světlo stoupající z výhně, okolí jeskyně, kouř, pára, moucha, a pomocí masky rozdělení a správně načasování trpaslíci)

### 4.1 Zvuk

Protože jsem neměla představu, jaké ruchy nebo hudbu bych chtěla do filmu, zkomponovala jsem si svou vlastní zvukovou stopu se vším, co měla obsahovat už při animatiku (hlasy, hudba, ruchy). Dlouhým zkoušením jsem se dostala k tomu, že určitě nechci zvuk stylizovaný, ale reálný, aby si film zachoval jistou vážnost. Kromě hledání vhodných zvuků a hudby bylo nejtěžší vyrovnat jejich hlasitost.

Zkušební hudba pro konkrétní situace mi pomohla udržovat tempo akcí, jejich zrychlování nebo zpomalování.

## ZÁVĚR

Přesto, že by závěrečná školní práce měla být ukázkou, co se za studium autor naučil, jsem ráda, když se můžu učit stále dál a zkoušet nové věci. Myslím, že tvorba tohoto filmu byla pro mě v mnohém přínosná a i přes četné těžkosti mě práce bavila. Bylo to právě tím neustálým objevováním. Je škoda, že bylo potřeba tolik postprodukčních úprav ve filmu, pro příště by bylo lepší si animaci lépe rozmyslet a dotáhnout všechny detaily. Ale jsem mile překvapená z výsledku, možná i proto, že trvalo dlouho během všech těch příprav a animování, než jsem konečně mohla vidět výsledek a vždy je co zlepšovat.

Myslím, že adaptací přímo na skandinávské písně, tolik není a docela mě i láká na tento film navázat, i když ne asi stejným způsobem, protože ráda zkouším nové.

Tento film vznikl hlavně pro pobavení a aby zaujal svou absurdností natolik, aby měl divák chuť zjistit si o příběhu a světě Germánů více.



## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KADEČKOVÁ, Helena. *Soumrak bohů: severské mýty a báje*. Ilustroval Klára FOLVARSKÁ-ROSEOVÁ. Praha: Aurora, 1998. ISBN 80-85974-98-3.
- [2] BELLOWS, Henry Adams. *The poetic Edda*. New York: The American-Scandinavian Foundation, 1923.
- [3] FRANKKI, James. Cross-Dressing in the Poetic Edda. *Scandinavian Studies* [online]. Society for the Advancement of Scandinavian Study, 2012, **84**(4), 425-437 [cit. 2019-02-07]. DOI: 10.1353/scd.2012.0063. ISSN 00365637.
- [4] OTS, Loone. Position of the Woman in the Poetic Edda. *Folklore: Electronic Journal of Folklore* [online]. Estonian Literary Museum, 1998, **7**(7), 7-30 [cit. 2019-02-07]. DOI: 10.7592/FEJF1998.07.llone1. ISSN 14060957.
- [5] OPIE, Iona a Peter OPIE. *The Classic fairy tales*. New York: Oxford University Press, 1992. ISBN 0-19-211559-6.
- [6] Thrymskvida: The Lay of Thrym. *Germanic Mythology* [online]. ©2010 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <http://www.germanicmythology.com/PoeticEdda/Thrymskvida.html>
- [7] ASHLIMAN, D. L. The Lay of Thrym. *University of Pittsburgh* [online]. University of Pittsburgh, ©2009 [cit. 2018-04-22]. Dostupné z: <https://www.pitt.edu/~dash/thrym.html>
- [8] TODD, Malcolm. *Germáni*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 1999. Dějiny národů (NLN, Nakladatelství Lidové noviny). ISBN 80-7106-263-4.
- [9] VARSHIZKY, Amit. Alfred Rosenberg. Politics, Religion [online]. 2012, 13(3), 311-331 [cit. 2019-02-07]. DOI: 10.1080/21567689.2012.698977. ISSN 21567689.
- [10] ZORI, Davide; byock. Feasting in Viking Age Iceland. *Antiquity* [online]. ANTIQUITY, 2013, **87**(335), 150-165 [cit. 2019-02-10]. DOI: 10.1017/S0003598X00048687. ISSN 0003598X.
- [21] GAIMAN, Neil. *Severská mytologie*. Přeložil Viola SOMOGYI. Praha: Argo, 2017. ISBN 978-80-257-2311-1.
- [12] GÖKÇEARSLAN, Armağan. Cut-out Animation as a Technic and Development Inside History Process. *Journal of Spatial and Organizational Dynamics*. 2018, vol. VI, no. 2 s. 217-223. ISSN:2183-1912.
- [13] PAGE, R. I. *Severské mýty*. V Praze: Levné knihy KMa, 2007. Bájná minulost. ISBN 978-80-7309-423-2.
- [14] BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2004. ISBN 80-7331-010-4.

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. č. 1: Vikingská nevěsta

*Bride1* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://www.vikinganswerlady.com/wedding.shtml>

Obr. č. 2: Germánské šaty a šperky

*Viking Dress and Apron "Ingrid the Hearthkeeper"* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://armstreet.com/store/medieval-clothing/viking-dress-and-apron-ingrid-the-hearthkeeper>

Obr. č. 3. Germánské šaty a šperky

*Tortoise Brooches* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://thevikingdragon.com/collections/tortoise-brooches>

Obr. č. 4: Germánské šperky

*Woman with Drinking Horn Öland, Köping, Sweden* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://www.germanicmythology.com/works/EARLYART.html>

Obr. č. 5: Germánské šperky

*Frigg or Valkyrie Tuna, Alsike, Uppland, Sweden* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://www.germanicmythology.com/works/EARLYART.html>

Obr. č. 6: Reliéf zlatého rohu

*Sága o Volsunzích a jiné ságy o severském dávnověku* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://moje-kniha-stinu.blog.cz/1110/saga-o-volsunzich-a-jine-sagy-o-severskem-davnoveku>

Obr. č. 7: The Reward

*The Reward* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://loyalkng.com/2013/01/28/animation-workshops-the-reward-heroic-adventure-short-film-when-warrior-wizard-unite/>

Obr. č. 8: The Reward

*The Reward* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/OrYOSISNllQ/maxresdefault.jpg>

Obr. č. 9: The Saga of Biorn

*The Saga of Biorn* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/MV5w262XvCU/maxresdefault.jpg>

Obr. č. 10: Inspektor se ohlíží

MIMICA, Vatroslav. *Inspektor se vratio kuci* [online]. In: . 1959 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://vimeo.com/18954865>

Obr. č. 11: Minotaur

SOUSA, Daniel. *Minotaur* [online]. In: . 1998 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://vimeo.com/44050358>

Obr. č. 12: Brendan a tajemství Kellsu

MOORE, Tomm a Nora TWOMEY. *Secret of Kells Scriptorium* [online]. In: . 2009 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://acator.blogspot.com/2012/02/film-secret-of-kells.html>

Obr. č. 13: Brendan a tajemství Kellsu

MOORE, Tomm a Nora TWOMEY. *Secret-of-Kells-2* [online]. In: . 2009 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://acator.blogspot.com/2012/02/film-secret-of-kells.html>

Obr. č. 14: Knižní ilustrace

*Soumrak bohů* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.knihcentrum.cz/soumrak-bohu-1>

Obr. č. 15: Knižní ilustrace

*Sága o Volsunzích a jiné ságy o severském dávnověku* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://moje-kniha-stinu.blog.cz/1110/saga-o-volsunzich-a-jine-sagy-o-severskem-davnoveku>

Obr. č. 16: Kontrast

MELENA, Jan. *Čertík v krabičce* [online]. In: . 2017 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://www.janmelena.cz/linoryt/>

Obr. č. 17: Kontrast

PICASSO, Pablo. *Black Jug and Skull* [online]. In: . 1946 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/picasso-black-jug-and-skull-p11365>

Obr. č. 18: Socha Odina

*Odin statue* [online]. In: . 2015 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://homme-et-espace.over-blog.com/2015/09/l-idole-de-bois-mysterieuse-la-plus-ancienne-du-monde.html>

Obr. č. 19: Thrymskvitha

FOGERTY, Louise. *Thrymskvitha* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://i.ytimg.com/vi/62T8QH7HICs/maxresdefault.jpg>

Obr. č. 20: Ságy vikingů

*Thor and the Giants part 1 FINAL* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=GDzmuV8D-88>

Obr. č. 21: Myšlenková mapa

Obr. č. 22: Výtvarné návrhy - Thor

Obr. č. 23 a 24: Výtvarné návrhy - prostředí a postavy

Obr. č. 25: Výtvarné návrhy - postavy

Obr. č. 26 a 27: Výtvarné návrhy - akvarel a běloba

Obr. č. 28: Výtvarné návrhy - vyřezávání z papíru

Obr. č. 29: Výtvarné návrhy - vyřezávání z papíru

Obr. č. 30: Předlohy k Thorovi

D.B. WEISS. *Hra o trůny - Dva meče (S04E01): Kristofer Hivju* [online]. In: . 2014 [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/tvurce/80316-kristofer-hivju/galerie/filtr-417523-dva-mece/?type=film-1>

Obr. č. 31: Předlohy k Thorovi

PACOVSKÁ, Květa. *Pacovska\_karlicka\_3* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <https://www.citarny.cz/index.php/ilustratori-cesko/pacovska-kveta-ilustratorka>

Obr. č. 32 a 33: Výtvarné návrhy - původní podoba Thora

Obr. č. 34: Výtvarné návrhy - Freya pod Yggdrasilem

Obr. č. 35: Trelleborg

*Trelleborg* [online]. In: . [cit. 2019-05-09]. Dostupné z: <http://tripfreakz.com/offthebeatenpath/trelleborg-viking-ring-fortress>

Obr. č. 36: Animatik - Frigg

Obr. č. 37: Výroba loutek a kulis

Obr. č. 38 a 39: Loutka Thora v šatech

Obr. č. 40: Thorův pokoj v celku

Obr. č. 41: Freya

Obr. č. 42: Thorova pevnost - rozložená

Obr. č. 43: Thorova pevnost - jízda

Obr. č. 44: Thorova pevnost - proražení stěny

Obr. č. 45: Náměstí - předloha pro animaci

Obr. č. 46: Náměstí - složené

Obr. č. 47: Thorova proměna - dokreslení propiskou

Obr. č. 48: Podsvícená scéna

## SEZNAM PŘÍLOH

**P I:** bodový scénář

**P II:** technický scénář

## PŘÍLOHA P I: BODOVÝ SCÉNÁŘ

1. *Bouchání kladiva*
2. *Syčení rozžhaveného kovu ve vodě*
3. Detail na dopad kladiva o kovadlinu (záblesk, jiskření) – *dopad kladiva*

*„Nejzručnější skřítkci tvrdě pracovali, aby vytvořili tři dary pro své bohy v Asgardu.“*

4. Tma – *další syčení kovu ve vodě*
5. Oheň ozáří obličej skřítkka, který si utře zpoceně čelo a prohlíží si lesklý kov
6. Tři výtvoři vedle sebe, drží je sošky (podobizny tří bohů: Freye, Odina a Thora)

*„Frey, bůh plodnosti a dobré úrody dostal kouzelný meč a nejvyšší z bohů Odin dostal kopí. Ale nejmocnější bylo kladivo, které skřítkci věnovali Odinovu synu Thorovi, bohu hromů a blesků, který měl za úkol chránit svůj domov Ásgard před zlými obry.“*

7. Velká zavalitá ruka se krade ze stínu, chňapne a i s kladivem zmizí pryč

*„Kladivo se nesmí dostat do jejich drápů.“*

8. Tma

*„Ohrozilo by to celý známý svět.“*

9. Řehtající se silueta hlavy obra, (oddálení na celou postavu), obr v ruce drží maličké kladivo, smíchy se prohýbá v zádech – *burácivý smích*

