

# O drakovi – dobrovoľnom darcovi krvi

BcA. Zuzana Jakubíková

---

Diplomová práca  
2018

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

akademický rok: 2017/2018

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Zuzana Jakubíková**

Osobní číslo: **K15296**

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: O drakovi – dobrovolnom darcovi krvi – kreslený 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 210 sekund bez titulků, není-li animace již v titulcích. Doporučená maximální stopáž je 480 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.

V samostatném textovém souboru napište anotaci filmu, uveďte jméno a příjmení, přesný název práce v češtině i angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

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:

- PAVLOVIČ, Jozef. Štvornohé rozprávky. Ilustroval Zuzana NEMČÍKOVÁ. Praha: Ottovo nakladatelství, s.r.o., 2015. ISBN 978-80-7451-401-2.
- HUTCHEON, Linda. A theory of adaptation. New York: Routledge, 2006. ISBN 0415967945.
- MCFARLANE, Brian. Novel to film: an introduction to the theory of adaptation. New York: Oxford University Press, 1996. ISBN 0198711506.
- PROPP, Vladimír Jakovlevič. Morfologie pohádky a jiné studie. Vyd. tohoto souboru 1. Jinočany: H & H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.
- DUTKA, Edgar. Scenáristika animovaného filmu: Minimum z historie české animace. 3. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-252-7.
- VALUŠIAK, Josef. Základy stříhové skladby. 3., rozš. vyd. V Praze: FAMU, 2005. ISBN 80-7331-039-2.
- WILLIAMS, Richard. The animator's survival kit. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 0571238335.
- RUSŇÁK, Radoslav. Moderná rozprávka a jej detská recepcia. Prešov, 2008. Diplomová práca. Prešovská univerzita v Prešove. Pedagogická fakulta
- STAŇKOVÁ, Lucie. Pohádky a jejich vliv na psychický vývoj dítěte. [online]. Nakladatelství Dr. Josefa Raabe, 2010 [cit. 29.10.2016] Dostupné z: <http://clanky.rvp.cz/clanek/c/P/10327/POHADKY-A-JEJICH-VLIV-NA-PSYCHICKY-VYVOJ-DITETE.html>
- LACHOVÁ, Jana. 19, Násilie v životě dítěte. In: Otázky z vývinovej psychológie [online]. [cit. 29.10.2016]. Dostupné z: <https://people.ksp.sk/janka/vyvinovka/VOtazka19.doc>

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**  
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **4. prosince 2017**

Termín odevzdání diplomové práce: **11. května 2018**

Ve Zlíně dne 4. prosince 2017

  
doc. Mgr. Irena Armutidisová  
děkanka



  
Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- 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 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> 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 <sup>3)</sup> 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 výsledek bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 25.4.2018 .....

Zuzana Jakubíková .....  
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevdělečně zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlázení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výtisk práce k uchování ministerstvu

2) 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, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní vnitřní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) 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, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídí k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Moja diplomová práca popisuje vznik a vývoj filmu O drakovi – dobrovoľnom darcovi krvi. Dokumentuje jeho vývoj od hľadania námetu, cez písanie scenára a navrhovanie vzhľadu postáv, až po samotnú animáciu a finálnu postprodukciiu. Tiež priblížim zobrazovanie drakov naprieč časom a kultúrami.

Kľúčové slová: rozprávka, drak, rytier, hrdina, digitálna 2d animácia, TV Paint animácia

## **ABSTRACT**

My master thesis describes the process of making short film Dragon — the voluntary blood donor. It documents it's evolution from the searching for the story, through writing the script and designing the charaters to animation itself and final postproduction. I will also describe the portrayal of dragons in stories across cultures and time.

Keywords: fairy tale, dragon, knight, hero, digital 2d animation, TV Paint animation

Chcela by som poďakovať svojmu vedúcemu práce, pánovi Gregorovi za jeho cenné rady, mamine a Pepovi za obrovskú pomoc a podporu, Torresovcom za skvelú spoluprácu a Kačke Čupovej za pomoc pri práci.

*„Draci musí být obrovští, zelení, musí mít ostré pařáty, chrlit plameny a vůbec působit neobyčejně romantickým dojmem.“*

Terry Pratchett

Prehlasujem, že odovzdaná verzia diplomovej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné. Diplomovú prácu som vypracovala sama za použitia uvedených zdrojov.

V Zlíne dňa .....

Zuzana Jakubíková

## OBSAH

ÚVOD .....	9
<b>I TEORETICKÁ ČASŤ .....</b>	<b>10</b>
<b>1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE – DRAKY .....</b>	<b>11</b>
1.1 DRAKY DÁVNÝCH CIVILIZÁCIÍ.....	11
1.2 DRAKY V ANTICKEJ MYTOLÓGII.....	11
1.3 DRAKY SEVERSKÝCH LEGIEND .....	14
1.4 BRITSKÉ OSTROVY .....	16
1.5 KREŠŤANSKÝ DRAK.....	17
1.6 DRAKY VÝCHODNEJ ÁZIE .....	19
1.7 SLOVANSKÝ DRAK.....	20
1.8 DRAKY V SLOVENSKÝCH ROZPRÁVKACH.....	20
<b>2 NÁMET.....</b>	<b>22</b>
2.1 AUTORSKÉ PRÁVA .....	23
2.2 O DRAKOVI – DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI .....	23
2.3 NÁSILIE V ROZPRÁVKE.....	23
<b>3 SCENÁR .....</b>	<b>25</b>
3.1 KOMENTÁR .....	25
3.2 LITERÁRNY SCENÁR .....	25
3.3 TITULKY.....	27
<b>II PRAKTICKÁ ČASŤ .....</b>	<b>28</b>
<b>4 VÝTVARNÉ NÁVRHY.....</b>	<b>29</b>
4.1 ROZPRÁVKOVÝ SVET.....	29
4.2 DRAK .....	29
4.3 STAROSTA .....	32
4.4 RYTIER.....	33
4.5 MESTO .....	34
4.6 FAREBNOSŤ.....	35
<b>5 STORYBOARD .....</b>	<b>37</b>
<b>6 ANIMATIK .....</b>	<b>38</b>
<b>7 ANIMÁCIA .....</b>	<b>39</b>
7.1 DRAK .....	39

7.2	LINKY.....	40
7.3	FARBY.....	40
8	POSTPRODUKCIA.....	41
	<b>ZÁVER.....</b>	<b>42</b>
	<b>ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY.....</b>	<b>43</b>
	<b>ZOZNAM OBRÁZKOV.....</b>	<b>45</b>
	<b>ZOZNAM PRÍLOH.....</b>	<b>46</b>

## ÚVOD

Táto práca dokumentuje vznik a výrobu môjho krátkeho animovaného filmu. Nesie názov „O drakovi – dobrovoľnom darcovi krvi“ a je adaptáciou rovnomennej rozprávky od spisovateľa Jozefa Pavloviča.

Keďže je hlavnou postavou tohto príbehu drak, venujem sa v prvých kapitolách práve týmto bájnym bytostiam a tomu, ako sa postava draka v príbehoch postupne formovala a naprieč kultúrami a časom menila.

V druhej polovici práce sa oboznámite s tým, ako som sa k samotnému námetu dopracovala, ako sa postupne menila podoba literárneho scenára aj vizuálnej stránky filmu. Poodhalím, ako som s drakom sama neskôr zápasila a tiež ako sme to nakoniec spolu dobojovali až do konca.

# I. TEORETICKÁ ČASŤ

## 1 INŠPIRAČNÉ ZDROJE – DRAKY

Postava draka sa v príbehoch rozprávaných ľuďmi objavuje už od dávnych čias. Majú mnoho podôb a líšia sa od seba aj svojimi schopnosťami či inteligenciou. Drak nie je len rozprávkovou postavou. Mnohé krajiny sveta majú drakov vo svojich povestiach a bájach a častokrát ide o legendy označujúce pôvod rodu či krajiny. Draky sa dostali do erbov rodov či miest. V tejto kapitole sa pozrieme na niektoré legendy a na to ako sa samotné draky a ich úlohy v príbehoch postupne vyvíjali.

### 1.1 Draky dávnych civilizácií

Príbehy o drakoch sa vyskytujú už v staroveku. Mnohé z najstarších civilizácií majú vo svojej mytológii tohto bájneho tvora.

Podľa Sumerov stoja draky práve za vznikom sveta [9]. Táto legenda bola neskôr prepísaná aj v starobabylonskom epose Enúma eliš. Na počiatku všetkého bol pár Apsú a Tiamat, ktorí boli zároveň stelesnením sladkých a slaných vôd. Spojenie draka a živlov nie je nezvyklým javom. Objavuje sa najmä vo východnej Ázii, no často ho môžeme nájsť aj v povestiach západných kultúr. Apsú a Tiamat spolu stvorili niekoľko generácií bohov a tak zaľudnili svet. Keď bol Apsú zabitý jedným z mladších bohov, splodila Tiamat sama armádu príšer, aby sa pomstila bohom za smrť svojho druha. Snaha o porazenie Tiamat skončila neúspechom a tak nakoniec bohovia spomedzi seba vybrali boha Marduka. Tomu sa podarilo Tiamat poraziť a jej telo potom rozdelil na dve polovice. Z jednej stvoril oblohu a z druhej zem. Z očí zabitej Tiamat sa stali pramene Eufratu a Tigrisu.

K mestu Babylon sa viaže ešte jeden príbeh o drakovi, no keďže sa vzťahuje k Biblii a Starému zákonu, vrátim sa k nej neskôr.

### 1.2 Draky v antickej mytológii

Draka môžeme nájsť aj v mytológii starovekého Grécka. Má väčšinou božský pôvod a môže mať rôzne podoby. Vo väčšine prípadov má drak podobu obrovitého hada a niektorí draci sú z časti ľuďmi a z časti plazmi. Jeho častou úlohou bolo stráženie nejakého pokladu, po ktorom mnohí túžili pre jeho zázračné vlastnosti. Či už to boli jablká zo záhrady Hesperidiiek, alebo zlaté rúno. Drak často vystupuje ako ničiteľ a predstaviteľ chaosu. Svoj koniec drak nachádza najmä v súboji s hrdinom, pre ktorého predstavuje prekážku k dosiahnutiu jeho cieľa. Tento motív sa neskôr opakuje v príbehoch rôznych kultúr naprieč Európou a samozrejme ho môžeme nájsť vo väčšine rozprávok, v ktorých postava draka vystupuje.

## Perseus a Ketos

Najznámejším príbehom z gréckej mytológie, v ktorom hrá úlohu drak je príbeh Persea a Andromedy. Hrdina Perseus zachráni krásnu princeznú Andromedu pred obetovaním morskej oblude. Mal to byť trest za to, že jej márnivá matka, kráľovná Kasiopea, povýšila svoju aj Andromedinu krásu nad morské nymfy. Rozhnevaný boh morí Poseidon zoslal na kráľovstvo obludného draka Keta. Gréci týmto menom však označovali takmer každé veľké morské zviera [4]. Jeho podoba bola skutočne zvláštna a draka, ako si ho predstavujeme dnes, pripomínala len málo:

*„Kétos se podobal bizarnímu hadovi s tělem velryby, akvamarínové a okrově zbarvené, které pokrývali řady neprorazitelných šupin. Nicméně hlava příšery vypadala jako psi a z tlamy jí trčely dva kly podobné mrožím. Poseidonův drak sice neměl žádné končetiny, ale z mohutné šupinami chráněné hrudi mu vyrůstaly vějířovité blanité ploutve. Nejúchvatnější ale byl hlavový hřeben, který planul krvavou červení.“ [3]*

Predobrazom pre tohto draka mohol byť podľa Dr. Karla Shukera [3] morský živočích *Trachipterus arcticus* (po česky Nahobřích), ktorý môže ojedinele dorastať až do dĺžky 18 - 20 metrov.

Drak sa pustil do ničenia kráľovstva a jediný spôsob ako ho zastaviť bolo podľa veštiarne, obetovať mu samotnú princeznú. Andromeda však bola nakoniec zachránená. V niektorých verziách Perseus skolil draka svojim mečom a v iných k tomu použil hlavu gorgony Medúzy, ktorá menila kohokoľvek, kto sa na ňu pozrel, na kameň.

Tento príbeh bol prerozprávajú mnohokrát v rôznych podobách, no asi najznámejším spodobením tejto báje je film *Súboj Titánov (1981)*. V skutočnosti v ňom však draka nenájdeme. Kétos bol zamenený za Krakena, obludu zo škandinávskej mytológie, podobnú obrovskej sépii alebo chobotnici. Vo filme sa však ani na jedno z mýtických zvierat Kraken neponáša. Má síce isté dračie alebo plazie črty, no skôr pripomína obra so štyrmi rukami.

## Ladón

Drak Ladón má tak ako väčšina bytostí z gréckej mytológie božský pôvod. Jeho otcom bol morský boh Forkys a jeho matka Keto bola tiež jedným z božstiev mora. Ladón sídlil v záhrade Hesperidií, kde obtočený okolo stromu so zlatými jablkami strážil jeho plody [4]. Motív hada a stromu s jablkami môžeme neskôr nájsť v biblickom príbehu o Eve a jablku. Niektoré verzie tvrdia, že draka premohol hrdina Herakles celkom sám, aby získal vzácne zlaté ovocie, no častejšie počúvame, že hrdina do záhrady nikdy nevstúpil a miesto toho preštil titána Atlasa, aby mu zlaté plody priniesol. Podľa niektorých legiend je to práve Ladón, ktorého môžeme vidieť ako súhvezdie Draka na nočnej oblohe.

## Pytón

Drak menom Pytón bol synom, samotnej bohyně a matky zeme Gaie. Mal ohavné hadie šupinaté telo. Na rozkaz bohyně Héry usiloval o život titanky Léto, ktorá čakala deti s Hériným manželom Diom. Pytónovi sa jeho úlohu nepodarilo splniť, keďže Léto našla útočisko na ostrove Déle a porodila tam božské dvojčatá Apolóna a Artemis. Bol to práve Apolón, ktorý drakovi prisahal pomstu za prenasledovanie ich matky a keď dospel, zabil Pytóna svojimi zázračnými šípami. Na mieste kde ho pochoval potom založil chrám a veštiareň. Nakoniec zmenil meno miesta z Pythó na Delfy, aby po drakovi nezostala ani len pamiatka.

Podľa archeologických výskumov bola vo svätyni najprv uctievaná bohýňa Gaia a drak Pytón bol jej strážcom [4]. Jeho meno prevzala kňazka v Apolónovej svätyni Pýtia, ktorá oznamovala jeho veštby.

## Lernská Hydra

Hydra vo všeobecnosti nie je považovaná za úplného draka, no svojim výzorom, správaním a aj úlohou v príbehu sa dnešnému drakovi nápadne podobá. Hydra bola potomkom Tyfóna, obra so stovkou dračích hláv a Echidny, ktorá bola z polovice ženou a z polovice hadom. Hydra mala hadie telo, deväť dlhých krkov a na každom strašnú rohatú dračiu hlavu. Jedna z nich bola nesmrteľná.

