

## JAK VYCVIČIT DRAKA 2

Z dílny DreamWorks Animation, kde vznikly snímky jako *Shrek*, *Kung Fu Panda* a *Croodsovi*, přichází do kin druhý díl filmu *Jak vycvičit draka* (nominovaného na Oscara®) podle dětské knižní série Cressidy Cowellové. Ve vzrušující druhé části epické trilogie již uplynulo pět let od doby, kdy se hrdinný mladý Viking Škyťák ujal zraněného draka Bezzubky a navždy změnil způsob soužití obyvatel Blpu s bojovnými „chrličí ohně“. Nyní žijí Vikingové a draci spolu v míru na fantastickém ostrově, který se proměnil v dračí ráj.

Když je ale Škyťák postaven před povinnosti dospělého, musí společně s věrným drakem Bezzubkou vzlétnout vysoko k nebi, aby tam hledal odpověď. K jejich vlastnímu překvapení získají více, než doufali. Škyťák odhalí, že tajemný dračí jezdec je ve skutečnosti jeho dlouho pohřešovaná matka Valka. Zároveň zjistí, že mír mezi draky a Vikingy je ohrožen mocichtivým Dragem a jeho pomocníkem - lovcem draků, Eretem synem Ereta.

Astrid, Tlamoun a vikinští přátelé Snoplivec, Rybinoha a dvojčata Rafana a Ťafan jim poskytnou svou podporu. Škyťák, jeho matka a otec Klid'as, kmenový náčelník musí spojit své síly, aby draky ochránili. Škyťákovi se podaří nalézt hledané odpovědi způsobem, o jakém se mu ani nesnilo.

DreamWorks Animation SKG uvádí JAK VYCVIČITI DRAKA 2. Své hlasy postavám v originální verzi propůjčili: Jay Baruchel, Cate Blanchettová, Gerard Butler, Craig Ferguson, America Ferrerová, Jonah Hill, Christopher Mintz-Plasse, TJ Miller, Kristen Wiigová, Djimon Hounsou a Kit Harington. Film napsal a režíroval Dean DeBlois (*Jak vycvičit draka*, *Lilo & Stitch*). Snímek produkovala Bonnie Arnoldová (*Jak vycvičit draka*, *Za plotem*, *Tarzan*). Výkonnými producenty byli Dean DeBlois a Chris Sanders (*Croodsovi*, *Jak vycvičit draka*, *Lilo & Stitch*). Hudbu složil John Powell. Tento film je Americkou filmovou asociací klasifikován jako PG (za doprovodu rodičů) pro svou dobrodružnou akci a mírně obhroublý humor.

### **CO SE ZMĚNILO ZA PĚT LET**

V roce 2010 „vletěl“ do kin snímek *Jak vycvičit draka* z produkce DreamWorks Animation. Diváci po celém světě si ho zamilovali díky jeho letecké akčnosti, duchaplnému humoru a dramatické hloubce. Film vydělal 495 milionů dolarů v celosvětových tržbách a získal dvě nominace na Oscara - za nejlepší animovaný celovečerní film a nejlepší hudbu.

Ale úspěch filmu (podle scénáře a v režii Deana DeBloise a Chrise Sanderse) byl pozvolný. Přestože se film během prvního víkendu držel na prvním místě v návštěvnosti a sklídl chválu kritiky: „Nepřekonal očekávání studia,“ říká DeBlois. „Ale i nadále zůstal předmětem zájmu.

Udržel se na předních příčkách v žebříčku návštěvnosti celých sedm týdnů. Byli jsme pyšní, že se mezi lidmi o filmu mluvilo a to přilákalo do kin nové diváky a postupně jsme očekávání studia překonali.“

Triumf *Jak vycvičit draka* dal vzniknout televiznímu seriálu, divadelní show a celé řadě „dračích“ výrobků, ale i zástupům věrných fanoušků.

„Je pro nás zadostiučinění, že nadšení, které jsme do filmu vložili, je opětováno,“ dodává DeBlois. „Vidíme, že se nám vrací tolik náklonnosti (fanouškovská videa a obrázky postav), film existuje ve větší míře, než jsme kdy zamýšleli.“

Vedení DreamWorks Animation od začátku vidělo v dračím filmu potenciál pro franšizu. Jeho vynikající přijetí u diváků a kasovní úspěch dalo snadno vzniknout plánům na pokračování. Vzhledem k tomu, že se Sanders soustředil na realizaci *Croodsových*, studio oslovilo DeBloise, aby se ujal režie *JAK VYCVIČIT DRAKA 2* na vlastní pěst, se Sandersem v roli výkonného producenta.

„Řekl jsem jim: ‘Měl bych o to velký zájem, pokud se bude jednat o trilogii,‘“ vzpomíná DeBlois. „První film může sloužit jako první akt, o to bude větší druhé dějství a pak to musí kulminovat třetím aktem.’ Naštěstí se tohoto konceptu chytli.“

„Dean je v hollywoodské terminologii opravdu někdo,“ říká producentka Bonnie Arnoldová. „Je to skvělý vypravěč. Uvažuje jako kluk, což se vždycky hodí, když děláte filmy o klucích a dracích. Je kreativní, ale nejlepší na tom je, že dává ostatním členům tvůrčího týmu prostor, aby přispěli tím nejlepším, co mohou filmu nabídnout.“

S tím souhlasí i vedoucí týmu vizuálních efektů, David Walvoord: „Pracovat s Deanem je úžasné. Není jen režisérem, ale i scénáristou. Má neuvěřitelně zvláštní vztah k postavám a jejich světu. A má silnou vizi, jak by tento svět měl vypadat. Bylo to pro nás pro všechny opravdu inspirující a zároveň nám to naši práci v mnohém zjednodušilo. Je schopen přesně artikulovat, co hledá, což nás navádí tím správným směrem.“

První filmový díl, podle dětské knížky z pera britské autorky Cressidy Cowellové, představil divákům vytáhlého dospívajícího Vikinga Škyťáka, jehož svět se obrátí nohama vzhůru, když se setká a spřátelí se zraněným drakem Bezzubkou. Podle Arnoldové DeBlois viděl *JAK VYCVIČIT DRAKA 2* jako příběh o dospívání, ne jako ‘další dobrodružství’ Škyťáka a Bezubky“, jak se u některých filmových pokračování stává. „Když Dean přednesl před vedením DreamWorks Animation svůj nápad na druhý film, zásadním prvkem v jeho prezentaci byl fakt, že chtěl, aby postavy zestárly o pět let,“ dodává. „Rázem se to stalo mnohem zajímavější a bylo to něco jiného, co v animaci tak často nevidíme. Byla to z jeho strany odvážná volba a my jsem opravdu vděční, že DreamWorks tento nápad podporoval.“

Ne že by to byla vždy *snadná* volba.

Návrhy postav vznikaly během dlouhého procesu plného pokusů a omylů. Zachovat kouzlo a přitažlivost každé z postav a při tom je nechat zestárnout, bylo podle DeBloise velkou výzvou.

