

# Drákula – neznámá legenda

## Produkční informace

„Někdy svět nepotřebuje hrdinu.  
A někdy je to, co potřebuje... monstrem.“

- Princ Vlad III, Drákula - Neznámá legenda

Téměř celé století poté, co Drákula poprvé děsil diváky v kinech svým strašlivým prokletím, studio, které bylo průkopníkem tohoto žánru, znovu oživuje legendu fascinující, legendární postavy Drákuly v akčním, dobrodružném příběhu dech beroucího znovuzrození věku monster. Luke Evans (*Rychle a zběsile 6*, *Hobit*) se proměňuje v prokletého muže, jehož historie zná pod jménem Vlad Napichovač, do podoby všemocného nočního stvoření Neznámého Drákuly, vytvořeného ve studiích Universal Pictures.

Píše se rok 1462 a Transylvánie se těší dlouhotrvajícímu období míru, které zemi zajistil dřívějšími bitvami unavený a spravedlivě vládnoucí Vlad III, valašský princ, se svou statečnou, milovanou ženou Mirenou (Sarah Gordonová, *The Amazing Spider-Man 2*). Společně vyjednávají pro svou zemi mír a zajistí svým lidem ochranu, zvláště před mocnou a stále útočící Tureckou říší – permanentně roztahovačným sousedem, cílem jehož expanzí je globální nadvláda.

Když sultán Mehmed II (Dominic Cooper, *Captain America: První Avenger*) požaduje 1 000 hochů z Valašska - a navíc ještě Vladova vlastního syna Ingerase (Art Parkinson, *Hra o trůny* – HBO) - kteří mají být vytrženi z domovů a stát se dětskými vojáky v sultánově armádě. Vlad se musí rozhodnout, podobně jako před lety jeho otec, zda vydá sultánovi syna nebo vyhledá pomoc monstra, které mu pomůže porazit Turky, ale nakonec uvrhne na jeho duši břemeno života ve věčném prokletí.

Vlad se vydává na horu Zlomený zub, kde se setkává s odporným démonem (Charles Dance, *Hra o trůny*) a přijímá faustovskou dohodu – získá sílu sta mužů, rychlost padající hvězdy a dost síly na to, aby mohl rozdrtit své nepřátele. Avšak odnáší si také nenasytnou touhu po lidské krvi.

Pokud princ dokáže ovládnout svou krvežíznivou touhu po tři dny, bude mu vrácena jeho původní podoba a zároveň získá čas na záchranu svého lidu. Kdyby se

však napil, bude nucen po zbytek svých dní přebývat v temnotě, žít se pouze lidskou krví... a zničí tak vše, co je mu drahé.

Gary Shore natočil svůj režisérský debut *Drákula - Neznámá legenda* podle scénáře Matta Sazama a Burka Sharplesse (*Gods of Egypt*).

Režiséra Shora podpořil špičkový štáb filmových tvůrců v čele s producentem Michaellem De Lucou (*Kapitán Phillips*, *Čtyřicet odstínů šedi*), dále kameraman John Schwartzman (*The Amazing Spider-Man*, nadcházející *Jurský svět*), střihač Richard Pearson (*Maleficent*, *Iron Man 2*), výtvarník Francois Audouy (*Wolverine*, *Abraham Lincoln: Lovec upírů*), oscarová kostýmní návrhářka Ngila Dickson a skladatel Ramin Djawadi (*Pacific Rim*, *Safe House*).

Výkonným producentem byla Alissa Phillips (*Moneyball*), Joe Caracciolo, JR. (*Wolverine*), Thomas Tull (*Godzilla*) a Jon Jashni (*Pacific Rim*).

### **Master of the Undead:**

### **Drákula se vrací domů**

“Člověka mohou potkat daleko horší věci, než je smrt.”

—Hrabě Drákula, *Drákula* (1931)

Od zveřejnění původního Drákuly Brama Stokera v roce 1897, je Drákula jedním z nejpopulárnějších a přetrvávajících hrdinů naší doby. Byl zkoumán ve filmu, animaci, literatuře i hudbě a je stále významným kulturním fenoménem, tak jak tomu bylo již téměř před 120 lety. Je s podivem, že ačkoli je Drákula všudypřítomnou zombie ikonou, film se jím nikdy příliš nezabýval.