Porazil ju Herakles za pomoci svojho synovca Iolaa. Stínali jej postupne jednu hlavu za druhou a rany opaľovali ohňom, pretože ak hydra prišla o jednu hlavu, narástli jej ďalšie dve. Nemsrteľnú hlavu zahrabali pod zem a zavalili balvanom.

V príbehu o lernskej hydre sa objavuje motív dračej krvi (v niektorých verziách je to žlč) so zázračnými alebo špeciálnymi vlastnosťami. V tomto prípade je smrteľným jedom, do ktorého si Herakles namočil svoje šípy. Nimi spôsobené zranenie nebolo možné vyliečiť.

Meno Hydry je známe dodnes a môžeme ho nájsť na rôznych miestach. Objavuje sa v nespočetných umeleckých dielach. Najčastejšie je zobrazovaná práve v súboji s Heraklom. Jej meno nesie jedno s najdlhších súhvezdí hviezdnej oblohy a aj jeden z gréckych ostrovov v Egejskom mori. V literatúre sa hydra objavuje najmä ako symbol vojny, fašizmu, byrokracie atď [4].

## Kadmos a Iason

Zázračné vlastnosti častí dračieho tela neboli výnimkou ani v príbehu o Kadmovi, či o čosi známejšom Iasonovi. Konkrétne sa jednalo o dračie zuby a v oboch legendách mali rovnakú vlastnosť.

Kadmos bol sidónsky princ a brat Európy, ktorú uniesol boh Zeus a jej meno nesie náš svetadiel. Jeho príbeh sa začína práve márnym pátraním po svojej sestre. Po dlhom a neúspešnom hľadaní nakoniec poprosil o radu delfskú veštiareň. Dozvedel sa, že jeho osudom je založiť mesto tam, kde si ľahne krava s bielou škvrnou na čele. Kravu Kadmos našiel, no miesto, ktoré toto zviera určilo, nemalo žiadny vodný zdroj. A práve pri jeho hľadaní narazil Kadmos a jeho druhovia na draka, ktorý strážil prameň. Kadmovi druhovia v súboji s drakom zahynuli, no princ draka po dlhom a ťažkom boji nakoniec zabil. Bohyňa Aténa mu potom poradila, aby zabitému drakovi vytrhal zuby a zasial ich na poli. Kadmos poslúchol a zo zeme zázračne vyrástlo vojsko ozbrojených bojovníkov. Tí medzi sebou začali okamžite bojovať až kým neostalo len päť z nich. Bojovníci prisahali Kadmovi vernosť a princ s ich pomocou založil slávne mesto Téby. Neskôr sa však zabitie draka stalo Kadmovi osudným. Obrovský jašter bol totiž posvätným hadom boha Area a ten zabitie svojej obludy neniesol veľmi dobre. A ako už bolo u gréckych bohov zvykom, samozrejme sa Kadmovi za tento čin pomstil mnohými útrapami. Kadmos sa nakoniec vo svojom zúfalstve sám zmenil na hada, spolu so svojou ženou Harmóniou.

Hrdinu Iasona možno väčšina ľudí pozná z báje o zlatom rúne a výprave za jeho získaním. Iasonov príbeh je veľmi dlhý, preto spomeniem len jeho stretnutie s drakom a dračími zubami. Získanie zlatého rúna bolo podmienené úlohou, ktorú Iasonovi zadal kolchidský kráľ. Pri jej plnení Iason, tak ako Kadmos, zaseje do zeme dračie zuby a rovnako ako v prvej legende, aj tu zo zeme vyrastie obrovské vojsko. Iason medzi nich vrhne kameň a bojovníci sa v zmätku pobijú navzájom. Ide o takmer totožný príbeh, pretože v niektorých verziách aj Kadmos vhodí medzi vojakov drahokam. Aj v tejto legende sa vyskytuje drak v úlohe strážcu. V prvom príbehu stráži drak prameň, v druhom najväčší poklad Kolchidy – zlaté rúno. Iason musí draka prekonať, aby zlaté rúno získal. Na tomto mieste sa však príbehy líšia, pretože Iason s drakom nebojuje. Dračieho strážcu, ktorý nikdy nespál, premohla kráľova dcéra a čarodejnica Medeia a uspala ho s pomocou čarov, aby si Iason mohol vziať rúno.

### 1.3 Draky severských legiend

Draky seversko-germánských povestí a príbehov majú spoločné črty s predstavou draka v starovekom Grécku. Drak v severských bájach sa veľmi často podobá viac obrovskému hadovi, než drakovi ako si ho predstavujeme dnes. Vo väčšine povestí boli draky mocnými bytosťami, ktoré strážili poklady a bývali chamtiví, krutí a prefikani.

## Jörmungand

*Jeho smyčky se vinuly, kam jen oko dohlédlo, a hrůzná hlava na nekonečném krku se tyčila nad pevninou a horami jako černý šupinatý sloup obklopený zkázou a smrtí.“ [3]*

Tento morský drak so severskej mytológie, tiež nazývaný aj Midgarsormr (Midgardský had), bol potomkom boha Lokiho a hlavným protivníkom boha Thora. Odin, vládca severských bohov, Jörmunganda zvrhol do hlbín oceánu, kde narástol do obrovských rozmerov, ovinul svojim telom celú Zem a zahryzol sa do vlastného chvosta. Tak mal zotrvať až do ragnaröku, konca sveta.

Prvé stretnutie Jörmunganda s Thorom sa odohralo na dvore obrieho kráľa Utgarda-Lokiho, ktorý chcel boha pokoriť a tak ho vyzval na splnenie zdanlivo jednoduchej úlohy. Kráľ požiadal Thora, aby zdvihol jeho mačku. Nech sa však boh hromu snažil akokoľvek, zviera zdvihnúť nedokázal. Nebola to totiž vôbec mačka, ale len ilúzia, ktorá zamaskovala draka Jörmunganda.

Druhé stretnutie Thora s morským hadom sa odohralo na mori, keď Thor rybárčil spolu s obrom Hymirom. Thor použil ako návnadu celú volskú hlavu, na ktorú sa drak chytil. Dlhو spolu zápasili, no keď už to vyzeralo, že Thor nakoniec vyhrá a draka vytiahne z oceánu, prestrašený Hymir prerezal šnúru na udici a drak znova vkĺzol do mora.

Ich posledný zápas sa odohral počas ragnaröku. Dvaja rovnocenní súperu tu zviadli krutý boj, no Thor nakoniec zvíťazil. S posledným výdychom však Jörmungand vypustil smrteľný jed a tak aj boh hromu Thor nakoniec zahynul.

## Fafnir

V legende o Sigurdovi a Gudrun, ktorá je súčasťou severskej Ságy o Volsungoch a poslúžila ako predloha pre nemeckú Pieseň o Nibelungoch, vystupuje drak Fafnir, ďalší z drakov — strážcov, ktorí boli ochrancami pokladu. Fafnir bol pôvodne trpaslíkom a spolu so svojim bratom Reginom zabili kvôli pokladu svojho vlastného otca. Poklad obsahoval aj zázračný zlatý prsteň, ktorý bol prekliaty a každému, kto ho nosil, priniesol nešťastie. Tak zahynul Fafnirov otec Hreimdar a tak priniesol neskôr smrť aj Fafnirovi. Po tomto strašnom čine sa Fafnir s Reginom nechcel o zlato podeliť. Preto si našiel jaskyňu, premenil sa na draka a ľahol si na zlato, aby sa ho nik nemohol ani len dotknúť. Niektoré verzie rozprávajú, že to bola práve kliatba prsteňa, ktorá Fafnira zmenila na draka. Regin sa však pokladu nedokázal vzdať. Dohodol sa so Sigurdom (neskôr Sigfriedom), ktorého vychovával ako nástroj svojej pomsty, aby draka zabil. Sigurd súhlasil a draka sa vybral premôcť, čo sa mu aj podarilo. Tak sa Fafnir stal obeťou kliatby prsteňa.

Na to Regin požiadal Sigurda, aby mu upiekol drakove srdce. Pri pečení sa však Sigurd popálil na šťave, ktorá vystrekla z pečeného srdca a keď si strčil prst do úst zistil, že rozumie reči zvierat. Vtáky na strome mu prezradili, že Regin plánuje jeho vraždu. Sigurd preto trpaslíka zabil a kliatba prsteňa si vzala aj druhého brata. Následne prešla na nič netušiaceho Sigurda. Vtáky Sigurdovi tiež poradili, aby sa vykúpil v drakovej krvi. Poslúchol a dračí kúpeľ ho urobil nezraniteľným. Až na malé miesto na lopatke, ktoré mu zakryje lipový lístok a ktoré sa mu neskôr stalo osudným.

Z tohto príbehu čerpal inšpiráciu napríklad aj sám J. R. R. Tolkien pre svoje diela *Hobit* a *Pán prsteňov*.

## Beowulf

Súboj hrdinu s drakom môžeme nájsť aj v epose o Beowulfovi. Beowulf sa stretáva s drakom už ako starý kráľ. Aj v tomto príbehu drak úzkostlivo stráži svoj poklad. Po odcudzení jediného pohára z pokladu drak v hneve zaútočí na ľudí a svojim ohňom spáli čo vidí. Vtedy sa Beowulf v úlohe ochrancu ríše vydáva aj s družinou draka zahubiť. Súboj sa pre neho však nekončí šťastne. Beowulf je porazený a draka nakoniec skolí jeden z členov jeho družiny.

## 1.4 Britské ostrovy

Keltské pojmávanie draka sa vcelku líši od kresťanskej či germánskej podoby draka. Draky sú nadprirodzenými silami, ktoré spolu zápasia o nadvládu a predstavujú neskrotné prírodné sily. Zriedka napadajú konkrétne ľudí či miesta a hrdinovia ich často neporazia zabitím, ale skôr uväznením. Draky môžu byť v týchto legendách spojené s nejakou veštbou a bývajú považované za symbol sily a ochrancu národa. Jedným z takýchto príbehov je aj legenda z keltského Mabinogionu <sup>1)</sup>.

### Artušovské legendy

Každú noc pred prvým májom vo sviatok Beltain <sup>2)</sup> sa nad každým ohňom ozývali strašné výkriky, ktoré zapríčiňovali, že sa stávala zem neplodnou. Kráľ Llud sa snažil odhaliť príčinu tohto problému a zistil, že to spôsobuje súboj dvoch drakov. Oba draky predstavovali dva súperiace kmene. Llud drakom, unaveným bojom, nastražil pascu a uväznil ich v drevených truhlách, ktoré potom zakopal do stredu keltskej zeme. Toto malo zemi zaručiť ochranu.

Draky však nezostali vo svojom väzení dlho, pretože ich neskôr prepustil na slobodu

<sup>1)</sup>zbierka keltských mýtov a povestí o hrdinoch a vládcov starovekého Walesu

<sup>2)</sup>Keltský sviatok oslavujúci príchod jari. Zapaľovali sa počas neho veľké ohne, ktoré mali zemi a ľuďom prebudiť a očistiť od zimného spánku a obnoviť ich plodnosť.

čarodejník Merlin a nechal ich spolu opäť bojovať. V tomto príbehu draky predstavovali dvoch súperiacich kráľov [2]. Biely drak symbolizoval saského vládcu Vortigerna a červený Uthera Pendragona, neskoršieho otca bájneho kráľa Artuša. Nakoniec v súboji zvíťazil červený drak a biely utiekol z krajiny.

V neskoršom príbehu sa kráľ Artuš stretne v boji s rímskym cisárom Luciom. Jeho víťazstvo predznamenáva jeho sen o súboji draka a veľkého diviaka (v niektorých verziách sa jedná aj o medveďa alebo obra). Drak samozrejme symbolizuje samotného Artuša a jeho protivník cisára.

Draky sú v artušovských legendách veľmi častým javom. Väčšinou ide o klasický zápas rytiera a obludy. Je v nich už viditeľný vplyv kresťanstva, pretože rytier symbolizuje práve kresťanské hodnoty a drak ich pravý opak. Sú symbolmi chaosu, kacírstva a všeobecného zla. Častým motívom je práve záchrana čistej a nevinnej panny z dračieho zajatia. Neraz rytier natrafí na súboj draka a leva a správne sa rozhodne pomôcť levovi, ktorý symbolizuje vernosť a odvahu a stáva sa jeho verným spoločníkom.

### **Orknejský drak a vznik Islandu**

Mnoho miest si odvodzuje svoj pôvod práve od drakov. Jedna z takých legend hovorí napríklad o vzniku Islandu.

Kedysi v mori žil obrovský drak s hadím telom Stoorworm. Tento netvor spôsoboval záplavy pobrežných miest a jediný spôsob ako si ľudia draka mohli udobriť bolo obetovanie živej panny. Draka nakoniec zabil obuvník Assipatle tak, že ho prinútil prehltnúť horiacu rašelinu. Keď drak potom umieral, v smrteľnom kŕči vyvrhol svoje zuby a z tých sa stali Shetlandy, Orkneje a Faerské ostrovy. Potom sa drak stočil do kľbka a vytvoril tak ostrov Island. Vysvetľujú sa tým islandské sopky a termálne pramene.

## **1.5 Kresťanský drak**

Draky kresťanskej kultúry sú nám asi najznámejšie. Možno nie ich konkrétne podoby, ale ich charakteristika veľmi ovplyvnila príbehy o drakoch a najmä drakov zobrazovaných v rozprávkach. Drak je totiž v príbehoch Starého a Nového zákona výlučne netvorom a zápornou postavou. Draka kresťanská cirkev zobrazovala ako symbol pohanstva a krutých barbarských rituálov. Obetovanie nevinnej panny, ako symbolu čistoty, bolo veľmi obvyklým javom. Ojedinele sa pôvod draka vysvetľuje aj ako boží trest za uctievanie zvierat. Vo všeobecnosti je teda drak symbolom kacírstva a nepriateľom viery. V príbehoch Starého zákona môžu byť tiež zobrazením starých vládcov akými boli Herodes, Nabukadnesar, či starí rímski cisári.

### Strom poznania

Starý zákon, tak ako mnohé iné príbehy zo staroveku, vôbec nerozlišuje medzi drakom a hadom a tieto dve zvieratá sú v ňom zameniteľné. Preto môžeme prvé zmienky o drakovi nájsť v Biblii už v príbehu o Adamovi a Eve. Je to práve had — pokušiteľ, obtočený okolo stromu poznania tak ako Ladón v záhrade Hesperidiek, ktorý je viackrát označený za draka. V tomto môžeme vidieť ďalšiu charakteristiku draka, ktorá sa nesie takmer celou svätou knihou – že drak je v podstate podobou samotného diabla [2].

