

Zobrazení draků v animovaných filmech

Lubica Makóová

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Ľubica Makóová
Osobní číslo:	K21210
Studijní program:	B0211P310004 Teorie a praxe animované tvorby
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. textová část: Zobrazení draků v animovaných filmech 2. praktická část: Problém s pokladem – kreslený animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se váže k praktické tvůrčí části bakalářské práce. V podobě autorské explikace ozřejmuje základní kroky při vývoji a realizaci praktické tvůrčí práce. Soustředí se tak nejen na sběr a vyhodnocování materiálů/informací, ale také na jejich následné využití při vývoji a realizaci tvůrčího počínu. Minimální rozsah je stanoven na 15 normostran, včetně úvodu a závěru. Nezapočítávají se přílohy, ani obrazová dokumentace.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

Student odevzdává práci ve dvou exemplářích v listinné formě a současně i v elektronické formě pro potřeby Knihovny UTB. Po skončení obhajoby zůstává jeden exemplář listinné formy práce (výtisk k uložení) na FMK a bude uložen v externím uložišti a druhý exemplář listinné formy se vrací studentovi (výtisk k navrácení). Teoretickou práci ve formátu PDF nahrává student také na NAS FMK.

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (uvěřitelný pohyb adekvátní k výtvarné stylizaci, technologii a kontextu, přenos informací a emocí z obrazu na diváka). V bakalářském projektu student představuje své nabyté znalosti a dovednosti. Možné je zhotovit bakalářský projekt výhradně jako autorské dílo nebo v tvůrčím týmu. Doporučuje se na projektu spolupracovat s dalšími tvůrčími odvětvími (např. střih, zvuk, scénář, hudba, kolorování, pomocné animace, produkce, grafika, character design, concept art...)

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a doporučená maximální stopáž 5 minut. Do stopáže se nezapočítávají titulky, pakliže neobsahují plnění požadavků praktické práce. Projekt musí být dokončený. Bakalářský projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sérií animačních etud/obrazů/scén.

Dokončené dílo se pro obhajobu odevzdává v předepsané technické kvalitě a s podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu) na NAS FMK. Po obhajobě se dílo exportuje do ProRes formátu, a to po obdržení přesné technické specifikace.

Parametry pro videosoubor k obhajobě:

export o min. technické kvalitě: 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 jsou: plakát k bakalářskému projektu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina. Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouvu k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická
Jazyk zpracování: Slovenština

Seznam doporučené literatury:

Hargreaves, Joyce. *Malá historie draků*. Pergamen. Praha: Dokořán, 2017. ISBN 9788073638405.
Snyder, Blake. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Spojené státy americké: Michael Wiese Productions, 2005. ISBN 1932907009 978-1-932907-00-1
Williams, Richard E. *The animator's survival kit*. Velká Británie: Faber and Faber, 2001. ISBN 9780571238347

Vedoucí bakalářské práce: MgA. Kateřina Čupová
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: 3. listopadu 2024
Termín odevzdání bakalářské práce: 23. května 2025

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 3. března 2025

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou 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 práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Vykreslenie historického pozadia, symboliky, výzoru a pôvod drakov vo svete. Analýza známych animovaných filmov zobrazujúcich drakov. Podrobný postup pri preprodukcii a produkcii krátkeho animovaného filmu Problém s Pokladom.

Klíčová slova: drak, symbolika, vlastnosti, charakter dizajn, farebnosť, animácia

ABSTRACT

Depiction of the historical background, symbolism, appearance and origin of dragons in the world. Analysis of famous animated films depicting dragons. Detailed procedure for the pre-production and production of the short animated film Treasure Trouble.

Keywords: dragon, symbolism, characteristics, character design, coloring, animation

Touto cestou sa chcem veľmi rada poďakovať vedúcej mojej bakalárskej práce, MgA. Kateřine Čupovej, za všetky jej cenne rady a postrehy, ktoré pomohli formovať túto bakalársku prácu. Som vďačná všetkým, ktorí sa na mojom filme podieľali. Bez nich by práca nemohla vzniknúť, konkrétne pri hudobnej zložke MgA. Vítkovi Pribylovi a Ani Zmoyan, strihačke Anite Ullverovej, animátorke Ingvild Jorina Haugland a nemôžem vynechať ani mojich šikovných koloristov Johanku Tesákovú a Karela Wolfa. Zároveň chcem osobitne poďakovať mojej rodine a priateľom za lásku a podporu.

OBSAH

ÚVOD.....	13
1 KRÁTKE PONORENIE DO HISTÓRIE DRAKOV	14
1.1 ČO JE TO DRAK A ČO PREDSTAVUJE?	14
1.2 FYZICKÝ VZHĽAD DRAKOV.....	17
1.3 DRAČIE VLASTNOSTI	18
2 DRACI V ANIMOVANÝCH FILMOCH.....	19
2.1 MUSHU Z FILMU <i>MULAN</i> (1998)	19
2.2 BEZZUBÝ Z FILMU <i>AKO VYCVIČIŤ DRAKA</i> (2010).....	20
2.3 ČO SOM SI Z TÝCHTO FILMOV ODNIESLA?	21
3 PREPRODUKCIA A PRODUKCIA FILMU PROBLÉM S POKLADOM.....	23
3.1 NÁMET	23
3.2 CHARAKTER DIZAJN	23
3.3 VÝTVARNO.....	26
3.4 STORYBOARD	27
3.5 ANIMATIK	28
3.6 ANIMÁCIA	29
3.7 ŠPECIÁLNE EFEKTY	31
3.8 HUDOBNÁ A ZVUKOVÁ ZLOŽKA	32
3.9 COMPOSITING.....	33
ZÁVER	34
ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	35
ZOZNAM OBRÁZKOV	38
ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK.....	39
ZOZNAM PRÍLOH.....	40

ÚVOD

Cieľom mojej bakalárskej práce je načrtnúť rozličné obrazy draka, čo predstavuje drak v mýtoch, bájach a legendách, ako sa správa ako zviera, aké ma vlastnosti a ako ho zobrazujú populárne animované filmy.

Drak je jeden z najikonickejších stvorení fantasy žánru, objavujúci sa v knižných, filmových, či seriálových adaptáciách. Aj keď draci nikdy neboli živými živočíchmi, nájdeme ich často v legendách, mýtoch a povestiach po celom svete. Drakov dokážeme nájsť vo viacerých krajinách a kultúrach zároveň, napr. v náboženstve, v alchýmii, v heraldike, v medicíne a v dejepise, píše Joyce Hargreavesová v *Malej histórii drakov*. [1, s.1] V každej kultúre sú draci popísaní jedinečným spôsobom a odlišujú sa od seba vo viacerých oblastiach, či už je to fyzickým vzhľadom, vlastnosťami alebo symbolikou.

Draci, ako rozprávkové bytosti, ma fascinovali od detstva, a nikdy som ich nevnímala iba ako negatívne tvory. Práve naopak, vždy ma zaujímali svojim správaním a výzorom. Animované filmy o drakoch sa tak stali inšpiráciou mojej tvorby. Ktoré dieťa by nechcelo mať doma malého lietajúceho plaza, na ktorom by lietal po oblohe.

V tejto práci budem hovoriť o drakoch v histórii, o ich odlišnostiach a jedinečných znakoch, vzhľade, vlastnostiach, symbolike, a ako sú draci zobrazení v moderných adaptáciách a to hlavne v animovaných filmoch. Potom sa bližšie pozrieme na to, ako som postupovala pri tvorbe svojho bakalárskeho filmu *Problém s Pokladom*. Bližšie priblížim proces preprodukcie a produkcie filmu. Popíšem svoje myšlienkové procesy, ktorými som prešla pri charakter dizajne, budovaní výtvarna, vytváraním špeciálnych efektov a všetkých ostatných súčastí filmu.

1 KRÁTKE PONORENIE DO HISTÓRIE DRAKOV

Predtým, než vám priblížim, čo ma inšpirovalo zobrazit' draka v mojom animovanom filme, pripomeňme si - čo je to drak: patrí k fantastickým bytostiam, s ktorými sa môžeme stretnúť vo folklóre a histórii rôznych národov. V českom a slovenskom folklóre vystupuje predovšetkým v rozprávkach a v menšej miere v démonických rozprávaniach, ale nad ich pôvodom sa len zriedka niekto zamyslí. To, ako si predstavujeme rozprávkového draka, pravdepodobne bude možné vyjadriť nasledujúcim spôsobom: „obluda, podobná plazovi, zvyčajne s netopierimi krídlami a ostrými pazúrami, schopná vydychovať oheň“. Ale nie je to úplne pravidlom. Ako sa bližšie dozvieme, draci len zriedka chrlili oheň, či mali jednotný fyzický vzhľad. To, či boli priateľskí alebo nepriateľskí, inteligentní alebo hlúpi, veľkí či malí, často záviselo od mytológie, legendy alebo autora a jeho príbehu. Preto, možno prekvapivo sa draci od seba odlišovali výraznejšie, než si ľudia uvedomujú.

1.1 Čo je to drak a čo predstavuje?

Drak predstavuje mnoho symbolov, ktoré sa od seba líšia podľa toho na akej svetovej strane sa nachádzame.

Robert Blust [2, s.520] píše v časopise *Anthropos*, že v oblastiach Európy a Ázie je drak plne rozvinutým, vysoko prepracovaným motívom vo folklóre, mytológii a v niektorých prípadoch v rituáli. V oblasti Severnej Ameriky je všeobecne popisovaný ako „rohatý had“, nebezpečný strážca prameňov a iných vodných ríš.