Zatímco předobraz Drákuly v historii skutečně existoval, jsou upíři desíci miliony lidí, nedílnou součástí starověkých mýtů. Můžeme je nalézt v téměř každém jazyce a kultuře počínaje Babylonským Lilitu - démonem, který kradl malé děti, a konče ghanským Asasabonsem Ashantim s jeho železnými zuby. Legendu o stvoření, které saje lidem krev, je možno vysledovat tisíce let zpátky. Slovo “upír” se v moderním jazyce slovanských národů poprvé objevilo až v 10. století.

Producent Michael De Luca, který stál u zrodu blockbusterů jako *The Social Network*, *Ghost Rider*, *Moneyball* nebo *Kapitán Phillips*, vypráví, co ho přimělo zkoumat a odhalit původ tohoto monstra: "Jako dítě jsem vždycky chtěl vědět, kdo proměnil Drákulu v upíra. Přemýšlel jsem: "Byl první? Byly tam i další? "Bylo skvělé, hledat odpověď na otázky, které nebyly zmíněny ani v románu Brama Stokera."

Když na De Lucově stole přistál scénář týmu Matta Sazama a Burka Sharplesse, podnítilo to jeho představivost. "Pomyslel jsem si, že je to geniální," oceňuje, "nevyřčený původní příběh a neznámá kapitola archetypálního charakteru, který všichni známe."

Přirozeně, že se náš příběh ponoří do tajemné síly propůjčené mu skrze staletí lidské pověrčivosti, ale zároveň si půjčuje z reálného, životního příběhu skutečné historické postavy: Vlad III z Valašska, neboli Kaziglu Bey (*Princ Napichovač*). Scénáristé proplekli mnoho základních faktů o temném vládci a vytvořili z nich fantastickou ságu.

Vlad III se narodil roku 1431 v Transylvánii. Jako dítě byl, on a jeho mladší bratr, poslán otcem - Vladem II, jako rukojmí sultána Murada II do Konstantinopole, kde byli drženi po dobu šesti let a vyškoleni ve válčení. Protože Transylvánie byla umístěna mezi dvěma říšemi - osmanskými Turky a rakouskými Habsburky, mladí šlechtici žili v době neustálých válek a to znamenalo určité oběti.

Vlad III rostl, aby se stal nemilosrdným dobyvatelem, jehož oblíbenou metodou mučení bylo napíchnout lidi na kůl a nechat je svíjet se v bolestech několik dní. Odtud plyne jeho posmrtná přezdívka Vlad Impaler (neboli Vlad Tepes). Protože jeho otec patřil k Řádu draka - tajné organizaci křesťanských rytířů, kteří bojovali proti muslimské Osmanské říši, Vlad II si vybral jméno Dracul, které lze z rumunštiny překládat jako "drak" nebo "démon."

Po smrti otce, vládl Vlad III Valašsko ležící jižně od Transylvánie a to od roku 1448 až do jeho smrti v roce 1476. Stejně jako otec byl Vlad III uveden do Řádu draka. Tehdy nařídil svým mužům, aby mu říkali "Drákula", což v rumunštině znamená "syn draka / démona". Údajně byl zabit v roce 1476 v boji proti Turkům. Byla mu odříznuta hlava, která byla vystavena v Konstantinopoli... celému městu pro výstrahu.

Poté, co De Luca přijal tuto revidovanou verzi příběhu transformace Vlada III, bylo dalším krokem najít filmu 'domov' a prozkoumat finanční a výrobní možnosti. Universal Pictures byl v roce 1931 historicky prvním studiem, které adaptovalo Drákulu pro plátna. De Luca vysvětluje, že tímto snímkem se vlastně postava Drákuly konečně vrací domů: "Universal studio se zdálo jako přirozené řešení. Studio má legendární rodokmen filmů s monstry a *Drákula: Tajná legenda* vzdává hold všem milovaným filmům, které přišly před ním."

Trvalo pár let dát dohromady správnou sestavu, ale když už se tak stalo, divoce kreativní tvůrčí tým byl vtažen do práce. Jejich předchozí práce zahrnuje jedny z největších filmových podívaných posledních let, včetně *Batman začíná*, *Gladiátor*, *Pán prstenů* a série filmů *Spider-Man* a *Harry Potter*. Akce-dobrodružství ale nejdříve potřebovala do svého čela režiséra, který by navigoval nejen složitosti příběhu, ale také nabídl inovativní úhel pohledu na příběh nejpopulárnějšího (a nejobávanějšího) monstra.