„Nakonec jsme zjistili, že u většiny postav stačilo zachovat jejich siluetu a trochu je zvětšit, změnit jejich šatník, jemným způsobem nechat zestárnout jejich tvář a dát jim různé účesy,“ říká. „Škyťák byl asi nejsložitější, protože jsme chtěli mít jistotu, že se z něj během jeho dospívání nestal klasický hollywoodský hrdina. Musel si zachovat své čahounství, protože v tom spočívá jeho kouzlo, v té nemotornosti, kterou oplývá.“

„Takže jsme se ujistili, že i když se stal vyšší, nikdy se nezakulatil, jak to pro něj chtěl v prvním dílu jeho otec, kmenový náčelník Klid'as,“ pokračuje DeBlois. „Stále má štíhlou tělesnou konstituci, ale vyrovnává to svou inteligencí, vtipem a pokrokovým myšlením.“

V roli Škyťáka se vrací herec Jay Baruchel, který podle DeBloise všechny tyto kvality ztělesňuje.

„Nedokážu si představit nikoho jiného, kdo by mohl Škyťáka zahrát tímto způsobem, protože ta postava je do značné míry Jay,“ říká. „Zosobňuje tolik z toho, kým Škyťák je: člověk, který je bystrý, inteligentní, čiperný... disponuje rozkošnou nemotorností a je si toho dobře vědom a využívá to ve svůj prospěch.“

A díky Baruchelově schopnosti vyjádřit Škyťákovy emoce se s touto postavou publikum může ztotožnit, říká Arnoldová.

„Publikum prožívá film prostřednictvím Škyťáka. Co naplňuje celý filmový zážitek je pochopení, jak se Škyťák v dané situaci cítí,“ říká. „Stejně jako je Dean skvělým autorem Škyťákových dialogů, Jay je skvělý ve své postavě. Je vášnivý a odráží se to v jeho hlasovém výkonu. Jay zná Škyťáka lépe než kdokoliv jiný.“

DeBlois s ní souhlasí.

„Jay často upravuje svůj vlastní dialog, protože postavu tak dobře zná,“ říká.

Díky Škyťákově úsilí (v prvním filmovém dílu) nyní obyvatelé Blpu, kteří kdysi na draky nahlíželi jako na zlo, které musí být vymýceno, žijí po jejich boku v přátelství (a dokonce na nich jezdí!). Tentokrát ale musí čelit jinému druhu dračího problému, jakkoliv je dobrý: je jich mnoho! Každý vlastní svého osobního draka. Draci jsou běžnou součástí každodenního života. A ostrov Blp se stal diametrálně odlišným místem.

Aby pojmul nové dračí obyvatele, a aby zde byl pro každého život o něco méně nebezpečný, bylo nutné na ostrově provést mnoho úprav. Vznikl nový akvaduktový systém pro případ rychlého uhašení požárů; krmicí stanice, které zajišťují, že žádný drak nikdy nedostane hlad; jeskyně byly přeměněny na stáje; dračí zbrojnice slouží všem druhům potřeb.

„Zbrojnice bývala původně starou kovárnou, ve které se Škyťák vyučil,“ říká DeBlois. „O všechno tam může být postaráno - ať už má drak bolest zubu nebo potřebuje nový sestřih.“

Výtvarník Pierre Olivier Vincent (známý pod přezdívkou P.O.V.) říká: „Je to mnohem veselejší, dekorativnější prostor. Odráží se to v mnoha nových barvách, které jsme použili. Barvy hlavních postav draků hrály důležitou roli při našem rozhodování.“

Krok s poptávkou v dračí zbrojnici drží Tlamoun, vesnický kovář a Klid'asova pravá ruka. Vždy připravený pustit se do jakéhokoliv dobrodružství. Hlas mu i tentokrát propůjčil Craig Ferguson.

„Tlamoun je člověk, který musí vyrobit všechny věci, které dělají život s draky méně nebezpečný. Touží po časech minulých, kdy se s draky bojovalo místo toho, aby se s nimi žilo v míru. Craig ztvárňuje tuto frustraci velmi dobře,“ říká DeBlois.

I přestože se jejich vztah změnil, jedna věc se nemění: Vikingové jsou stále Vikingové... a draci jsou stále draky. Tým snímku JAK VYCVIČIT DRAKA 2 si uvědomil, že obyvatelé Blpu potřebovali nový způsob, jak vybit přirozenou agresivitu draků, takže vymysleli... dračí závody!

S Vikingy na hřbetech draků, „Dračí závody jsou vzrušující, pokud nejste ovci,“ říká Jay Baruchel. To proto, že účastníci závodu musí proletět kolem ostrova, ulovit označená zvířata, sebrat je a vhodit je do koše. Každé z nich má hodnotu jednoho bodu; černá ovce je za deset. „Je to něco jako Monte Carlo závod na Blpu,“ říká DeBlois.

Dračí závody divákům představili vynikajícím způsobem *nový* Blp.

Úvodní sekvence filmu JAK VYCVIČIT DRAKA 2 je „drsný překážkový závod, ve kterém přelétáme kolem všeho, co je na Blpu nové a po pěti letech znovu představíme známé postavy z prvního filmu společně s jejich osobními draky,“ říká DeBlois.

Tvrdá a soutěživá Astrid (America Ferrerová) křičuje oblohu na Buřině, Nodru Smrt'ákovi; hádává dvojčata Rafana (Kristen Wiigová) a Ťafan (TJ Miller) sedí na dvouhlavém Zipákovi, Krkounovi & Blivounovi; bázlivý a plachý Rybinoha (Christopher Mintz-Plasse) se potácí na jeho Garvanu Flákotě, zatímco arogantní a domýšlivý Snoplivec (Jonah Hill) uhání na Tesákovi, jeho obrovském Nočním Běsovi.

„Má to být velmi energické, zábavné a zároveň ujistit diváky, kteří jsou seznámeni s prvním dílem - vše, co na Blpu milovali, je teď větší a lepší - a to pomáhá nastavit laťku pro zbytek filmu,“ říká DeBlois. „Zároveň vám dojde, že toto místo je Utopií a dříve nebo později se musí objevit něco, co ji ohrozí...“

V dračích závodech ale chybí Škyťák a Bezzubka. Místo toho si tato neoddělitelná dvojice dělá, co má ráda nejvíce – vzlétnout k nebi a hledat nové draky a nové kraje, které by zakreslili do Škyťákovy neustále se rozrůstající mapy.

„Ve svém volném čase, nejen že Škyťák a Bezzubka posouvají hranice létání, ale mapují svět, což se stalo jejich novým koníčkem,“ říká DeBlois.

Vedoucí dramaturg Tom Owens dodává: „Vzali vikinskou mapu z prvního dílu a do všech

světových stran k ní přidávali nové části. Škyťák je zvědavý a neklidný. Vždy vyhledává nová dobrodružství.“

Jednoho rána se Škyťákův další let do neznáma stal způsobem, jak upustit trochu páry. Před zahájením závodů mu totiž jeho otec Klid'as sdělil, že je pro mladého Vikinga na čase, aby převzal vedení ostrova, úkol, na který Škyťák není zatím připravený.