### Babylonský drak

Príbeh, ktorý som už raz spomínala, rozpráva o drakovi menom Tamin, sídliacom v meste Babylon. Vládcovia draka radi hostili a uctievali ho ako božstvo, pretože bol inteligentný a dlhoveký. Do mesta jedného dňa zavítal židovský prorok Daniel. Ten požadoval, aby bol drak zničený, pretože je falošným bohom a ako taký nesmie byť uctievaný. Daniel upiekol koláče zo smoly, loja a vlny a dal ich Taminovi zožrať. Drak, zvyknutý na dary, koláče bez rozmyslu zjedol a do dvoch dní zomrel. Daniel tak dokázal, že drak bol falošným bohom.

### Leviatan

*„Pátý den stvoření byl oním dnem, kdy Bůh uhnětl všechny živé tvory moře a vdechl jim život. Stvořil i majestátního a mocného draka s hadím tělem, leviatana, aby mu sloužil jako vládce nedozírné vodní říše.“* [3]

Leviatan patrí k najznámejším biblickým drakom, no príbehy o ňom sa veľmi rôznia. Môžeme ho nájsť taktiež v rôznych textoch mimo Biblie a jeho pôvod tiež nie je úplne jednoznačný. Podľa niektorých prameňov je Leviatan prvým stvorením Boha, iné zase rozprávajú, že bolo týchto tvorov viac a boli zničené až na jedného. Leviatan má podobu obrovského vodného hada a je predurčený žiť až do konca sveta, kedy mu osud určil smrť rukou archanjela Gabriela.

### Juraj a drak

Asi najznámejší kresťanský príbeh o drakovi sleduje všetky zaužívané vzorce o statočnom hrdinovi, bojujúcom s odporným netvorom. Obrovský okrídlený drak dlho tyranizoval kráľovstvo a tak mu jeho obyvovatelia pravidelne obetovali ovce. Nič im to však nebolo platné a tak začali drakovi obetovávať deti. Nakoniec, ako to už býva zvykom, prišiel rad aj na kráľovskú dcéru. Krásna princezná Alkyona bola spútaná a čakala, kým si pre ňu drak príde. Odrazu, akoby odnikiaľ, pricválal na svojom tátošovi statný rytier, princeznú vyslobodil a draka sám v súboji zabil. Týmto rytierom – záchrancom

bol Juraj, šíriteľ kresťanstva. Z vďačnosti za záchranu kráľovstva prijali všetci jeho obyvatelia kresťankú vieru.

Príbeh má podobný vzorec ako ten o Perseovi a Andromede — spútaná princezná, obetovaná oblude a záchranená hrdinom.

### **Drak apokalypsy**

Jediným drakom Nového zákona je drak apokalypsy. Objavuje sa v nespočetných ilumináciách rukopisov, maľbách na stenách kostolov a v rôznych náboženských textoch. Tento drak má iba jedinú smyboliku. Predstavuje samotného diabla. Má ryšavú farbu, ktorá je opisovaná ako farba smrti a podobne ako kresťanská predstava hydry má sedem hláv. Na každej hlave má korunu a spolu desať rohov. Výklad jeho hláv sa rôzni. V niektorých textoch každá hlava zastupuje jeden zo smrteľných hriechov, inde zas môžeme nájsť hlavy ako symboly skupín ľudí alebo národov, ktoré odporovali Bohu [2]. Práve tento drak ovplyvnil podobu iných stredovekých drakov. Aj tých rozprávkových.

## **1.6 Draky východnej Ázie**

Ázijské draky sú hneď na prvý pohľad veľmi odlišné od svojich západných príbuzných. Majú zvyčajne jednotný vzhľad a odlišujú sa od seba len málo. Ich dlhé hadie telo pokryté jemnými šupinami má obyčajne, na rozdiel od drakov západu, žiarivejšie farby. Ázijský drak má zvyčajne štyri končatiny a veľkú hlavu s fúzami. Takmer všetky draky vedia lietať, no žiaden z nich nepotrebuje krídla. Sú totižto spätí s prírodnými silami a mágiou. Tieto draky sú väčšinou spojené s nejakým živlom. Na rozdiel od západných drakov je však spojenie ázijského draka s ohňom skôr ojedinelé. Omnoho častejšie bývajú spájané práve s presným opakom, čiže s vodou. U draka pochádzajúceho z Ázie je bežné, že na seba dokáže brať akúkoľvek podobu, vrátane tej ľudskej a všetci bez výnimky dokážu hovoriť ľudskou rečou. Najväčším rozdielom medzi drakom východnej Ázie a drakom západu je však jeho povaha. Zatiaľ čo draky, ktoré figurujú v legendách z Európy sú často zlé, chamtivé a vo všeobecnosti záporné postavy, sú ázijské draky ich presným opakom. Východné draky sú veľmi láskavé, múdre a často plnia rolu ochrancov ľudí a krajiny.

### **Čínsky drak**

Drak je pre starovekú Čínu nesmierne významným symbolom. Prvým vládcom Číny bol totižto drak Ju, ktorého zoslal na zem cisár Šun, aby ovládol vody obrovskej potopy. Trvalo mu to dlhých trinásť rokov, no nakoniec sa mu to poadrilo. Za odmenu sa stal cisárom a založil prvú dynastiu Sia. Všetci ďalší cisári boli považovaní za jeho prevtelenie, alebo od neho inak odvodzovali svoj pôvod [10]. Drak sa všeobecne stal

symbolom cisárskej moci. Päťprstý cisársky drak často zdobí rúcha panovníka a okrem neho nemohol nik iný tento symbol použiť. Hrozil mu inak trest smrti.

Nebeský drak Long bol strážcom ohnivej perly, ktorá symbolizovala Mesiaca, ale tiež múdrosť a poznanie. Často sa nazývala aj Perlou poznania. Tento drak s perlou v rukách býval často symbolom pre zatmenie Slnka a Mesiaca.

Pozemských drakov môžeme nazývať aj drakmi vodnými. Vodné prostredie je ich bydliskom a preto sú s týmto živlom silne prepojení. Dokážu prinášať dážď a búrky, rozkazovať počasiu či spôsobiť povodne. Od nich je odvodený pôvod takzvaných „dračích žíl“, silných energetických línií, ktoré pretkávajú zem.

### Japonský drak

Japonské draky sú podobné drakom čínskym. Líšia sa hlavne počtom prstov na nohách. Zatiaľ čo najvyšší cisársky drak, ktorý sa postupne vyvinul v Číne, má prstov päť, japonské draky si zachovali pôvodné tri prsty. Najznámejším drakom Japonska je *tacu*, ktorý sa vyvinul práve z prapôvodných čínskych drakov. Je tiež úzko spojený s morom a vodami, no hlavne so zemetraseniami, ktoré dokáže spôsobovať.

Druhým veľmi známym drakom je rjú. Je posvätným zvieratom Japoncov a je spojený s vodou, búrkami a dažďom.

### 1.7 Slovanský drak

Aj v slovanskej mytológii sa vyskytovalo pár drakov. Boli to mocní vládcovia a ich úlohou v príbehoch bol často práve únos krásnej ženy, po ktorej túžili. Preto je veľmi obvyklým príbehom práve zápas draka a hrdinu.

Vo východnej slovanskej mytológii a najmä v rozprávkach sa drak objavuje s viacerými hlavami. Často ide o magické násobky čísla tri (3, 6, 9, 12) alebo prvočísla (3, 5, 7). Podobne ako v iných legendách je aj tu rozšírená povesť o zázračných a uzdravujúcich vlastnostiach dračej krvi. Stretávame sa s ňou veľmi často najmä v ruských legendách [2].

Draky v podobe ohnivých hadov slúžili bohovi Perúnovi a strážili most na druhý svet [9].

### 1.8 Draky v slovenských rozprávkach

Drak je fantastickou bytosťou, ktorá sa v slovenskom folklóre vyskytuje vo veľkej miere. Objavuje sa síce v rôznych povestiach, no jeho najčastejším výskytom sú hlavne rozprávky.

Klasická predstava draka ako hrôzostrašnej okrídlenej obludy s viacerými hlavami,

chrliacimi oheň, však nie je jedinou podobou draka, ktorú v rozprávkach zo Slovenska nájdeme. Okrem draka sa v nich môžeme stretnúť ešte so šarkanom.

V tomto prípade sa jedná sa po všetkých stránkach o draka, ktorý sa správa vo veľkej miere ako človek, no nie je antropomorfnou bytosťou. Jazdí na tátošovi, bojuje so šablou či s budzogánom a nebýva v jaskyni ako väčšina drakov, ale preferuje nejaký typ ľudského obydlia, najčastejšie zámok.

Tatiana Bužeková rozdeľuje tieto dve skupiny na draka-zviera a draka-osobu [14]. Rozlišuje ich podľa drakových zámerov a podľa jeho úlohy v rozprávke.

Drak-zviera väčšinou koná iba s cieľom získať potravu. Požiera hrdinov, princezné alebo iné zvieratá. V týchto rozprávkach hrá drak úlohu prekážky, ktorú musí hrdina prekonať a častokrát ani nie je hlavným zlom, teda úlohou poslednou. Konfrontácia medzi nimi takmer vždy prebieha súbojom. Popis draka v týchto rozprávkach nebýva príveľmi obsírnym. Najčastejšie sa spomína len pár jeho vlastností, ako napríklad viac hláv, chrlenie ohňa, atď., práve pri opise súboja draka a hrdinu.

Drak-osoba je tým drakom, ktorý unáša princezné s úmyslom oženiť sa s nimi, alebo len pre ich spoločnosť. Neostáva to iba pri nežnom pohlaví. Draky pravidelne unášajú aj rôzne poklady a niekedy dokonca aj hviezdy, Mesiac alebo Slnko. Jeho ľudské vlastnosti sa prejavujú občas aj znalosťou ľudskej reči alebo jeho múdrosťou. Príležitostne sa jedná aj o pomoc hrdinovi.

V týchto rozprávkach je naopak konfrontácia medzi drakom a hrdinom práve tou hlavnou a najdôležitejšou skúškou pre hrdinu. Drak v nich pôsobí často ako spomínaný strážca pokladu, či už sa jedná o bohatstvo alebo ženu, v niektorých príbehoch zase stráži cestu, most alebo nejaký priechod. V prípadoch, keď drak hrdinovi pomáha, nie je nezvyčajné, že drak je s hrdinom príbuzenský spätý. Môže byť aj manželom princeznej, zakliatym otcom, či iným príbuzným. Najčastejšie býva hrdinovým švagrom, alebo je príbuzensky spätý s inou nadprirodzenou postavou, napr. strigou. Drakovu pomoc občas predchádza aj súboj s hrdinom a drak svoju pomoc ponúka až po svojej porážke. Zatiaľ čo drak-zviera bojuje len svojimi prirodzenými zbraňami, ako sú oheň, zuby, či pazúry, drak-osoba bojuje zbraňou, jazdí na koni alebo inak zápasí ako človek.

Drak v mojej rozprávke je akousi kombináciou oboch typov. Môžeme tiež povedať, že sa postupne mení z jednej verzie draka na druhú. Na počiatku príbehu je drakom-zvieraťom – žerie svoje obeť a bojuje prirodzenými zbraňami. Po stretnutí s hrdinom sa drak stáva drakom-osobou. Po svojej porážke sa stáva dobrým, ba až prospešným pre všetkých. V závere môžeme vidieť draka dokonca vykonávať aj typicky ľudské činnosti (pletie, maľuje, pečie, relaxuje).

Obydlie môjho draka je tiež akousi kombináciou oboch typov. Drak síce žije v jaskyni, no tá viac pripomína ľudské obydlie. Má dvere, zvonček, aj číslo domu.

## 2 NÁMET

Cesta k finálnemu námetu mojej diplomovej práce bola neočakávane dlhá a komplikovaná. Už od konca bakalárskeho štúdia som vedela, čo chcem robiť. Vymýšľanie príbehov pre mňa nie je jednoduchá záležitosť. Nápad buď príde, alebo nie a čakať, kým ma niečo náhodou napadne, nie je ideálne. Vždy som mala trochu problém pri hľadaní námetu na cvičenia a semestrálky a častokrát som mala pri vymýšľaní niečiu pomoc. Preto som sa rozhodla skúsiť tentokrát adaptovať. Adaptáciu som predtým ešte nerobila a preto som si povedala, že aj toto bude pre mňa celkom výzva. Vedela som, že námetom mi bude nejaká rozprávka a skutočne som mala jednu už vybranú. Bola to Pomarančová rozprávka od Eleny Čepčkovéj. Je to jednoduchá a vtipná rozprávka o malom kráľovstve, kde v malom trojizbovom hrade spolu žijú kráľ Pomaranč, princezná Oranžáda a sluha, ktorý je aj komorníkom aj generálom aj kuchárom. Na tejto rozprávke ma najviac zaujal jej jednoduchý až absurdný humor. Princezná sa napríklad musí vydať za pomaranč. Komorník/sluha/generál neustále prezlieka uniformy pri každej zmene svojho povolania. Táto rozprávka mi prišla ako dokonalá predloha k animovanému filmu a pomaly, tak ako sa mi jeho podoba postupne formovala v hlave, som sa začala na jeho výrobu pripravovať. No nakoniec mi nebolo umožnené uchopiť túto predlohu. Kameňom úrazu boli autorské práva. Keď som napísala do spoločnosti Lita, ktorá spravuje práva na literárne diela, bolo mi oznámené, že práve prebieha dedičské konanie po zosnulej autorke. Bolo mi odporučené, aby som sa tohto námetu vzdala, pretože by som na ukončenie konania čakala dlho a ani potom by som pri žiadaní o použitie diela nemusela uspieť.

Našťastie som sa neocitla znovu na bode nula. Teda aspoň som si to myslela. Mala som totiž záložný plán. Tým bola knižka Barbory Rakovskej „Hrebienok“, ktorú som po ukončení bakalárskeho štúdia ilustrovala. Mala som od autorky odsúhlasené použitie jej príbehu a tak som začala postupne rozmýšľať, ako by som tento jednoduchý príbeh čo najlepšie pretvorila v animovaný film. Po nejakej dobe, keď som si s ním nevedela dať rady, som aj tento námet musela opustiť. Hrebienok je jednoduchý a milý príbeh o priateľstve a predsudkoch. Je však veľmi postavený na dialógoch, ktoré hýbu celým dejom príbehu. Keďže to nebolo úplne to, čo som hľadala a nechcela som príbeh úplne celý prekopať, tak som sa aj tohto námetu vzdala.

Tentokrát som sa naozaj ocitla na začiatku a nevedela som čo robiť. Keďže som bola dva roky fixovaná na jednu rozprávku, chcela som niečo podobne uletené. Nemohla som však nič nájsť. Začala som loviť v starých slovenských ľudových rozprávkach, aby som nemusela riešiť autorské práva, no nenašla som to, čo som hľadala. Väčšina bola príliš strašidelná, nábožensky podložená, alebo sa mi celkovo nepáčil príbeh. Tak som to skúsila úplne opačne a začala som sa zameriavať na ešte žijúcich autorov. Nakoniec ma

zachránila moja mamina. Pracuje ako učiteľka v materskej škole a jedného dňa prišla z práce s knižkou „Štvornohé rozprávky“ od Jozefa Pavloviča. Čítala z tejto knižky deťom pred spaním no musela prestať, pretože deti sa tak smiali, že nikto pri týchto rozprávkach nemohol spať. Doporučila mi hlavne rozprávku „O drakovi – dobrovoľnom darcovi krvi“.