10. Obraz se oddaluje rychleji a rychleji, jsou vidět skály Utgardu, palisádové hradby oddělující svět obrů od světa lidí, lidská pole a osady, uprostřed hory s kamennými hradbami, vše zastíňují větve jasanu, ve kterých se prohání veverka a dva jeleni s orlem, výš v koruně plují mraky, větve stromu rostou tak vysoko, že podpírají nebeskou bář, po které se prohání sluneční kotouč tažený vozem s plavým koněm a dívkou a honí je velký zlý vlk

11. Průlet očním důlkem lebky, kterou prorůstají větve i kořeny stromu skrz (po obou stranách lebky „zažhnou“ dva světy – led a oheň)

12. Lebka rozpraská a rozpadne se

13. Tma (titulek?)

14. Rudovlasý rozcuchaný muž známý z předchozích podobizen se prudce probudí (Thor), zhluboka dýchá, po čele mu steče kapka potu – *rychlé oddechování*

*„Proto Thor nikdy nepouští kladivo z ruky.“*

15. Thor pohlédne na levou ruku, je prázdná

*„Z té druhé ruky.“*

16. Podívá se na pravou ruku, i ta je prázdná

17. Thor zaburácí a vyskočí z postele, okamžitě zvedá stoličky, lavice i příkrývku své ženy, zpod které vykoukne noha, rozhlédne se kolem, vykoukne z okna – *ženské vypísknutí*

18. Venku – Thor kouká z okna – po zloději nejsou ani stopy – Thor se znovu schová dovnitř domu a probíhá svou dloooouhou pevností, míhají se okna, z některých vypadne nějaký předmět nebo se ozývá jen šramocení, případně výkřiky probuzených či zakňučení zvířete – *hluk z pevnosti*

19. Thor rozrazí dveře domu a nadzvedá celý dům (vytržené kůly)

20. Pod ním překvapeně kouká Loki, usměje se a zamává.

*„Kladivo bylo Thorovou silou a teď potřeboval rozum. Tím byl Loki, bůh klamu a špatnosti.“*

21. Thor nečeká a Lokiho chytá pod krkem, dům zase pustí na zem, Loki se kroutí jako had, když s ním Thor mává, ve tváři šilenství – *bouchnutí domu*

*„Thor úpěnlivě prosil Lokiho a když Loki viděl všechnu tu lítost v Thorově očích, slitoval se a vydal se sám do Utgardu.“*

22. Loki se promění v mouchu, Thor po něm ještě chňapne, ale Loki se vyhýbá a letí vzhůru nad sídliště bohů. Vítr s ním mává, proto se mění v ptáka, aby srovnal let.

*„Loki moc dobře věděl, kam má letět. Zcela jistě v tom měl drápy některý z obrů.“*

23. Letí přes kamenné hradby, hory, pole a vesnice, palisády až do skal Utgardu

24. Na jedné ze skal na Lokiho zuřivě štěkají psi. Skála se náhle zvedá a pohlédne na něj.

25. Loki smíchy málem praskne a udělá ve vzduchu přemet. Děsivý obr totiž drží v rukou koně a tlustými prsty mu láskyplně hladil hřívu. Psi mu stále pobíhají po hlavě.

*„Ale seděl by tu sám děsivý král obrů Trym tak poklidně, kdyby byl zlodějem?“*

26. Obr vzpomíná, jak proměněný v tlustého ptáka nese kladivo, pouští ho do rokliny, mění se v obra a zasypává roklinu kamením – *mávání křídel, sypání kamení*

*„Trym nemá co skrývat. Kladivo vzal a zakopal hluboko pod zem.“*

27. Kladivo opravdu hodně hluboko pod zemí

*„A nikdy více ho nikdo nespatri. Pouze bohyně lásky Freya, když se stane jeho ženou.“*

28. Obr uchopí kladivo mezi prsty a podá ho maličké dívce, která se radostně roztančí, kolem těžkého kladiva, které ani sama neunes – *dívčí smích*

29. Freya tančí, létají kolem ní závoje, (kamera se přiblíží na její obličej), až zůstane klidně stát a šťastný rozesmátý výraz pomalu nahradí překvapení.

30. Thor se hrdě usmívá a podává Freyi v porovnání s jeho mohutnou postavou maličké šaty. Za ním vykoukne Loki se zdobeným svatebním čepcem

31. Freyin obličej pomalu rudne, tvář se zkriví a hrud' nadme, až jí pukne náhrdelník, korále se rozstřelí do okolí a její křik zatřese celým dvorem – *dívčín křik*

*„Ale Freya Trymovu touhu nesdílela. Svým křikem, který zatřásl i kamennými zdmi Ásgardu, přivolala ostatní bohy.“*

32. Roztroušené korály na dvoře se mění nejdřív v oči a pak i v celé postavy rozličných tvarů a velikostí

*„I Thorova otce a nejvyššího z bohů Odina.“*

33. Freyu i Thora zastíní vysoká postava jednookého vousatého muže se špičatou čapkou známého z podobizny z úvodu. Drží kopí Gungnir a sedí na osminohém koni – natočil se, aby všechny nohy byly vidět

*„Který samozřejmě již vše věděl, díky svým věrným havranům, co mu donášá zprávy o veškerém dění.“*

34. Kolem špičaté čapky Odinovi prolétli dva havraní adosedli každý z jedné strany na Odina ramena.  
35. Z Freyi i z Thora opadl hněv pod přísným pohledem jejich moudrého vůdce.



36. Pak si Odin povzdechl – *povzdech*

*„Je to jako v bitvách, kde ho obě trany vzývají, aby jim dopřál vítězství, a on nikdy neví, komu má požehnat.“*

37. Thor a Freya stojí naproti sobě, oba se měří pohledem, pak se proti sobě rozeběhnou, rozdělí se do dvou armád a narazí do sebe, Odin je nešťastně pozoruje – *bojový křik, bitevní vrava*

38. Ze zadumání Odina vytrhlo zatahání za šaty

*„Vědom si Odinovy nerozhodnosti se o slovo přihlásil Heimdal zlatozubý jasnozřivý.“*

39. Vedle Odina stál klidný muž, kterému zazářily oči a když zkrivil tvář do kamenného úsměvu, zaleskly se mu zlaté zuby

40. Heimdall ukázal prstem na Thora

*„Ať si Thor jede pro své kladivo sám, pronesl a všech jeho devět matek hrdě přikývlo.“*

41. Devět žen kolem Heimdalla zároveň hrdě kývlo

42. Thor stále drží drobné šaty přímo před sebou, Freya vedle něj se směje a ustoupí od něj, Loki položí korunu Thorovi na hlavu, Thor vyděšeně vzhledne ke svému otci

43. Odin se usmál, pokrčí rameny a zmizí

*„I Thorova matka, moudrá obryně Frigg, souhlasila a vzala si přípravu syna na starost.“*

44. Na Odinovo místo se z nebe snesou velké ruce obryně, semknou se kolem Thora a začnou ho hníst jako jak těsto

*„Návrat kladiva je důležité a uctivači boha hromů a blesků jistě pochopí, když ho zpět získá lští a v ženských šatech.“*

45. Hnětení, natahování, tvarování

46. Velké prsty vytáhly Thora do štíhlé postavy a uhladily rozježené vlasy

47. Shora spadly látky a závoje a i když se Thor bránil a zuřivě se oháněl, přemohly ho a během chvíle už Thor stál zakaboněný a šatech

48. Skřítci mu nasadili na velké prsty prsteny a Thor uchopil uzdu – *zamečení kozlů*

49. Z jedné strany vykoukne Loki a přehodí mu závoj přes hlavu a tím mu zakryje jeho vousatý obličej, ale ne jeho zlý pohled

50. Loki zase mizí a vyskočí z druhé strany přímo do Thorova vozu, tentokrát převlečený za družičku a zubí se od ucha k uchu

51. Thor popohání kozly k jízdě

*„Všichni bohové Thorovi a Lokimu přáli šťastnou cestu a ještě šťastnější návrat, mezitím se nad Asgardem zatmělo a schylovalo se k bouři.“*

52. Oba bohové vyjíždějí kamennou branou a bohové jim mávají, nad nimi na nebi se shlukují mraky, nebe je stále temnější a temnější, až se začíná blýskat

53. Trym pozoruje blížící se bouři, chystá sek odchodu, když naposledy pohlédne směrem k Asgardu, přivře oči a uvidí vůz tažený kozly s dvěma ženami a vlajícími závoji

54. Trymovi štěstím stečou slzy po tváři...nebo to je začínající déšť?

55. Padá hustý déšť a blýská se

56. Z nevhledného stavení z hrubě otesaných kmenů stromů vychází světlo a hluk oslavy – *oslava, bouře*

*„Ani špatné počasí nezabránilo obrům v oslavách.“*

57. Obři jedí a pijí a radují se, kolem pobíhají malí lidičkové (jejich otroci) a obsluhují

58. Trym zvedl pohár (venku se zablesklo), za pohárem seděla nevěsta s družičkou na kusu kmene a Trym připil na jejich zdraví – *hromobití*

*„Jejich král měl vše, co si mohl přát. Bohatství a teď i krásnou ženu.“*

59. Převlečený Thor se skrže závoj cpe pečeným býkem a nalívá se obřím pohárem medoviny k Lokiho nelibosti a Trymově údivu.

*„Trym ještě nikdy neviděl ženu, aby tolik jedla a tak málo mluvila.“*

60. Loki se zděsil, když si všiml, jak Thorovi začínají bobtnat paže a praskat švy, jak se pod nášupem dobrého jídla vrací zpět do své původní podoby.

*„To proto, že sličná Freya několik dní nejedla, jak se těšila do Utgardu.“*

61. Trym je odpovědí dojatý a shýbá se k nevěstě k polibku – náhle Trym polekaně ucukne

62. Záblesk uvnitř místnosti

63. Obři se leknutím potřísni medovinou, některým upadnou kousky jídla od pusy, jeden se převrhl na židli

*„Trym se znovu podivil. Pročpak má jeho nevěsta tak zlý pohled?“*

64. Loki si povzdechne a sám se pořádně napije medoviny

*„To proto, že sličná Freya několik dní nespala, jak se těšila do Utgardu, proto má tak rudé oči.“*

65. Trym se už neudrží, radostně se rozesměje, až se celá místnost zatřese, mávnutím ruky si nechá přinést truhličku a jako krabičku se snubním prstýnkem ji otevře před Thorem – *Trymův burácivý smích*

66. Z truhličky vyšlo silné světlo, že ostatní světla potemněla.

*„Konečně přišla Thorova chvíle.“*

67. Thor uchopil kladivo. Jako by neexistovalo nic jiného. Jen Thor, jeho kladivo a Trymův obličej.

68. Thor pozvedl kladivo, Trym znejistěl a ani nestačil zareagovat, když padla mocná rána rovnou do jeho čelisti.

*„Kladivo bylo zase jeho a v rukou se mu přímo roztančilo.“*

69. Déšť venku ustával, ale z nevhledného stavení vycházely blesky – *bolestný křik, řinčení, hřmění*

70. Ovce i koně od stavení utíkali, další obři se bázlivě plížili ze stínu, aby zjistili, co se děje

71. Počasí se uklidnilo a vykouklo znovu slunce (tažené koňským spřežením a pronásledované velkým vlkem – oba se přeženou po nebi bez mraků)

72. Thor a Loki se vrací do Asgardu na voze taženém kozly a vlají za nimi cáry šatů a závojů. Thor domlácený a rozcuchaný zamilovaně tiskne k hrudi své kladivo. (zároveň závěrečné titulky)

# PŘÍLOHA P II: TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

pronutí další siluety => trpaslík dmýchá (3x), kolem létají jiskry a stoupá kouř

"Ukuli kladivo tak mocné, že mohlo ochránit zemi lidí i zemi bohů" (Midgard? Asgard?)