„Klid'as, který je statný, svalnatý, společenský chlap, je navzdory Škyťákově subtilnosti na svého syna neuvěřitelně hrdý pro to, co vykonal pro nastolení míru na Blpu,“ říká Gerard Butler, který Klid'asovi propůjčil svůj hlas. „Jejich vztah se v posledních pěti letech změnil k lepšímu. Škyťák býval Klid'asovou hanbou, ale teď chce, aby se jeho syn stal příštím vůdcem ostrova.“

Nejistý, co je skutečným smyslem jeho života, Škyťák si nedokáže představit, že by měl pokračovat v otcových šlépějích - a to doslova i obrazně.

„V případě Škyťáka se něco z jeho příslibu z prvního filmu, naplní ve druhém,“ říká Baruchel o své postavě „ale povinnosti spojené s dospělostí se začínají hromadit. Nemusí být génius, aby pochopil, že jako syn náčelníka je dalším na řadě a bojuje s tím.“

Zatímco se snaží najít smysl svého bytí, je si dobře vědom, kde leží jeho silné stránky a vkládá svůj talent a vynalézavost do výroby celé řady nástrojů.

„Škyťák a Bezzubka se často setkávají s novými nepřátelskými draky v nových zemích, které objevili, a tak Škyťák jako pokrokový myslitel vyrobil nástroj, který využívá sílu dračího ohně,“ říká DeBlois. „Je to rukojeť meče se skládacím ostrím, ale uvnitř jsou dva zásobníky: jeden obsahuje sliny monstrózního Nočního Běsa, které jsou přilnavé jako hořící napalm. Vysune se čepel potažená těmito slinami a primitivní zapalovač je podpálí. Pro draky to je velmi poutavý obraz. Díky tomu nahlíží na Škyťáka jako na draka, protože dokáže zažhnout svůj vlastní oheň. Pokud Škyťáka obklíčí banda nepřátelských draků, použije zadní konec meče, který obsahuje zásobník s vysoce hořlavým plynem z Ohavného Zipáka. Pospřejuje kolem sebe kruh a zapálí ho. Vytvoří tak prudkou explozi, která upoutá jejich pozornost,“ říká DeBlois.

Baruchel se přidává: „Je to jeho světelná šavle. Je opravdu úžasná. Také vyrobil můj nejoblíbenější předmět v novém filmu: letecká kombinéza, která ho nejen udržuje v teple a vypadá hezky, ale je na jeho předloktí vybavena vším, co potřebuje během svých vzdušných výletů. Má tam dýku, která se používá jako náradí; list papíru pro jeho rozšiřující se mapu; pero a primitivní kompas; a nejen že teď může létat na Bezzubkovi, může také létat bok po boku s ním, což je dost jedinečné.“

„Dean DeBlois byl nepostradatelný během navrhování Škyťákova kostýmu,“ říká P.O.V. „Trval na tom, aby Škyťák měl oblečení, které by ukazovalo, že za uplynulých pět let skutečně prohloubil svou znalost draků, a že se naučil chovat jako jeden z nich - alespoň v umění létat. Škyťák je tak trochu jako Leonardo da Vinci.“

Dalším člověkem, který přispěl k rozšíření Škyťákovy mapy skoro stejnou měrou jako on sám, je neústupná a odvážná Astrid, která se stala jeho spolucestovatelkou - a víc než jen kamarádkou.

„Astrid se stala Škyťákovou přítelkyní,“ říká America Ferrerová, která se vrací v roli odvážné vikinské dívky. „Je Škyťákovým obráncem číslo jedna a zastánkyní. Sama o sobě je vůdčí osobností a jejich vztah je vyrovnaný. Když se Škyťák vydá na dobrodružství, nezůstává sedět doma v naději, že se jí v pořádku vrátí.“

„Ačkoliv Astrid neuvažuje stejným způsobem jako Škyťák, zná ho natolik dobře, že je schopná ho správně ponouknout, aby našel řešení, na které by sám nepřišel,“ říká Tom Owens. „Ví, jak z něj dostat to nejlepší.“

„Jsem tak rád, že se America vrátila v roli Astrid,“ říká DeBlois. „Má tak silný a mocný hlas a to této postavě dodává kuráž. V jejím hlase je zároveň cítit sebejistota a rozum, přesně to v příběhu ztělesňuje postava Astrid.“

Astrid stojí Škyťákovi po boku, když v severní části Norska objeví lovcovu pevnost, která byla rozmetána na kousky během obrovské ledové bouře; vše, co po ní zůstalo, jsou jen obrovské úlomky dřeva pokryté masivními, ostrými kusy ledu. Když přiletí blíž, spatří loď a jeho pestrobarevnou posádku, které velí svalnatý mladý lovec draků. Má opakující se jméno, příliš velké ego a zálusk na Bezzubku a Buřinu.

„Eret, syn Ereta, je jednou ze tří nových postav filmu a je trochu namyšlený. Tvrdí o sobě, že je nejlepším lovcem draků na světě,“ říká DeBlois „protože je již nějakou dobu se svým týmem úspěšně chytá do pastí.“

„Eret si myslí, že ví více o dracích, než kdokoliv jiný. Ale ukáže se, že nemá ani zdání o tom, jak hluboký může vztah s draky být,“ říká Tom Owens.

Postupem času se jeho názor změní. „Je v něm ale mnohem víc, než mu Škyťák s Astrid zpočátku připisují,“ říká DeBlois. „Díky jejich vlivu si Eret uvědomí, že draci nejsou komoditou, za jakou je považoval; jsou oddaní, a pokud si dáte záležet a získáte jejich loajalitu, udělají pro vás cokoli.“

Filmaři si vybrali Kita Haringtona, populárního mladého britského herce ze seriálu HBO *Hra o trůny*, aby Ereta, syna Ereta přivedl k životu.

„Kit se dostal mezi adepty pro namluvení Ereta,“ říká DeBlois. „Znal jsem ho ze seriálu *Hra o trůny* a s jistotou mohu říci, že v tomto seriálu ztělesnil moji nejoblíbenější postavu. Myslel jsem, že byl pro tuto roli ideální.“

Arnoldová se přidává: „Eretovi je kolem 20ti, je ve stejném věku jako Škyťák. Líbilo se nám, že byl Kitův hlas mladistvý, velící a okouzlující zároveň.“

„Když jsme se poprvé setkali, *Hra o trůny* se zrovna začala vysílat a šťastným řízením

osudu Kit v následujících v letech získal na velké popularitě,“ říká.

Eret neloví draky pro vlastní pobavení. Pracuje pro Drago Rudvista, krutého megalomana bez svědomí a milosrdenství. Kdysi prohlásil, že je vyvoleným, který osvobodí lidstvo a zbaví ho dračí tyranie. Ve skutečnosti představuje mnohem větší nebezpečí než Eret, který je pouze prostředníkem. Drago staví celou dračí armádu.

„Drago Rudvist je muž známý svou špatnou pověstí po celé zemi,“ říká Gerard Butler. „Zabil mnoho Vikingů a Klid'ase děsí. Z vlastní zkušenosti ví, čeho je Drago schopný.“

Owens se přidává: „Drago opravdu nemá rád draky, ale podobně jako Škyt'ák, přišel na to, jak s nimi pracovat – v jeho případě, pouze negativním způsobem. Je jako cvičitel psů, který je učí útočit. Dokáže si draky podřídit prostřednictvím strachu a nadvlády.“

Filmaři se obrátili na herce Djimona Hounsou (nominovaného na Oscara), aby propůjčil svůj hlas této divoké postavě. Hounsou je známý svým plným nasazením při ztvárnění intenzivních a často impozantních rolí.