Kde ale všetky tieto mýty a legendy začali?

Ich bohatá história začína už v Mezopotámii. Podľa babylonského mýtu o stvorení, Tiamat, bohyňa, ktorá bola zosobnením slaného mora a matkou bohov, bola niekedy zobrazovaná ako had alebo drak. Symbolizovala chaos, vodu a temnotu. Tiamat bola zabitá Mardukom, hlavným bohom mesta Babylon, a z jej tela bol stvorený vesmír. Počas vojny s Anshar a Kishar, ktorí predstavovali dvojité horizonty neba a zeme, Tiamat splodila jedenásť monštier ako napr. zmiju, žraloka, leva a medzi nimi aj draka. [1, s.4; 3]

Keď sa ďalej pozrieme do západnej Európy, draci tam symbolizovali múdrosť, obdiv, odvahu a silu. Kvôli ich hrôzostrašnej podobe sa dračie dekoratívne podobizne využívali ako vojnové emblémy napríklad na štítoch a práporoch. Na svojom kráľovskom prápore mal podľa Artušovských legiend draka vyobrazení Uther Pendragon, otec legendárneho britského kráľa Artuša. [4] Dnes na vlajke Walesu nájdeme červeného draka.

Severská tradičná nórsko-germánska mytológia je jednou z najfascinujúcejších a najrozšírenejších mytológií na svete, ktorá ponúka rozmanitý svet bohov, hrdinov a starobylých legiend, v ktorých bezpochyby nemohli chýbať ani draci. Boli považovaní za nepriateľa, mali často negatívnu rolu a symbolizovali chaos a deštrukciu. Severania, podobne ako v strednej Európe, taktiež verili v určitú rovnováhu. Boli inšpirovaný dračou silou a inteligenciou. Vikingovia maľovali dračie podoby na svoje štíty a vyrezávali dračie hlavy na provy svojich lodí. [5; 6]

Mnoho pohanských národov uctievalo stromy, ktoré boli pre nich posvätné. Severské národy si predstavovali, že stredom celého sveta je strom zvaný Yggdrasill. [6] Podľa mytológie to bol obrovský strom, ktorý podopieral vesmír a jeho koruna siahala do výšin nebies. Viaže sa k nemu celá rada príbehov a legiend. Patrí tu aj príbeh o drakovi s menom Nídhögg žijúci v studni, ktorá dodáva stromu vlahu. Tento drak neustále požiera korene stromu a snaží sa ho zničiť.

Ďalšia severská povesť hovorí o hadovi (drakovi) menom Jörmungandr, tiež prezývaný Midgardský had, pretože sa obťáča okolo celej zeme (Midgardu). Jörmungandr bol dieťa podvodníka Lokiho. Keď sa bohovia dozvedeli o proroctve, ktoré hovorilo o problémoch ktoré Jörmungandr a jeho súrodenci v budúcnosti spôsobia, Odin prikázal ich odstránenie. Zhodil Jörmungandra do mora, ale to ho nezabilo, ba jeho veľkosť sa natoľko zväčšila, že obkolesil celý svet. Bol zobrazovaný ako plochý disk s chvostom v ústach. Počas Ragnaröku Jörmungandr bojoval po boku svojich súrodencov. Uvoľnil chvost z úst a vynoril sa z mora. Skolil ho až samotný Thor. Sám ale boh hromu na konci podľahol hadovmu jedu. Dnešní vedci chápu Jörmungandra ako symbol transformácie a zmeny. [7; 8]

S nástupom kresťanstva sa ale symbol draka v Európe výrazne menil a začal symbolizovať zlo, hriech a pohanstvo. Vladimír Liška [9] píše: *“Európsky temný stredovek priradil drakom negatívne vlastnosti a videl v nich diabla, satana a zlo, Turkov alebo husitov, skrátka nepriateľov cirkvi.”*

Nebolo to tak ale vždy. Stávalo sa, že kresťanstvo zobrazovalo drakov aj ako roztomilé a prítulné stvorenia, napríklad na Třeboňskom oltári [10], kde sú zobrazené Sv. Katarína, sv. M. Magdaléna a sv. Markéta. Jedna zo žien tam drží malé, okrídlené stvorenie s dlhým chvostom podobajúce sa drakovi.

Keď sa presunieme do východných krajín Ázie, postoj k drakom je tam fascinujúci hlavne preto, lebo draci stelesňovali najvyššiu nebeskú moc a vesmírne princípy.

Draci sú súčasťou čínskej kultúry už najmenej 7000 rokov a predstavujú šťastie, blahobyt, prosperitu a najvyššiu moc. Teda nie je vôbec prekvapujúce, že sa drak stal ušľachtilým a prestížnym symbolom Čínskeho Impéria. „*Dračí totem a jeho zodpovedajúca moc boli použité, ako politický nástroj na získanie moci v cisárskej Číne,*“ hovorí pre TIME Xiaohuan Zhao [11], docent čínskych literárnych a divadelných štúdií na univerzite v Sydney. Dokonca sídlo cisára sa nazývalo Dračí trón, a každý cisár bol nazývaný „pravý drak ako Syn neba“. Z draka sa stal tak vzácny symbol, že pokiaľ neboli súčasťou cisárskej rodiny, obyčajní ľudia mali zakázané nosiť oblečenie s akýmkoľvek zobrazením čínskeho draka.

Z Číny sa draci dostali do Japonska, kde sú taktiež vysoko rešpektovaní a uznávaní. Viaže sa k nim mnoho pozitívnych vlastností, ako šťastie, bohatstvo, úspech, vytrvalosť a nesmrteľnosť. V Japonsku majú draci dôležitý symbolický význam - ako strážcovia budhizmu. Každý rok sa na jar v najstaršom japonskom budhistickom chráme Sensōji koná obrad, ktorý nazývajú tanec zlatého draka. [12] Týmto rituálom oslavujú rekonštrukciu Kannonda, hlavnej sály chrámu. Podľa legendy sa bódhisattva milosrdenstva Kannon, ktorému je chrám zasvätený, zjavil v podobe zlatého draka zostupujúceho z nebeskej oblohy. [13]

Keď sa vrátíme späť do strednej Európy, u Slovanov sa draci spomínajú menej. Ale keď sa už objavia, majú podobné vlastnosti ako vodníci a sú opísaní ako mužské, vodné stvorenia. Svoju moc získavali z vodných plôch, hlavne prameňov, ktoré strážili a na súš vyliezali len keď boli hladní. Živil sa dobytkom a niekedy ľuďmi. [14, s. 199]

Aj keď drak pre Slovanov z väčšej miery reprezentoval nebezpečenstvo, dnes už to úplne neplatí. Slovinci si osvojilo draka ako svoj symbol a ich hlavné mesto Ľubľana, sa tiež prezýva ako mesto drakov. Drak pre nich stelesňuje silu, odvahu, múdrosť a ochranu mesta. Podľa legendy, grécky hrdina Jason založil Ľubľanu po tom ako skolil draka, ktorý prebýval v močiaroch v jazere na území hlavného mesta. Takto drak začal reprezentovať Ľubľanu a dnes už dračie podobizne môžu turisti vidieť roztrúsené po celom meste. [15]

Na Slovensku sa draci spomínajú skôr v mýtoch, v povestiach alebo v detských rozprávkach a niekedy sa nazývajú menom šarkan. Prekvapivé je však to, že draci sa spomínajú v historických kronikách, ako napríklad v Spišskej kronike [16], ktorú zaznamenal levočský mestský kronikár Gašpar Hain v roku 1962. V kronike sa píše o zjavení draka nad Tatrami, ktorý spôsobil zemetrasenie a po niekoľkých dňoch obývania kostola zahynul. Hain nebol ale jediný, ktorý prírodnú katastrofu zaznamenal. Na poľskej

strane Tatier, majú taktiež záznam o zemetrasení spomínajúci draka. Poľské dokumenty sú ale oveľa menej konkrétne.

Ďalšie záznamy o drakoch písal prešovský mestský lekár Johann Paterson Hain. [17] Zaoberal sa skúmaním jaskýň a kostí, ktoré sa v nich nachádzali. Vykonával prvé paleontologické výskumy na Slovensku, ktoré zaznamenával a nakreslil. Jeho poznatky z anatómie mu pomohli pri analýze jednotlivých pozostatkov, ale keď sa dostal ku kostiam, ktoré nevedel priradiť k žiadnym zvieratám, myslel si, že kosti musia patriť drakovi. V 17. storočí totiž nikto nepochyboval o dračej existencii.

Takýchto príbehov je na Slovensku mnoho a je zaujímavé, aký silný vplyv mali na ľudí tej doby. Šarkanov často vinili za extrémne výkyvy počasia, ako búrky, záplavy a zemetrasenie, a ľudia tieto povesti tradovali po celé generácie. Preto sa nezabudlo na činy šarkanov, ani hrdinov, ktorí ich skolili, a niektoré mestá a obce boli podľa nich pomenované, ako napríklad obec Šarkan pri Nových Zámkoch, Dračí hrádok alebo Dračia studňa. [16]

Ako môžeme vidieť, draci sú dôležitým prvkom histórie s veľmi rozmanitou symbolikou presahujúcou do väčšiny kútov sveta. Aj dnes vidíme dračie podobizne zachované nie len v legendách a mýtoch, ale aj v literatúre, umení a architektúre po celom svete.