Kultovní majetek, jakým *Drákula* je, vyžaduje režiséra, který by mu pomohl proplout vším, co bylo k tématu dáno dříve, někoho, kdo by mohl extrapolovat příběh a měl vizi umožňující čerstvý pohled na danou předlohu. Koneckonců, bylo osvěžující ujmout se legendárního monstra a vrátit tak jeho příběh zpět na začátek a umožnit tak odhalení muže skrývajícího se za mytologickým příběhem.

Během čtení scénáře, Gary Shore, který získal jméno jako výrazný tvůrce reklam a režisér pozoruhodného krátkého filmu *Pohár slz*, odpověděl okamžitě: "Nebylo to to, co jsem očekával." "To, co mne zaujalo ve scénáři, byl fakt, že zahrnoval příběh Napichovače a zároveň poskytoval spojnici mezi ním a původní knihou od Brama Stokera "Drákula". Nikdy předtím jsem takové spojení neviděl.

Jak režisér a tak producent věděli, že přeměnu Vlada Napichovače v Drákulu bude na plátně obtížné formulovat, protože po tom, co ho historie zaznamenává jako nelaskavého válečníka, který povraždí každého, kdo mu stojí v cestě, je těžké uvěřit v jeho přirozeně lidskou podobu. "Shore pojal celý příběh s velkou dávkou soucitu." vypráví De Luca. On navrhnul, že se zbaví senzačních prvků, tak jak byly předtím zobrazeny na plátně i obrazovce, a vydají se k podstatě: Muž zápasící o záchranu rodiny. Shorovo jasné vyjádření filmu, jako ságy vztahu mezi otcem a synem, udeřilo na správnou strunu, která se líbila i producentovi. De Luca ho chválí: "Garyho vize toho, co by měl tento film zahrnovat, nás přesvědčila o tom, že je tou správnou osobou."

Shore oceňuje důvěru a rozvádí základní myšlenku: "Je to příběh přeměny, dospívání, je to hloubkový průzkum myšlenky dějinného odkazu. Upírská mytologie je o dědictví, o předání něčeho dál, dalším osobám, ať už jsou to DNA, vzpomínky nebo odpovědnost. Cítil jsem, že myšlenka propojení mezi otcem a synem by mohla lidi oslovit a vzbudit jejich reakce. Stalo se to nejinspirativnější částí příběhu." Ukotvení postavy v reálném světě bylo další důležitou součástí práce při hledání rovnováhy. Shore pokračuje: "Museli jsme zohlednit, jak Vladův niterný život, tak jeho emocionální vazby k synovi a manželce."

Vlada vedla obtížná rozhodnutí vstříc jeho osudu. Zápas o záchranu syna vede prince až k nevyšší oběti. De Luca se k tomu vyjádřil: V tomto příběhu je velká dávka lidskosti, kterou byste v příběhu o Drákulovi neočekávali, dopředu ho ženou emoce. Vlad je tu znázorněn jako lidská bytost, starostlivý a milující muž, ale také násilník a vládce. To vše ho žene dál a je důležité dávkovat všechny tyto emoce opatrně, tak aby nás provedly filmem.

Chtěli jsme, aby se dosud neprobádaná část drákulovské legendy stala výrobní značkou této produkce. Shore k tomu řekl: "Chtěli jsme najít novou cestu, jak vysvětlit vampýrskou mytologii, která by neměla pouze známé slovanské kořeny. Je to nadčasový

dobrodružný příběh, jehož prostřednictvím můžeme sledovat, jak Vladova postava reaguje v konkrétních situacích na rozhodnutí, která udělal. Sledujeme jeho obtížná rozhodnutí, jimiž se pokouší ochránit jak svou rodinu, tak svůj lid, a která se bezprostředně dotýkají jeho ženy a syna.