„Ten člověk má skvělý, silný hlas,“ říká Owens. „Jednou jsem byl přítomen při Djimonově nahrávací frekvenci. Viděl jsem ho, když se pro roli zahříval a dělal všechny ty hlasité, prvotní zvuky, aby se dostal do nálady. Opravdu tu postavu dostal na další úroveň. Během nahrávání vypadal rozzuřeně, až se zpotil. Bylo to velmi intenzivní a zábavné ho sledovat.“

Drago během lovení draků naráží na překážku, tajemnou dračí jezdkyňi, která soustavně draky zachraňuje, vysvobozuje z Eretových pastí a pak je skrývá hluboko v Arktidě. Jak se Škyt'ák snaží nalézt odpovědi, propadá se stále hlouběji do tajemství. Netrvá dlouho a společně s Bezzubkou sami stanou tváří v tvář dračí jezdkyňi. Překvapení je o to větší, když zjistí, že tajemná jezdkyňe je jeho matkou. Valka byla pohřešována 20 let. Unesl ji drak, když byl Škyt'ák ještě nemluvně. Obyvatelé Blpu předpokládali, že je dávno mrtvá.

„V prvním filmu se neobjevila zmínka, že Škyt'áková matka byla vlastně mrtvá; bylo to jen naznačeno,“ říká Owens. „To nám nechalo otevřená vrátka, abychom mohli říct, dobře, co když neumřela?“

Ve filmu JAK VYCVIČIT DRAKA 2 má Valka do umírání daleko. Je vynikající zaříkávačkou draků a zná jejich tajemství, která Škyt'ák dosud neobjevil.

Žije na Dračí hoře, impozantním ledovém útvaru s úžasnou tropickou mikroklimatickou oázou, zasazenou přímo uvnitř v jeho jádru. „Celou tu dobu žila jako Dian Fosseyová, ale s tisíci draků. Naučila se jejich způsobům a stala se jejich vášnivou ochránkyní,“ říká DeBlois. Je to ve filmu velký okamžik, když Valka představí Škyt'ákovi místo, které nazývá domovem.

„Hned od začátku měl Dean DeBlois jasnou vizi dračí oázy,“ říká Gil Zimmerman, vedoucí týmů designerů. „Věděli jsme, že to bude překvapivé místo, kde rostou v arktické oblasti rostliny a je jich tolik, že dokáží uživit spoustu draků.“

„Z filmového hlediska jsme museli přijít na to, jak toto místo ukázat divákům. Jedná se o velmi působivý moment a chtěli jsme, aby byl vizuálně ohromující,“ pokračuje. „Takže jsme šli cestou staré školy. Jedno staré pravidlo říká, že pokud se chystáte jít do velkého, otevřeného prostoru, začněte ve velmi těsném, uzavřeném prostoru.“

Valka představí Škyťákovi svůj svět, provede ho tmavým, těsným tunelem. Jak se přibližují k oáze, prvním náznakem, že diváci za okamžik uvidí něco velkolepého, je úzký záběr na Škyťákovu překvapenou tvář. „Pak divákům ukážeme, jak je to úžasné,“ říká Zimmerman.

„Je to úchvatné. Co se týče svícení, byla to pro nás příležitost, jak to co nejlépe vyjádřit,“ říká vedoucí týmu osvětlovačů Pablo Valle. „Musíte zažít ten okamžik úžasu, když se před Škyťákem otevírá nový svět. Vidí to a nemůže tomu uvěřit, protože to je tak obrovské a tak krásné. Bylo pro nás důležité držet se této myšlenky.“

„V této scéně se odehrají dvě důležité věci a s každou z nich bylo zábavné si pohrát,“ pokračuje Valle. „Máte tady matku a její dítě, kteří se setkají po tolika letech, a pak je tu Škyťák a jeho poznání, že svět je mnohem větší, než si kdy dokázal představit.“

V tomto neuvěřitelně obrovském prostoru tropických kapradin, divokých vodopádů a bublajících horkých pramenů žijí tisíce draků.

„Byl to jeden ze dvou klíčových okamžiků ve scénáři (druhou byla epická bitva), takže jsme museli vytvořit něco naprosto výjimečného,“ dodává Zimmerman.

Škyťák chce své matce položit spoustu otázek. Setkání s ní je jako najít nepolapitelný, chybějící kousek do skládačky. Brzy si uvědomí, jak se Valce v mnohém podobá.

„Škyťák ví, že není věrnou kopií svého otce a tuší, že je tam i jiná část jeho duše, která touží po něčem víc. Vždyť se nejlépe cítí, když je venku se svým drakem a hledá svůj smysl života,“ říká DeBlois. „Takže setkání s jeho matkou a vědomí, že díky ní objevil smysl svého života, je pro Škyťáka významné. V té chvíli cítí, že našel chybějící polovinu své duše. A nakonec zjistí, kým je.“

Jediným problémem je, že Valka a Škyťák mají rozdílné názory na lidské soužití s draky. Valka se domnívá, že jejich společný život není možný, protože „Potkala příliš mnoho zlých lidí,“ říká DeBlois. Myslí si, že jediný způsob, jak draky udržet v bezpečí, je schovat je před lidmi. Škyťák na druhé straně ví, že koexistence je možná nejen proto, že ji zažil z první ruky, ale také proto, že on sám dokáže změnit smýšlení lidí a nastolit mír. To je problém, který musí vyřešit.

Od chvíle, kdy vymyslel postavu Valky, DeBlois věděl, že by ji měla hrát držitelka Oscara® Cate Blanchettová.

„Psal jsem postavu a měl Cate na mysli, ani jsem nevěděl, jestli by o ni vůbec měla zájem,“ říká DeBlois. „Jen jsem si myslel, že byla dokonalou předlohou. V minulosti ztvárnila postavy, které mají takovou ohnivou sílu a sebeovládání.“

„A pak, když jsme byli na předávání Cen Akademie, ten rok, co jsme byli nominováni,



všiml jsem si Cate před samotným ceremoniálem. Šel jsem k ní a představil se. Řekl jsem jí „napsal jsem pro vás roli ve filmu JAK VYCVIČIT DRAKA 2, ať už o ni budete mít zájem nebo ne,“ směje se DeBlois. „Hned přímo na místě chtěla vědět víc. Tak jsem jí řekl něco o postavě. Řekla ‘Dobře, poslouvejte. Moji kluci jsou velcí fanoušci prvního filmu, často se na to doma díváme a já momentálně nemám žádné pracovní závazky. Prosím, pošlete mi scénář.’“

„Všichni jsme byli nadšení, že se k filmu přidala,“ říká Owens. „Je to energická herečka a má ve svém hlase emocionální hloubku.“

Ve filmu JAK VYCVIČIT DRAKA 2 dojde nevyhnutelně i na okamžik, kdy se Klid'as s Valkou znovu setkají po 20ti letech. Aby zcela využili této významné události, filmaři se postarali o to, aby scéna byla opravdu dojemná. Koneckonců, není to každý den, co potkáme milovaného člověka, který je 20 let považován za mrtvého.