Keď som si ju prečítal, pochopila som, že to je presne to, čo som hľadala. Je jednoduchá, humorná, miestami absurdná a mieša sa v nej moderné s rozprávkovým. A tak som námet na moju diplomovú prácu konečne mala.

## 2.1 Autorské práva

Tak ako pri „Pomarančovej rozprávke“ musela som aj v tomto prípade požiadať spoločnosť Lita o možnosť spracovať toto dielo. Kontaktovala som preto znovu pani, ktorá má na starosti literárne diela a požiadala som ju o ďalšie informácie. O pár dní som mala súhlas autora s použitím jeho rozprávky. Začala sa spisovať zmluva a dohadovať poplatok za licenciu. Zmluva musela byť síce niekoľkokrát prepísaná, kvôli dobe trvania licencie a iným veciam, no nakoniec prišlo k dohode. Zmluvne stanovenú sumu, ktorú som uhradila, mi preplatila UTB a ja som mohla začať pracovať na svojom filme.

## 2.2 O drakovi – dobrovoľnom darcovi krvi

Rozprávka „O drakovi – dobrovoľnom darcovi krvi“ je veľmi krátka a humorná. Je o veľkom čiernom sedemhlavom drakovi, ktorý žije v jaskyni nad mestom. Je veľmi zúrivý a agresívny pretože má veľa divokej krvi. Beží preto každú chvíľu do mesta a pobije sa tam s každým koho uvidí. Svojich protivníkov nakoniec vždy zožerie. Väčšinou sa jeho obeťami stáva miestna hydina. Jeden deň zožerie kohúta, ďalší káčera, či gunára. Keďže sa mňajú zásoby hydiny a verejné zásobovanie je vážne ohrozené, starosta na pomoc povolá strážcu verejného poriadku, aby si s drakom poradil. Ten zoberie svoj meč značky Hlava preč! a ide sa vysporiadať s drakom. V súboji strážca drakovi stína hlavy a keď už mu zostane len posledná, drak prosí o milosť a prisahá, že už bude dobrý. Na otázku, čo s jeho divokou krvou drak sľúbi, že sa stane dobrovoľným darcom krvi. Strážca verejného poriadku súhlasí a vezme draka do lekárne, kde mu pomocou živej vody odseknuté hlavy znovu nasadia. A tak sa stalo, že si drak každý mesiac uviaže na každý krk kravatu a zúrivý uteká do nemocnice, kde daruje svoju divokú krv. Z nemocnice vychádza pokojný a krotký.

## 2.3 Násilie v rozprávke

Na začiatku som sa bála, že je táto rozprávka až príliš násilná a preto som sa začala zaujímať o násilie v rozprávkach. Dnes je násilie prítomné v rôznych médiách, vo filmoch

či počítačových hrách a jeho vplyv na deti je často skloňovaným problémom. Existujú rôzne výskumy, ktoré negatívny vplyv na deti potvrdzujú či vyvracajú. V mnohých prípadoch sú práve rozprávky samostatnou kategóriou. Napríklad rozprávky od Pavla Dobšinského sú plné násilia. Pôvodne síce vôbec neboli cielené na deti, no v dnešnej podobe sú už upravené aj pre detského čitateľa. Násilie v rozprávkach je však často využívané v inom kontexte ako vo väčšine dnešných médií. Väčšinou ide o potrestanie zla. Záporná postava sama často pácha násilie na nevinných, alebo sa dopúšťa iných zlých činov a preto býva potrestaná, či už smrťou alebo iným spôsobom. Pravdou však je, že zlo býva potrestané iným zlom a preto je otázne, či to naozaj môžeme považovať za výchovné. Potrestanie zla však predstavuje v rozprávke spravodlivosť a zadosťučinenie a pomáha dieťaťu prekonať strach zo zápornej postavy.

Tak aj v mojej rozprávke drak musí byť za svoje zlé skutky potrestaný zoľatím jeho hláv. No zároveň dostane šancu na polepšenie. Drak sľúbi, že už bude dobrý a prestane sa biť a žrať svoje obeť. Ba dokonca vo svojom polepšení zájde ešte ďalej. Naučí sa blížiaci sa výbuch hnevu rozpoznávať a nájde aj ideálny spôsob ako ho ventilovať. Stáva sa pravidelným dobrovoľným darcom krvi, čím koná veľmi dobrý a humánný skutok pre spoločnosť. Svoj hnev a agresiu dokáže pretransformovať na niečo tak vysoko pozitívne ako je záchrana ľudských životov. Tým sa zo „záporáka“ stáva nielen kladná postava, ale dokonca hrdina.

### 3 SCENÁR

Keď bolo o námete definitívne rozhodnuté, začala som pracovať na bodovom scenári. S oboma typmi scenára som sa trochu trápila. Nemala som v hlave presne ujasnené ako chcem príbeh o drakovi spracovať. Keďže rozprávka je veľmi krátka a jej rozsah je sotva jedna strana, musela som sa s príbehom trochu pohrať.

Prvá verzia bodového scenára bola len prepisom pôvodného textu v bodoch a veľmi nefungovala. Pôvodné dielo vo veľkej miere pracuje s jazykom a slovnými hračkami, čo som chcela zachovať a tak som sa rozhodla, že môj film bude mať komentár.

#### 3.1 Komentár

Prvá verzia komentára bola znovu len prepisom pôvodného textu, no s tým som samozrejme nebola úplne spokojná a chcela som ho nejako pozmeniť. Zároveň som sa začala aj obzerať po niekom, kto by sa zhostil úlohy rozprávača príbehu a komentár by mi bol ochotný nahovoriť. Nevedela som presne kam sa obrátiť, no nakoniec padla voľba na bývalého maminiho spolužiaka. Ten je zakladateľom a prezidentom Mufuzy, čo je skratka pre Mužstvo futbalových zázrakov (ekvivalent českej Amfory). Prisľúbil mi pomoc a rovno mi navrhol niekoľko mien hercov, ktorí by mi boli ochotní komentár nahovoriť. Boli to Marek Majeský, Marián Labuda mladší, Pavol Topoľský a Rasťo Sokol. A tak som začala komentár upravovať.

Po konzultácii s vedúcim práce sme však usúdili, že sa rozprávača predsa len vzdám. Komentár v slovenskom jazyku veľmi okliešťoval prípadnú cieľovú skupinu, pretože boli v texte použité slová veľmi špecifické pre slovenský jazyk a niektoré slovné hračky, ktoré obsahoval, by mohli stratiť zmysel, alebo by nemuseli byť pochopené. Rozmýšľala som aj nad použitím titulkov, ale nakoniec sme uznali, že príbeh je dostatočne jednoduchý a bude možné ho vyrozprávať aj bez pomoci rozprávača.

#### 3.2 Literárny scenár

Znovu som sa teda pustila do prerábania scenára. Tentoraz som začala príbeh aj trochu meniť. Keďže komentár som vypustila, musela som začať príbeh rozprávať čo najlepšie v obrazoch.

Prvým problémom bolo zobrazenie drakovej divokej krvi. Keďže v originálnej rozprávke je táto situácia opísaná len slovne, musela som to vyriešiť iným spôsobom. Nakoniec som sa rozhodla pre celkom zložitý záber, kde kamera vstupuje postupne až do vnútra drakovho tela, až do jeho žíl, kde môžeme vidieť divoké krvné bunky – červené a biele krvinky a krvné doštičky.

Taktiež som odstránila moriaka, jedného z drakových protivníkov, a ich počet som

ponechala na rozprávkových troch. V rozprávke je súboj s drakom a hydinou len okrajovo spomenutý a nie je ktovieako podstatný. Ja som to však musela nejako rozšíriť a chcela som postavám vtákov dodať aspoň nejaký šmrnc a štipku humoru. Rozhodla som sa, že každý z nich bude ovládať nejaký bojový štýl. Gunár mal pôvodne ovládať kung-fu, no nakoniec cvičí tai-chi. Kohút v prvej scéne posilňuje s činkami, no pri súboji s drakom boxuje a káčer cvičí s nunchaku. Na radu vedúceho som ešte do mizanscény pridala rôzne veci ako plagát s odmenou za draka, či terč so šípkami a fotkou draka. To malo ukazovať, že vtáky sa cvičia a pripravujú práve na súboj s drakom. Samotný súboj sa však tak úplne neodohrá. Väčšinou ide len o zastrašovanie zo strany draka či jeho protivníka a drak následne druhé zviera spáli alebo rovno zožerie.

V rozprávke Jozefa Pavloviča sa starosta rozhodne zasiahnuť, keď je ohrozené verejné zásobovanie. Ja som sa rozhodla pridať scénu, v ktorej starostovi zvoní telefóny a prostredníctvom nich prichádzajú sťažnosti od obyvateľov mesta, ktorí ho oboznamujú so situáciou. Následkom týchto telefonátov volá starosta na pomoc rytiera, aby sa s drakom vysporiadal. Zobrazenie obsahu telefonátov som vyriešila premenou telefónneho slúchadla na dračiu hlavu.

Starosta volá na pomoc rytiera, ktorého vidíme v lese ako si z nudy trhá lupienky kvetu. V tom mu zazvoní telefón a dozvedá sa od starostu o drakovi. Pridala som malú sekvenciu, v ktorej sa rytier pripravuje na cestu. Nafukuje si kolesá na bicykli, ostrí si meč na strúhatku ukrytú v strome, či berie svoju helmu, ktorú bežne používa ako tienidlo na lampu. Následne sa vypraví na cestu a dorazí až k drakovi, kde si uzamkne svoj bicykel o stojan.

Nad súbojom draka s rytierom som dlho váhala. Nevedela som sa rozhodnúť, či súboj naozaj zobrazíť a čo všetko v ňom ukázať. Nechcela som, aby bol ich boj zbytočne brutálny, keď už aj tak končí useknutím štyroch hláv. Nakoniec som súboj obišla prestrihávaním na švih rytierovým mečom a kresbou draka, na ktorej sú postupne zoškrtané takmer všetky hlavy.

Ďalej príbeh pokračuje viacmenej rovnako ako v pôvodnej rozprávke, až kým rytier s drakom nepríde do lekárne. V knižke nasleduje scéna v lekární, kde drakovi pomocou živej vody postupne pripevňujú hlavy, no aj keď som túto scénu mala už premyslenú, vynechala som ju, pretože to fungovalo aj bez nej a film sa mi už aj tak zdal prídlhý.

Taktiež som scénu, v ktorej drak búcha na dvere čakárne, nahradila iba záberom draka vbiehajúceho do nemocnice. Nasleduje sekvencia záberov, v ktorých drak absolvoval odber krvi, po ktorom sa upokojí. Potom si už len veselo poskakuje domov a nežne ovoniava kvety.

### 3.3 Titulky

Mám rada, keď titulky nie sú len textom, ktorý sa posúva po obrazovke. Väčšina ľudí vtedy prepína televízor, či odchádza z kina. Preto som chcela, aby aj cez titulky môj film pokračoval. Titulky sú akýmsi epilógom, alebo možno skôr pravým koncom filmu o drakovi. Dozvedáme sa, čo robil drak potom ako daroval svoju krv a čo sa dialo s ľuďmi, ktorí túto krv dostali. Drak je pokojný, relaxuje, pletie, maľuje či pečie. Jeho krv sa ukazuje ako zázračný životabudič a pacienti, ktorí ju dostanú, sa ako zázrakom uzdravujú.

A prečo to tak je? Dračia krv je od nepamäti považovaná za zázračnú. V mnohých prastarých príbehoch, bájach, rozprávkach, legendách či povestiach prepožičiava krv väčšinou zabitého draka nadprirodzené schopnosti, ako napríklad porozumenie reči zvierat, alebo aj nesmrteľnosť.

Tento častý motív som využila aj ja, aby sa výrazne pozitívny efekt drakovho polepšenia sa ešte znásobil.

## II. PRAKTICKÁ ČASŤ

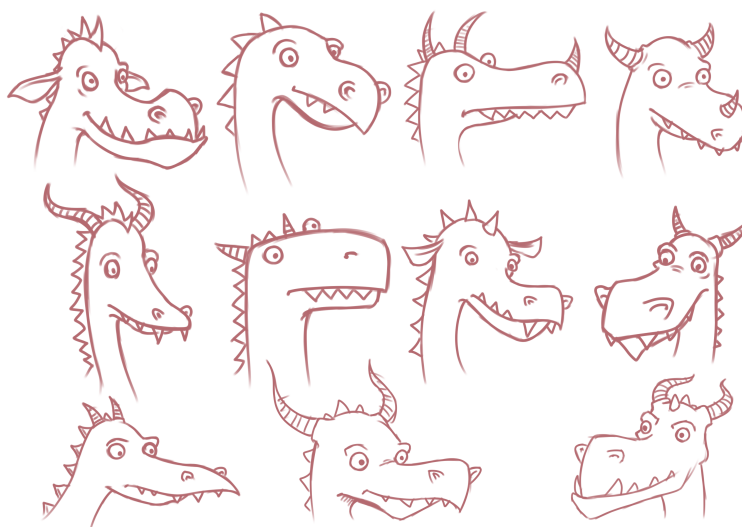
## 4 VÝTVARNÉ NÁVRHY

### 4.1 Rozprávkový svet

Už samotný názov rozprávky prezrádza, že sa v jej svete budú miešať prvky moderného sveta s tými rozprávkovými. To sa mi veľmi páčilo a preto som sa rozhodla toho pridržať. V rozprávkovom mestečku majú nemocnicu či lekára, o čo sa postaral už autor sám. Začala som umiestňovať do tejto rozprávky ďalšie drobné detaily. Rytier jazdí na bicykli, vo svojom stane si svieti elektrickou lampičkou a nosí červené tenisky. Na komunikáciu tu slúžia telefóny. Modely sa rôznia – od tých starších až po moderné mobilné telefóny. Drak si na konci filmu vylihuje na lehátku a popíja malinovku slamkou, či pečie muffiny.