1.2 Fyzický vzhľad drakov

Fyzicky sú draci veľmi rozmanité stvorenia. Človek by vedel stráviť mnoho hodín nad tým, ako ich klasifikovať, či už podľa počtu končatín, či majú krídla alebo nie, či majú vo folklóre a príbehoch pozitívny alebo negatívny charakter.

Keď sa povie drak, každý asi predstaví štvornohé stvorenie s podlhovastým šupinovitým telom, dlhým krkom, ostrými zubami a netopierimi krídlami. Tento typ draka je najviac populárny hlavne v západných moderných médiách, či už sú to knihy, filmy, seriály, videohry alebo stolné hry. V iných kultúrach má drak často ale úplne inú podobu. Slovom *drak* vieme klasifikovať veľké množstvo príšer, ktoré by sme na prvý pohľad ako drakov nezaradili. Robert Blust [2, s.521], taktiež v svojom článku píše o tom, že kľúčom pri porozumení odkiaľ draci pochádzajú je pozorne sa zamerať na fyzické vlastnosti a na to, ako sa draci chovajú.

Vo východných krajinách majú draci často veľmi dlhé hadovité telo, pokryté lesklými šupinami. Majú štyri nohy, sú bezkrídli, ale aj napriek tomu schopní letu. Ikonickými prvkami sú taktiež dlhá brada a štyri rohy vystupujúce z hlavy.

Zoberme si ale napríklad takú hydu. Hydra je mýtické monštrum s ôsmimi alebo deviatimi hlavami, z ktorých jedna je nesmrteľná. Podľa gréckych báji, keď Herakles zoťal jednu hlavu, hydre narástli dve nové. Hydra sa taktiež pokladá za vodné monštrum, čo ide do protikladu s klasickým ohňom chrliacim drakom. Oheň bol dokonca použitý na jej porazenie tak, že keď Herakles hlavu odťal, Iolaus ranu vypálil, aby hydre nemohla narásť nová hlava. [1, s.18; 18] Aj tak ju ale za draka považujeme, pretože slovom drak sa v gréčtine a staroveku označoval akýkoľvek príšerný had, vrátane Hydry. [19]

1.3 Dračie vlastnosti

Čo sa týka vlastností, sú draci veľmi rozliční, podobne ako v vzhľade.

Na východe, v krajinách ako Čína a Japonsko, majú draci dôležitý spirituálny význam. Sú uctievaní ako inteligentné a dobrosrdečné bytosti. Spájajú ich so šťastím a vodou, konkrétne dažďom.

Mnohé náboženské miesta používajú draka v podobe sôch a obrazov na ochranu božstiev. Draci tam zdobia strechy a brány chrámov a symbolizujú dračiu silu. Tak to je aj v Japonsku, kde sú draci známi aj ako strážcovia a ochrancovia budhizmu. Podobne ako v Mezopotámii, aj tu sa draci spájajú so vznikom vesmíru. Draci sa objavili po stvorení siedmych generácií kami (japonských bohov) a stali sa ich strážcami. V japonskej mytológii majú draci nadvládu nad oceánmi a ochraňujú bohov. Sú taktiež schopný metamorfózy a dokážu sa niekedy premeniť na ľudí. [12]

V západnom svete sú draci braný skôr ako strašidelné monštra s mohutným telom a ostrými pazúrami. V legendách sú zobrazovaní ako strážcovia jaskýň a svojho nahromadeného pokladu, alebo únoscovia princezien. V legendách o rytieroch draci stelesňujú protivníka, ktorého je potreba poraziť. Symbolicky stelesňujú zlo, nad ktorým hrdina statočne víťazí.

2 DRACI V ANIMOVANÝCH FILMOCH

Dnes sú v animovaných filmoch draci veľmi populárny. Keďže vieme drakov nájsť v každom kúte sveta, stali sa ikonou fantasy žánru. Majú zároveň aj veľmi flexibilný charakter. Autori sú schopní drakov zakomponovať v akomkoľvek žánri. Rozprávky ale stále dominujú, ako ideálny priestor na rozprávanie dračích príbehov.

V tejto kapitole sa budem venovať animovaným filmom s drakmi a čo ma na nich ako diváka a tvorcu zaujalo.

2.1 Mushu z filmu *Mulan* (1998)

Ako mnoho detí, aj ja som vyrastala na Disneyho animovaných filmoch. Film *Mulan* (1998) [20] sa mi zasekol v pamäti, ako jeden z mojich obľúbených. Mulan bola pre mňa nevšedná hrdinka. Nemala žiadne špeciálne, či magické schopnosti. Bola ale odhodlaná, láskavá, súcitná a pracovitá. Nebola to typická Disney princezná, ktorú na konci zachráni princ. Dokázala sa z problémov dostať sama a za svoje úspechy sa zaslúžila vlastnou prácou.

Mojou obľúbenou postavou sa stal ale Mushu. Ako to v Disneyho filmoch býva, Mulan nechýbali ani zvierací pomocníci. Mushu je malý čínsky drak, ktorý sa stal Mulaniným spoločníkom a ochrancom. Okrem ľudskej reči má aj mnoho ľudských vlastností. Je impulzívny, sebavedomý a komický. Vo filme sa najskôr snaží Mulan pomôcť so sebeckého dôvodu. Chce získať späť svoj status, ako ochranca Fa Mulan. V priebehu filmu sa ale jeho charakter posúva a na Mulan mu skutočne začne záležať.

Mushuov charakter dizajn je založený na klasickom čínskom drakovi. Má dlhé telo, štyri nohy, dva rohy na hlave, fúzy a nemá krídla. Na rozdiel od čínskych drakov, ale nie je schopný letu a jeho schopnosť chrenia ohňa je minimálna. Vyzerá, že má aj schopnosť komunikácie so zvieratami, keďže často vedie konverzáciu s Mulaniným šťastím cvrčkom a koňom.



Obrázok 1 – Mushu z filmu *Mulan* (1998)

Mushu pre mňa film neskutočne oživil svojou osobnosťou. Animácia jeho postavy bola veľmi kreatívna. Jeho telo malo gumový charakter a jeho schôdza a pohyby ma niekedy rozosmiali. Herecky svoje pocity prejavoval dramaticky, čo sa perfektne hodilo k jeho osobnosti.

Aj keď hrané adaptácie Disneyho filmov nepozerám, na *Mulan* (2020) [21] som bola zvedavá. Film ma ale v skutočnosti sklamal. Úplne vystrihli z filmu draka Mushu a výrazne zmenili charakter Mulan. Dali jej špeciálne schopnosti a urobili z nej prakticky superhrdinku. Mushu tam chýbal, nie len ako spoločník, ale aj ako komická postava. Jeho absencia zobrala filmu humor, ktorý bol potrebný na odľahčenie vážnej témy vojny. Aj keď rozumiem, že pre potrebu hranej adaptácie sa štruktúra filmu môže zmeniť, mala som pocit, že pozerám úplne nový film. Vzťahy medzi postavami nemali rovnakú intenzitu. Zdali sa viac dvojdimenzionálne a umelé. Animovaná verzia, tak pre mňa ostáva jednoznačne lepšia.

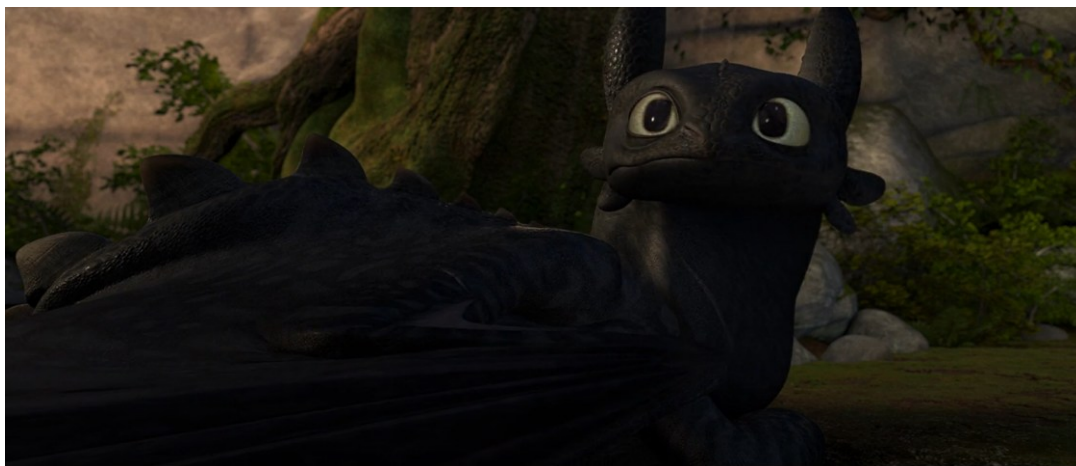
2.2 Bezzubý z filmu *Ako vycvičiť draka* (2010)

Samozrejme nemôžem nespomenúť film *Ako vycvičiť draka* (2010) [22], jeden z najznámejších filmov o drakoch. Tento film je perfektne spracovaný nie len herecky a animačne, ale aj vizuálne.

Príbeh je jednoduchý, ale otvára dvere pre charakterový rast. Najlepšie časti filmu sú práve vzťahy a interakcie medzi postavami, ktoré sa budujú prirodzene.