„Scéna, kde Klid'as uvidí Valku poprvé, se prakticky od první verze scénáře nezměnila,“ říká DeBlois. „Zůstalo to velmi čisté. Chtěli jsme, aby Klid'as nemluvil, když ji potká. Má být ohromen, jako kdyby uviděl ducha. Zatímco Valka dělá vše pro to, aby se mu vyhnula, protože ví, že udělala špatné rozhodnutí, když se nevrátila ke své rodině. Snaží se to ospravedlnit nekonečným blábolením, ale při tom je sama na zhroucení. Klid'as se k ní krok pro kroku přibližuje, jako by nemohl uvěřit vlastním očím. Všechno to skončí Klid'asovou krásnou větou a polibkem. Diváci ví, že je všechno zapomenuto a pokud jde o něj i odpuštěno. Líbí se mi myšlenka, že Valka byla Klid'asovou jedinou láskou, a že nikdy neměl zájem o jinou.“

„Klid'as se smířil s životem bez Valky a pak najednou, je tam,“ říká Butler. „Pro něj je to změna. Nikdy ho nenapadlo, že by bylo možné, aby svou ženu získal zpět, aby měl Škyt'ák matku a byli zase rodina. Je to romantické, vzrušující a srdcervoucí. Je z něj znovu mladík a je šťastný.“

Pro Škyt'áka je také důležité vidět své rodiče poprvé spolu. V obou vidí ohnivě, silné, tvrdohlavé osobnosti. Když je oba pochopí, znovu najde svou identitu.

„Tolik animovaných filmů bere za samozřejmost, že jeden z rodičů, nebo možná oba rodiče, chybí,“ říká DeBlois. „Viděli jsme tu příležitost jak rodinu, která byla od sebe navždy zdánlivě roztržená, spojit a ukázat, že je Škyt'ákův život znovu úplný. Může vstoupit do nové kapitoly svého života.“

„Nikdy jsem neviděla animované postavy, které se zdají být tak složité a hluboké, mají silnou emocionální vazbu,“ vysvětluje America Ferrerová. „Konečně uvidíte Škyt'áka a jeho rodiče jako rodinu. Uvidíte, jak by to vypadalo, kdyby jeho matka a otec nebyli odtrženi.“

Citové hnutí podporuje hudba Johna Powella, nominovaného na Oscara a píseň, kterou složil spolu s islandským písničkářem Jónsim, jedna ze tří kusů, na kterých hudebníci spolupracovali.

„Dean toužil po něčem, co by znělo jako stará lidová píseň, kterou by postavy mohly spolu

zazpívat,“ říká Powell „Melodii, která kdysi dávno zazněla během jejich námluv. Takže jsme si s Jónsim spolu sedli a začali skládat. Píseň se stala ve filmu hlavním hudebním tématem, který reprezentuje vztah Klid’ase a Valky.“

Jónsi se přidává: „John a já jsme oba již pracovali na *Jak vycvičit draka 1*, ale tentokrát to bylo poprvé, co jsme na hudbě pracovali společně. I když naše styly jsou tak rozdílné, hodně jsem se od něj naučil a jsem s touto písní opravdu spokojený, stejně jako s výsledkem celé naší práce.“

Jak se na obzoru rýsuje hrozba z Draga a jeho armády draků, načasování rodinného setkání nemohlo být lepší. Je to pro Klid’ase, Škyťáka a Valku příležitost získat sílu z jejich sjednocené rodiny a spolu s věrnými přáteli společně bojovat proti hrozícímu nebezpečí.

Tito věrní přátelé jsou zároveň zdrojem komiky a odlehčení ve filmu JAK VYCVIČIT DRAKA 2, zejména Rafana, která se zamiluje do Ereta, syna Ereta a přitom musí neustále odrážet své dva vlastní nápadníky, Snoplivce a Rybinohu.

„Kristen Wiigová hraje Rafanu a dělá to tak dobře,“ DeBlois komentuje její neustálé odmítání chlapců a její otrocké podlézání Eretovi. „Je poslední obyvatelkou Blpu, která je nezadaná a děsivá. Nemá zájem ani o jednoho ze svých nápadníků. V postavách Astrid a Valky máme velmi silné ženské charaktery. Mysleli jsme, že nám zbyl prostor mít jednu, která by byla zcela povrchní a nezajímavá,“ směje se. „Udělalí jsme Rafanu tak komicky povrchní, jak jen to bylo možné. Je schopná kvůli Eretovi udělat cokoliv, aby si jí všiml, stejně jako to Snoplivec a Rybinoha zkouší na ni.“

Tentokrát diváci uvidí jinou stránku herce Jonah Hilla. V postavě Snoplivce nasadil romantický šarm, aby měl výhodu nad Rybinohou a získal Rafaninu náklonnost. Ale ve skutečnosti se moc nezměnil.

„Snoplivec se vždy snaží na sebe upozornit a zapůsobit,“ říká DeBlois. „Ze všech přátel je Snoplivec jediný, který se za posledních pět let nezměnil.“

„Snoplivec mi připadá jako typ chlapíka, který dosáhl vrcholu na střední škole,“ říká Tom Owens. „Mentálně zůstává na této úrovni, i když zestárnul a má vousy, na které je opravdu hrdý. Ale v jádru je to celkem jednoduchá duše.“

Christopher Mintz-Plasse se vrací v roli Rybinohy, velkého, roztomilého hňupa, který ví o dracích všechno. „Díky jeho soutěživosti se Snoplivcem budeme mít tentokrát příležitost poznat i jeho agresivní stránku,“ dodává Owens.

Rafanino „nepřátelské“ dvojče ztvárnil T. J. Miller.

„T. J. Miller je jeden z nejvtipnějších lidí na Zemi,“ říká DeBlois. „Všemožně improvizuje a já toho rád využívám, kdykoliv to je možné. Prostě se nemůžu nabažit jeho žertování s Kristen v rolích bojujících dvojčat. Jsou neustále ve válečném stavu. Rádi si pohráváme s nápadem, že i když jsou nuceni spolupracovat, vždy se snaží jeden druhého sabotovat.“

## ÚPLNĚ NOVÝ SVĚT... DRAKŮ

V prvním filmu tým filmařů představil myšlenku, že je tu dračí hierarchie, a že se monstrózní „alfa“ drak ukrývá v jeskyni, kde mu ostatní draci podávají potravu, nebo riskují, že je sám sežere. Co když Rudá Smrt z prvního filmu není na vrcholu potravinového řetězce? Co kdyby tam bylo ještě několik příček nad ní a na samém vrcholu, dračí monstrum, větší, než kdy kdo viděl?

„Když jsme se pustili do druhého dílu, měl jsem pocit, že bychom na tom mohli stavět,“ říká DeBlois. „Ve filmu JAK VYCVIČIT DRAKA 2 existuje jen několik Mrazidraků, kteří jsou rozenými „alfa“ draky. Mají neviditelnou schopnost komunikovat a vynutit si svou vůli na ostatních dracích, to vše s výjimkou dračích mlád'at, která neposlouchají nikoho,“ vysvětluje DeBlois. „Takže, pokud se vám podaří ovládat „alfa“ draky, můžete ovládnout všechny draky na světě.“

Dragovou tajnou zbraní je jedna taková bestie, kterou naučil bojovat na rozkaz. Když zjistí, že Valka ochraňuje shovívavého Mrazidraka ve své svatyni, uvede do pohybu plán, jak ho v epické bitvě vylákat ven a pak se pustit do drancování Blpu a zajetí všech jeho draků.