### **Odkrývání Kazıglu Bey:**

#### **Hledání prince**

*“Víte co to znamená být milován Smrtí?”  
“Víte jaké to je, když smrt zná vaše jméno?”*

- Anne Rice, “Interview with the Vampire”

Hledání herce, který by mohl ztělesnit Drákulu, postavu plnou složitých emocí, a také dokázal zvrátit předpojaté názory o tomto světoznámém stvoření, byla pro filmaře výzva. Je tak mnohohrstevný - milující otec a odevzdaný manžel, nemilosrdný válečník a učenec, ale scénář také kombinuje historii s fikcí: dědictví Vlada III. s folklorem - vypráví o stvoření s mnoha jmény... od Kazıglu Bey po Temného Prince.

De Luca vysvětluje tuto záhadu: “Výběr herců je těžká věc. A s postavou, kterou všichni znají a mají o ní předem vytvořené představy, jako například s Drákulou je to trochu jako se Spider-Manem, Batmanem nebo Jamesem Bondem... a s Drákulou to těžší o to, že byl částí populární kultury už po staletí.”

Od začátku bylo jasné, že produkční tým potřeboval novou tvář, která by mohla představovat a spojit své jméno s tak věhlasnou postavou... někdo, jehož hvězda byla na vzestupu, ale nepřinesl si velký počet diváckých předsudků. Luke Evans nedávno udělal dojem na filmaře svým zobrazením Barda Bowmana ve filmu *Hobit: Neočekávaná cesta*, stejně jako v *Rychle a zběsile 6*, jako hlavní padouch, Owen Shaw.

“Všichni jsme si mysleli, že Luke Evans byl magnetický v *Rychle a zběsile 6* a to bylo to, co ho studiu jasně ohlásilo jako stoupající hvězdu,” vysvětluje De Luca. “Nová tvář byla správná volba. Luke může být Vladem, pro diváky bez předem vytvořených představ, podle toho koho hrál předtím.”

Vzhledem k tomu že Evans, který byl vyškolený na Londýnských jevištích a v tu dobu točil první kapitolu *Hobita* na Novém Zélandě, řada jeho prvních setkání s filmaři byla provedena přes Skype. “Skype je hercův nejlepší přítel,” říká Evans ironicky. “Jste-li na cestách po světě, tak to je jediný způsob, jak komunikovat s lidmi, a to byl také způsob, jak jsme se Gary a já poprvé spojili.”

"Jakmile jsem ho potkal," pokračuje Evans, "poznal jsem, jak velice vášnivý člověk to je. Promyslel si tu zakázku, postavy, příběh, děj; všechno měl vymyšlené. Hledal někoho, kdo by dělal přesně to, co chce a měl stejnou vášeň a stejný zápal pro příběh jako on."

Jejich první setkání v Los Angeles opravdu přesvědčilo Shora, aby dal Evansovi hlavní roli. Režisér říká: "Jakmile jsem s ním začal hovořit, cítil jsem, že je vše v pořádku, a věděl jsem, že on může tu postavu plně vystihnout. Má prostě takovou neuvěřitelnou tvář, která umí vyprávět příběh. Od té chvíle jsem si byl jist, že nikdo jiný není tak zúčastněný jako Luke. Tento druh vystupování mne ujistil, že bude schopen ztvárnit Vladu Napichovače, válečníka, ale také ho transformovat do uhlazeného prince. Už jen jeho živelnost až živočišnost přitahovali mou pozornost."

Vlad III měl mnoho rolí: nemilosrdný diktátor, jedinečný válečník, otec, manžel a údajný upír. Ve filmové a literární historii není mnoho postav, které mají tak složité emoce a náročné přechody, jako Drákula. Je těžké dosáhnout toho, aby publikum fandilo postavě, která má tak temnou a násilnou minulost, a jejíž osud je ještě temnější a hrozivější.

Shore nám vysvětluje svou metodu: "Když se podíváte na Drákulu, jako na archetypální postavu, je to antihrdina, do kterého investujete a kterého milujete po celý film, ale vidíte, že musí dělat těžká rozhodnutí a kvůli nim nakonec zůstane sám. Váš hrdina je někdo, koho byste normálně neměli rádi, kvůli jeho krutosti a kvůli tomu, co musí dělat, ale respektujete ho. Bylo těžké toho dosáhnout, ale Luke odvedl skvělou práci."