Na začiatku filmu sa Štikút cíti, že nezapadá do formy, do ktorej sa ho snaží spoločnosť vložiť. Nedokáže splniť očakávania otca, a ani v svojej vekovej skupine nenachádza priateľstvo. To sa ale zmení, keď zostrelí z oblohy Bezzubého.

Bezzubý je hlavnou hviezdou filmu. Stavbou tela sa podobá klasickému európskemu drakovi. Má štyri nohy, netopierie krídla a ostré pazúry. Nechrlí oheň, ale jeho plazmový výbuch je taktiež schopný deštrukcie. Na začiatku je prezentovaný ako hrozivé monštrum, nuž opak je pravdou.



Obrázok 2 – Bezzubý vo filme *Ako vycvičiť draka* (2010)

Svojím mačacím správaním je Bezzubý hravý priateľský drak so suchým zmyslom pre humor. Správa sa ako zviera, ale je veľmi inteligentný a dokáže byť nebezpečný a ochrániť svojich priateľov. Aj keď nie je schopný komunikovať slovom, jeho výrazy tváre hovoria zaňho. Svoju zvedavosť prejavuje napodobňovaním Štikútového správania a rozumie jeho príkazom.

Nuž, aj Bezzubý je iný od ostatných drakov. Pôsobí viac ako samotár a draci sa mu vyhýbajú. Takto Štikúta perfektne odzrkadľuje. Ich priateľstvo je o to prirodzenejšie a vernejšie. Nájdú v tom druhom spoločníka, ktorý im chýbal. Vďaka ich priateľstvu sa Štikút cíti pohodlnejšie byť sám sebou a ukázať to aj ľuďom v Berku. Zmení tak perspektívu ľudí o drakoch a hlavne názor svojho otca.

2.3 Čo som si z týchto filmov odniesla?

Mushu a Bezzubý majú mnoho vlastností, ktorými sa odlišujú, ale aj ktoré ich spájajú. Obaja sú veľmi inteligentní, roztomilí a majú zmysel pre humor. Obaja sa stavajú do roli roly ochrancu svojich priateľov. Buzzubý má viac zvierací charakter, zatiaľ čo Mushu má povahu človeka. Aj keď je Mushu fyzicky malý, má veľké ambície. Bezzubý je zase veľký, ale s kombináciou veľkých očí nepôsobí zastrašujúco.

Najsilnejšie momenty v oboch filmoch prebiehajú práve medzi charaktermi. Je radosť pozerieť na hravosť a dynamiku, ktorú svojou osobnosťou postavy dokážu vyjadriť. Neslúži to ale len k radostným momentom. Konfliktom týchto postáv je autor schopný vyvolať v divákovi silné emócie. Vzťahy medzi postavami sú práve to, čo dáva filmu život a robí ho nezabudnuteľným.

Ako sa ukázalo, jednoduchý príbeh je stále schopný vytvoriť úspešný film. Dejová linka nemusí byť plná nečakaných obrátov, aby bola zaujímavá. Ako sa hovorí v jednoduchosti je krása.

3 PREPRODUKCIA A PRODUKCIA FILMU PROBLÉM S POKLADOM

Predprodukcia filmu je jedna z najdôležitejších súčastí filmovej tvorby. Práve tu sú dôležité organizačné schopnosti režiséra. V tejto fáze sa pokladajú základy, na ktorých film bude stáť.

Ako každý film aj ten môj musel niekde začať. V tejto kapitole sa budem venovať predprodukcii a produkcii filmu *Problém s Pokladom*. Krok po kroku prejdem výtvarnými a animačnými postupmi, ktoré som zvolila, a na záver vysvetlím, ako som dala všetky prvky do kopy v compositingu.

3.1 Námet

Tvorba dobrého príbehu je hlavným prvkom, ktorý podporuje ostatné časti filmu, ako výtvarno, charakter dizajn, animačný štýl, hudbu a ruchy, a ostatné. Aj ja som si prešla mnohými variáciami príbehu, až dokiaľ som nenatrafila na tú najlepšiu verziu. Nechcela som totiž robiť niečo dramatické ani tragické. Zároveň som sa musela zmestiť do časového maxima piatich minút, ktoré boli odporúčené na tvorbu bakalárskeho filmu. Keďže som vedela námety spolužiačok, rozhodla som sa ísť opačným smerom ako oni, a preto som zvolila komédiu, ako žáner môjho filmu. Chcela som vytvoriť odľahčený príbeh pre potešenie, ktorý by ponechal divákov v dobrej nálade. Vytvorila som tak príbeh o zlodějke, ktorá sa snaží ujsť so svojím ukradnutým pokladom pred stážami, ale jej únik prekazí dračie mláďa. Ako obecnstvo som si zvolila detského diváka, keďže príbeh mi prišiel veľmi jednoduchý na porozumenie.

3.2 Charakter dizajn

Charakter dizajn nám vie povedať veľa o postave len svojím vizuálom. Dokáže načrtnúť odkiaľ postava pochádza, do akej skupiny ľudí patrí, alebo čo je jej povolanie. Pri charakter dizajne umelci často využívajú stereotypy. Väčšinou k tomu dochádza, keď je potrebné, aby diváci rýchlo získali informácie o postave, ktoré by sa neboli schopní dozvedieť iným spôsobom. Taktiež môže umelec prekvapiť obecnstvo tým, že stereotypy poprie a pôjde opačným smerom. Teda oklame diváka tým, že divák si urobí určitý obraz o postave len z jej vizuálu, a potom ten vizuál poprie akciou postavy. Celkom dobrý príklad je Hans z Disneyho animovaného filmu *Ladové kráľovstvo* (2013). [23] Hans sa počas filmu tvári, že je zaľúbený do Anny. Jeho vizuálny vzhľad pôsobí atraktívne a dôveryhodne,

rovnako ako jeho interakcia s Annou. Keď ale Anne ide o život, nastane zvrat. Ukáže sa jeho skutočná tvár chamtivého a arogantného človeka. Nikdy mu nešlo o Annu, ale o Arendellský trón.

Problém s Pokladom je krátky animovaný film bez hovoreného slova. Postavy tak nemôžu komunikovať s divákom priamo. Film je tým pádom viac závislý na vizuále a akcii postáv. Z toho dôvodu som aj ja stávala na stereotypoch. Hlavne som pracovala s povolaním postáv.

Charakter dizajn zlodějky má odrážať to, že kradne z povolania. Jej oblečenie nemá ale žiadne záplaty ani pretrhnutú látku. Z toho vieme vyvodiť, že nekradne z núdze, ale skôr pre zábavu alebo potešenie. Ako každý správny zloděj, na začiatku filmu má moja zlodějka šatku, ktorou si zakrýva tvár, aby skryla svoju identitu, zatiaľ čo plášť skrýva jej telo a oblečenie. Pri návrhu tejto postavy som prešla mnohými verziami jej oblečenia a typu plášt'a. Najviac času som ale strávila nad návrhom jej tváre a vlasov. Dôvodom bola práve animácia. Keďže som vedela, že zlodějka bude jednou z hlavných postáv filmu a teda animovaná skoro v každom zábere, potrebovala som navrhnúť jej tvár a vlasy tak, aby neboli príliš komplikované na animovanie. Vybrala som si štyri verzie z mojich návrhov, z ktorých som neskôr vybrala ten, čo sa mi najviac páčil a zároveň spĺňal jednoduchosť, ktorú som hľadala. Zlodějka taktiež prešla farebnými variáciami, ktorých počet som sa snažila limitovať. Po konzultácií s vedúcou mojej práce MgA. Kateřinou Čupovou a spolužiackami, som vybrala verziu, ktorá sa im najviac páčila. Zlodějkiné vlasy sú v každej verzii červené, pretože mi táto farba prišla ako dobrý kontrast s prostredím filmu, ktoré som vedela, že bude v modrých a fialových tónoch. Takto som sa uistila, že zlodějka z obrazu vynikne.



Obrázok 3 – Návrhy charakter dizajnu zlodějky

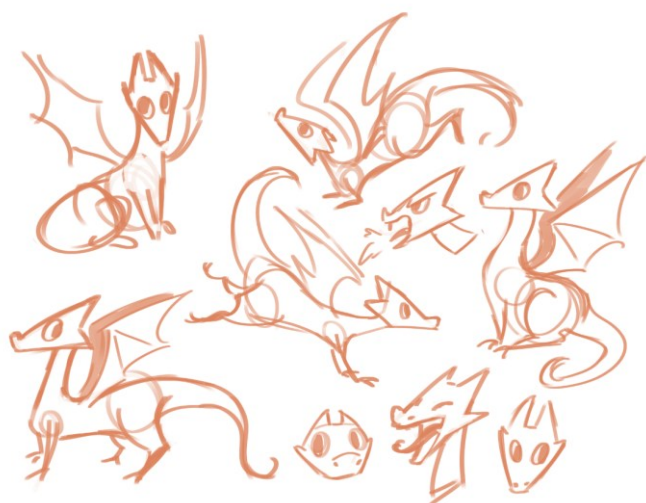


Obrázok 4 – Návrhy charakter dizajnu stráže

Čo sa týka charakter dizajnu stáží, ten som sa snažila navrhnuť pomocou jednoduchých geometrických tvarov ako cylinder, hranol a polkruh. Na hrud' som im dala znak drahokamov, ktoré strážia. Tiež som ich tak jednoducho prepojila s drahokamami, ktoré zlodejka ukradla, a určila som motiváciu prečo ich chcú späť. Môj pôvodný plán bol mať tri rôzne stráže. Už v predprodukcii som ale vedela, že animovanie dvoch

d'alších postáv by mi zabral mnoho času. Preto som sa rozhodla pre jeden typ postavy, ktorý som bola schopná kopírovať hlavne v behu, a tým si ušetrila čas na ďalšiu animáciu. Červenú farebnosť stráží som podvedome prepojila s červenými vežičkami hradu, ktoré sú vidieť v otváracom zábere.