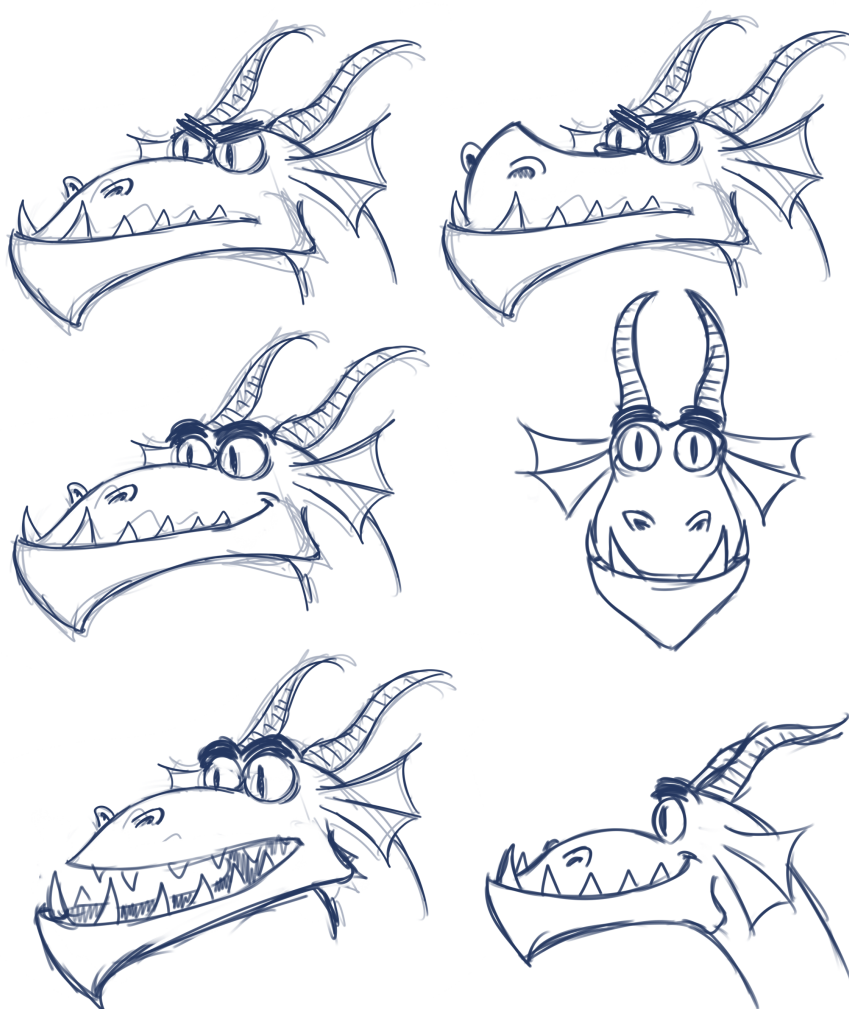
### 4.2 Drak

Hľadanie finálnej podoby draka nebolo pre mňa vôbec jednoduché. Keďže v pôvodnej verzii má drak až sedem hláv, snažila som sa nájsť vhodnú kombináciu tela draka a jeho siedmich krkov. Po prvom animačnom teste som sa však rozhodla počet hláv znížiť. Hlavy sa neustále prekrývali, zavádzali jedna druhej a nebolo ich dobre vidieť. Keďže ich počet nebol pre príbeh nijako dôležitý, má drak nakoniec hláv iba päť. Ku koncu výroby som si hovorila, že mohol pokojne mať len tri. Hľadanie toho správneho tvaru hlavy bolo trochu zdĺhavým procesom. Obyčajne zvyknem drakov kresliť s veľmi dlhou papuľou, pripomínajúcou skôr konskú ako dračiu hlavu. Práve tomuto som sa chcela vyhnúť. Našla som si preto obrovské množstvo referenčných obrázkov a postupne som skúšala rôzne kombinácie. Vyskúšala som ich niekoľko, no žiadna sa mi veľmi nepáčila. Väčšina z nich mala až priveľmi roztomilý vzhľad a to skrátka nebolo ono. Ja som hľadala draka, ktorý by bol trochu smiešny, no zároveň by vedel byť aj trochu hrozivý.



Obr. 4.1 návrhy drakovej hlavy 1

Drak je väčšinu času vo filme nahneváný a zúrivý, preto som chcela, aby mal v sebe aj trošku toho „drsnejšieho“ výrazu. Nakoniec sa mi to viac-menej podarilo dosiahnuť ostrými zubami a pridaním hustého čierneho obočia, ktoré napomáha zmenám výrazov a mimike v drakovej tvári. Počas výroby animatiku a kreslenia storyboardu sa napriek všetkému drakova hlava menila a formovala a v jednej chvíli som sa znovu dostala k onej konskej podobe. Pri animácii samotnej som sa však tohto neduhu čiastočne zbavila. Drakova papuľa zostala dlhá a pretiahnutá, no konský vzhľad som odstránila veľkou špicatou bradou a výrazným spodným predkusom.



Obr. 4.2 návrhy drakovej hlavy 2

Ďalšou otázkou bolo, či budú všetky hlavy vyzerat rovnako, alebo ich nejako odlišim. Rozhodla som sa pre druhý variant. Pre príbeh to nie je podstatné, no myslím si, že to robí draka trochu zaujímavejším. Pôvodne som chcela, aby mala každá hlava vlastný charakter, no tento variant by zbytočne skomplikoval animáciu a pre príbeh bolo dôležité, aby bol drak stále nahneváný, čo som nechcela potlačiť. Tiež mi prišlo ako veľmi neprehľadné, keby sa mala každá z piatich hláv správať úplne inak. Vystačila som si teda s odlišným vzhľadom, ktorý sám o sebe môže čosi napovedať.



Obr. 4.3 návrhy drakovej hlavy 3

Telo draka som zvolila veľké a guľaté, s drobnými krídelkami. Tie sú samozrejme úplne zbytočné, keďže drak v rozprávke vôbec nelieta a na tak drobných krídlach by pravdepodobne ani nemohol. Drakove nohy sú krátke a zavalité. Inšpiráciou pre jeho zakrpatené ručičky mi bol tyranosaurus. S tým som neskôr zápasila pri animácii, keď drak svoje ruky musel naozaj používať. Tieto nesúrodé telesné proporcie mali drakovi dodať trochu komický výraz.

Farebnosť draka sa neustále menila. Môj prvotný plán bol urobiť draka červeného. Červený drak je taká klasika a pôsobí trochu viac ako záporák, než napríklad zelený drak. V pôvodnej rozprávke je však drak opísaný „čierny ako mrak“ a tak som začala uvažovať nad tmavšou farbou. Nechcela som však draka úplne čierneho. Mala som pocit, že by mohlo v takej tmavej farbe veľa vecí zaniknúť. Začala som teda experimentovať s tmavšími a šedivejšími odtieňmi iných farieb. Postupne som sa dopracovala k tmavej, nie veľmi sýtej fialovej. V takejto podobe zostal drak dosť dlho. Neskôr som začala uvažovať, že by drak vplyvom zmeny svojej nálady mohol meniť farbu a v štádiu zúrivosti by naozaj mohol byť červeným.

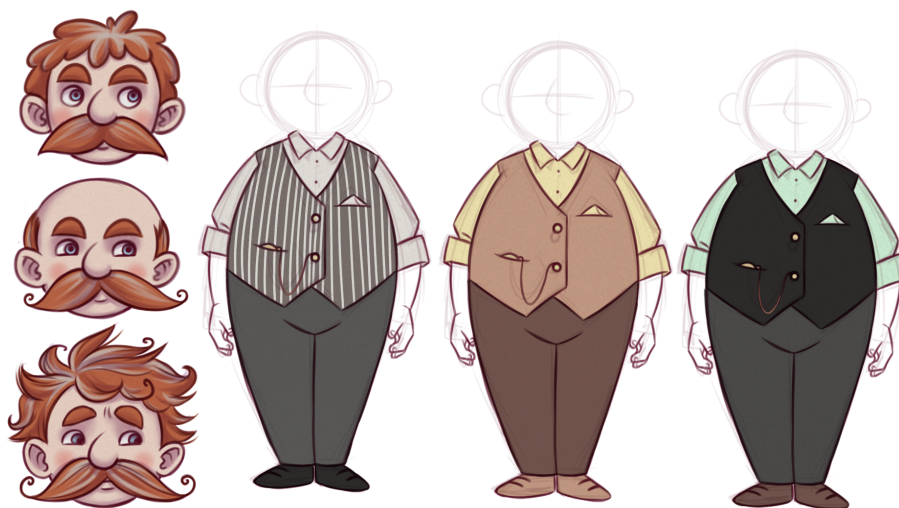


Obr. 4.4 skúška farebnosti draka

### 4.3 Starosta

Podobu starostu mestečka, ktoré drak „terorizuje“, som mala viac menej od začiatku premyslenú. Chcela som, aby bol uhladený a elegantný. Už od začiatku mal veľké natočené fúzy a ryšavé vlasy. Tiež som ho videla ako človeka oblejších tvarov, oblečeného vo vestičke. Takže som len začala hľadať vhodnú kombináciu očí, fúzov, farby a strihu

vlasov. V rámci deja však starostovi pribúdajú starosti a tak sa jeho vzhľad trochu mení. Fúzy sa mu zježia a vlasy rozstrapatia.



Obr. 4.5 návrhy starostu 1



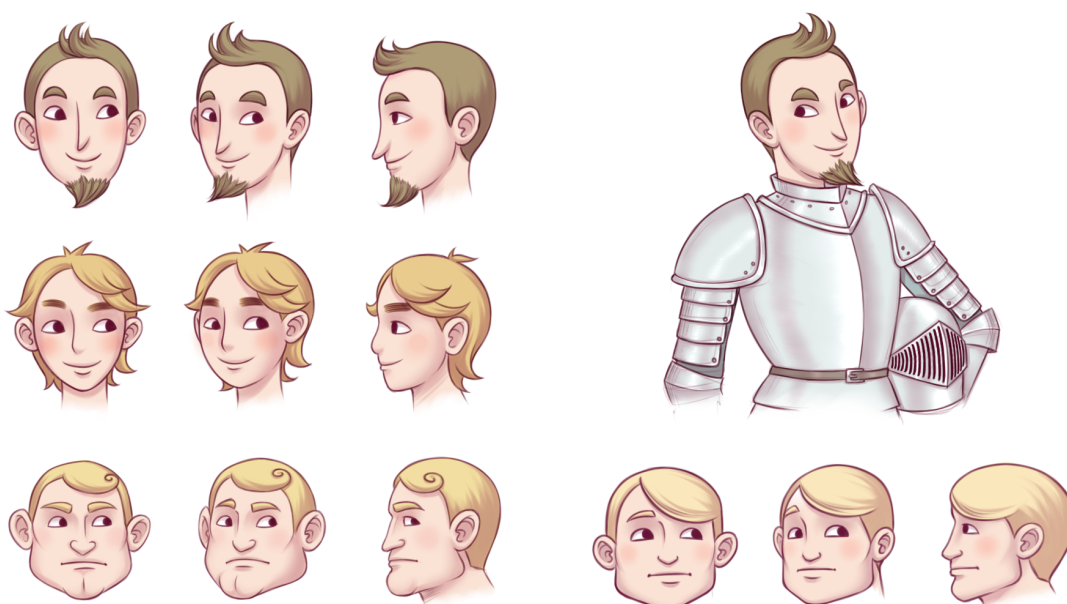
Obr. 4.6 návrhy starostu 2

#### 4.4 Rytier

Zatiaľ čo starostova podoba mi bola od začiatku jasná, s rytierom to také jednoduché nebolo. V prvotnom nákrese to dokonca ani nebol rytier. V rozprávke Jozefa Pavloviča je táto postava nazývaná ako strážca verejného poriadku. Toto vo mne automaticky vyvolalo obrázok policajta. Predstava policajta zápasiaceho s drakom sa mi najprv páčila, no potom som ju zavrhla. Keď som začala riešiť, ako bude putovať za drakom, dostal strážca bicykel. A tak som sa rozhodovala medzi chlapíkom v cyklistickom oblečení s mečom za pásom, alebo rytierom v plnej zbroji.

Zvítavila nakoniec klasickejšia rozprávková verzia a zo strážcu verejného poriadku sa

stal rytier. Veľmi dlho však nemal tvár. Akosi som si nedokázala predstaviť, aká tvár sa pod jeho helmou skrýva. Najprv ma inšpirovali americké super-hrdinské komiksy a rytier mal na nejakú dobu výraznú bradu, širokú sánku a blond vlasy. Táto podoba sa mi však veľmi nepáčila. Prišiel mi veľmi nepriateľský a arogantný, tak som sa snažila jeho črty zjemniť. Ani to však nebolo ono. Skúsila som na to ísť teda inak a dala som mu podobu, ktorá sa viac ponášala na typického rozprávkového hrdinu. Mladý, usmievavý, blond. Stále som však nebola spokojná s jeho vzhľadom. Tentokrát bol až príliš mladý. Jeho definitívna podoba vznikla úplne náhodou, keď som si kdesi načmárala bez rozmyslu skicu tváre. Mladý, nie však priveľmi, trochu tmavšie vlasy, briadka a priateľský výraz. Bol to on - môjho srdca šampión!



Obr. 4.7 návrhy rytiera

Keďže prostredie filmu je kombináciou rozprávkového a moderného, rozhodla som sa oživiť aj rytierovu zbroj a tak som mu obula červené tenisky. Nechýba mu ani klasický červený plášť. S rytierovým brnením som, priznám sa, dosť zápasila. Dva dni som si prezerala obrázky stredovekých brnení, rôznych brnení s fantasy filmov a počítačových hier, ktoré boli historickou zbrojou inšpirované. Nakoniec som sa pokúsila urobiť veľmi zjednodušenú verziu. Prilbe som napríklad dala len jednoduchý tvar valca a zachovala klasický priezor a pridala ružové vlasy.

#### 4.5 Mesto

Inšpiráciou pre mestečko, nad ktorým drak prebýva, sa mi stala Třeboň. Po prvý raz som ju videla pri návšteve Anifilmu v roku 2016 a veľmi sa mi páčila jej architektúra.

Hlavne veľké množstvo domov s podlúbím, ktoré sa mi do filmu hodilo, aby som zaň mohla ukryť obyvateľov mesta.

#### 4.6 Farebnosť

Farebnosť sa počas výroby filmu rapídne menila. Dalo by sa povedať, že skôr ubúdala. Na začiatku, pri tvorbe výtvarných návrhov, som mala veľmi veľké oči a chcela som použiť aspoň jednoduché tieňovanie. Z tohto sna som sa zobudila veľmi rýchlo, keď som zistila, koľko mi bude trvať animácia a tak som zvolila len čisté farebné plochy. Toho plánu som sa držala dlho, no nakoniec som kvôli nedostatku času musela aj od toho ustúpiť. Prišlo mi však ľúto ponechať film len čisto čiernobiely a tak som zvolila kompromis. Spomenula som si na jeden starý semestrálny film z druhého ročníka, kde som farbu využívala len trochu. Takmer v každom zábere bola aspoň jedna vec vyfarbená. Či už podľa dôležitosti, alebo len z čisto estetického hľadiska. Rozhodla som sa teda využiť práve túto techniku. Dlhú som váhala, či si určiť aj nejakú farebnú paletu, čo som nakoniec naozaj urobila. Najprv som chcela film urobiť v odtieňoch fialovej farby, keďže drak mal byť pôvodne fialový. No nakoniec som zvolila inú farebnú škálu. Keďže v tomto filme je dôležitá drakova krv, zvolila som odtiene červenej a ružovej. Neskôr som pridala aj oranžovú.