Při vytváření bestie bestí, si dali filmaři za úkol zpochybnit představu o tom, jak drak vypadá.

„Inspirace pro vzhled Mrazidraka přišla od režiséra Deana DeBlois,“ říká vedoucí výtvarník P.O.V. „Říkal, že by chtěl mít ve filmu zvíře, silné jako lední medvěd. To byl výchozí bod. Pak jsme museli odvést hodně práce a proměnit ledního medvěda na jakéhosi draka. Když se Mrazidrak zvedne na zadní, můžete v jeho anatomii stále vidět, že má držení těla ledního medvěda.“

„Odpoutali jsme se sice od konvencí, ale zato jsme prošli mnoha neúspěšnými pokusy při navrhování tohoto tvora,“ směje se DeBlois. „V jednu chvíli jsme měli huňatého mamuta, který vypadal jako drak, ale v okamžiku, kdy pokryjete draka kožichem nebo srstí, už to není ono.“

„Nakonec jsme přišli na stvoření s obrovskými kly, které byly inspirované huňatým mamutem,“ pokračuje. „A jeho proporce byly inspirovány velkými pižmoni severními.“

Baruchel poznamenává: „Mrazidraci jsou mohutní, a co je na nich úžasné, nechrlí oheň, ale masivní kusy ledu.“

„Mrazidrak je mořským drakem, nasává velké množství vody a ukládá si je do volete v krku,“ říká DeBlois. „V případě potřeby ji vyvrhne s tak extrémní silou, že odstřelí svůj cíl, ale protože je jeho dech tak intenzivně ledový, voda zmrzne a získáte velmi zajímavé a alarmující tvary, které jsou vytvořeny z ledu“...

... Což se ukázalo být velmi náročné pro tým odborníků přes vizuální efekty. „Led je velmi obtížným materiálem pro renderování,“ říká vedoucí týmu vizuálních efektů, David Walvoord. „Není jako kůže nebo srst, které jsme už dělali. Ty jsou sice taky náročné, ale už jsme jich vyrobili

hodně. Ale led! Neměli jsme ponětí, jak by to mělo vypadat nebo jak je rozpochybovat. Stálo nás to hodně konzultování a přemýšlení různých nápadů, než jsme našli něco, co by bylo uvěřitelné, a co by zároveň bylo osobité a zvláštní. Také bylo potřeba docílit silné vizuální výpovědi.“

Když se dva Mezdřaci střetnou v boji, kontrast mezi nimi je zářející. Drago vycvičil svého draka být agresivním bojovníkem, na své tmavé kůži má mnoho jizev z dřívějších bojů. Valčin Mrazidrak je oproti tomu druhem stvoření, které je zářivě bílé a nádherné,“ říká P.O.V.

„Tým designerů, který se zabývá texturami, odvedl úžasnou práci a ujistil se, že je jejich kůže zpracovaná do nejmenších detailů,“ říká Pablo Valle. V epické bitevní sekvenci se „kamera neustále přibližuje a divák získává povědomí o šupinaté struktuře jejich kůže.“

Efektivní svícení bylo rozhodujícím faktorem, který pomohl rozlišit dva Mrazidraky, říká Valle, zejména když se střetnou v urputných válečných bojích; světlo pomáhá odlišit dobré od zlého.

„Určitě nechceme diváky zmást,“ říká. „Mrazidraci jsou stejnými typy draka, je nutné, aby bylo naprosto jasné, na čí straně každý z nich stojí. Největší výzvou byly jejich rozměry. Každý z nich je veliký jako hora. Je snadné buď nezprostředkovat dojem z jejich velikosti nebo je prostě nechat tak masivní, že všechno zastíní.“

Byla to stejně velká výzva i pro ostatní týmy.

„Gil Zimmerman, náš vedoucí designér, věnoval hodně času a úsilí ve snaze dát tyto záběry dohromady, aby ve filmu navodil pocit dramatu a správné velikosti všech postav,“ říká P.O.V. „Je to docela složité, protože máte lidské rozměry, máte dračí rozměry a máte rozměry velkých draků. Není vždy snadné to sestavit.“

Zimmerman tvrdí: „Naše bitevní sekvence je, podle mých zkušeností, něčím, o co se v animaci nikdo ještě nepokusil. Více se to podobá tomu, co dělají společnosti ILM nebo Weta. Zcela jistě to byl nejnáročnější úkol pro každý z našich týmů, už jen díky velikosti této scény.“

Hlavní střiháč snímku si obzvláště užil práci na této scéně.

„Stříhat bitevní scénu bylo zábavné, protože když Klid'as bojuje s Dragem, vidíte v dálce bojovat dva Mrazidraky, kteří zrcadlí boj dvou Vikingů. Takže když Dragův Mrazidrak vyhrává, Drago také slaví vítězství; když se daří Klid'asovi, tak se daří i Valčině Mrazidrakovi.“

Walvoord přitakává: „V bitevní scéně uvidíte záběry, které jsou naprosto mimořádné. Hned na začátku máme záběr, který sestává z osmi nebo devíti set filmových políček, kdy kamera letí nad bojištěm. Je tu nesmírně důležitá koordinace mezi kamerou, animací, davy lidí, světlem, efekty na postavách a dracích, kteří neustále prolétávají kolem. Křižujete oblohu nad hlavami všech těch lidí a nad armádami, které se řítí do boje, je to prostě neuvěřitelné a stejně tak úžasné sledovat.“

„Celá ta bitva je vizuálně jedinečná,“ pokračuje. „Většina z nás je zvyklá, že animované filmy jsou barevné a veselé. Tady máme téměř černobílou sekvenci. Neberte mě doslova, ale jsou to

tmavé postavy na bílém sněhu a my jsme jejich siluet bohatě využili, abychom dosáhli efektního grafického výsledku. Dean chtěl, aby tato sekvence byla opravdu jasná, ale zároveň působila jako skutečná bitva. Myslím, že se nám to podařilo.“

V chaosu bitvy se samozřejmě nachází tisíce dalších draků, včetně Bezzubky, našeho draka hrdiny a některých dalších známých tváří.

Proč je Bezzubka tak oblíbený mezi diváky? Gil Zimmerman to přičítá jeho schopnosti napojit se na diváky.

„Jsou chvíle, kdy se chová jako štěně, pak jako kočka, jindy je to něco mezi,“ říká.

„Bezzubka je nevinnou postavou. Je inteligentní nad rámec obyčejného zvířete, ale má v sobě určitou naivitu, což z něho dělá milovanou postavu. Lidé v něm vidí své domácí mazlíčky. Neustále hledáme dobré momenty, jak ve scénách využít Bezzubkova kouzla.“

Bonnie Arnoldová, producentka filmu, říká, že publikum ocení velké množství draků, které se v JAK VYCVIČIT DRAKA 2 objeví.