Veľkou inšpiráciu pre môjho draka bol Bezzubý z filmu *Ako vycvičiť draka* (2010) [22] a Mushu z Disneyho filmu *Mulan* (1998) [20]. Mushu inšpiroval hlavne charakter dizajn a od Bezzubého som si vzala jeho mačacie správanie. Hlavným charakterom môjho draka je totiž hravosť a zvedavosť. Môj drak predstavuje malé dieťa, pre ktoré je všetko hra a zábava. Drahokamy sú preňho dobroty, ako napríklad cukríky sú maškrtou pre malé deti. S jeho charakter dizajnom som mala ale problémy. Moje prvé skice sa mi buď nepáčili alebo až príliš kopírovali dizajn Mushu. Chcela som, aby môj dizajn bol jedinečný, a preto som prešla do náčrtu siluet. Hlavne v animovanom filme sú siluety veľmi podstatné pri návrhu postáv. Z dobrého dizajnu vieme totiž okamžite identifikovať, o ktorú postavu sa jedná, aj keď ju vidíme len v čiernej siluete. Skice, ktoré som nakreslila v siluete vyzerali lepšie, a tak som vrhla do finálneho návrhu. S hárkom, ktorý som pre draka urobila, som nakoniec spokojná nebola. Neodrážal vek a roztomilosť, ktorú som chcela zachytiť. Vrátila som sa teda späť do skíc a proces som opakovala. Vyhľadala som si viac referencií, ktoré odrážali moje predstavy, a snažila som sa analyzovať, prečo ich dizajn funguje a môj nie. Prišla som na to, že stavbou je môj drak príliš veľký a tenký. Detské postavy sú drobnejšie a bacul'atejšie. Dala som tak svojmu drakovi menšiu stavbu tela a zväčšila som jeho zadok a časť chvosta.



Obrázok 5 – Návrhy charakter dizajnu draka

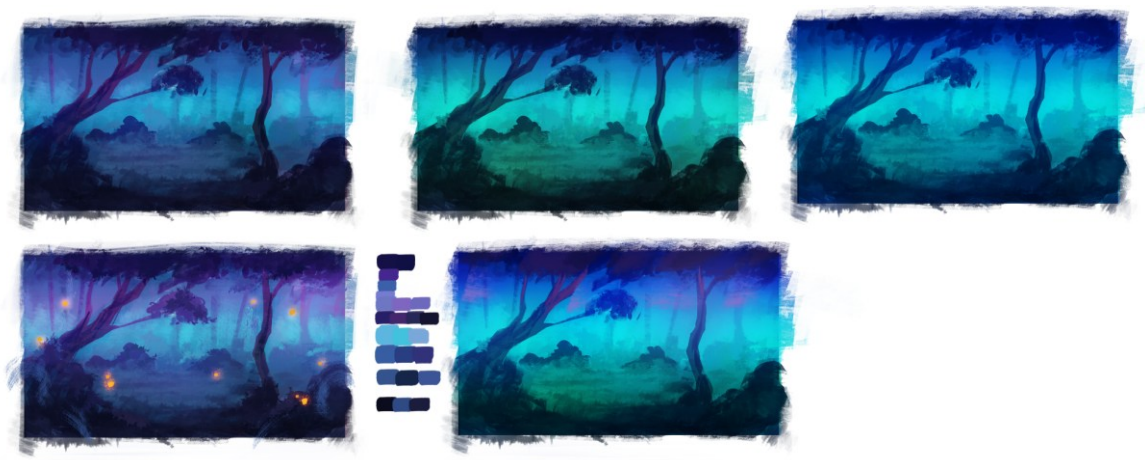
Nechala som mu veľké oválne oči, ako odraz jeho zvedavej a nevinnej povahy. Chvíľu som rozmýšľala, či mať draka bez krídel rovnako ako japonské a čínske draky. To sa ale nehodilo do prostredia filmu a ku charakter dizajnu ostatných postáv, hlavne stráží, ktorí boli navrhnutí na štýl európskych stredovekých rytierov. Nakoniec som sa rozhodla pracovať

s klasickou západnou stavbou tela draka, a nechala som mu ikonické netopierie krídla. S farebnosťou som opäť bojovala, pretože som nechcela aby bol červený, rovnako ako Mushu. Vyskúšala som mnoho kombinácií farieb. Červená sa ale hodila najviac. Po čase sa mi aj páčilo, že každá z postáv má vo svojej farebnosti nejaký odtieň červenej. Červená je často asociovaná s ohňom, čo sa nakoniec k dizajnu hodilo, keďže drak použije oheň a tieňové divadlo v zábere filmu.

3.3 Výtvarno

Ešte predtým, než som sa vrhla do charakter dizajnu, premýšľala som nad výtvarnosťou a štýlom svojho film. Farba, svetlo a výtvarnosť je veľmi podstatné časť filmovej tvorby, a preto som ju nechcela podceniť. Prvý dojem je pre diváka vždy dôležitý. Farebnosť a svetlo udávajú obrazu atmosféru, a divák sa dostáva do určitej nálady. Problém s pokladom sa odohráva síce v noci, ale keďže žáner môjho filmu je fantasy komédia, nechcela som, aby obraz bol príliš tmavý a v divákovi tak vzbudil falošný pocit, že sa jedná o vážny alebo hororový film. Preto som zvolila jasnejšie modré farby v kombinácii s tmavo-fialovou. Úvodné zábery obsahujú svetlušky poletujúce lesom, ktorými som chcela podporiť magickosť filmu a očariť tak divákov prvým dojmom. Svetlušky svietia teplou zlatistou farbou, ktorou je taktiež vyfarbený poklad v dračej jaskyni, čím som sa snažila ostať v určitej farebnej palete. Taktiež zlatá farba kontrastuje so studenými modro-fialovými farbami lesa a fialovo-bordovými farbami jaskyne. Rovnako ako som začala, som svetluškami film aj

ukončila. Snažila som sa tak vizuálne prepojiť úvodné zábery filmu, kde je atmosféra pokľudná, s radostným koncom filmu.



Obrázok 6 – Výtvarné návrhy prostredia

Pozadia som sa rozhodla maľovať digitálne pomocou textúrovaných štetcov. Keďže som vedela, že postavy budem animovať v linke, pozadia som nechala bez nej. Tým pádom mohli postavy viac vyniknúť a nestratiť sa medzi chaosom liniek. Kombinácia viacerých textúr taktiež pomohla oddeliť postavy od prostredia a zároveň podporili organickosť a zaujímavosť jednotlivých materiálov a plôch.

Pozadia som si rozdelila do viacerých vrstiev, nie len pre potreby neskoršieho animovania, ako oblakov a kríkov, ale aj preto, lebo som potrebovala rozlíšiť, čo sa nachádza v popredí, v strede a v pozadí. Zadné pozadie som mala väčšinou rozdelené ešte na menšie časti. Jednotlivé vrstvy kríkov, stromov a listov som rozmazala, a tak vytvorila efekt fiktívnej kamery. Tak som docielila, že detaily, ktoré sa nachádzali hlavne vzadu, príliš nepútali divákovu pozornosť. To isté som urobila pri maľovaní pozadí v jaskyni. Tam som ale rozmazala stalaktity, stalagmity, stalagnáty a pri väčších celkoch hory zlatých mincí.

3.4 Storyboard

Scenár filmu som rozpísala do bodového scenára, podľa ktorého som sa riadila pri kreslení storyboardu. Storyboard som potom hrubo načrtla pomocou okienok, pod ktoré som pre lepšie porozumenie vypísala o akú akciu sa jedná. Snažila som sa nestresovať nad časovým limitom a svoje prvé nápady na záberovanie a akciu zaznamenať čo najrýchlejšie na papier. Neskôr som sa k jednotlivým záberom vrátila a vďaka konzultáciám s vedúcou

práce som prekresľovala zábery, ktoré nefungovali, alebo boli zbytočne dlhé. Napríklad akciu, keď zlodějka liezla na strom, aby unikla pred drakom, som úplne prerobila.

3.5 Animatik

Práca na animatiku bola pre mňa príjemným krokom z komfortnej zóny. Na rozdiel od mojich predošlých animatikov som chcela mať tento viac rozfázovaný a akciu lepšie čitateľnú. Za toto rozhodnutie som bola neskôr rada, keďže mi to zabránilo sa v animácii zaseknúť, alebo zbytočne vyčerpať nad premýšľaním, ako pohyb zrealizovať.