### **Bude tam krev:**

### **Obsazení vedlejších rolí**

*"Nikdo neví, jaké to je, cítit svou vlastní životní sílu odtékat skrze ženu, kterou miluje, dokud to sám nezažije."*

- Bram Stoker, "Drákula"

Když Shore začal hledat představitelku Mireny, Vladovi manželky, měl na mysli ženu, která by byla jeho antitezí: zosobnění čistoty a světla. Režisér vysvětluje: "Mirena je personifikací nevinnosti. Zatímco sledujeme Vladovu pouť do temnot, Mirena zastupuje jeho protiklad. Zůstává čistá až do konce – čiré ctnosti, ryzí hodnoty. Morální úpadek okolního světa se jí nedotýká."

Ale i když Mirena neztrácí své etické zásady, je částečně zodpovědná za Vladovu proměnu v upíra, protože i ona odmítla odevzdat jejich syna Ingerase (Art Parkinson, *Hra o trůny*) Mehmedovi.

Sarah Gadonová, která se stala představitelkou Vladovi princezny, souhlasí s režisérem: “Mirana je morálním kompasem filmu. Je pevná ve své víře a neochvějně zastává své hodnoty. Její víra a principy jsou podrobovány neustálým zkouškám, nevynechá jedinou příležitost bojovat za ně.

Gadonová je známa svou spoluprací s Davidem Cronenbergem, hrála také v letošním trháku *The Amazing Spider-Man 2*. Věděla, že její postava se musí dotknout velice temných míst, aby pochopila Vladovu přeměnu, a k tomu dodává: I když jde o historický příběh, jeho romantická linie je současná. Je zde bojovník, princ, válečník a vůdce, který riskuje vlastní život pro svůj lid a rodinu, a to dává smysl i v rovině pohledu na současnou rodinu. Přemýšlejte o manželkách vojáků jdoucích do války. To nám umožní vcítit se do reálného příběhu, který má skutečnou váhu.

Během castingu kanadská herečka zazářila, a rozhodnutí obsadit ji, se stalo skutečností. Shore komentuje první dámu filmu: V Sáře je cosi ze starého dobrého Hollywoodu, něco klasického. Naplnila rovnováhu, kterou jsem hledal mezi chmurnou temnotou a zářící čistotou. Ona to zachytila.”

Zatímco Mirena je Vladovým světlem a morálním kompasem, Mehmed, kterého ztvárnil Dominic Cooper, je jeho trestem. Nebezpečný protivník prahnoucí po pomstě (stále je plný nenávisti, protože Vlad byl oblíbencem jeho otce), Mehmedova nenasytnost Vlada přímo dohání k proměně v temné stvoření noci. Režisér dodává: “Bylo by snadné pojmout tuto postavu přehnaně, příliš archaicky, jako starodávný archetyp odplaty. Ale já jsem si představoval Mehmeda jako šarmantního, podmanivého řečníka - úžasného muže, kterému však není radno důvěřovat.

Tvůrci viděli Coopera ve filmu *Ďáblův dvojník* a zaujala je jeho schopnost být mimořádně okouzující a náhle ve velice krátkém čase přejít do psychotického stavu. Le Duka se vyjádřil takto: “Dominic má úžasný rozsah, umí zajít skutečně daleko a být neuvěřitelně intenzivní. Ve filmu *Ďáblův dvojník* byl úžasně přesvědčivý, proto jsme se snažili jej získat. A jsem velice rád, že se to podařilo. Dominik dodal roli charakterovou intenzitu a vizáž filmové hvězdy.”

Když se Vlad sejde s Mehmedem, je mezi nimi napětí a marná snaha vyjednávat. Ačkoli byli bratry ve zbrani, v době kdy Vlad nedobrovolně sloužil Mehmedovu otci v turecké armádě, brzy jsou odhaleni, jako úhlavní nepřátelé.

Jejich první společná scéna je pro diváky zásadní výměnou informací, protože roste naše pochopení jejich vztahu... a hrůzy Vladovi temné minulosti. Cooper poskytuje

vysvětlení: Je to scéna znázorňující manipulaci, vztek a hněv. Ale zároveň objasňuje jejich společnou minulost: Mehmedův otec odvedl Vlada z jeho vlastní rodiny a udělal z něj dětského válečníka. Proto k sobě měli Vlad a Mehmed jako děti velice blízko.