„Nebudou zklamání, až uvidí, co jim nabídneme. Staré i nové. Byli jsme schopni upravit dobře známé draky z prvního filmu a udělat je ještě zajímavější. Dali jsme jim vlastní jména, více charakteristických znaků a propracovali jejich osobnosti. Jak spolupracují, Vikingové a jejich draci se sblíží. Je to zábavné, ale občas také hrdinské a dojemné.“

Klid'as má zbrusu nového draka Drtileba, který se v prvním filmu neobjevil. „Je to něco mezi velkým dračím nosorožcem a prasetem domácím,“ směje se DeBlois. „Je to velice dychtivý a přitom seriózní drak stopař. Po čichu najde téměř cokoliv. Je jako policejní stopovací pes. Chtěli jsme draka, který by byl velký, aby se na něj Klid'as mohl posadit, a aby drak unesl jeho váhu a zároveň v porovnání s ním Klid'as nevypadal směšně malý.“

Butler ho popisuje následovně: „Drtileb je dračí verzí Klid'ase. Je pyšný a nestrpí hlupáky. Je to velmi mocný a silný drak, který se jen tak nevzdá.“

Valčín drak Mrakošlap, vykazuje hodně ze soviho chování. Je to úžasné stvoření se dvěma páry křídel, které se mohou rozdělit a dávají na obloze vzniknout velmi výrazné siluety. Zároveň to je stejný drak, který Valku před 20ti lety unesl. Vzhledem k jejich dlouhodobému vztahu „si vyvinuli takový intuitivní způsob společného létání, že Valka ani nepotřebuje sedlo,“ říká DeBlois. „Stojí na něm a dokáže se na něm udržet, i když drak během letu manévruje.“

Vztah Astrid a Buřiny se vyvíjel, stejně jako u ostatních jezdců a jejich draků. „Jsou spolu pět let, vzájemně si rozumí a do jisté míry si jsou podobné,“ říká DeBlois. „Astrid je velmi tvrdohlavá a schopná. Zvolili jsme pro Buřinu takový druh osobnosti, aby se s Astrid doplňovala. Je spíš milujícím „psem přinášečem“ jako retrívr, ve smyslu, že splní každý příkaz s velkým nadšením. Buřina zbožňuje, když může cokoliv přinést, ať už míč nebo člověka! Mají opravdu hravý vztah, což je pro Astrid dobré, protože je jinak tak vážná.“

Dvojčata Rafana a Ťafan jezdí na stejném drakovi, dvouhlavém Zipákovi, který se jmenuje Krkoun & Blivoun. Každý z nich má odlišnou osobnost a neustále spolu válčí. „Rádi hrajeme na tu notu, že i když jsou nuceni spolupracovat, vzájemně jeden druhého sabotují,“ říká DeBlois.

„Rybinoha a jeho Flákota jsou roztomilou dvojicí. Flákota je Rybinohovou vyrovnanou a oddanou kamarádkou. Působí, že je poněkud nechápavá, což je vlastnost, která se odráží i na Rybinohovi. Ale nemůžeme Rybinohu odepsat jako tupce, protože on je vlastně docela inteligentní. Flákota je mu vždy a za všech okolností k dispozici... jen jsou oba trochu pomalejší,“ říká DeBlois.

„Snoplivec a jeho drak, Tesák - Děsovec obludný, jsou smělymi baviči. Pořád se snaží na sebe upozornit, udělat dojem. Tesák je jako mladý kluk, který řídí velké drahé auto, jen aby zapůsobil,“ směje se DeBlois.

Tlamounovým drakem je Bručoun, velký, líný, drak podobný mrožovi. „A žije dle svého jména,“ říká DeBlois. „Vždy je nevrlý, vždy někomu leží v cestě, vždy usíná, což denně přispívá k jeho mrzutosti.“

Ze všech draků ve filmu, je tu jen jeden, Děsovec obludný, který vypadá jako „tradiční“ drak a byl to náš záměr. „Vytvořili jsme draky, kteří mají charakter,“ říká. „Co získáte skřížením buldoka s drakem? Garvana. Hledali jsme inspiraci ve světě zvířat a nejen mezi plazy. Pokud bychom našli legračního ptáka, kterého bychom chtěli proměnit v draka, pravděpodobně bychom zachovali něco z jeho barevnosti i v novém tvorovi.“

Když došlo na vytvoření velkého množství draků bezpečně ukrytých ve Valčíně svatyni, tvůrčí tým využil své vlastní nové technologie, která umožnila draky rychle namnožit. Více o tomto tématu později.

A pak tu máme dračí mláďata.

„Nazvali jsme je Dráčulata. Poprvé se s nimi setkáme v dračí oáze. Dráčulata jsou jako malí, zuřiví spouštěči ohně a to všude, kde se vyskytnou,“ říká DeBlois. „Jsou to jediní draci, kteří nepodléhají nadvládě Mrazidraka. Jak se později ve filmu dozvíme, Škyt'ák je úspěšně využívá ke svému prospěchu.“

## **INSPIRACE ... UMĚNÍ**

Když skončila výroba prvního dílu dračí trilogie a než započala výroba druhého, režisér Dean DeBlois, producentka Bonnie Arnoldová, vedoucí designér Gil Zimmerman, výtvarník Pierre Olivier Vincent (P.O.V.), vedoucí animátor Simon Otto a vedoucí stříhač John Carr vyrazili na výlet do Norska, načerpat inspiraci ze severského prostředí.

„Mluvili jsme o tom již při výrobě jedničky, protože film byl volně založený na vikinské kultuře, ale nedošlo k tomu,“ říká Arnoldová. „Pak jsme měli pocit, že pro to byl vhodný čas, ještě než jsme začali s dvojkou a než Dean napsal scénář, a vydali jsme se na výlet do Norského lidového

muzea a Muzea vikinských lodí v Oslu.“

„Nejvíce mě inspiroval náš výlet do fjordů, jejich naprostá vznešenost a pohled na velkou řeku s obrovskými horami rostoucími z vody,“ říká Zimmerman, který zastává podobnou funkci jakou má kameraman u hraného filmu, zodpovídá za pohyb postav a kamery, úzce spolupracuje s režisérem a střihačem.

Arnoldová dodává: „Nakonec se z toho stalo tak trochu foto safari. Pro jedničku jsme udělali hodně podrobný průzkum, ale věci, které jsme našli v Norsku, nám pomohly, aby byla dvojka ještě lepším zážitkem.“

„Největší přínos tohoto výletu spatřuji v tom, jak nás to stmelilo jako tým,“ dodává Zimmerman. „Vynaložili jsme úsilí vzájemně se poznat a navzájem jsme se naučili opravdu dobře komunikovat. Tento film byl velkou výzvou, která vyžadovala, abychom mezi sebou měli něco víc, než jen firemní vztah.“

Tvorba jakéhokoliv filmu, animovaného nebo hraného, vyžaduje spoustu týmové práce. Dalo by se argumentovat, že JAK VYCVIČIT DRAKA 2, vzhledem k jeho výpravnosti a rozsahu, vyžaduje ještě větší týmovou práci, zejména proto, že se jedná o zdánlivě nový příběh s mnoha novými lokacemi. Ve skutečnosti byla jen jedna lokace z prvního dílu (ostrov Blp) znovu použita i ve druhém.