Hotový animatik spolu s podkladmi k filmu som prezentovala na ateliérovom pitchingu v škole. Tam som dostala zväčša pozitívne ohlasy, čo ma potešilo. Len dve časti filmu robili divákovi problém. Prvá bola tieňové divadlo draka, ktorým som sa inšpirovala filmom *Mulan* (1998) [20], konkrétne scénou, kde Mushu využíva svoj tieň na zväčšenie svojho tela. Rovnakú scénu som chcela využiť aj ja. Nemyslím si, že problém bol v zábere z príbehového hľadiska, ale skôr z toho dôvodu, že záber nebol vo farbe a chýbal mu náčrt pozadia. Niektorí diváci tak záber nepochopili a mysleli si, že zväčšený drak je vlastne matka dračat'a. Občas sa stane, že záber nefunguje v skici, alebo v čiernobielym prevedení. Nechcela som sa ale tohto vyvrcholenia príbehu vzdať. Vedela som, že má potenciál, aj keď bez finálneho vizuálu, bol ťažšie komunikateľný. Až vo finálnej animácii je lepšie čitateľné, že sa jedná len o tieň vrhnutým malým drakom.



Obrázok 7 – Mushu sa robí väčším než v skutočnosti je

Druhý problém nastal v závere filmu, kde niektorí diváci neboli spokojní s koncom. Nepáčilo sa im, keď matka draka príletí a vyľaká zlodějku. Príbeh tak ostane otvorený. S tým

som úplne nesúhlasila, keďže mne sa otvorený koniec páčil a divák si tak mohol predstaviť, že príbeh ďalej pokračuje. Neskôr, po rozhovore so strihačkou Anitou Ullverovou, sme urobili kompromis, a záber s dračou mamou sme presunuli do podtitulkovej scény. Až v produkcii som sa rozhodla záber odstrihnúť úplne, a nechať koniec filmu pozitívne ladený.

3.6 Animácia

Po dôkladnej preprodukcii nadišiel čas animovania. Pri animatiku sa ukázalo, že film bude o minútu dlhší, než som si predstavovala. Ba dokonca sa v animácii trochu pretiahol. Mala som obavu, či vôbec termín odovzdania stihnem. Zohnala som si tak pomoc od kamarátky, Ingvild Jorina Haugland, ktorá prišla do Zlína na ERASMUS, a získala som druhého animátora. Ingvild sa nakoniec filmu nemohla natoľko venovať, ako sme si to obe predstavovali, z dôvodu povinností, ktoré mala v rámci výuky. Teda drvivá väčšina animácie ostala na mne.

Tentokrát som si zvolila iný postup, ako v predošlých semestrálnych filmom. Naposledy som film animovala v Krite. Krita je program určený skôr k ilustrácií, ale animovalo sa v ňom veľmi jednoducho a inštinktívne. Tento program má ale nedostatky, ktorým som sa chcela vyhnúť. Prešla som teda do Toon Boom Harmony. Počula som o tomto programe veľa chvály a jeho využiteľnosť v praxi mi prišiel, ako dobrý dôvod sa v ňom naučiť pracovať. Jediná nevýhoda bola moja neskúsenosť. Aby som neplytvala zbytočne časom, rozhodla som sa skombinovať tieto dva programy. Rozdelila som si animáciu na dve časti – nečistú a čistú. Na nečisto som animovala v Krite a na čisto v Toon Boom Harmony. To znamená, že som nahrubo naanimovala akciu záberu v Krite v skicovitej forme, a potom ju presunula do Toon Boom Harmony, kde som naanimovala čistú linku a hotovú animáciu aj vyfarbila. S vyfarbením záberov mi pomohli aj moji šikovní koloristi.

Čo sa týka animačnej taktiky, mnoho ľudí pristupuje k filmu chronologicky a animujú jeden záber za druhým rovnako ako nasledujú vo filme. Niektorí zase začínajú animovať zložité zábehy ako prvé a prechádzajú do jednoduchších. Ja k tomu pristupujem opačne. Aby som nestratila motiváciu, vždy musím začať najjednoduchšími zábermi a prechádzať do ťažších. Týmto spôsobom sa mi rýchlo nakopí hotová animácia. Práca, ktorá mi ostane nevyzerá tak náročne, a aj keď je ťažšia, zostane vo mne pocit, že mám väčšiu časť už hotovú. Týmto spôsobom som si taktiež rýchlejšie zvykla na animovanie proporcií postáv a prirodzenejšie som ich dostala do ruky.

Príbeh môjho filmu je rozprávaný pantomímou, bez hovoreného slova. Preto som si musela dávať pozor na to, aby všetok pohyb dával zmysel a divák ho jasne pochopil. Aj keď je moja animácia zväčša realistická, nestranila som sa ani experimentovaniu s framami. Pri zlodejke a drakovi som využila „smear framy“, na zrýchlenie pohybu. Samostatne tieto framy vyzerajú celkom vtipne. Dodávajú pohybu dynamiku, ktorá by chýbala, ak by som tieto framy nahradila bežnými.



Obrázok 8 – „Smear frame“ zlodejky

Animácia draka bola pre mňa výzva. Pri štvornohých zvieratách si animátor musí dávať pozor na mnoho častí tela. To v kombinácii s krídlami robí prácu ešte zložitejšou. S pohybom krídel v lete som už mala skúsenosť z predošlej semestrálnej práce, kde som animovala vtáka. Dračie krídla sa pohybujú na rovnakom princípe. Spolu s referenciami dračích krídel som bola schopná pohyb celkom úspešne replikovať. Zároveň som sa snažila pohyb pred letom anticipovať, aby odraz zo zeme alebo stromu pôsobil prirodzene. Chôdza draka, pred tým, ako ho zlodejka objíme, mi nevyšla podľa predstáv. Pôvodne som zamýšľala, aby bol pohyb viac mačací.

Čo ma prekvapilo na animácii bola animácia plášťa zlodejky. Aby zlodejkin pohyb fungoval musela som jej telo animovať, aj keď jej ho zakrýval plášť. Tým to ale nekončí. Nie jedenkrát som musela preanimovať pohyb plášťa aby fungoval. Táto akcia využila jeden z dvanástich princípov animácie a to „follow through“ a „overlapping action“ [24, s. 59]. Musím sa priznať, že som jej náročnosť na začiatku podcenila. Vo vlasoch zlodejky sa mi túto akciu podarilo zobrazit' bez väčších problémov.

Oči mali špeciálne miesto pri animovaní. V knihe *The Animator's Survival Kit* [25, s. 325] sa píše o jednom dobrom tipe. Ak človek nemá toľko času na animovanie, mal by sa sústrediť na oči. Často sa hovorí o očiach, že sú oknom do duše. Tvár je hlavná časť tela, na ktorú sa divákove oko zameria. Oči mojich postáv boli síce jednoduché, ale aj tak som sa ich snažila nezanedbať. Trochu náročná časť charakter dizajnu zlodejky, bolo to, že bielok očí nebol uzavretý linkou. Preto, keď som doanimovala, musela som bielok oka uzavrieť ručne, aby sa jednoduchšie farbilo. Ručne som taktiež animovala odraz svetla v oku. Ten bol najviac zábavný animovať, keď sa zmenila emócia zlodejky. Napríklad keď uvidí

ako dráča vykukne z krovia. Odraz svetla v oku dodal postavám viac života a emócie do ich hereckej akcie.

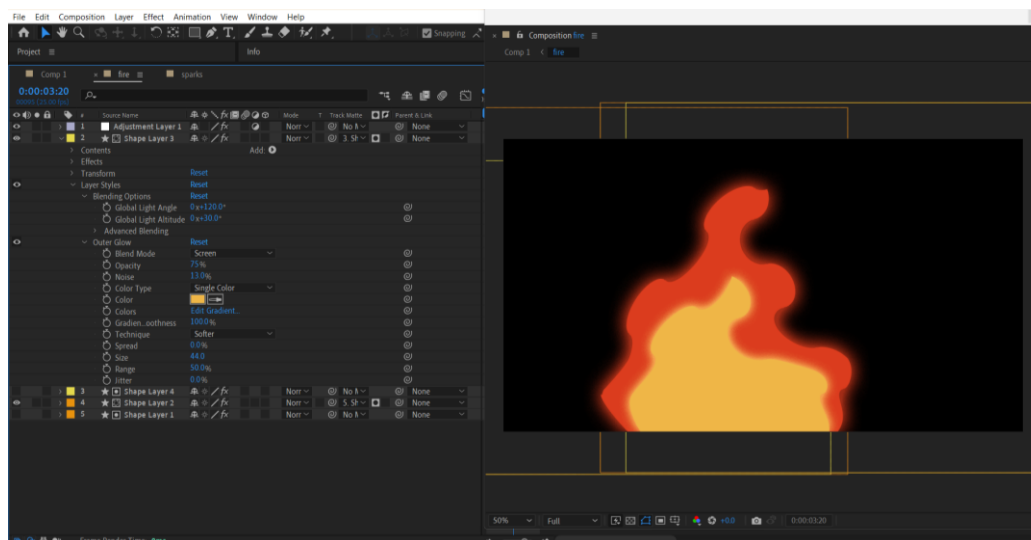
3.7 Špeciálne efekty

Vo filme sa nachádza niekoľko špeciálnych efektov a to dym, oheň a iskry, ktoré z ohňa vychádzajú. Aby všetko zapadalo do výtvarnosti filmu, bolo pre mňa dôležité akú techniku zvoliť pre ktorý efekt.

Dym som animovala ručne v Krite. Vo Photoshope som mala ešte nevyužitú štetec so zaujímavými textúrami na kresbu oblakov. Práve tie som zvolila na vytvorenie textúry dymu, ako náhradu za tieňovanie. Všetky tieto prvky som potom vložila do After Effects, kde som textúry pomocou „track mask“ pripojila k naanimovanému dymu. Aby textúra nebola príliš rušivá, znížila som jej nepriehľadnosť. Dym ale stále nepôsobil dostatočne mäkkou, a tak ako posledný krok som pridala efekt rozmazania.