\* dmýchání, hučení výhně

kolem létí moucha

"před strašlivými obry z ledových hor."

\* bzučení mouchy, dmýchání, hučení výhně

moucha proletí kolem trpaslíka, ten ji zažene (zamává rukou) => jiskra vysílí a trefí se do vousů trpaslíka

\* bzučení, hučení výhně, praskání uhlíků

Z vousů se kouří, trpaslík je rychle udusává rukama  
moucha odletí

\* bzučení mouchy, hučení výhně, brblání trpaslíka, plácání koženou rukavicí po vousích

zatmí se

\* hučení výhně, zasyčení vody

2x dopad kladiva (bum-tuk, bum-tuk) => odletějí jiskry

"Dva bratři,"

\* bouchání kladivem o kovadlinu, jiskření, hučení ohně

3. dopad kladiva => výheň ozáří prostor (siluetu)

"Sindri a Brokk,"

\* bouchání, hučení výhně

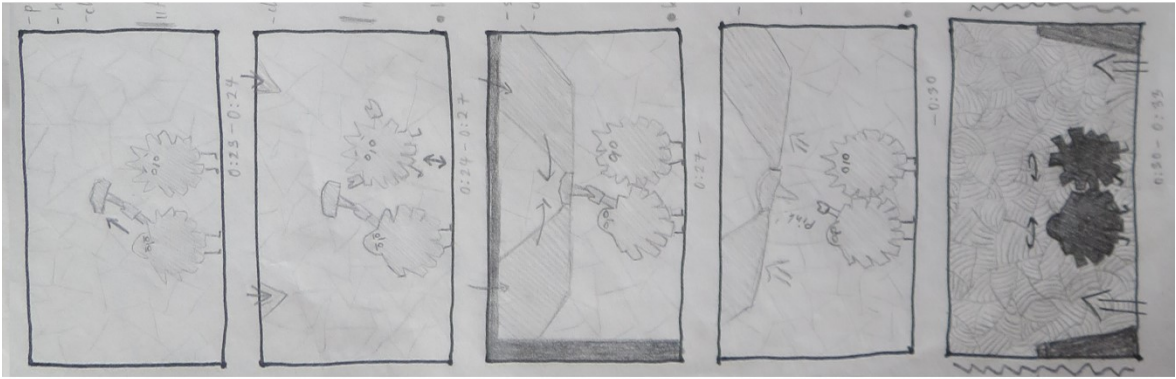
pronutí siluety trpaslíka => 2x bouchne do kovadliny a kov stříci do vody => pára stoupá

"byli i mezi trpaslíky proslulí svým kovářským uměním."

\* bouchání syčení

zatmí se

\* bouchání, hučení výhně



prolnutí => holohlavý vyřáhne kladivo, chlupatý  
vzhlédne nahoru

"A není snad hrůznější představa,"

chlupatý začne radostně poskakovat

"než kladivo v jejích drápech."

\* hopkání, dunění (začíná zemětřesení)

shora se objeví klepeto chytne kladivo

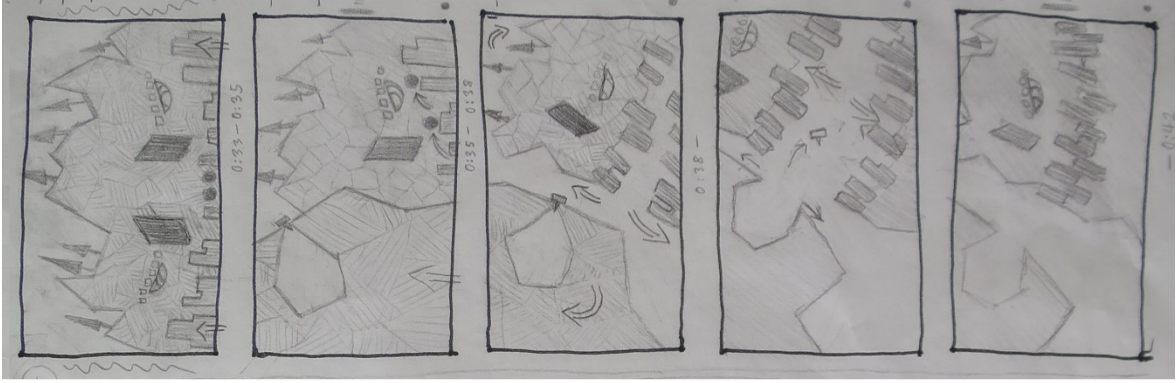
\* začíná zemětřesení

klepeto vyřáhne tpraslíkům kladivo z rukou a zmizí  
zpět nahoru => tpraslíci zůstanou koukat nad sebe

\* začíná zemětřesení

vše se začne třást, pozadí se suně nahoru  
obraz se začne třást, tpraslíci se otočí

\* zemětřesení



obří hlava se vysune nahoru, obraz se klepe  
tpraslíci se nehybou

\* zemětřesení, hromové mručení

obr zvedá ruku s kladivem, tpraslíci odhoupkají  
po obrovských zubech pryč

"To by znamenalo konec"

obr rozevřívá tlamu

\* obrův dech

obr si vrhazuje kladivo do tlamy

obr zavře tlamu => pozvolně oddalování

"celého známého světa."

\* dunění



pomalé oddálení, obr se směje  
jsou vidět hory, skály

\* burácivý smích

oddalování se zrychluje, je vidět strom yggrasil

\* smích v dálce

celý svět

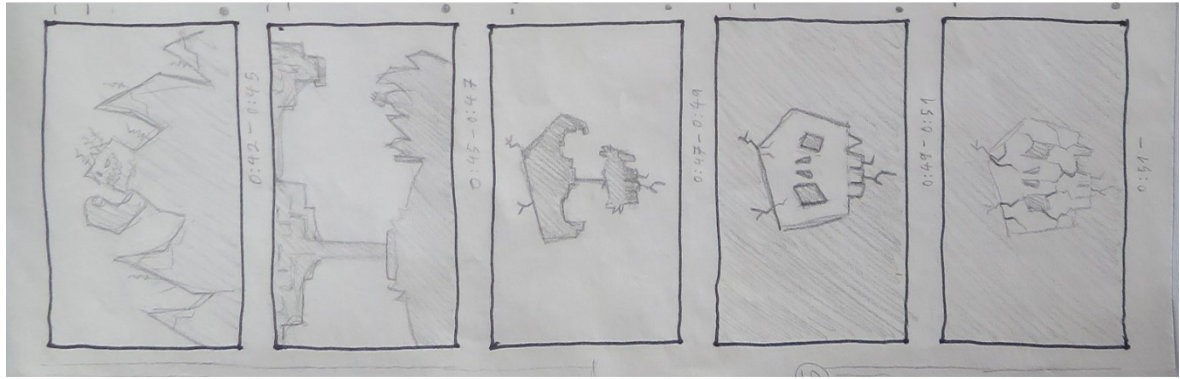
\* smích doznívá

svět se proune do lebky (nekonečná prázdnota kolem)

\* ticho

lebka praská

\*praskání



lebka se rozpadne

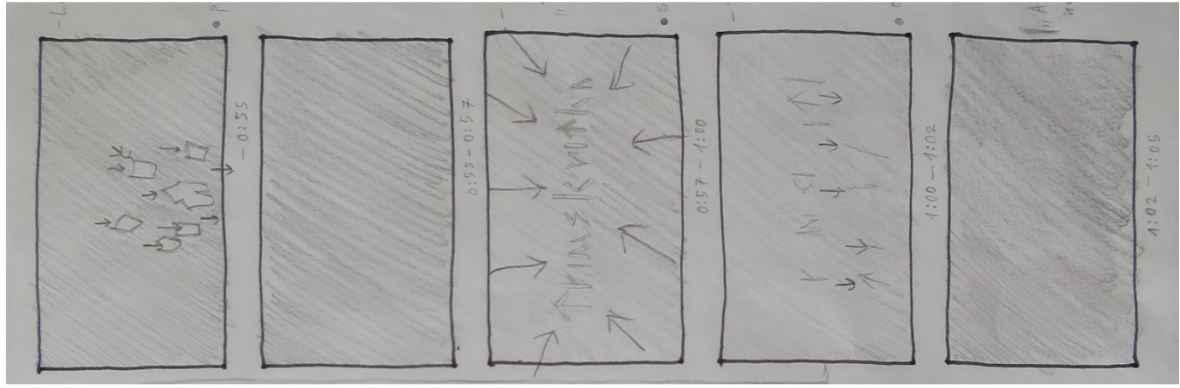
\* praskání a odpadávání úlomků

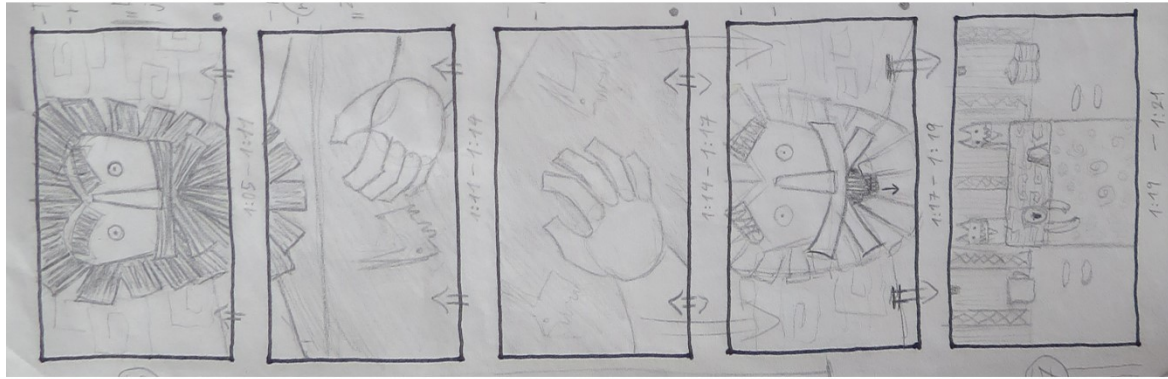
titulek - písmena ze všech stran se spojí  
do napisu "Thrymskvítha"

\*sunutí písmen po papíru

titulek se rozpadne jako předtím lebka

\*"A proto bylo mocné kladivo svěřeno  
nejsilnějšímu z bohů."





Thor leknutím otevře oči  
rychle dýchá

"Bohu hromů a blesků Thorovi, který nikdy nepouští kládivo z ruky."