Obr. 4.8 pôvodný návrh farebnosti



Obr. 4.9 nová farebnosť

## 5 STORYBOARD

Na výrobu storyboardu som sa veľmi tešila. To u mňa nie je vôbec obvyklý jav, pretože s výrobou technického scenára som mala vždy tak trochu problém. Pri tvorbe tohto filmu som však zistila prečo. Moje predchádzajúce problémy boli pravdepodobne spôsobené tým, že mi chýbal poriadny scenár. Buď neexistoval žiadny, alebo išlo len o veľmi zbežný bodový scenár. Tentokrát som bola pripravená a tak mi vymýšľanie jednotlivých záberov nerobilo až taký problém a kreslenie storyboardu mi šlo celkom od ruky.

Storyboard som sa snažila nakresliť čo najlepšie. Už viackrát som pracovala so silne skicovitou verziou. Išlo hlavne o pár semestrálnych filmov z prvých ročníkov. Ak som však na filme robila príliš dlho, začala som sa vo vlastných skicách strácať, keď som náhodou zabudla, čo som tou či onou skicou myslela. Keďže tento film bol veľkým projektom, nemohla som si podobný risk dovoliť. Presnejšie storyboardy sa stali mojim zvykom práve v prvom ročníku magisterského štúdia (okrem jedného filmu, kde som rovno preskočila na animatik). Vznikali síce dlhšie a možno aj trochu neskôr než by sa patrilo, no uľahčovalo mi to následnú prácu na animatiku.

Začala som teda technický scenár tvoriť. Kreslila som ho fialovou farbou, pretože som sa nachádzala vo fáze, kedy mal byť drak fialový. Tak som tomu podmienila aj vzhľad storyboardu.

Keďže som musela uviesť aspoň približný odhad trvania jednotlivých záberov, začala som pracovať so stopkami. Moja technika však zrejme nebola úplne správna pretože som sa len zriedka trafila do skutočného času záberu. Zväčša som záber odhadla ako príliš dlhý, no našlo sa aj pár príkladov, kde som si myslela, že bude omnoho kratší. Prácu so stopkami musím pre budúce využitie asi ešte docvičiť.

## 6 ANIMATIK

Pri tvorbe animatiku som pravdepodobne urobila jednu zásadnú chybu. Myslím, že som mala začať prekreslením len statických obrázkov zo storyboardu, ktoré som si následne mala poskladať spolu do akejsi kostry animatiku. Ja som však na to išla úplne inak. Začala som rovno rozanimovávať postupne scénu za scénou. Takže jediná moja predstava, ako to bude nakoniec vyzeráť, pochádzala zo storyboardu. To sa ukázalo ako nie veľmi šťastné. Vnímanie času medzi jednotlivými oknami storyboardu je veľmi odlišné oproti animatiku, pretože ten, na rozdiel od storyboardu, beží v reálnom čase. Túto skutočnosť som si pravdepodobne uvedomila až neskoro. Takže zatiaľ čo v storyboardu mi všetko na seba správne nadväzovalo, pri skladaní animatiku som si mohla už len nadávať. Mala som pocit, že dej filmu neskutočne rozbitý, že jednotlivé zábery na seba správne nenadväzujú a celé to akosi nedáva zmysel. Trochu som spanikárila a vytvorila som akési „prelínačkové peklo“, kde som sa všetky podivné prechody snažila zjemniť prelínačkou. Samozrejme to nebolo práve to najlepšie riešenie a veľmi skoro som sa zase spamätala a väčšinu prelínačiek zmazala.

Keď som všetky zábery dala dokopy, zistila som niekoľko zásadných chýb, ktoré bolo potrebné napraviť. Napríklad som objavila problém v záberovaní. Nie vždy som si zvolila správnu veľkosť záberu, alebo správny uhol pohľadu. Tento problém sa objavoval najmä v záberoch, v ktorých bol drak. Zdalo sa mi, že občas trochu nešikovne narábam s veľkým dračím telom a nie vždy ho viem efektívne vtesnať do záberu. Niekde sa mi to darilo, no inde som s päťhlavým drakom stále zápasila.

Jednou z ďalších vecí, ktorú som pri skladaní animatiku zistila, bolo, že mi chýba záber. Bol to záber, kde gunár predvádza kung-fu. Keď som jednotlivé zábery kreslila a animovala, nevedela som si ešte poriadne predstaviť, ako bude tento konkrétny záber vyzeráť a tak som si ho nechala na neskôr. Preto sa stalo, že som naň úplne zabudla a musela ho z prvej verzie animatiku vynechať. Neskôr som tento záber absolútne vypustila, pretože bol nadbytočný a fungovalo to aj bez neho. Tvorba prvotnej verzie animatiku mi ukázala mnohé nedostatky, ktoré film mal a zistila som pri nej, kde sú slabé miesta.

## 7 ANIMÁCIA

Po dokončení animatiku prirodzene nasledovalo samotné animovanie. Začala som postupne rozanimovávať jednotlivé zábery v hrubých skicách a jednoduchých tvaroch. Pár záberov som si však hneď na začiatku rozanimovala už vo finálnom výtvarne a v linkách. Bol to aspoň jeden záber s drakom, jeden s rytierom a jeden so starostom. Chcela som si ujasniť ako sa mi bude každá postava animovať a ako bude vyzeráť.

### 7.1 Drak

Animácia draka nebola pre mňa vôbec jednoduchá. Zvieratá rozhodne nepatria medzi veci, ktoré najradšej kreslím a o animovaní to platí dvojnásobne. Preto bol drak, hoci je to zviera fantastické, pre mňa asi najťažším orieškom. V prvom rade som sa musela popasovať s jeho hlavami. Ako som už spomínala, mal mať drak pôvodne hláv až sedem. Chcela som toto číslo zachovať a tak som začala robiť animačnú skúšku. Nech som sa však snažila akokoľvek, nedarilo sa mi. Hlavy som preto musela okresať na číslo päť. Trochu mi vadilo, že to nie je klasický rozprávkový násobok trojky, no vtedy som mala ešte pocit, že tri hlavy by boli príliš málo. Dnes by som určite zvolila magickú trojku. Rozhodne by to proces animácie urýchlilo a možno to trochu aj sprehľadnilo niektoré zábery, pretože aj s piatimi hlavami som neustále zápasila. V záberoch, kde musel drak vchádzať, alebo vychádzať z dverí, som musela hlavy rôzne skladať a otáčať a s troma by to bolo omnoho jednoduchšie. Túto skutočnosť som si však uvedomila až príliš neskoro a tak som sa musela popasovať so všetkými piatimi.

Na začiatku plánovania som mala rozhodne veľké oči, keďže som pôvodne chcela, aby sa každá drakova hlava hýbala samostatne a aby nebol ich pohyb zosynchronizovaný. Po jednom zábere, kde drak vylieza z dverí, ktoré sú primálne a preto musí každá hlava vyliezť zvlášť, som si však uvedomila, že by som to určite nezvládla. Len samotná animácia v hrubých skicách mi trvala prídlho. Olinkovať tento celkom krátky záber mi trvalo jeden celý deň. Som totiž pomalý „kreslič“. Viem sa pipláť s jedným záberom aj niekoľko dní a keby som mala animovať v celom filme každú hlavu zvlášť, asi by som na to potrebovala ďalšie dva roky. Preto sa drakove hlavy hýbu poväčšinou rovnakým smerom, či rýchlosťou a zriedkakedy sa od seba nejak odlišujú okrem ich vzhladu. Drakovo guľaté telo a hrubé krátke nohy sa tiež ukázali ako trošku problematické. Navrhla som si totiž draka bez toho, aby som rozmýšľala nad tým, ako sa bude pohybovať. Zo začiatku som chcela v drakových pohyboch určitú ťažkopádnosť, či nemotornosť, no nemala som úplne presnú predstavu a nechcela som, aby pôsobil až príliš komicky. Nakoniec som to využila v drakovej chôdzi, keď sa vracia nažratý domov. Ide veľmi pomaly a ťažkopádne len prešľapuje z nohy na nohu.

## 7.2 Linky

Jedným z najväčších problémov sa ukázali byť nakoniec linky. Nech sa snažím akokoľvek urobiť linky na svojich obrázkoch trochu voľné a surové, nedarí sa mi to. Vždy začnem dobre, no nakoniec sa pristihnem ako sa snažím obrázok čo najviac vyčistiť a vypiplať do najmenších detailov. Tento môj perfekcionizmus ma často dostával do časovej tiesne, pretože to samozrejme trvá veľmi dlho ak sa snažíte precízne obtiahnuť každý frame. Najväčšmi sa to ukazovalo pri záberoch s rytierom a jeho brnením. V začiatkovej fáze som si brnenie navrhla síce jednoduchšie, no doplnila som ho akousi šrafúrou, ktorú som sa potom snažila zachovať. Bol to náročný a zdĺhavý proces, no ja som si tvrdohlavo stála za tým, s čím som začala. A ľudia okolo mňa chodili a vraveli: „Tie tvoje linky...“

## 7.3 Farby

Vyfarbovať som začala priebežne od marca. Už vtedy som tušila, že celofarebný film asi nebude v mojich možnostiach a tak som sa zamerala na červenobielu verziu. Nakoniec som napriek všetkému musela aj tak draka v každom zábere minimálne podfarbiť bielou farbou, aby sa nebil s pozadím. Nedošlo mi totiž na začiatku, že mám veľa scén, kde je drak aj pozadie robené zvlášť. Následne som začala vyfarbovať určité veci v odtieňoch červenej a ružovej, s troškou oranžovej. V tejto fáze mi pomáhala Katka Čupová, za čo jej nesmierne ďakujem.

## 8 POSTPRODUKCIA

### Strih

Za celé svoje štúdium som si zvykla svoje filmy strihať sama. Výnimkou nebol ani tento. Najprv som premýšľala, že by som si našla niekoho na pomoc, no potom som to z viacerých dôvodov zavrhla. Strih teda zostal na mne. Bola to dosť výzva, pretože je to akýmsi mojim zlozvykom, že používam príliš dlhé zábery. Film je potom dlhý a rozťahaný. A keďže bolo záberov, kde drak chodí alebo uteká, v mojom filme toľko, že by sme ho rovno mohli premenovať na Pána prsteňov, film sa neskutočne natiahol. Preto som aj bola upozornená na zbytočne zdĺhavé sekvencie a musela som veľa záberov častokrát skrátiť aj o polovicu.

### Hudba

Tak ako pri strihu, aj hudbu som si vždy zvykla robiť sama. Nebolo to vždy ideálne, pretože som sa vždy spoliehala na rôzne internetové zdroje, ktoré ponúkajú hudbu alebo ruchy zadarmo. Tentokrát som to však chcela urobiť poriadne a tak som sa začala obzerať po zvukárovi a skladateľovi.

Bola to moja mamina, ktorá objavila zvukové štúdio OMKA, ktoré je v dedine neďaleko môjho mesta. Keďže som už mala aspoň čiastočný animatik, skúsila som ich kontaktovať a získať nejaké bližšie informácie. Už o dva dni sme si dohodli osobné stretnutie, kde mi predstavili ich tvorbu a ja zasa im svoj film. Keď sa mi podarilo dokončiť čistejšiu verziu animatiku, s kompletnou animáciou a finálnym časom, poslala som im animatik a oni začali pracovať na hudbe a ruchoch k môjmu filmu.

Po nejakom čase sa mi znovu ozvali a ukázali mi takmer hotovú verziu hudby. Keďže som nechala výber hudby úplne na nich je samozrejmé, že naše predstavy o filme boli trochu iné. Mojou predstavou bolo niečo veselé a podporujúce humornú stránku filmu. Dostala som ale hudbu silne epickú a film dostal úplne iný feeling. Bola som prekvapená, no musím povedať, že výsledok sa mi veľmi páčil. Po dlhom čase film získal novú tvár a to ma potešilo.

## ZÁVER

Práca na tomto filme bola jednoznačne výzvou. Bol to môj prvý pokus o adaptovanie už existujúceho príbehu a zároveň zatiaľ najväčší projekt, aký som si vyskúšala. Musím povedať, že práca na ňom bola pre mňa veľmi náročná. Veľakrát som mala pocit, že som si na seba naložila viac než unesiem a párkrát som oľutovala niektoré rozhodnutia, ktoré som robila na začiatku produkcie. Musím však povedať, že som sa aj veľa naučila. Nielen o práci práci na filme či v TV Painte, ktorý som zase pochopila o čosi lepšie, ale aj o sebe.

## ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY

- [1] PAVLOVIČ, Jozef. *Štvornohé rozprávky*. Ilustroval Zuzana NEMČÍKOVÁ. Praha: Ottovo nakladatelství, s.r.o., 2015. ISBN 978-80-7451-401-2.
- [2] KOUTSKÝ, Karel. *Draci středověkého světa*. Praha: Mladá fronta, 2005. Kolumbus. ISBN 80-204-1226-3.
- [3] SHUKER, Karl. *Draci: historie rodu*. Praha: Mladá fronta, 2007. ISBN 978-80-204-1653-7.
- [4] ZAMAROVSKÝ, Vojtech. *Bohovia a hrdinovia antických bájí*. Slovak ed. Bratislava: Perfekt, 1998. ISBN 8080460981
- [5] WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Expanded ed. London: Faber and Faber, 2009. ISBN 0571238335.
- [6] PEFFER, Jessica. *Draci: jak nakreslit fantasy draky a fantasy příšery*. Vyd. 1. Brno: Zoner Press, 2009. Encyklopedie Zoner Press. ISBN 978-80-7413-023-6.
- [7] HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. New York: Routledge, 2006. ISBN 0415967945.
- [8] CRISTIANO, Giuseppe. *The storyboard design course: the ultimate guide for artists, directors, producers and scriptwriters*. 1st ed. London: Thames & Hudson, 2008. ISBN 9780500286906.
- [9] REICHARD, Pavel. Drak je nejstarším průvodcem člověka. *Pevnost*. roč. 2003, č. 10, s. 82 -83. ISSN: 1213-8215.
- [10] VRBENSKÁ, Františka. Draci ohně, draci vody, draci nebes. *Pevnost*. roč. 2003, č. 10, s. 72 -73. ISSN: 1213-8215.
- [11] REICHARD, Pavel. Drak – věčný (i vděčný smybol). *Pevnost*. roč. 2003, č. 10, s. 63. ISSN: 1213-8215.
- [12] HAUSMANOVÁ, Markéta. *Symbolika draka*. Liberec, 2015. Bakalárska práca. Technická Univerzita v Liberci
- [13] BUBENÍČEK, Petr. Filmová adaptace: hledání interdisciplinárního dialogu. *Illuminace* [online] Ročník 22, 2010, č. 1 (77) [cit. 29.10.2016]. Dostupné z: [http://www.iluminace.cz/Joomla/images/stories/clanky/bubenicek\\_1\\_2010.pdf](http://www.iluminace.cz/Joomla/images/stories/clanky/bubenicek_1_2010.pdf)