Textúru, ktorú som pre dym naanimovala, som neskôr zrecyklovala a použila ju na prechody v záverečných titulkoch.

Veľkou výzvou bol oheň. Pretože som už mala skúsenosť s náročnosťou animovania tohto efektu, nechcela som ho animovať ručne. Zabrало by to príliš veľa času, ktorý som nemala. Obrátila som sa teda na tutoriály na YouTube. Svoje vyhľadávanie som zamerala na vytvorenie 2D efektu ohňa v programe After Effects. Našla som jeden, ktorý sa štýlovo hodil k môjmu výtvarnu. Riadila som sa tutoriálom od kanála Plainly Simple. [26] Tvorca v svojom videu vysvetlil nie len ako vytvoriť oheň v After Effectoch, ale aj ako sa animuje oheň ručne, aby divák lepšie pochopil princíp, s ktorým pracuje. V tutoriáli však pracoval s inou verziou After Effekto, čo ma spomalilo. Jednotlivým krokom som ale porozumela, a bola schopná previesť do rovnakej podoby podobným spôsobom. Aby oheň pôsobil, ako svetelný zdroj, použila som efekt „outer glow“. Vďaka nemu som ohňu pridala žiaru a textúru jemného šumu.



Obrázok 9 – Animácia ohňa v After Effects

Pre ohňové iskry som postupovala podobne ako pri animovaní ohňa, vyhládala som si tutoriál. Nikdy predtým som tento efekt neanimovala, ale video od Matthew Fryer z kanálu TipTut [27] ho vysvetlilo jasne a stručne. Jediné čo sa mi nehodilo k výtvarnu bola 3D forma. Vyriešila som to efektom „fill“, ktorý som aplikovala na iskry. „Fill“ je efekt, ktorý dodáva objektu plochú farbu, čiže mi iskry previedol do 2D formy. Potom som iskry už len kopírovala na jednotlivé zábery a hrala sa s nastaveniami ako množstvo, rýchlosť a vzdialenosť.

3.8 Hudobná a zvuková zložka

Hudba a zvuk boli zložky filmu, s ktorými som zápasila asi najviac. V tomto odbore mám najmenej skúseností, keďže moje predošlé filmy boli robené buď priamo na hudbu, alebo som si k nim zvuk vyhládávala sama. Vždy to bol ale veľmi zložitý a amatérsky proces. Preto som sa chcela obrátiť na ľudí, ktorý hudbe a zvuku rozumejú. Nemala som ale žiadne kontakty.

Na ateliérovom pitchingu som sa zverila so svojim problémom a dostala kontakt na MgA. Vítka Příbylu, ktorý by mi vytvoril vhodnú hudbu k filmu. Na zvuk ma neskôr kontaktovala Ani Zmoyan, študentka UTB. Spolu sme si sadli k animatiku a vytvorili scenár pre hudobnú zložku a ruchy. Vysvetlila som im pocity, ktoré som chcela jednotlivými zábermi vyvolať, a čo som očakávala od ruchov, ktoré som chcela vo filme počuť. Nechcela som, aby sa z filmu stal gag s príliš štylizovanými zvukmi, alebo aby hudba bola príliš dramatická. Zároveň som chcela hudbou navodiť magickú atmosféru fantasy sveta.

3.9 Compositing

Compositing bol môj finálny proces, kde som všetky súčiastky ako animácia, špeciálne efekty a pozadia spojila do hotovej verzie filmu.

Pravé tu sa diali tri finálne procesy. Prvou bola farebná korekcia, aby postavy a ich farby zapadali do prostredia. To som dosiahla hodením „overlay“ vrstvy farby na animáciu a znížením jej viditeľnosti.

Druhou bol „rim light“, čo je vlastne svetlo na hrane postáv. Toto nasvietenie podporuje vyniknutie charakterov z obrazu. Najskôr som sa ale musela naučiť tento efekt vytvoriť. Skombinovala som viacero tutoriálov a podarilo sa mi proces nesvietenia zjednodušiť a dosiahnuť požadovaný efekt.

Treťou časťou bol tieň vrhnutý postavami. Tento proces bol asi najviac časovo náročný, keďže som často musela tieň pohybovať ručne, frame po frame. Na tieň som taktiež aplikovala efekt „wave warp“, ktorý po úprave nastavení, perfektne simuloval trávu pozadia. Na záver som ho rozmazala aby nebol príliš ostrý.

ZÁVER

Práca na filme ma veľmi bavila. Keď sa na produkciu pozriem s odstupom, viem si lepšie uvedomiť, ktoré procesy ma bavili viac, ako ktoré menej.

Predprodukcia bola asi najradostnejšia časť práce. Tam som mala najväčšiu slobodu tvorby. Milujem navrhovanie výtvarna a štýlu filmu. Trochu som sa obávala kreslenia pozadí, ale nakoniec sa mi ich podarilo dostať do takého štádia, kde ich kreslenie bolo rýchle a automatické, a s konečným vizuálom som bola nadmieru spokojná.

Animácia bola pre mňa zložitejšia. Keďže sa film predlžil, cítila som sa pod časovým tlakom, dokonca v jeden moment som si myslela, že film nedokončím. Ale nakoniec sa tak nestalo. V budúcnosti by som rada spolupracovala aj s viacerými animátormi, aby som sa vyhla stresovým situáciám a zbytočnému napätiu.

Najviac ma prekvapila práca na špeciálnych efektoch a compositingu. Proces bol prekvapivo príjemný a naučila som sa, ako lepšie pracovať v programe After Effects. Určite by som sa rada viac zamerala aj na túto časť filmu.

So samotným výsledkom filmu som spokojná. Dala som do toho všetky sily a naučila sa veľa nových praktických zručností pri animácii filmu. Zároveň som získala nové kontakty a ďalšie skúsenosti s komunikáciou a spoluprácou s ľuďmi z iných odborov.

Verím, že keď si raz spätne v budúcnosti film pozriem, bude to s hrejivým pocitom na duši a s milou spomienkou na tvorbu môjho animovaného projektu.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

- [1] HARGREAVES, Joyce. *Malá historie draků*. Pergamen. Praha: Dokořán, 2017. ISBN 9788073638405.
- [2] BLUST, Robert. *The origin of Dragons*. Online. *Anthropos*. (2000), roč. 2000, č. 95, H. 2., s. 520-521. Dostupné z: <https://www.jstor.org/stable/40465957>. [cit. 2025-01-30].
- [3] ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. *Tiamat*. Online. Britannica. 23.11.2024 Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Tiamat>. [cit. 2025-01-26].
- [4] ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. *King Arthur*. Online. Britannica. 05.01.2025. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/King-Arthur>. [cit. 2025-01-05].
- [5] VEA, Marit Synnø. *Dragonships*. Online. In: Avaldsnes. 2025. Dostupné z: <https://avaldsnes.info/en/viking/drakeskip/>. [cit. 2025-05-17].
- [6] KAČER, Jindřich. *Dragonships*. Online. In: Médium.cz. 09.02.2024. Dostupné z: <https://medium.seznam.cz/clanek/jindrich-kacer-bajny-strom-yggdrasil-stred-sveta-nam-z-se-obesil-sam-odin-aby-svou-obeti-ziskal-moudrost-83567>. [cit. 2025-05-17].
- [7] ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. *Jörmungandr*. Online. Britannica. 11.10.2025. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Jormungandr>. [cit. 2025-01-23].
- [8] MARK, Joshua J. *Jörmungandr*. Online. In: World history encyclopedia. 01.09.2021. Dostupné z: <https://www.worldhistory.org/Jormungandr/>. [cit. 2025-05-19].
- [9] LIŠKA, Vladimír. *Dračia symbolika*. Online. In: Zem a vek. 22.09.2023. Dostupné z: <https://zemavek.sk/dracia-symbolika/>. [cit. 2025-01-06].
- [10] *Oltář treboňský, Sv.Kateřina,sv.Máří Magdalena, sv. Markéta*. Dřevěná malba. 1380. 130cm x 92cm. Místo: Národní galerie v Praze. Dostupné z: Wikipedia, https://cs.m.wikipedia.org/wiki/Soubor:Olt%C3%A1%C5%99_t%C5%99ebo%C5%88sk%C3%BD,_Sv.Kate%C5%99ina,sv.M%C3%A1%C5%99%C3%AD_Magdalena,_sv._Mark%C3%A9ta,_N%C3%A1rodn%C3%AD_galerie_v_Praze.jpg [cit. 2025-05-20].
- [11] DE GUZMAN, Chad. *This Lunar New Year Is the Year of the Dragon: Why the Beast Is a Big Deal in Chinese Culture*. Online. In: Time. 06.02.2024. Dostupné z: <https://time.com/6691804/china-dragons-symbolism-history-significance-new-year/>. [cit. 2025-01-24].