\* hlasitý nádech, rychlé dýchání

posun kamery na ruku (ta se pohne)

"Z té druhé ruky..."

znovu posun dolů  
druhá ruka se rozevře a je prázdná

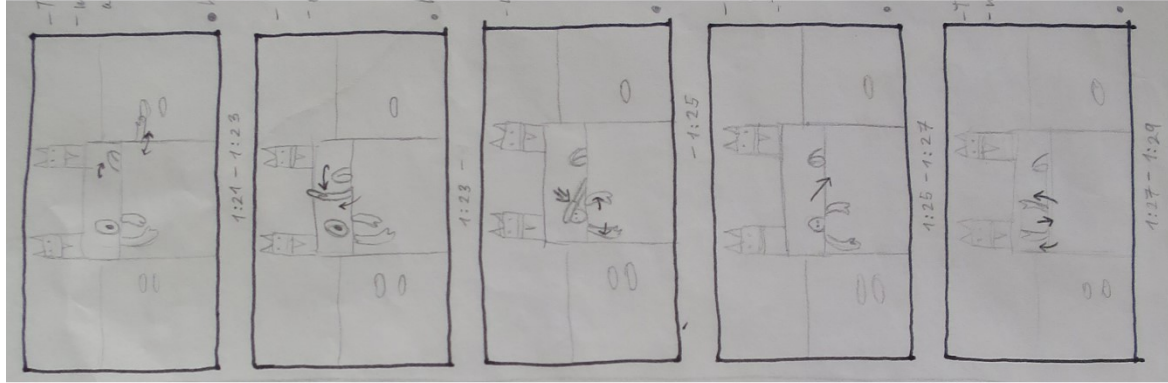
\* pohyb ruky po látce

rychlý přesun zpět na Thorův obličej  
překvapený Thor se rozkřičí

\* hlasitý táhlý křik

Thor v posteli křičí, je vidět část pokoje

\* hlasitý táhlý křik



Thor křičí, Sif se natáhne z postele pro sandál

\* hlasitý táhlý křik

Thor křičí, Sif se rozmachuje sandálem

\* hlasitý táhlý křik

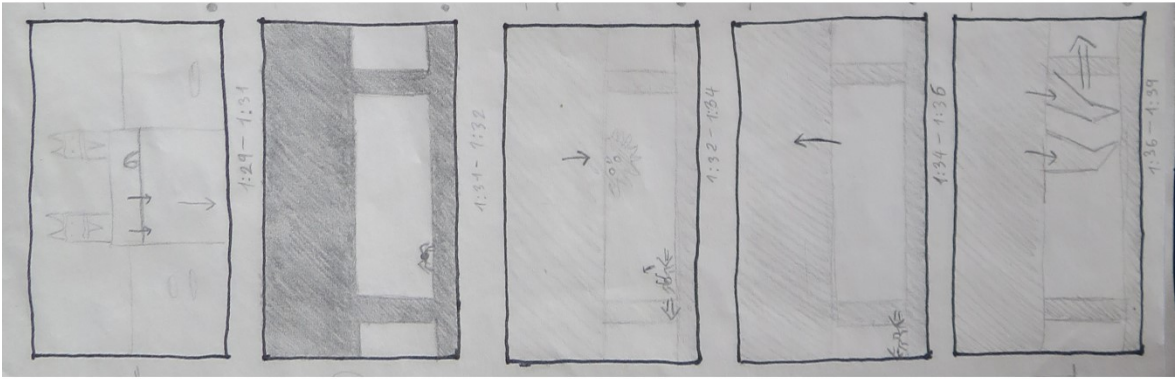
Sif sandálem "zaklapne budík"

\* Thorův přerušovaný výkřik, pohlavek

Sif znovu usíná (nehýbá se)  
Thor mlčí

Thor se tiše zasune pod přikrývku  
=> nejprve hlava, pak ruce

\* pohyb přikrývkou



Thor zmizí celý pod přikrývkou

\* pohyb přikrývky

pohled zpod postele => pavouček na zemi

\* pohyb přikrývky

Thor koukne pod postel  
pavouček výhrůžně zvedne přední nožičky a uteče

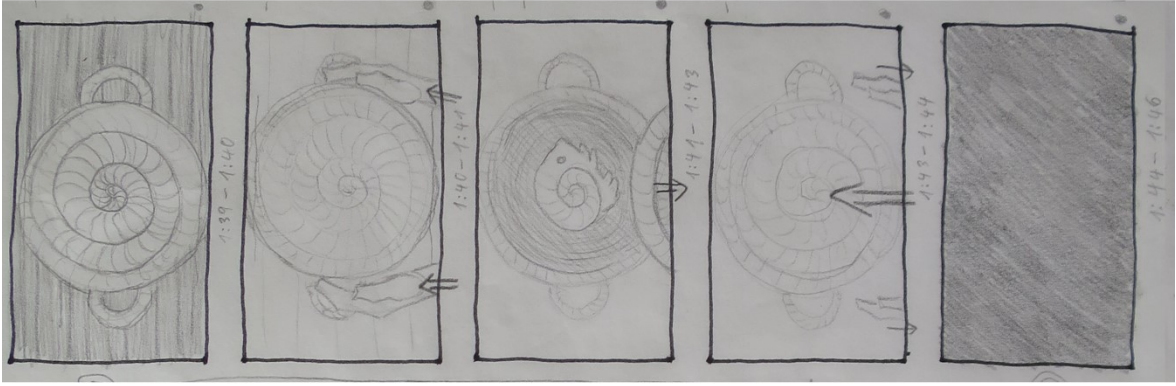
\* tápání pavoučka?

Thor zase mizí

\* Thorův pohyb na posteli

Thor tise seskočí z postele a po špičkách jde pryč

\* cupitání po dřevěné podlaže



košík

\* bližící se cupitání ke košíku

ruce uchopí vršek košíku

\* prouřený košík

ruce vršek sundají, zamrka beránek?

\* protěný košík

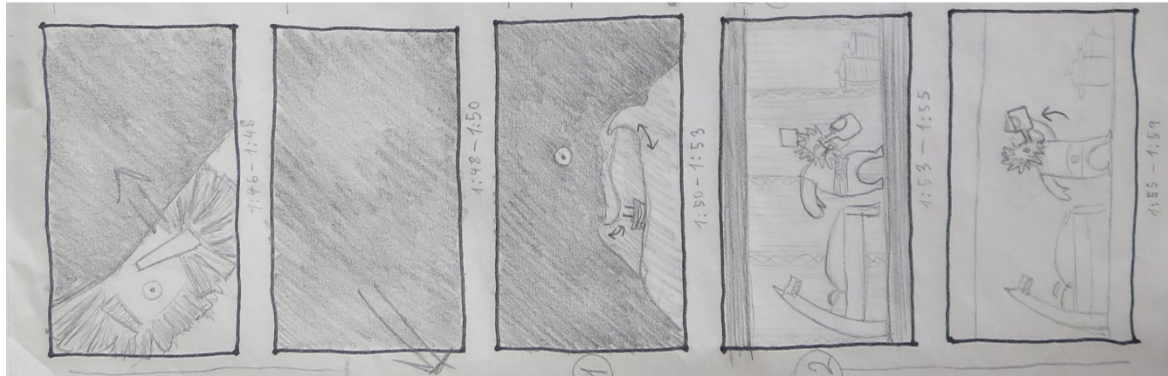
ruce košík znovu zakryjí a zmizí

\* prouřený košík, kroky

tma

\* bližící se kroky





Thor nakukuje pod látku

\* odhnutí látky

znovu ji zakryje

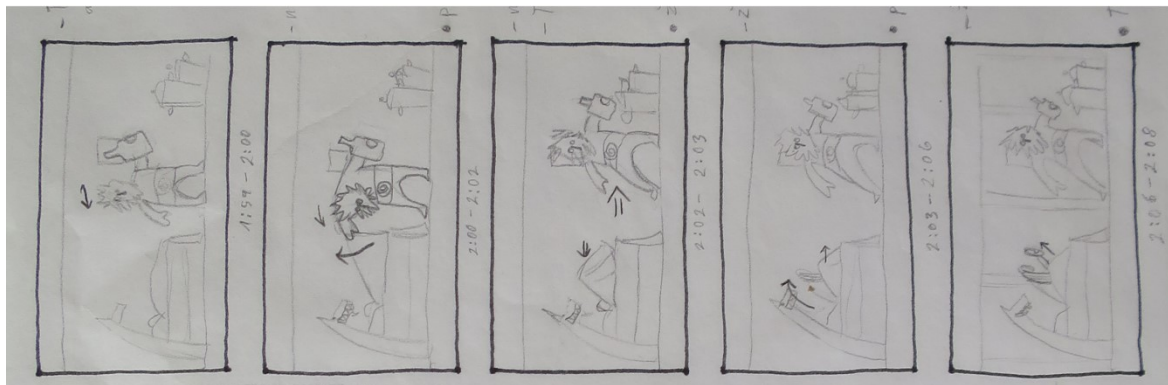
na temném moři se houpe loď  
na nebi se objeví velké oko

\* šplouchání vody, svrčí? špunt z láhve

Thor kouká do láhve

láhev vypije

\* chlemtání, ženské mručení



Thor se otočí po zvuku, koukne na postel

nadzvedne přikrývku

\* pohyb přikrývky

Sif zavřískne a zvedne se  
Thor uskočí

\* ženský křik

žena znovu vytáhne sandál

\* Thorův povzdech



**Thorova pevnost zvenku**

"Jaké hrozné neštěstí se přihodilo v Asgardu!"

\* další plesnutí sandálem, Thorův výkřik

**jízda podél stěny (následování hluku)**

=> děj pouze ve zvuku

"Kladivo zmizelo, ale Thor byl odhodlán"

\* útěk, rozbíjení věcí

**z okna vyskočí kočka**

"prohledat každý kout své pevnosti, která má několik stovek místností" (jiné slovní spojení)

\* útěk, rozbíjení věcí, dupání, kočičí vrískot

**kamera se blíží ke dveřím domu**

"A hledal poctivě, dokud nezbylo jediné místo, kam se ještě nepodíval."

\* rozbíjení věcí, burácení, dusání

**kamera se zastaví na dveřích**

\* kroky se zastaví, burácivý křik Thora



s mocným křikem se rozleť dřevěná stěna vedle dveří a Thor vyskočí ven

\* burácivý křik Thora, výbuch, praskání dřeva

Thor běží ke dveřím

\* dusání kroků

Thor se sehne dolů a uchopí spodek budovy táhá nahoru

\* zapraskání, vrzání dřeva

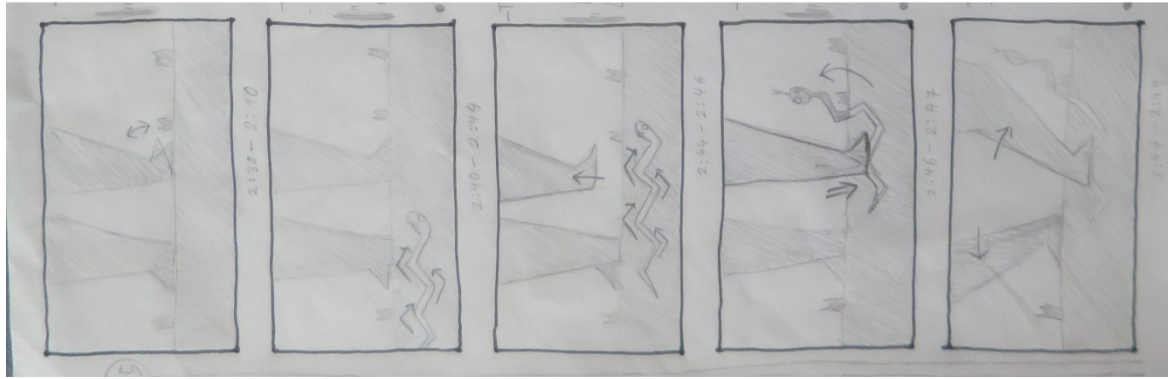
dům z dálky - okolí se začne třást

\* zemětřesení

Thor zvedne budovu nad hlavu, budova zakryje slunce => siluety

"Nic. Kladivo bylo pryč."

\* zemětřesení, Thorovo heknutí



### Thor poklepává nohou

"A tehdy, když si Thor začínal zoufat,"

\* poklepávání nohou

### Thor přestane podupávat nohou, kolem se propláží had (cik cak)

"Z koutu jeho mysli se dostala ven myšlenka na dobrého přítele,"

\* syčení, plazení hada

### Thor zvedne nohu

"Pokud kladivo bylo Thorovou silou, Loki byl jeho rozumem."