Vlad a Mehmed nejsou jedinými postavami spojenými s původním Drákulou. Do příběhu je vepsán Mistr Vampír, on je skutečným počátkem upírské kletby, neočekávaná postava pocházející z 15. století. Shore uvažuje: Mistr Vampír je tvůrce celé této hry. Vlad si zahrává s nebezpečím, když se přiblíží k Mistrovi, vůbec si neumí představit, do čeho se namočil. Když jsme obsazovali tuto roli, velice dobře jsme věděli, že nikdo ji nemůže oživit lépe než Charles Dance.”

Pro tvůrce bylo výzvou udržet tuto klíčovou postavu v rovnováze a tato odpovědnost padla do značné míry na Dance, známého pro jeho práci v takových produkcích jako jsou *Hra o trůny*, *Underworld: Probuzení a Vetřelec*<sup>3</sup>, nemluvě o dramatických rolích v *Gosford Parku* a *Hilary a Jackie*. Vpravit lidskost do tak despoticke postavy nebyl jednoduchý úkol.

Na věky odloučen od okolního světa je Mistr Vampýr uvězněn v horském doupěti na hoře Zlomený zub. Dance nás provází svou charakterní rolí v *Drákulovi: Neznámé legendě*. Staletí strávil izolován v jeskyni, živil se pouze krví těch, kteří měli tu smůlu, že procházeli poblíž. Když Vlad a jeho vojáci vyšetřují důvod zmizení tureckého vojáka, má Vlad co dělat, aby uniknul z hory živý. Ale i přesto je ještě jednou nucen sáhnout ke krajnímu řešení bezvýhodné situace, musí se vrátit pro Mistrovi pomoc a dočasně získat jedinečnou sílu, která jedine mu může pomoci zastavit sultánova postupující vojska.”

Dancovi se líbilo hrát tuto prastarou formu vampýra a užil si Luka Evanse jako partnera. Komentoval to se smíchem: “Luke je velice hezký, úžasně talentovaný a navíc tolerantní k chybám druhých...přestál se mnou, když jsem se kolem něj ovíjel nalíčený tím velice nechutným make-upem a zahnívajícími špičáky a ještě navíc jsem mu lízal krk!”

Shore byl unešen Dansovým výkonem: “Charles vnesl do postavy Mistra hrozbu a nevyzpytatelnost. Mistr je Vladův mučitel, někdo, kdo je předurčen k nekonečnému tanci se smrtí – Joker v našem Batmanovi. Dlouhá léta čekal na muže Vladovy síly, odhodlaného přijít a pomoci mu uniknout z jeho vězení.”

Je to čiré zoufalství, které Vlad dovede do doupěte Mistra Vampýra. Evans to objasňuje takto: “Zcela zoufalý žádá Mistra, aby mu pomohl porazit jeho nepřátele. Ale bohužel tento tvor je neuvěřitelně narcistický, sobecký netvor a věci nejdou tak jak byly naplánovány. ”



**Vyprávění obrazem:**  
**Produkce a kostýmní design**

*“Je tam houpací židle vedle okna, dole v hale.  
Zaslechl jsem něco tam mezi stíny, dole v hale.  
Oh, ty jsi byl vampýr a teď i já dávám svému lidství vale.”*

- Johnette Napolitano, *Concrete Blonde*,  
“Bloodletting (Vampýrská píseň)”

Ve své vedoucí pozici kormidelníka projektu se Shore spoléhal na dvě hlavní kreativní osobnosti, jejichž práce zdůraznila strhující filmové fantasy dobrodružství: výtvarníka Françoise Audouya a kostýmní výtvarnici Ngilu Dicksonovou.

### **Dekorace a lokace**

Audouy je přirozeně přitahována příběhy, které jsou umístěny do světů, jež zaujmou originalitou. Poznamenal: “Zdá se, že jsem ponořen do filmů, které podněcují naše představy o alternativních světech, buď jsou fantastické, cizokrajné nebo historické – tam všude můžeme uplatnit a prožívat zvláštní uzavřenost vyprávění – a ve chvíli, kdy výprava začne působit, umíme si představit postavy a jejich životní příběhy.”

V přímé spolupráci s Shorem a Dicksonovou, vytvořil Audouy prostředí, které odráželo Vladův charakterový vývoj od respektovaného vůdce a milujícího otce rodiny až k nemilosrdnému upířímu válečníkovi. Audouy k tomu dodává: Když jsem četl scénář, rodinný příběh a vztahy mezi Vladem, Mirenou a Ingerasem začaly vystupovat. Jejich dynamika byla silná a unikátní. Chtěl jsem posílit toto vyprávění a vytvořit podklad pro milostný příběh mezi těmito třemi lidmi...vytvořit svět, kde je cítit, jak Vlad vybudoval domov pro rodinu a pro svůj lid.”