- [14] BUŽEKOVÁ, Tatiana. Draky v slovenských rozprávkach. In: *Akademický Repozitár* [online]. 28.5. 2015 [cit. 29.10.2016]. Dostupné z: <http://www.akademickyrepozitar.sk/Tatiana-Buzekova/Draky-v-slovenskych-rozpravkach>

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obr. 4.1	návrhy drakovej hlavy 1 . . . . .	29
Obr. 4.2	návrhy drakovej hlavy 2 . . . . .	30
Obr. 4.3	návrhy drakovej hlavy 3 . . . . .	31
Obr. 4.4	skúška farebnosti draka . . . . .	32
Obr. 4.5	návrhy starostu 1 . . . . .	33
Obr. 4.6	návrhy starostu 2 . . . . .	33
Obr. 4.7	návrhy rytiera . . . . .	34
Obr. 4.8	pôvodný návrh farebnosti . . . . .	35
Obr. 4.9	nová farebnosť . . . . .	36

## ZOZNAM PRÍLOH

P I. Storyboard

# PRÍLOHA P I. STORYBOARD

## O DRAKOVI - DOBROVOL'NOM DARCOVI KRVI

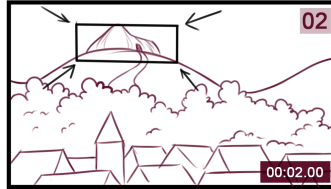
Zuzana Jakubiková

01/15



visual: rôzne prelety/pohľady krajiny + titulky

audio: hudba



visual: vidíme kopec, na ktorom je drakova jaskyňa postupné priblíženie kamery na jaskyňu

audio: hudba



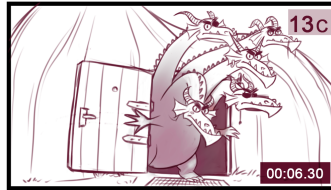
visual: (prelínačka) drakova jaskyňa, vidíme dvere

audio: hudba



visual: dvere sa rozletia, vidno iba ruku trčiacu z tmy

audio: hudba, ruchy - tresnutie dveri



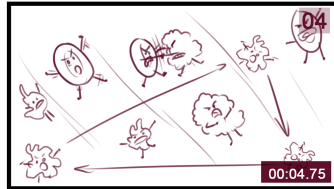
visual: drak vylezie z dveri

audio: hudba, ruchy - slabé vrčanie draka



visual: drak je mierne nahnevany.; nájazd kamery na draka, až do jeho vnútra

audio: hudba, ruchy - slabé vrčanie draka



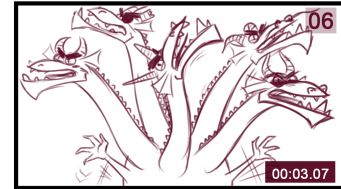
visual: vidíme krvinky v drakovej krvi, ktoré sú besné, zúrivé, kričia, metajú ručičkami, bjú sa

audio: hudba, ruchy - slabý pískavý krik krviniek vnútro žil (srdce, tekutina)



visual: drak je odrazu zúrivý, reve, z nosa mu ide para

audio: hudba, ruchy - dračí rev, zvuk pary(čajník?)



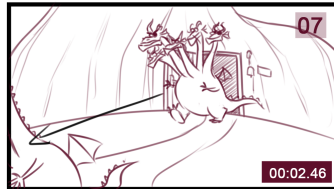
visual: drak zúri, reve, dupe

audio: hudba, ruchy - dračí rev, dupanie

## O DRAKOVI - DOBROVOL'NOM DARCOVI KRVI

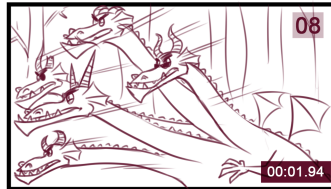
Zuzana Jakubiková

02/15



visual: drak sa rozbehne preč

audio: hudba, ruchy - ťažký dupot, rev draka



visual: drak beží lesom, za ním beží pozadie lesa, zem sa otriasa

audio: hudba, ruchy - ťažký dupot, rev draka



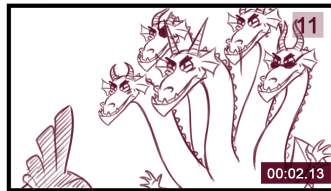
visual: kohút posiluje s činkami

audio: hudba



visual: začne sa triasť zem (celý obraz), zvuk krokov draka; na kohúta padne tieň a on sa otočí

audio: hudba, ruchy - dupot, rev



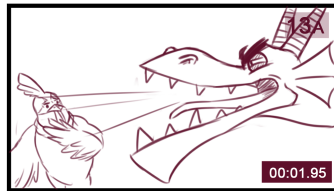
visual: drak zastaví pred kohútom a skláňa sa

audio: hudba



visual: dramatický pohľad; predel obrazovky

audio: hudba



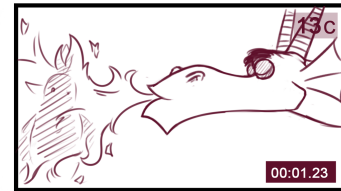
visual: drak zareve na kohúta

audio: hudba, ruchy - rev



visual: kohút výhražne boxuje drakovi do čumáku, drak si z toho nič nerobí, je skôr pobavený

audio: hudba, ruchy - zvuky boxovania



visual: drak vyfúkne oheň na kohúta

audio: hudba, ruchy - zvuk chrliaceho ohňa

O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI  
Zuzana Jakubíková

03/15



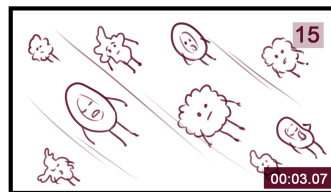
visual: kohút sa premení na pečené kura

audio: hudba, zvukový efekt premeny



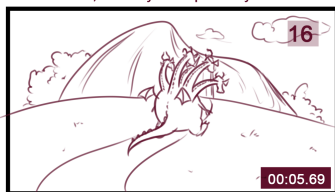
visual: drak si uviaže podbradník, zalizne sa a vytiahne príbor

audio: hudba, ruchy - mľaskanie



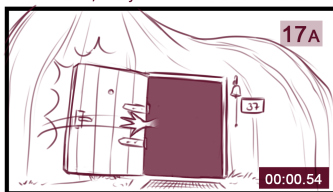
visual: krvinky sa ukludnia, len tak si plávajú a zaspávajú

audio: hudba, ruchy - vnútro žil (srdce, tekutina)



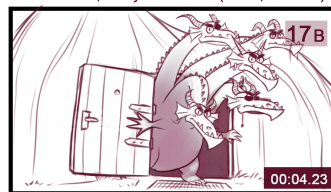
visual: drak sa pomaly vracia domov, zavrie za sebou dvere; (zatmievačka)

audio: hudba, ruchy - kroky, zatvorenie dveri



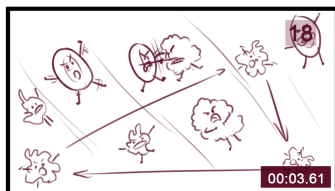
visual: (roztmievačka); opakuje sa - drak rozrazí dvere,...

audio: hudba, ruchy - tresnutie dveri



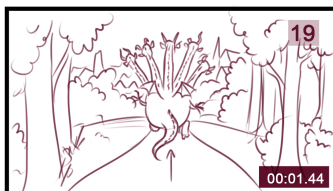
visual: drak vylezie z jaskyne

audio: hudba, ruchy - slabé vrčanie



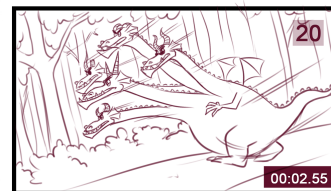
visual: krvinky znovu besnia

audio: hudba, ruchy - krik krviniek, zvuk srdca, zvuk tekutého prostredia



visual: drak beží smerom do mesta

audio: hudba, ruchy - rev, dupot

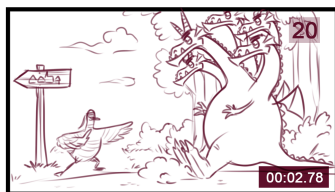


visual: drak beží lesom

audio: hudba, ruchy - rev, dupot

O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI  
Zuzana Jakubíková

04/15



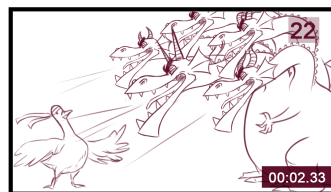
visual: drak prudko zabrzdí, keď narazí na gunára

audio: hudba, ruchy - zabrzdzenie



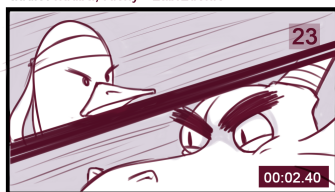
visual: gunár cvičí tai chi

audio: hudba



visual: drak zareve na gunára

audio: hudba, ruchy - rev



visual: dramatický pohľad (predel obrazu)

audio: hudba, ruchy - zabrzdzenie



visual: gunár predváža kung fu

audio: hudba, ruchy



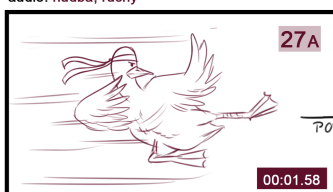
visual: drak sa tomu len pobavene zasmieje

audio: hudba, ruchy - smiech



visual: dramatický kung fu výkop

audio: hudba, ruchy - výkop, hlas?



visual: gunár vo výkope letí na draka,...

audio: hudba, ruchy?



visual: ...no vletí mu rovno do otvorenej papule

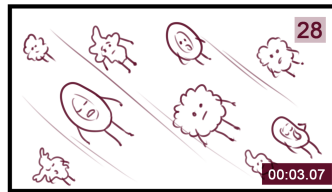
audio: hudba, ruchy?

**O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI**  
Zuzana Jakubíková

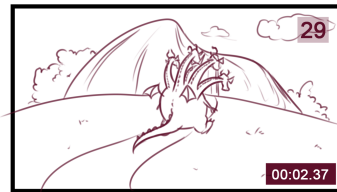
05/15



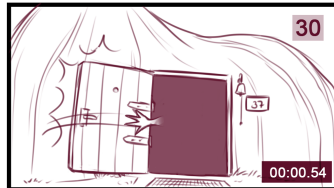
visual: drak sa len spokojne obližne  
audio: hudba, ruchy - zvuk obližnutia/mfasknutie



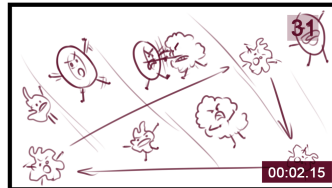
visual: krvinky sa zase raz ukľudnia, zaspávajú  
audio: hudba, ruchy - zvuk srdca, tekutina



visual: drak sa znovu vracia domov a zavrie dvere (zatmievačka)  
audio: hudba, ruchy - kroky, zvuk dverí



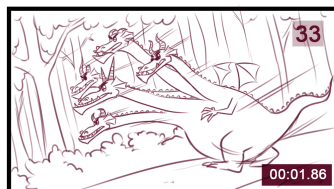
visual: (rýchly sled záberov) znovu sa rozletia dvere  
audio: hudba, ruchy - tresnutie dverí



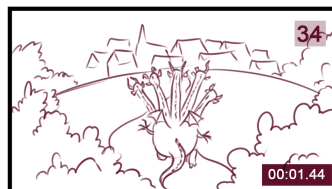
visual: (rýchly sled záberov) znovu vidíme besniace krvinky  
audio: hudba, ruchy - krvinky, srdce, tekutina



visual: (rýchly sled záberov) znovu vidíme zúrivého draka  
audio: hudba, ruchy - rev, para



visual: (rýchly sled záberov) drak znovu beží lesom  
audio: hudba, ruchy - dupanie, rev



visual: drak beží do mesta  
audio: hudba, ruchy - dupanie, rev



visual: v meste pri fontáne káčer cvičí/machruje nunchaku  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, nunchaku

**O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI**  
Zuzana Jakubíková

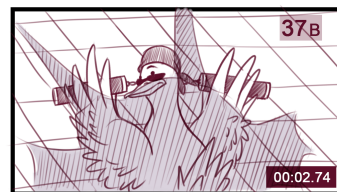
06/15



visual: káčer cvičí s nunchaku  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, nunchaku



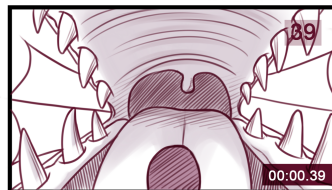
visual: zrazu sa spoza neho objaví tieň dračej hlavy  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, nunchaku, vrčanie



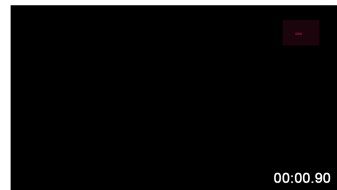
visual: káčer sa pomaly otočí  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, nunchaku, vrčanie



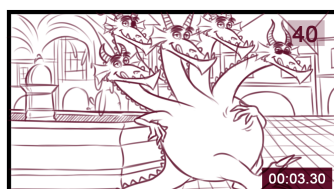
visual: nad káčerom sa týči drak  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, nunchaku, vrčanie



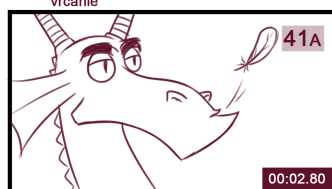
visual: veľmi rýchlo sa priblíži obrovská dračia papula a zožerie káčera  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, nunchaku, vrčanie



visual: na malý okamih zostane úplne tma  
audio: hudba (alebo úplne ticho)



visual: drak otvorený o fontánu si spokojne pomastí brucho  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto



visual: drak si odfúkne z nosa pierko  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, fúknutie



visual: zarazí sa a strčí si ruku do papule, chvíľu tam šmátra  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, šmátranie

## O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI

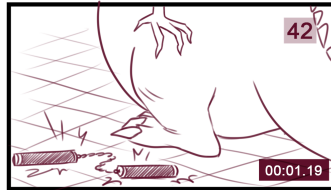
Zuzana Jakubíková

07/15

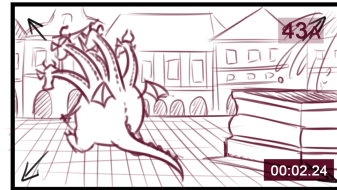


visual: drak si vyťahne nunchaku z papule

audio: hudba, ruchy - fontána, mesto

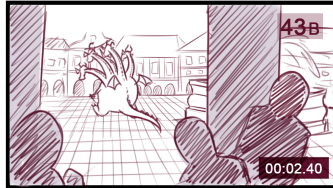


visual: zahodí nunchaku na zem  
audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, buchnutie nunchaku o zem