\* syčení

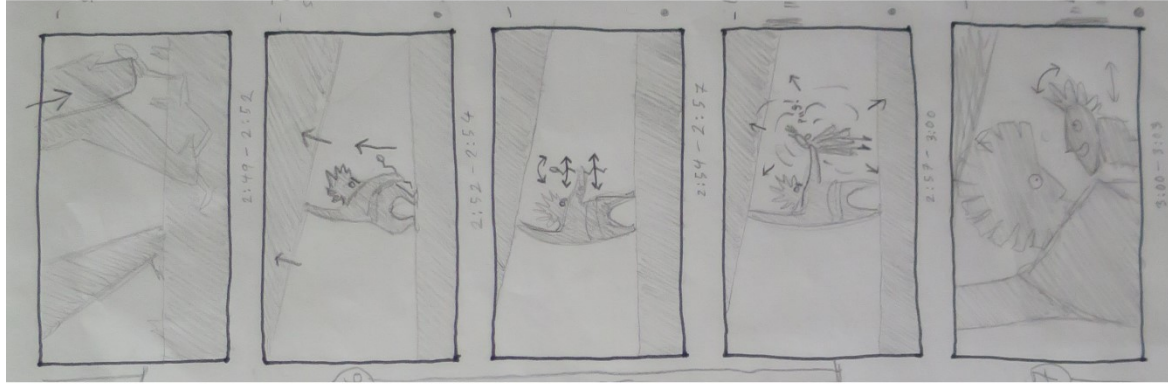
### noha zašlápne hada

"Všude se dostal a mnoho věděl."

\* písknutí, syknutí

### Thor se sklóní dolů (pokřčí kolena), had se svíjí

\* syčení, vrzáni dřeva (budovy)



### Thor chytí vzpouzejícího se hada

### Thor zvedne hada a i s budovou stále na ruce se narovná

\* skřípění/vrzání dřeva

### Thor zuřivě mává hadem

\* pískání/syčení hada

### Had se v oblaku kouře promění na Lokiho

"A skutečně,"

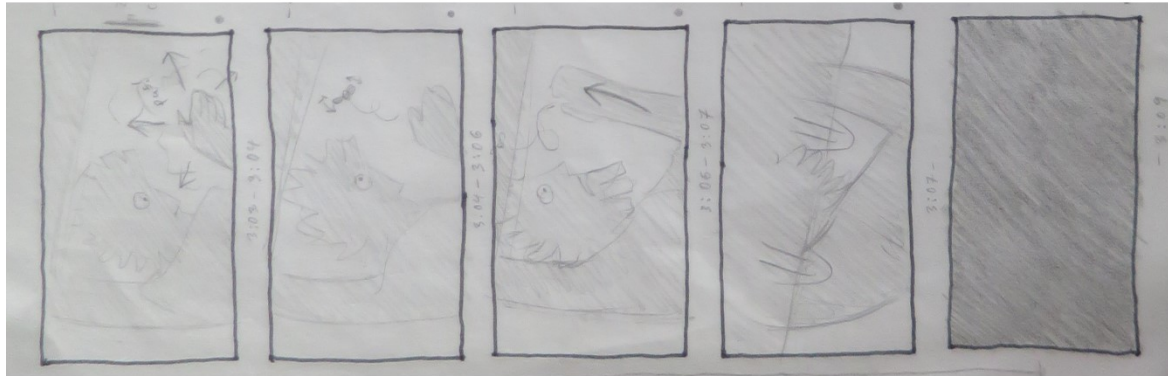
\* pufl

### Thor mává s Lokim, až mu hlava skáče ze strany na stranu

"když Loki viděl tu obrovskou lítost v Thorově očích,"

\* Thorovo vrčení, Lokiho nařikání





Loki se znovu promění a zmizí v oblaku kouře

"zželelo se mu přitele a pověděl, co zaslechl."

\* puf!

z Thorovy dlaně vylétné moucha

\* bzukot mouchy, Thorovo vrčení

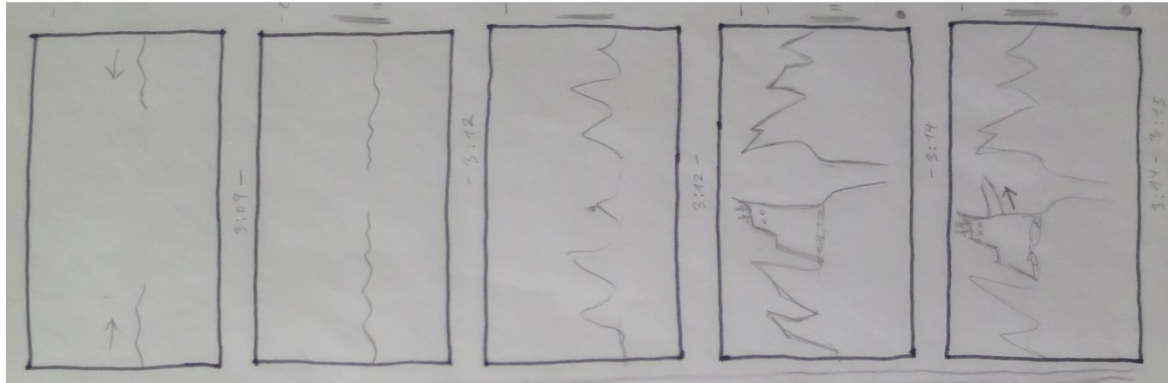
Thor chňapne po mouše, ale moucha odletne

\* bzukot, Thorovo vrčení

Thor pouští pevnost

\* bzukot, vrčení, vrzání budovy

\* prásknutí budovy o zem, zemětřesení



ze stran se sbíhají dvě čáry (kresba)

čáry rostou a klikatí se

"že vysoko"

čáry se tvarují

"v Ulfgardských horách"

čáry vytvoří pohoří, jedna z hor otevře oči

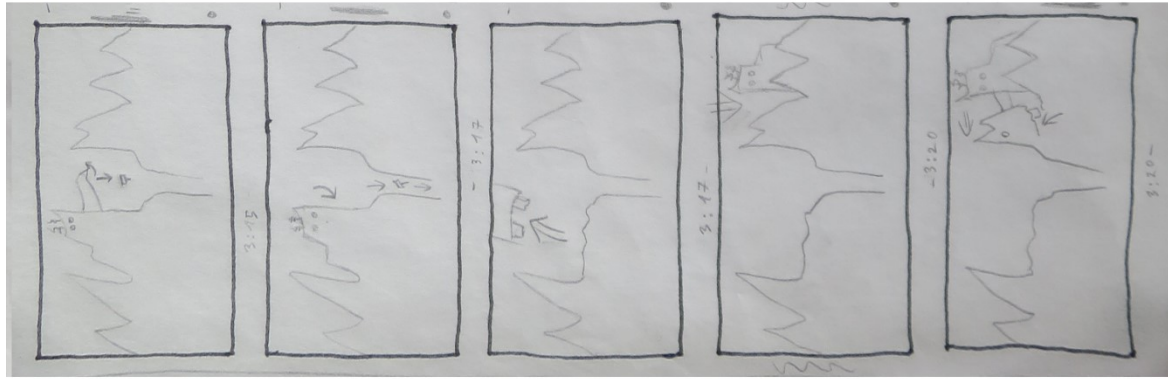
"se král obrů Thrym"

\* hromové zamručení (klidné)

obr natáhne ruku

"chvástá,"

\* hrubý smích



**z ruky pustí kladivo**

"že okradl"

\* padající kladivo

**ruku zase schová a přikrčí se**

"mocného Thora"

\* padající kladivo

**obr skočí**

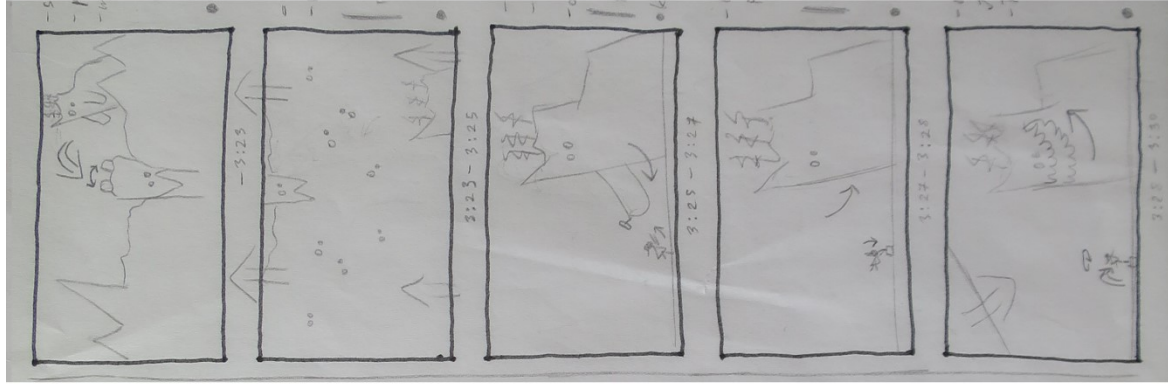
**obr přeskočí na druhou stranu propasti  
=> obraz se zatřese**

"a poklad ukryl"

\* dopad, zatřesení země

**zatlačí na skálu, skála otevře oko, když se začne naklánět => zavrtí nohou ve vzduchu**

"hluboko pod zem."



**skála otevře druhé oko, přepadne hlavou dolů do propasti a mává nožkami**

\* dopad balvanu

**celý obraz se posune "pod zem"  
v zemi pomrkávají oči dalších obrů**

"Předá jej pouze"

\* smích dívky

**před Trymem tančí mála postava, Trym ji podá kladivo, dívka se pro něj natáhne**

"jako svatební dar"

\* divčí smích

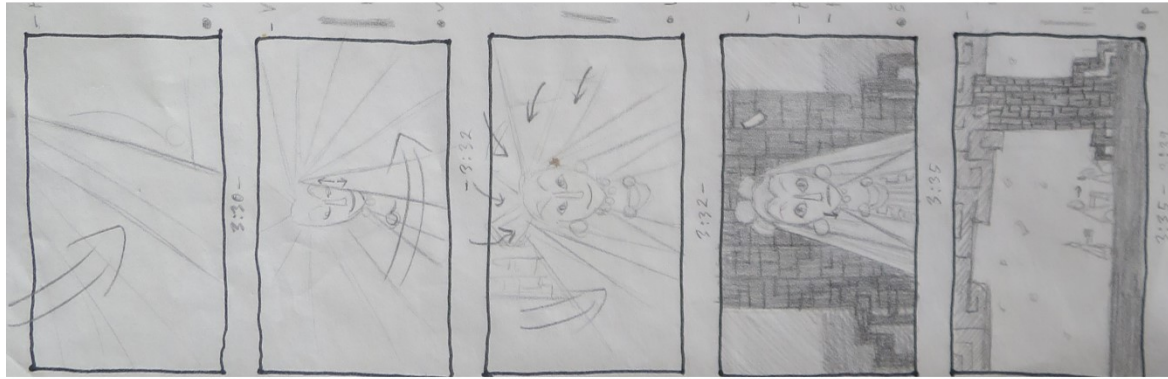
**ale kladivo je moc těžké a dívku převáží kladivo dopadne na zem**

"svě nové nevěstě."

\* dopad kladiva, divčino vyjeknutí

**na to se dívka vyhoupne na rukojet' a roztančí se, Trym se zaráduje**

\* divčí smích, hromový smích



přes obraz spadnou vlasy

\* vítr?

vlasy odhali obličej

"krásné bohyni lásky"

"Freyji."