V Rumunsku existují dvě pevnosti jako dělané pro Drákulu: hrady Bran a Poenari. Jsou to obrovské, impozantní stavby v horách, což z nich dělá přirozené pevnosti odolávající útočníkům. Z hlediska architektonického jsou to pravoslavné stavby a to se stalo pro tým designerů výchozím bodem. V souladu s vyprávěním, které má kořeny v realitě, je možné vysledovat prvky pravoslavné architektury na Drákulově hradě vytvořeném pro film. A jak Audouy poukazuje, to je ten bod, kde se filmový design stává realitou.

Výtvarník k tomu říká: “Gary chtěl něco zvláštního pro Drákulův hrad, něco unikátního a exotického. A tak jsme se odrazili od pravoslavného základu k čemusi více východoevropskému s ostřejšími hranami a trojúhelníkovými tvary. A opravdu, design začal být trochu divný, velice neobvyklý a během celého natáčení se stával víc a více ukotveným a věrohodným. Dalo by se uvěřit, že hrad skutečně existuje.

### **Boj na život a na smrt:**

### **Tréning a choreografie**

*“Neznaje ohledy, rozdrtily zemi jako kukuřici.*

*Nemaje slitování, vyrazili proti mužskému pokolení.*

*Svou krev rozlévali jako déšť, žerouc živé maso a sajíc jejich žíly.*

*Jsou to démoni plní násilí bez ustání hltající krev.*

- “The Book of Vampires”

Vychován v královském paláci pod poručnictvím Mehmeda I. byl Vlad III vycvičen jako jeden z Janičářů, což byl v Osmanské říši jedinečný, elitní bojový sbor. Každých pět let Turci znovu přispěchali rekrutovat. Pročesávali oblast, hledajíc nejsilnější syny sultánových křesťanských poddaných – včetně Vlada. Chlapci byli odebráni rodičům a umístěni do tureckých rodin, kde se učili zvykům, jazyku a náboženství Turecké říše. Poté byli trénováni jako Janičáři. Z tohoto důvodu představovala Vladova bojová technika jakousi spojnici mezi dvěma způsoby boje: tureckým a rumunským.

V rozhovoru o strategii Evans uvádí: “To bylo to, co z Vlada dělalo brilantního vůdce a protivníka. Když zastavil tureckou invazi do své země, použil k tomu turecký bojový styl, protože byl Turky vychován. Svým způsobem ho neměli trénovat tak dobře, protože se vrátil domů se znalostí jejich strategií.”

Komplikovanější sekvence připadly koordinátorovi kaskadérů Busteru Reevesovi (*Temný rytíř povstal*, připravovaný *Tarzan*), který si osvojil tyto dva rozdílné styly proto, aby mohl vytvořit bojovou choreografii pro film. Reeves k tomu uvádí: Nejdříve jsem studoval transylvánské bojové umění, což je hlavně boj se širokým mečem a jízda na koni. A potom přišli na řadu Turci, jejichž způsob boje je výrazně ovlivněn asijskými bojovými styly, jež se pohybují v kruzích. Pro Vlada jsme vytvořili jakousi fúzi těchto dvou způsobů boje: sílu a mrštnost boje s mečem vyznačující se plynulostí a estetickou dynamiku pohybu turecké šavle.

Tempo filmu se zrychluje společně s Vladovou postupující proměnou. A tak jak tempo filmu narůstá, jeho podstata je stále temnější, akce jsou výraznější, až dosahují vrcholné polohy, kdy Vlad se svým potomstvem upířů zaútočí na Mehmedův tábor.

Reeves vysvětluje: Když bojuje s Mehmedem, aby ochránil upířský potěr, začínáme čerpat z hlubší Vladovy temnoty. Vytvořili jsme vampýrský styl, který je brutálnější o napichování obětí na hřeb, ale také jsme ho vybavili daleko větší vypočítavostí.