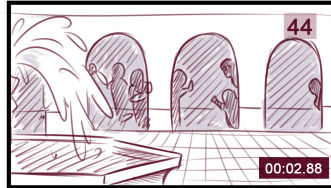
visual: drak odchádza z mesta  
(zoom out)

audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, kroky



visual: (zoom out) siluety ľudí vykúkajú spoza stĺpov

audio: hudba, ruchy - fontána, mesto



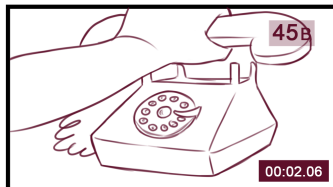
visual: ľudia za stĺpmi spoli hovoria, sú vydesení a rozhorčení

audio: hudba, ruchy - fontána, mesto, ľudia, šepot



visual: detail na zvoniaci telefón

audio: hudba, ruchy - zvonenie starého telefónu



visual: ruka zdvihne zvoniaci telefón

audio: hudba, ruchy - zvonenie starého telefónu



visual: za stolom sedí starosta a telefonuje

audio: hudba, ruchy - hlas z telefónu



visual: mimo záber zazvoní iný telefón

audio: hudba, ruchy - zvonenie nového telefónu

## O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI

Zuzana Jakubíková

08/15



visual: ruka zdvihne zvoniaci nový telefón

audio: hudba, ruchy - zvonenie nového telefónu



visual: slúchadlo morfuje do tvaru dračej hlavy, sa čuďuje

audio: hudba, ruchy - hlas v telefóne



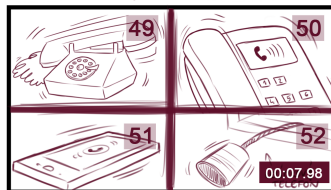
visual: starostovi zazvoní vo vrecku ďalší telefón, položí ten prvý, trochu mu odstávajú vlasy

audio: hudba, ruchy - zvonenie, hlasy v telefóne



visual: zdvihne mobil a telefonuje, niekto mi kričí do prvého telefónu

audio: hudba, ruchy - hlasy z telefónov



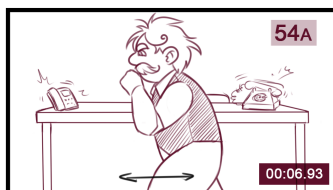
visual: zrýchľujúce sa prestríhy na rôzne druhy zvoniacich telefónov

audio: hudba, ruchy - rôzne zvonenia telefónov



visual: detail na veľmi stresovaného starostu, chytá sa za hlavu, je zúfalý a strapatý

audio: hudba, ruchy - rôzne zvonenia telefónov



visual: starosta nervózne prechádza sem a tam po kancelárii

audio: hudba, ruchy - zvoniace telefóny



visual: odrazu dostane nápad a zastaví sa

audio: hudba, ruchy - zvoniace telefóny



visual: starosta zdvihne telefón - detail na telefón a ruku

audio: hudba, ruchy - zvoniace telefóny

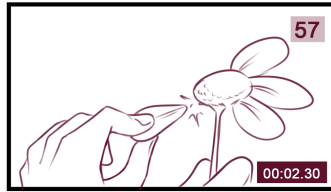
O DRAKOVI - DOBROVOL'NOM DARCOVI KRVI  
Zuzana Jakubíková

09/15



visual: starosta si drží slúchadlo pri uchu a čaká

audio: hudba, ruchy - zvonenie telefónov



visual: detail - ruka trhá lupienky kvetov

audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa



visual: rytier sedí na pňku, nudí sa a trhá si lupienky kvetu "fúbi-nefúbi"

audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa, oheň



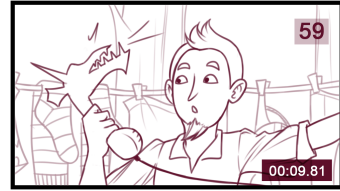
visual: zrazu na strome zazvoni telefón

audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa, oheň, telefón



visual: rytier sa postaví, oprie sa o strom a zdvihne telefón

audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa, oheň, kroky



visual: rytier počúva hlas v telefóne, slúchadlo opäť morfuje do podoby draka, rytier prikyvuje, potom položí

audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa, hlas v telefóne



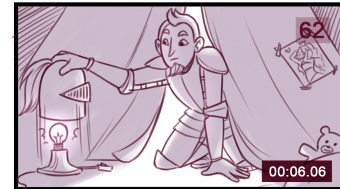
visual: rytier sa pripravuje - nafúka si bicykel,...

audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa, pumpička



visual: ...nabrúsi si meč (ako elektrické strúhadlo na ceruzky - ale na strome), ...

audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa, strúhadlo



visual: ...vezme si zo stanu prilbu, ktorá slúži ako tienidlo na lampičku, zhasne a odíde zo stanu

audio: hudba, ruchy - zhasnutie lampičky

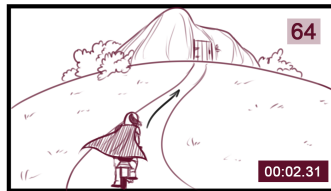
O DRAKOVI - DOBROVOL'NOM DARCOVI KRVI  
Zuzana Jakubíková

10/15



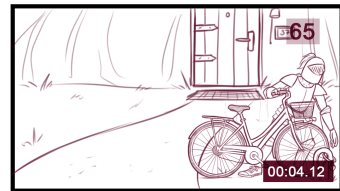
visual: rytier ide na bicykli za drakom

audio: hudba, vŕzganie bicykla?



visual: rytier ide na bicykli hore kopcom k drakovej jaskyni

audio: hudba, vŕzganie bicykla?



visual: rytier si zamkne bicykel o stojan pred jaskyňou

audio: hudba, zamykanie



visual: detail na zvoniaci zvonček

audio: hudba, zvonenie zvončeka



visual: dvere sa rozletia, vyrazí z nich zúrivy drak

audio: hudba, ruchy - buchnutie dverí, vrčanie



visual: dramatický pohľad - predel obrazovky

audio: hudba



visual: rytier vŕsa meč

audio: hudba, ruchy- zvuk meča



visual: záber na dračie hlavy

audio: hudba, ruchy- vrčanie

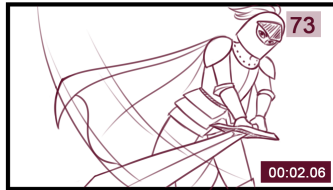


visual: drak a rytier sa pustia do seba

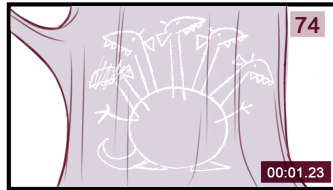
audio: hudba, ruchy- vrčanie

O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI  
Zuzana Jakubíková

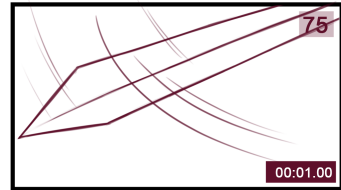
11/15



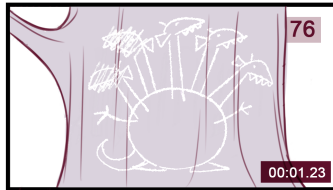
73  
00:02.06  
visual: rytier sa zaženie mečom  
audio: hudba, ruchy - švih meča



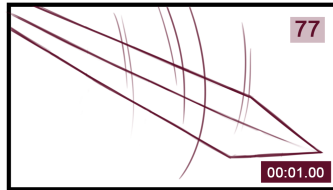
74  
00:01.23  
visual: na strome je kresba draka, ktorá znázorňuje osekávanie drakových hláv - zmaže sa prvá  
audio: hudba, ruchy - zvuk škrtajúcej kriedy



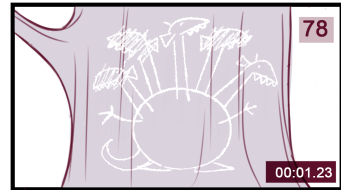
75  
00:01.00  
visual: mávnutie meča 2  
audio: hudba, ruchy - švih meča



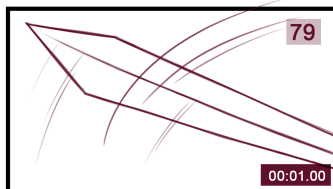
76  
00:01.23  
visual: zmaže sa druhá hlava  
audio: hudba, ruchy - zvuk škrtajúcej kriedy



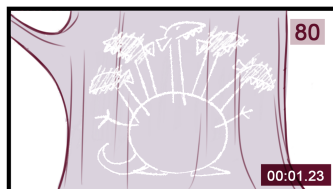
77  
00:01.00  
visual: mávnutie meča 3  
audio: hudba, ruchy - švih meča



78  
00:01.23  
visual: zmaže sa tretia hlava  
audio: hudba, ruchy - zvuk škrtajúcej kriedy



79  
00:01.00  
visual: mávnutie meča 4  
audio: hudba, ruchy - švih meča



80  
00:01.23  
visual: zmaže sa štvrtá hlava  
audio: hudba, ruchy - zvuk škrtajúcej kriedy



81A  
00:01.88  
visual: vidíme odseknuté hlavy drakovi pri nohách (záber sa posúva smerom hore)  
audio: hudba

O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI  
Zuzana Jakubíková

12/15



81B  
00:01.81  
visual: (záber sa posúva hore), vidíme drakov prevapený výraz, má už len jednu hlavu  
audio: hudba



82  
00:01.43  
visual: rytier sa opäť zaženie  
audio: hudba



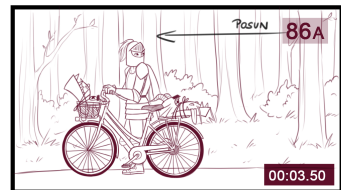
83  
00:01.56  
visual: drak ho s vydeseným výrazom zastaví  
audio: hudba



84  
00:03.14  
visual: drak padne na kolená, prosí a prisahá, že už bude dobrý  
audio: hudba, ruchy - cinknutie keď sa zjaví svätožiara



85  
00:03.25  
visual: rytier súhlasí - prikývne a schová meč  
audio: hudba



86A  
00:03.50  
visual: rytier ide lesom, na bicykli má uviazané dve drakove hlavy (záber sa posúva) ...  
audio: hudba



86B  
00:02.73  
visual: ... (záber sa posúva) drak ide za ním, zvyšné dve hlavy si nesie pod pazuchami  
audio: hudba, ruchy - bicykel, kroky



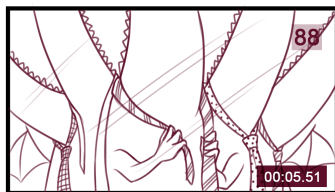
87A  
00:07.06  
visual: spoločne dorazia k lekární a vojdú do vnútra  
audio: hudba, ruchy - kroky, bicykel, dvere na lekární



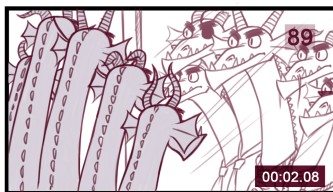
87B  
00:10.64  
visual: po chvíli obaja vyjdú z lekární; drak má znovu všetky hlavy, rozlúčia sa a odídu opačnými smermi  
audio: hudba, ruchy - dvere na lekární, kroky, bicykel

**O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI**  
Zuzana Jakubíková

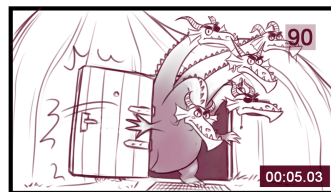
13/15



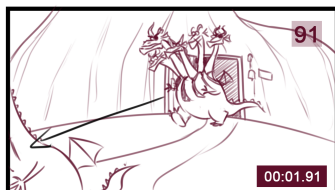
visual: (odraz v zrkadle) drak si zaväzuje na každý krk inú kravatu  
audio: hudba



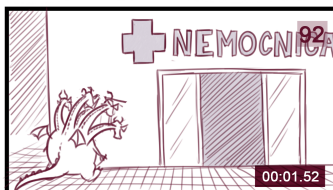
visual: pritiahne si kravatu, opäť je zúrivy  
audio: hudba



visual: znovu sa rozletia dvere a vybehne z nich zúrivy drak  
audio: hudba, ruchy - tresnutie dverí, vrčanie/rev



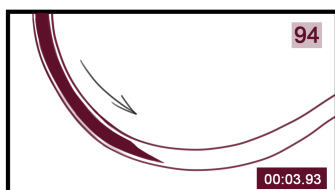
visual: drak znovu beží zúrivy do mesta  
audio: hudba, ruchy - dupot, rev/vrčanie



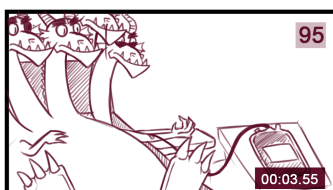
visual: drak vbehne do nemocnice  
audio: hudba, ruchy - dupot, rev/vrčanie, mesto



visual: detail drakovej ruky, do ktorej je zavedená infúzia  
audio: hudba, ruchy - nemocničné prístroje (pípanie?)



visual: detail hadičky, cez ktorú pomaly tečie krv  
audio: hudba, ruchy - nemocničné prístroje



visual: drak leží na nemocničnom lehátku a krv mu zatiaľ odteká do vrecúška  
audio: hudba, ruchy - nemocničné prístroje



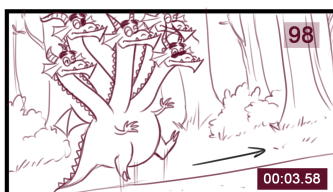
visual: detail na drakovu tvár, ktorej výraz sa postupne mení na kľudný a blažený; tvár bledne  
audio: hudba, ruchy - nemocničné prístroje

**O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI**  
Zuzana Jakubíková

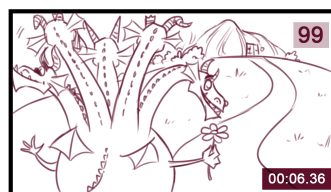
14/15



visual: drak s úsmevom vychádza z nemocnice  
audio: hudba, ruchy - atmosféra mesta



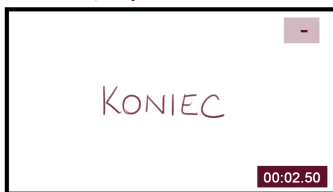
visual: drak ide domov cez les, usmieva sa, poskakuje  
audio: hudba, ruchy - atmosféra lesa



visual: drak ide hore kopcom k jaskyni, pokyvuje hlavou, ovoniava kvety, ...  
audio: hudba



visual: vonia kvety, blažene sa usmieva, na prst si mu sadne vták ako disney princeznej  
audio: hudba



visual: (titulky) KONIEC  
audio: hudba



visual: (titulky) drak leží na lehátku pred jaskyňou a opaľuje sa  
audio: hudba



visual: (titulky) detail na sáčok s dračou krvou  
audio: hudba



visual: (titulky) pacienti sú zázračne znovu silní a zdraví  
audio: hudba



visual: (titulky) drak štrikuje  
audio: hudba

O DRAKOVI - DOBROVOĽNOM DARCOVI KRVI  
Zuzana Jakubíková

15/15



visual: (titulky) pacient si dáva dole obväz

audio: hudba



visual: (titulky) drak pečie muffiny

audio: hudba



visual: (titulky) pacient láme barlu  
audio: hudba



visual: (titulky) drak maľuje  
audio: hudba