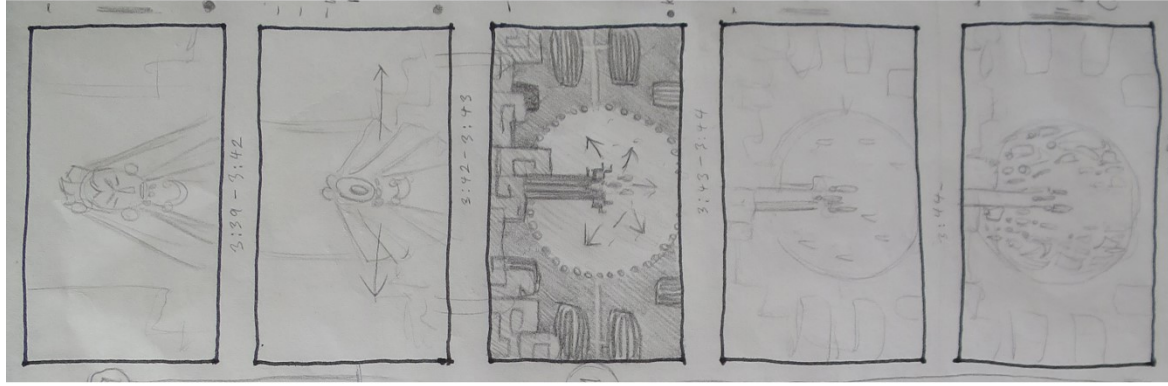
vlasy splhnu nebo se smotají do drdolu  
Freyin úsměv povadne, padá listí ze stromu

\* šum listí stromu

pod stromem Thor s Lokim nabízí Freyji svatební šaty

"Ale sličná Freya nechápala důležitost  
takového sňatku."

\* šum listí



Freyja kypí vztekem

"Byla ochotna vdát se jen z pravé lásky.  
Ale Trym by jí jistě velice miloval."

\* zesilující se mručení

Freyja začne křičet, vlasy se rozevlají  
náhrdelník praskne a korále se rozletí  
do stran

\* ženský křik

korále se rozletnou po náměstí

\* křik, korále

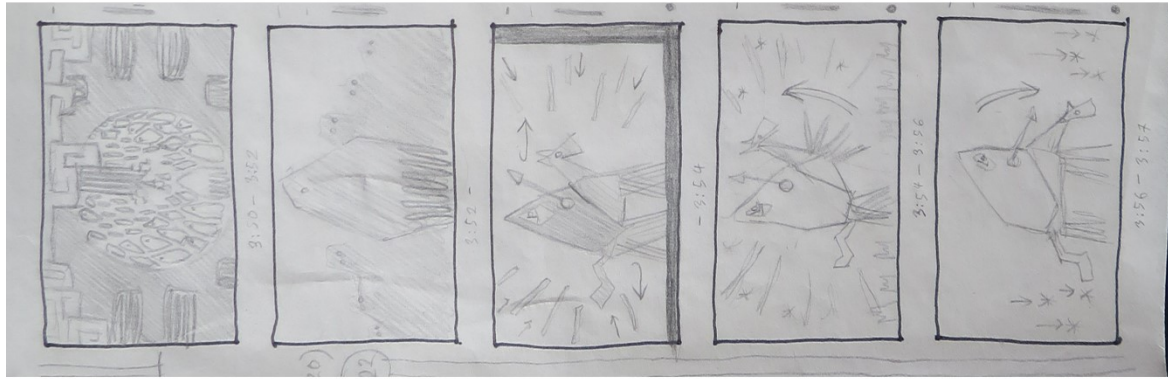
z korálů rostou postavy

"A tak se stalo, čeho se Thor obával."

náměstí zaplní postavy (vyrostou)

"Na náměstí se začali sbíhat další bohové,  
malí, velcí všelijakých tvarů."  
(trpaslíci, bohové, obryně?)





objeví se velká chobotnice

"A tím tvorem ze všech nejpodivnějším,"

silueta jednooké chobotnice,  
vzadu siluety bohů, jsou vidět jen oči

"nebyl nikdo jiný,"

silueta se otočí a osvítlí okolí (bohové v pozadí zmizí)

"než Thorův otec Odin,"

\* klapání kopyt

kůň se postaví na zadní, mává kopyty,  
kolem se třpytí hvězdy objeví se jásající dav u nohou

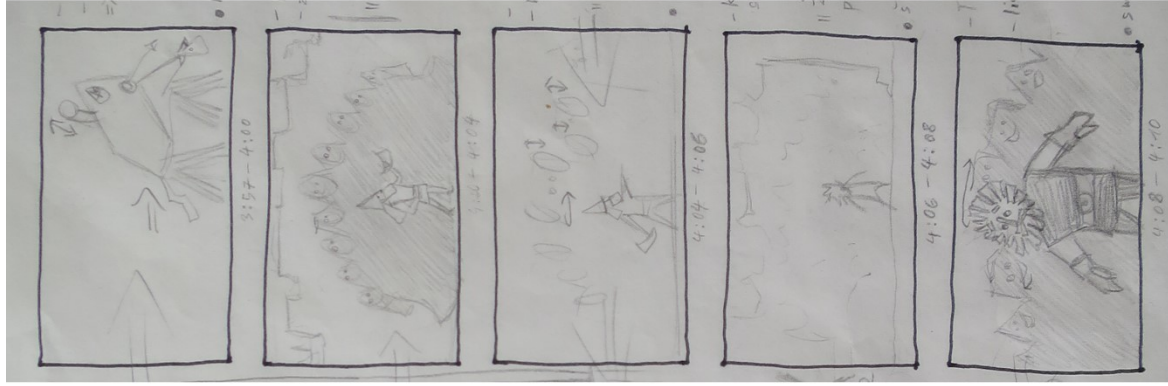
"nejvyšší a nejmoudřejší z bohů,"  
(na svém osminohém koni???)

\* zaržání koně, obdivné šumění lidí

kůň smutně dopadne zpět na zem,  
hvězdy spadnou a odkutálejí se

"Ale byl i nejvíce nerozhodný a pro tento příběh  
tedy není důležitý."

\* dopad kopyt



kůň cupitá smutně pryč, Odin ještě hrozí pěsti  
=> trhnutí kamerou doleva

\* kopytka, cupitání

rychlý přesun na skupinu žen s menší  
postavou - Heimdalem

"To Heimdal jasnozřivý, zlatozubý, strážce  
brány Asgardu"

Heimdal ukáže prstem a jeho matky  
kývnou hlavou

"rozhodl a všech jeho devět matek souhlasilo,"

\* ženské souhlasné zamručení

kamera se přesune rychle na Thora pod  
stromem

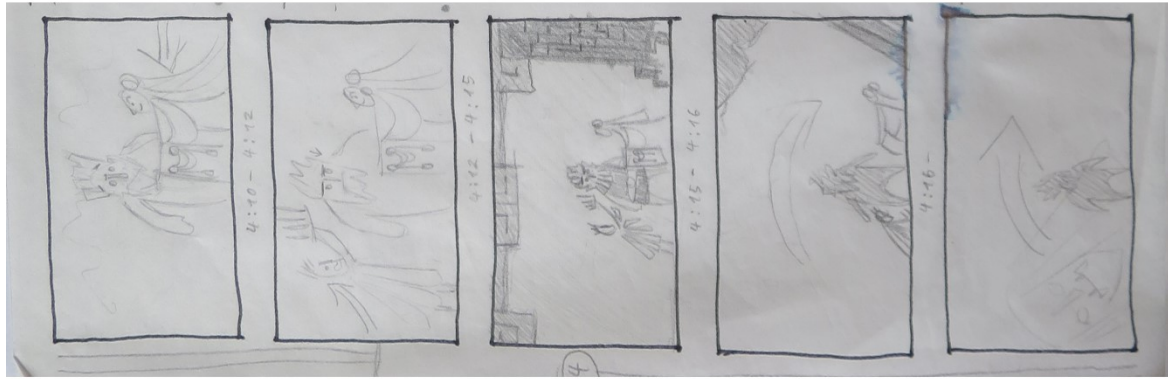
"že to bude Thor, kdo si pojede pro své  
kladivo."

\* šum lidí

Thor překvapený zděšený, rozhlíží se kolem  
lidé se za Thorem smějí

\* smích, obdiv, souhlas





Freja připluje k Thorovi a přidrží před ním svatební šaty

"A všichni bohové souhlasili."

\* ženské kroky, vlájící látka

objeví se Loki a přidrží Thorovi svatební korunu nad hlavou, ostatní bohové se smějí, Thor se mračí

"skoro v šichni." (???)

\* kroky, Thorovo vrčení, Lokiho smích a šustění jeho pláště

"Připrav na cestu"

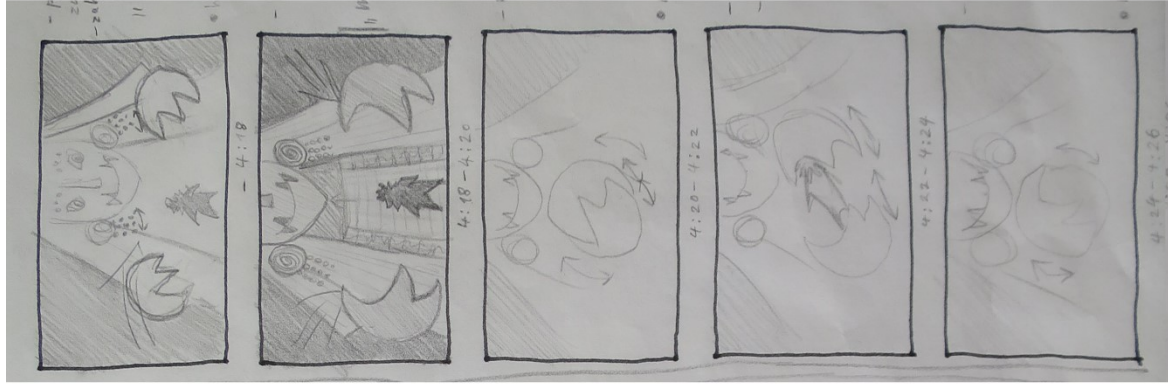
Thor zůstává stát, ale zbytek obrazu se přetočí

\* švihnutí/rychlé otočení

Thor se proline do siluety

"se zodpovědně"

\* švihnutí/rychlé otočení



pozadí se přetočí na velkou zubatou paní zahoupající se jí náušnice

"ujjala Thorova matka"

\* hromový ženský smích

k Thorovi se přesunou velké ruce

"moudrá obryně Frygg."