Transformace Vlada (a současně Evanse) v zabijáckou mašinu nebyl jednoduchý úkol. Shore shrnuje: "Scéna Vlad proti tisícovce vojáků byla postavena na zuřivosti. Je to, neuhlazená zuřivost boje muže proti muži. Vidíme zde fyzickou sílu a rychlost související s jeho nově nabytými schopnostmi. "

Scéna boje tisíce mužů zabrala tři měsíce intenzivních příprav, školení a tréninku s kamerou.

Evans byl nadšen možností pracovat s choreografem, chválí ho: "Buster Reeves je legenda. On má skutečný talent pro vytváření choreografie, která herce vede."

Ukázalo se, že Luke byl dokonalý žák. Shore oceňuje, že i když Evans přesně věděl, jak se přizpůsobit požadavkům kameramana Johna Schwartzmana: "Luke má tuto zvláštní schopnost, pochopit choreografii a rychle se ji naučit. I když docházelo k neustálým změnám děje, Luke byl schopen se jim přizpůsobit.

### **Legie netopýřů:** **Vizuální a speciální efekty**

*"A vše kolem nich, bestialita noci vyrůstala na černých křídlech  
Přišel čas vampýřů.*

- Stephen King, "Salem's Lot"

I když je většina Dráculy hraná a velká část filmu je normálně natočena kamerou, je zde několik klíčových momentů, které si vyžádaly špičkové vizuální efekty. Mezi takové scény patří například obléhání Dráculova hradu, kdy Vlad doslova rozpráší dělovou kouli a v myslích Turků vytvoří iluzi, díky níž se hrad přemění v obrovského draka, a samozřejmě také "netopýří ruku". Shoreovu vizi oživil ve Framestoru, v čele s vedoucím vizuálních efektů Christianem Manzem (*Harry Potter a Relikvie smrti: část 1*).

“Netopýří ruka” ukazuje Vlada, jak ovládá vířící se masu savců, řídí je a nasměruje na Turecký tábor. Tam způsobí zmatek mezi posádkou a ohlásí příchod Vlada a jeho upírské láně.

Tyto sekvence byly obrovským závazkem. Manz dodává: “Je těžké udělat to správně, protože tisíce netopýřů vznášejících se v oblacích mohly vypadat docela otřepaně.” Aby efekt působil reálně, Manz pozoroval formace špačků. “Když jich jsou tisíce, pohybují se velmi plavně.” říká.

S tímto vizuálním konceptem tým zkombinoval hereckou akci úderu ruky nasnímanou do počítače, čistě počítačové animace netopýřů a záběry z kamery zavěšené na lanovce pro dosažení subjektivního pohledu netopýřů drtících turecké vojsko. Manz vysvětluje: “netopýří ruka” rozmetá 100.000 lidí, je to pro nás docela dost práce. Ve skutečnosti jsme měli 130 lidí v lomu, které jsme počítačově namnožili do podoby armády. Použili jsme kameru zavěšenou na lanovce letící asi 160 stop dolů skrz lom směrem k Turkům. V postprodukci jsme pak do záběru umístili počítačově animované netopýry.”

Vlad se při skoku z klášterní věže přemění do masy netopýřů a zaútočí na Mehmedův tábor i se svými upířími mláďaty. Manz vysvětluje: “Nechtěli jsme opakovat starou scénu, v níž se Christopher Lee přeměnil do jednoho netopýra. Snažili jsme se vymyslet něco neokoukaného. Nakonec jsme ho přeměnili v mnoho malých netopýřů, kteří ale dohromady působí jako jeden organismus. ”

De Luca doplňuje VFX supervizora: “Schopnost změnit se v nějakou formu zvířete je filmová klasika. Samozřejmě, že to bylo provedeno již dříve, ale my to děláme docela originálním způsobem. Vlad ovládá roj netopýřů, který může měnit tvar a nalétnout na lidi ve tvaru věcí, které jim Vlad určí. To je originální varianta na tradiční téma. Snažili jsme se vysvětlit zvláštní síly a schopnosti, ukázat, odkud přicházejí a předvést jejich využití originálním způsobem.”

Vdechnout nový život již zavedené postavě je to, co vedlo tvůrce k revizi Drákulových fyzických schopností. Při vytváření nového Drákulova vzhledu, se tým nejdříve podíval na obrázky již známých upírů. Shore: “Fakt, že Vlad porušuje pravidla, když se vydává na Zlomený zub, nám dal příležitost rozšířit upíří mytologii o prvky, které tady předtím nebyly.”