- [12] ANONYM. *The Japanese Dragon: Myths and Legends*. Online, blogový příspěvek. 10.02.2021. Dostupné z: Japan-avenue.com, https://japan-avenue.com/blogs/japan/japanese-dragon?srsId=AfmBOorAqvFq4sK10_qxPZp9C7827mFn5Te2GZ5_md-5RNXwstetB_dc. [cit. 2025-01-25].
- [13] GOTOKYO. *Kinryu-no-Mai (Golden Dragon Dance)*. Online. In: GO TOKYO. 01.04.2024. Dostupné z: <https://www.gotokyo.org/en/spot/ev169/index.html>. [cit. 2025-01-25].
- [14] CHARNEY, Noah a SLAPŠAK, Svetlana. *The Slavic Myths*. Velká Británie: Thames & Hudson, 2023. Str. 199. ISBN 9780500025017.
- [15] VISITLJUBLJANA. *LJUBLJANA, CITY OF DRAGONS*. Online. In: Visit Ljubljana. 2025. Dostupné z: <https://www.visitljubljana.com/en/visitors/sights-and-activities/ljubljana-city-of-dragons/>. [cit. 2025-01-30].
- [16] NOVÁK, Ján A. *Po stopách slovenských drakov*. Online. In: Hnonline. 24.08.2007. Dostupné z: <https://hnonline.sk/hnporadna/civilizacia/254128-po-stopach-slovenskych-drakov>. [cit. 2025-05-08].
- [17] ŠIMKOVÁ, Z. *Dračie jaskyne*. Online. In: Archeologiask. 07.09.2019. Dostupné z: <http://www.archeologiask.sk/clanok/article/-d8738c9a5e.html>. [cit. 2025-05-08].
- [18] ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. *Hydra*. Online. Britannica. 2025. Dostupné z: <https://www.britannica.com/topic/Hydra-Greek-mythology>. [cit. 2025-01-30].
- [19] OXFORD ENGLISH DICTIONARY. *Dragon*. Online. OED. December 2024. Dostupné z: https://www.oed.com/dictionary/dragon_n1?tl=true. [cit. 2025-01-30].
- [20] COOK, Barry a BANCRIPT, Tony (režiséři). *Mulan*. Film. USA: Walt Disney Feature Animation, 1998.
- [21] CARO, Niki (režisér). *Mulan*. Film. USA: Walt Disney Pictures, 2020.
- [22] SANDERS, Chris a DEBLOIS, Dean (režiséři). *Ako vycvičiť draka*. Film. USA: DreamWorks Animation, 2010.
- [23] BUCK, Chris a LEE, Jennifer (režiséři). *Ľadové kráľovstvo*. Film. USA: Walt Disney Animation Studios, 2013.

- [24] THOMAS, Frank a JOHNSTON, Ollie. *The illusion of life: Disney animation*. New York: Hyperion, 1981, s. 59. ISBN 0786860707.
- [25] WILLIAMS, Richard E. *The animator's survival kit*. Velká Británie: Faber and Faber, 2001, s. 325. ISBN 9780571238347
- [26] [@Plainly Simple]. *How to animate fire - After Effects Tutorial*. Online video. 2021-06-24. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=kF9Ljbo-t44&list=LL&index=3>. [cit. 2025-05-19].
- [27] FRYER, Matthew [@TipTut]. *Fire Sparks Particle Effect [No Plugins] | After Effects Tutorial*. Online video. 2017-04-03. Dostupné z: YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=WaQLSDxC4L0&list=LL&index=4&t=73s>. [cit. 2025-05-19].

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1 – Mushu z filmu <i>Mulan</i> (1998)	19
Obrázok 2 – Bezzubý vo filme <i>Ako vycvičiť draka</i> (2010)	21
Obrázok 3 – Návrhy charakter dizajnu zlodejky	24
Obrázok 4 – Návrhy charakter dizajnu stráže	25
Obrázok 5 – Návrhy charakter dizajnu draka	26
Obrázok 6 – Výtvarné návrhy prostredia	27
Obrázok 7 – Mushu sa robí väčším než v skutočnosti je	28
Obrázok 8 – „Smear frame“ zlodejky	30
Obrázok 9 – Animácia ohňa v After Effects	32

ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK

2D „Two-dimensional“ – dvojrozmerný (výška, šírka)

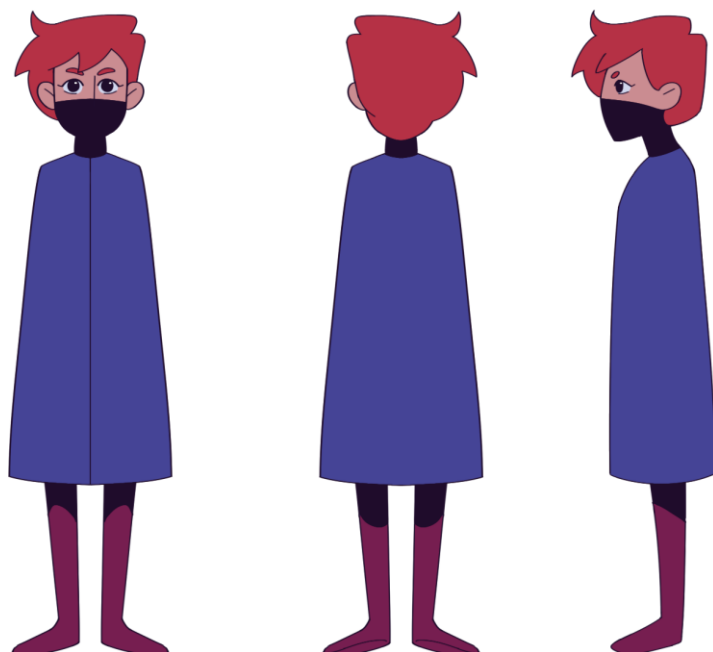
3D „Three-dimensional“ – trojrozmerný (výška, šírka, hĺbka)

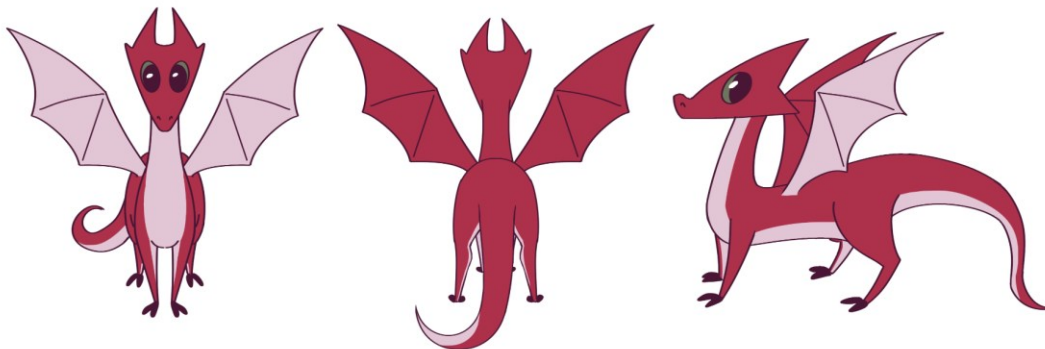
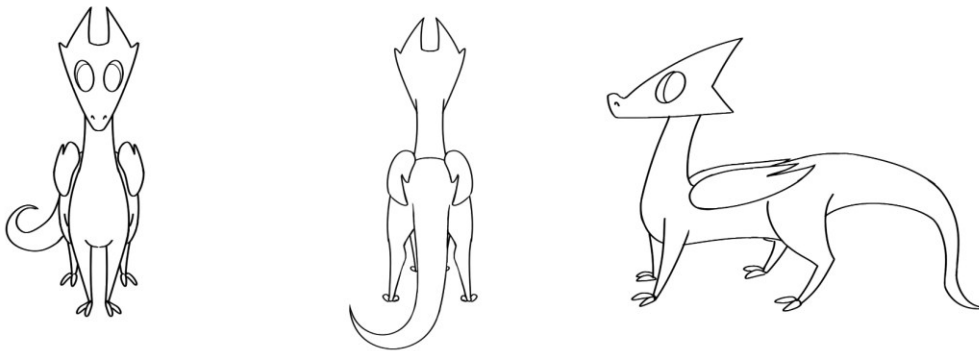
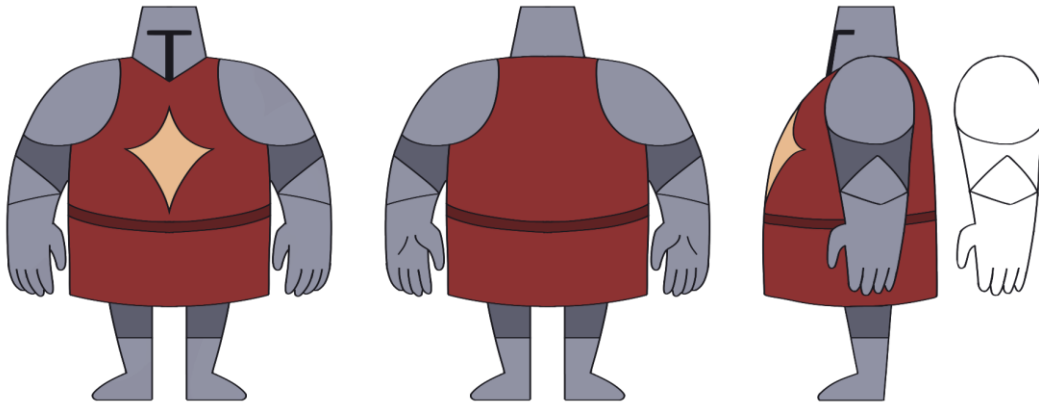
ZOZNAM PRÍLOH

Príloha P I: Finálny charakter dizajn postáv

Príloha P II: Finálne výtvarno

PRÍLOHA P I: FINÁLNY CHARAKTER DIZAJN POSTÁV





PRÍLOHA P II: FINÁLNE VÝTVARNO