ruce hnětou Thora jako těsto

\* hnětení těsta

ruce rozláhnou Thora, ještě je pořád velký

\* nářek, křourání

další hnětení

\* hnětení



Thor se znovu natáhne do tenké postavy

ruce postaví Thora na zem a zůstanou nad ním, jak při zaklínání

čáry látky letí

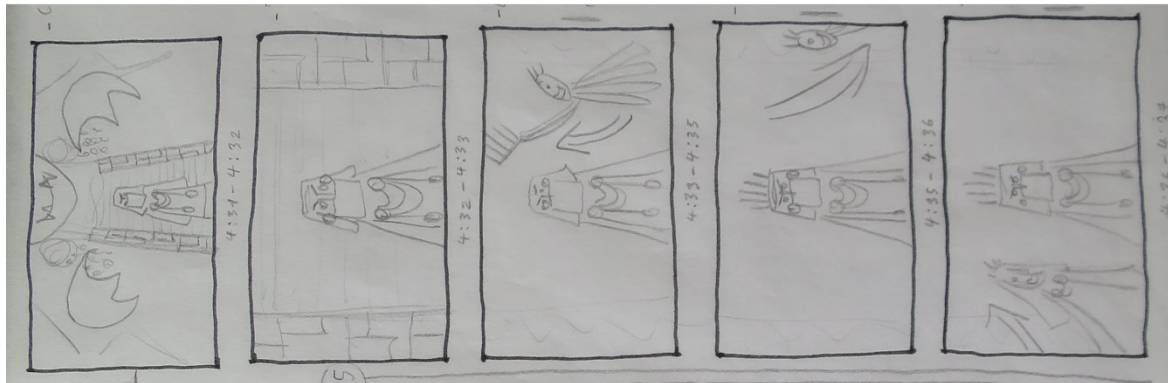
\* vlnící se látka

čáry zaútočí na Thora, Thor se brání

\* Thorův bojovný křik, látka

Thor obalen jako mumie

\* tlumený křik



čáry konečně dostanou tvar šatů

Thor se mračí

Loki mu nasadí korunu

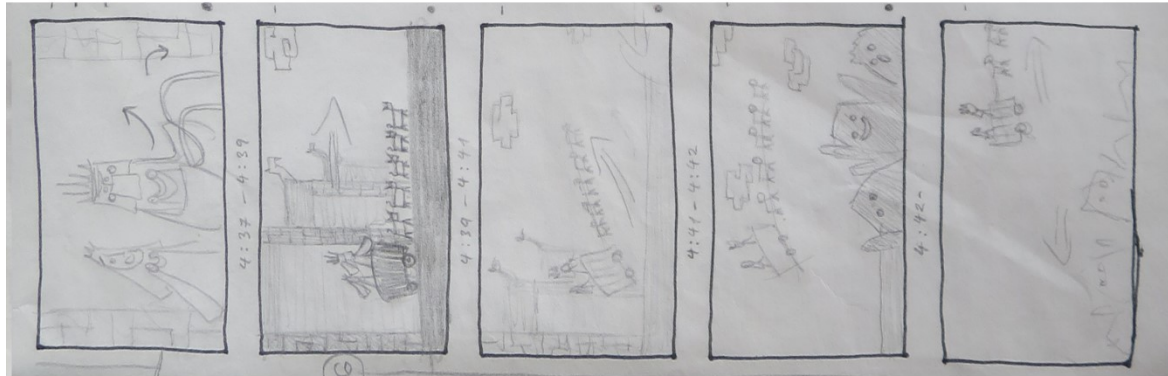
"A Loki"

zase zmizí

"Jako věrný přítel Thora"

Loki znovu vyskočí z druhé strany v ženských šatech

"ho na jeho cestě doprovodil."



Loki se stále usmívá od ucha k uchu, Thor stále zamračeny pohodi ořížemi, kočky zamřoukávají

\* mřoukání koček

vůz tažený kočkami se rozjede

\* mřoukání, dřevěný vůz

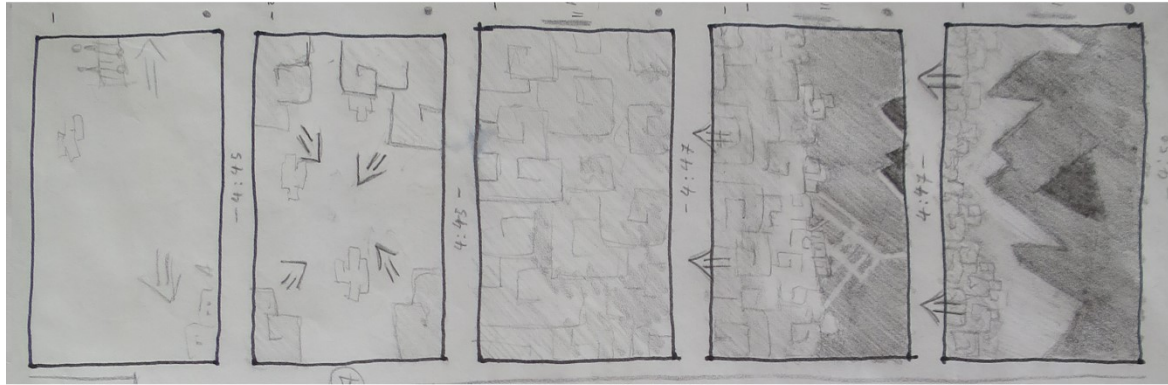
vůz se vznese

\* mřoukání

ostatní bohové mávají

\* hlasy, volání mřoukání

vůz letí, bohové pod ním mávají



vše mizí pryč

\* vzdálené volání

ze stran připlují mraky

\* počátek bouřky

mraky zaplní celou plochu

"A tak v dalekých horách Útgardu"

\* hřmění, déšť

kamera se posouvá níže, bouřka, blesky

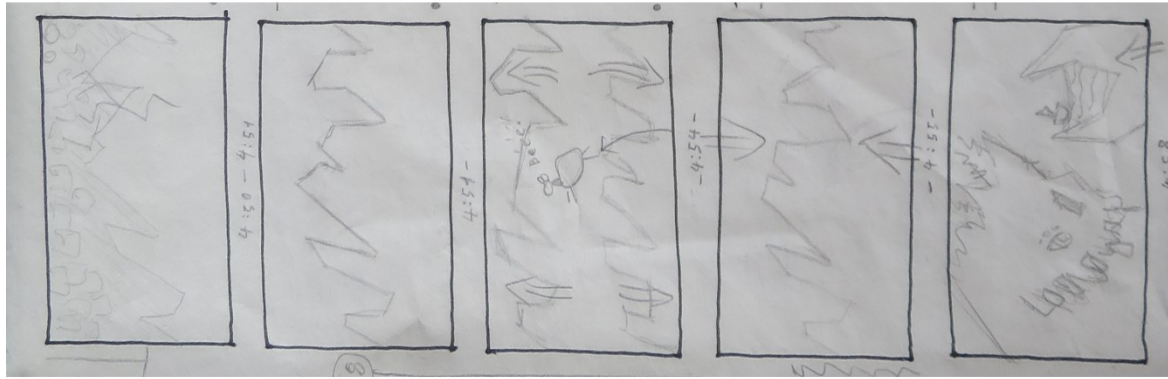
"Král obrů Trym získal to poslední"

\* hřmění, blesky

kamera se zastaví na pohoří s jeskyní odkud se ozývají hlasy

"po čem toužili."

\* hřmění, déšť, hlasy, oslava



další záblesk osvětí hory

\* hrom, blesk

blesk změnil hory na zuby

\* hromové mručení

otevře se tlama a dovnitř spadne ovce

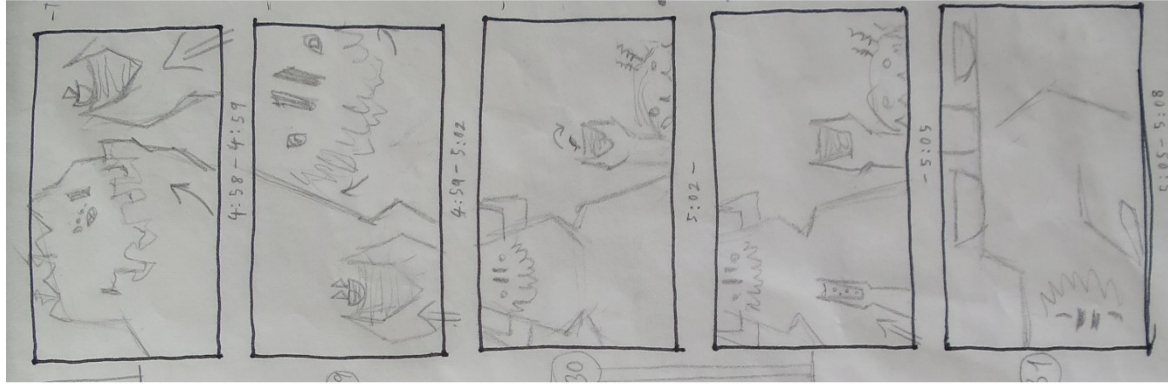
\* bečeni, hrom/ burácení

tlama se znovu zavře, obraz se zatřese

\* zadunění, halas oslavy

zuby se oddálí => Trym přijíjí na nevěstu v pítí mu plave lodička

\* halas oslavy



Trym zvedne hlavu i pohár (ruku)

další obr zvedne pohár

malý obr zvedne pohár (vyskočí rybička)

\* šplouchnutí

vysoký obr zvedne úzký pohár (bublínky)

\* šumění

spící obr jako stůl

\* chrápání



dva poháry o sebe tůknou, obraz se zatřese

\* zadunění



Trym se napije z poháru, zlodíčky vypadne človček

\* tekoucí voda, křik panáčka

další obr si jen uskne, loď se zastaví u jeho pusy

\* srkání, tůknutí

obr rozevře tlamu a loď rozlouskne jako ořech

\* křupnutí

obr do sebe hází voly i s povozem

\* bučení

Loki decentně ukusuje ze stěhna, tváří se pohoršeně

Lokiho pozornost upoutá ruka natahující se do misy s masem

\* mlaskání

přesun kamery na Thora, láduje se stejně jako obří, kousne do stěhna a nafoukne se mu rameno

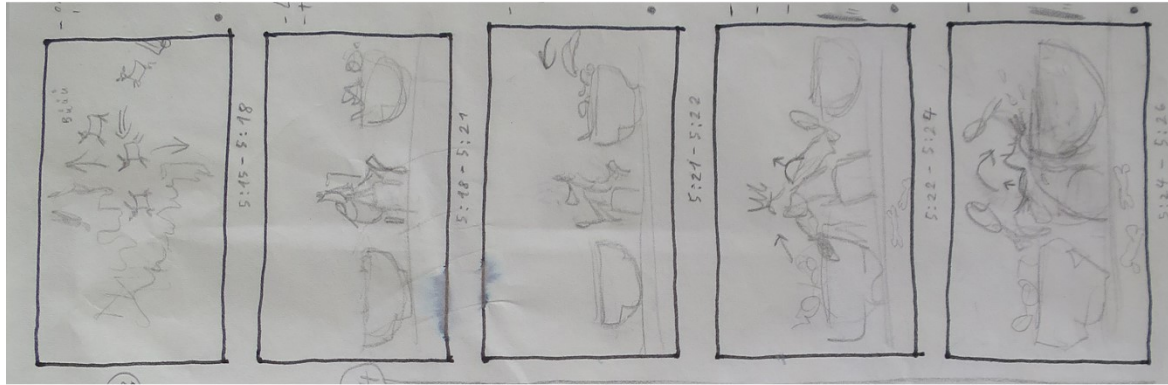
"Jen jedné věci"

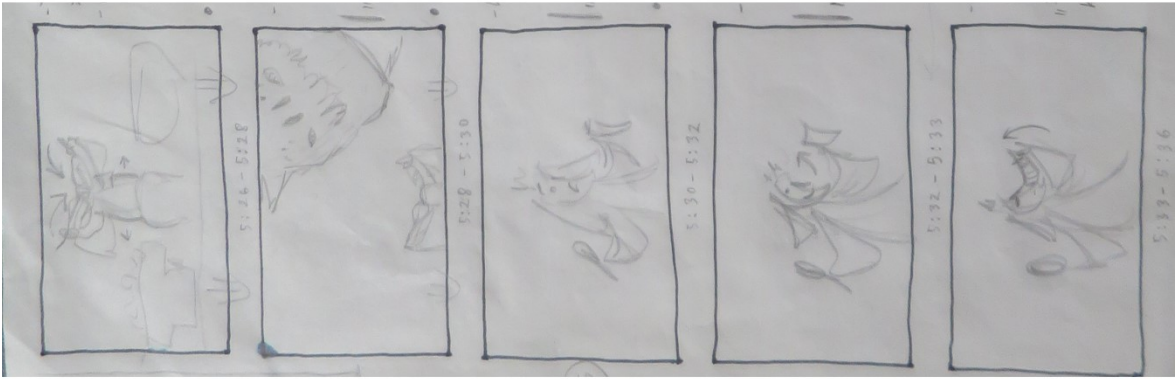
\* mlaskání, mručení

Thor vrazí hlavu do misy s medovinou a nafoukne se mu druhé rameno

"se Trym nepřestával divit."

\* chlemtání, trhání látky





Thor se zakousne do dvou stehen zároveň  
nafoukne se mu břicho

\* mlaskání

Trym se s úsměvem sklání k Thorovi

"Nikdy jsem neviděl, aby žena tolik jedla"

\* mlaskání, Trymovo zamručení

Loki se vyděsí

"a tak málo mluvila."

\* mlaskání

Loki se usměje a zvedne pohár

"To bylo tak, usmál se Loki,"

Loki si pořádně lokne medoviny

"Sličná Freya se tolik těšila na krále Útgardu,"



Trym hledí ohromeně

"že devět dví nic nejedla."

Trym se usměje

\* obrovso souhlasné/nadšené mručení

obr sklání hlavu

sklání hlavu k Thorovi, který se pořád cpe

\* mlaskání

Thor vzhledně od jídla a roztrhnou se mu šaty

\* trhání látky



záblesk uvnitř jeskyně. Trym ucukne jako opatřený Thorovi v ruce problematice v ruce kladivo namísto stehna

\* blesk

Trym překvapeně vzhledně

"Ale proč má jeho nevěsta"

\* hromobití

ohlédnou se i ostatní obři

"tak zlý pohled?"

\* ticho po hromobití

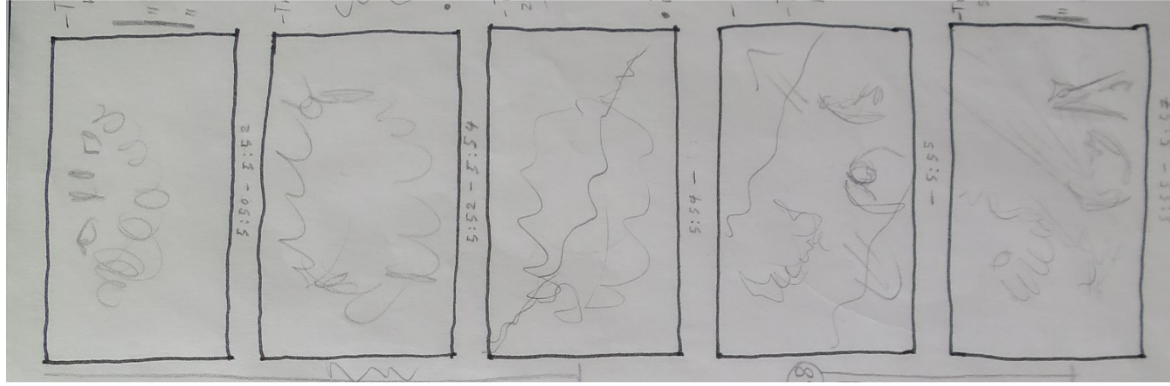
Loki vyprskne medovinu a přestane pit

"To proto, pravil znovu Loki, že se sličná Freya tolik těšila"

\* vyprsknutí/zakuckání

Trym znovu kouká překvapeně

"na Útgarského krále, že celý"



Trym se usměje od ucha k uchu

"devět dní nespala."

"To Tryma natolik dojalo,"

\* hrubý smích

Trym rozevře tlamu a začne s smát

"že poručil přinést svatební dar pro nevěstu."

\* smích obra

smíchem se celá jeskyně otřásá

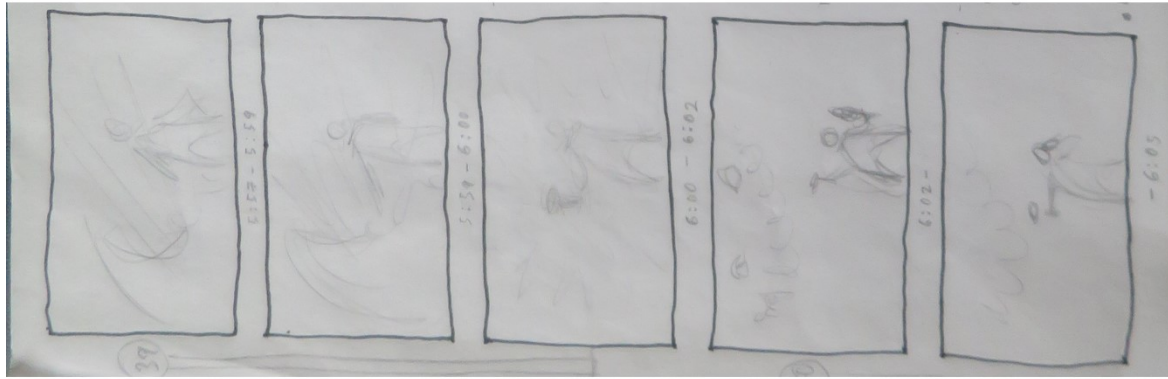
\* burácnivý smích

Tluma se rozevře dokořán a zmizí => přechod => Trym podává Thorovi sevrženou pěst

Trym pomalu pěst rozevře => jeskyni ozáří světlo

"A tehdy Thor znovu spatřil svůj nejdražší poklad."





Thor stojí osvícen (silueta)  
v ruce stále drží jedno nakouslé stěhno

Thor sáhne do světa

vytáhne zářivé kladivo

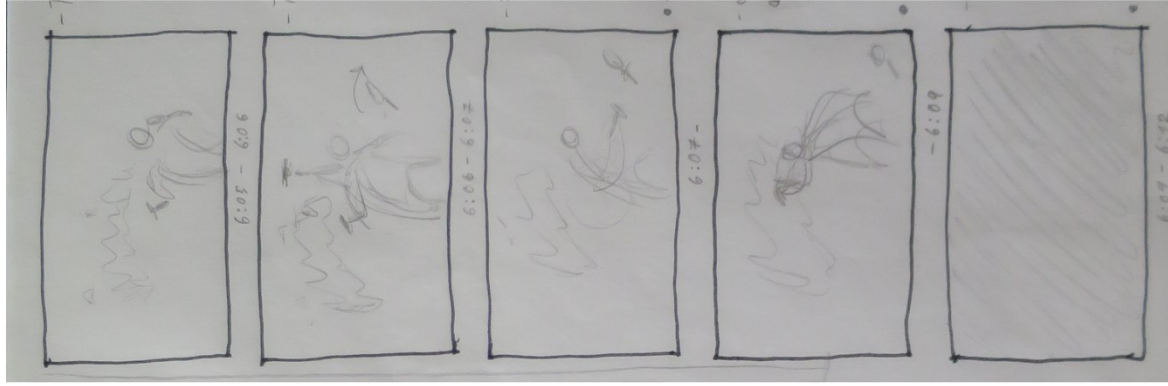
"Zas tu byl jen Thor, jeho milované kladivo,"

zářě zmizí

"a Třymův nenáviděný obličej."

Thor si naposledy kousne do masa a celý se zvěší  
do své původní velikosti za praskotu švů na šatech

\* chroupání, praskání švů



Třymovi opadne úsměv

\* Třymův údiv

Thor se rozmachuje kladivem

\* Thorovo zavřčení/bojovný křik?

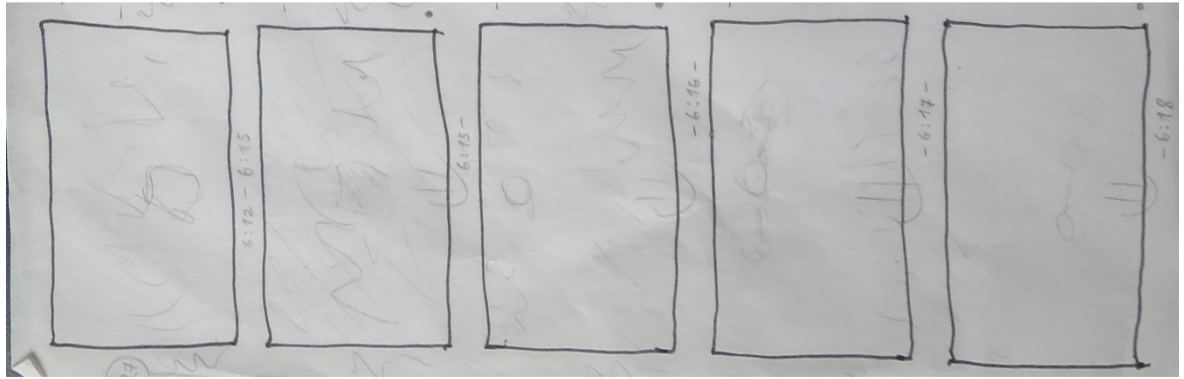
zahazuje stěhno

dává Třymovi ránu rovnou do zubů

\* rána do skály

Tma

\* výkřiky obrů, zvuky zápasu



Trymova jeskyně z venku - uvnitř se blyská, vše se otřásá

\* burácení, bolestný řev

mrazy mizí, bouře skončila

\* burácení, řev

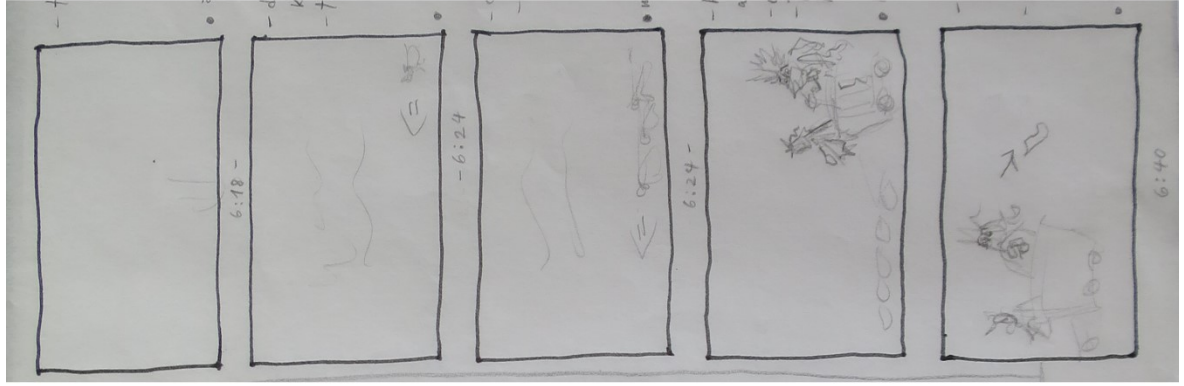
čistá obloha, blyská se jen v jeskyni posun nahoru

\* burácení slabně

slunce táhne kočár a ten pronásleduje vlk

\* vrčení vlka

\* vrčení vlka



titulky

do záběru se plazí jedna zmožená kočka (titulky)

\* kvilivé mňoukání

další kočky jí následují (titulky)

\* mňoukání, kola vozu

kočky táhnou těžký vůz s Thorem a Lokim oba domlácení a rozřihání Thor láskyplně objímá své kladivo

\* vůz, mňoukání, Thorovo veselé broukání

z Thora odlétné jeden cár látky (závoj?) => závěrečný štítek

\* vůz, mňoukání, třepotání látky