„Je to jedna ze čtyř nejsložitějších scénických staveb, takže nám to pomohlo zejména na začátku,“ říká Zimmerman. „Jedna z prvních scén, kterou jsme museli vyrobit, se odehrávala na Blpu, ale díky Škyťákovým průzkumným výletům, teď ve filmu existuje mnoho různých světů. Nejdřív jsem se tedy pustil do výběru scénických pozadí společně s naším filmovým výtvarníkem P.O.V.“

„Nesmírně nám pomohlo, že byl Dean s námi, když jsme se rozhodovali, jak zinscenovat určité momenty ve filmu,“ pokračuje. „Byl s námi v *motion capture* studiu (pro snímání pohybu), když jsme testovali pohyby virtuální kamery přímo ve scéně a vybírali, jak a kde zinscenujeme jednotlivé části akce.“

Jedna z raných fází výrobního procesu se nazývá previzualizace. Filmaři během ní vychytávají chyby a zdokonalují, jak budou scény ve výsledku vypadat. Při výrobě JAK VYCVIČIT DRAKA 2 tvůrčí tým značně spoléhal na *motion capture* technologii jako na nástroj (asi 80 procent z filmových scén vzniklo v *mo-cap* studiu), který umožnil filmařům pracovat s kamerou kreativně a pomohl jim zinscenovat scény různými způsoby, aby dosáhli co největšího emocionálního účinku.

„Gil má ve svém týmu dva chlapíky, kteří jsou specialisty na bojová umění,“ říká střihač John Carr. „Když plánovali sekvenci, kde Klid'as bojuje s Dragem, natáhli si *mo-cap* obleky pro snímání pohybů a sekvenci zahráli. Přišli s celou řadou různých bojových choreografií.“ Tyto

záběry pak byly předány designérům a animátorům, kteří na nich dále pracovali.

### **... A TECHNOLOGIE**

Umění a technologie se ve společnosti DreamWorks Animation setkávají ve velkém stylu. Technologie zde vždy slouží umělcům a animaci.

„Do technologického vývoje zapojujeme umělce a koncové uživatele, abychom se ujistili, že nevytváříme pouze technologická řešení, ale *praktická* řešení pro *skutečné* lidi, kteří dělají *skutečné* věci,“ říká Kate Swanborgová, vedoucí oddělení technologické komunikace a strategických aliancí.

Jinými slovy, studio má zájem na tom, aby jeho umělci získali tvůrčí svobodu díky sofistikovaným nástrojům, které jim umožní realizovat jejich vizi bez velké námahy, účinně a efektivně.

To je důvodem, proč se studio DreamWorks Animation pustilo do rozsáhlého vývoje zcela nové technologie výroby filmů. JAK VYCVIČIT DRAKA 2 je první film, který plně využívá nové patentované technologie Apollo. Technologie Apollo vznikala v DreamWorks pět let a umožňuje umělcům snadno ovládat data a manipulovat s nimi intuitivním způsobem. Konečný výsledek je vizuálně bohatší a velkolepější.

Apollo má dva základní softwarové komponenty Premo a Torch: „Premo je animačním nástrojem, který umožňuje umělcům pracovat s postavami na tabletech v reálném čase a jakýmkoliv způsobem chtějí,“ říká DeBlois. „Premo jim umožňuje pracovat intuitivně, zatímco dříve museli používat numerickou klávesnici a vypořádat se se všemi druhy křivek a grafů. Teď stačí jen kliknout na postavu, přesunout tu část, se kterou chcete dále pracovat, vytvořit klíčový snímek a pokračovat dál. To nejen zvyšuje jejich rychlost, ale dělá to celý proces mnohem přirozenější.“

Otto dodává: „Premo nám umožnil získat více detailů na dracích, mnohem více detailů na letecké kombinéze a celkově nám umožnil vytvořit složitější scény. Bezzubka měl v prvním filmu asi čtyřikrát více ovládacích mechanismů než Škyt'ák nebo jakákoliv jiná postava se čtyřma nohama, dvěma křídly, ocasem, směrovým stabilizátorem... Nyní, v tomto druhém filmu, máme draka, který má dva páry křídel; je to takový *X-Wing Fighter* mezi draky. S využitím Prema jsme mohli pokročit v našem bádání a položit si otázku, 'Jak můžeme divákům představit draky nově, neotřele?' Pro vznik tohoto filmu jsme nastavili laťku vysoko a tím posunuli naše očekávání mnohem výš.“ Nyní jsme schopni dělat lepší rozhodnutí a dělat je rychleji. Když navrhujeme jednotlivé scény, nemusíme čekat na počítač, aby požadavky zpracoval a pak nám ukázal, jak to bude vypadat; vidíme to hned, přímo před našima očima.“

Torch je sadou nástrojů pro svícení 3D scén a vznikl s cílem tento pracovní postup zjednodušit. „Díky Torchi je naše svícení propracovanější,“ říká DeBlois. „Jsme schopni náš svět, který je sám o sobě karikovaný a má v sobě trochu rozmarnosti, zrenderovat tak uvěřitelným



způsobem, že tento film překonává parametry animovaných filmů z minulosti. Usadil se ve zvláštním meziprostoru, někde mezi hranými filmy a animací. V současnou chvíli tento meziprostor patří pouze nám.“

„Posledních 18 let jsme používali stejnou sadu nástrojů a bylo na čase udělat generálku, abychom se ujistili, že jsme na stejné technické úrovni jako ostatní filmový průmysl a stanovili si vlastní cíle, co s těmito nástroji budeme dělat dál,“ říká Pablo Valle, vedoucí týmu osvětlovačů. „Takže s námi od samého začátku úzce spolupracovala úžasná skupina talentovaných vývojářů a ti pro nás vymysleli nástroj, který v mnohém manipulaci se všemi elementy, které během svícení využíváme, zjednodušil.“

Tým osvětlovačů měl zároveň velké štěstí, že měl k dispozici obrazového poradce, na Oscara desetkrát nominovaného kameramana, Rogera Deakinse (jehož ohromující tvorbu je možné vidět v takových filmech jako *Skyfall*, *Opravdová kuráž*, *Tahle země není pro starý* a *Bratříčku, kde jsi?*). Deakins již spolupracoval s DreamWorks Animation jako konzultant na prvním dílu dračí trilogie a na filmech *Legendární parta* a *Croodsovi*. „Stejně jako u hraných filmů i v animovaném filmu hraje svícení, pohyby kamery a kompozice zásadní roli.“

Vedoucí týmu vizuálních efektů David Walvoord říká, že z vizuálního hlediska je jeho nejoblíbenějším momentem scéna v kovárně, hned v úvodu filmu.

„Jeden z důvodů, proč se mi to tolik líbí je, že jsme ji vyrobili jako sekvenci z hraného filmu,“ říká Walvoord. „Roger to s námi všechno probral. Kdyby tam nebyl, asi bychom se o to nepokoušeli. Není to totiž způsob svícení, na který jsme byli v animovaném filmu vyškoleni. Je to neuvěřitelně složitá sekvence. Jsou v ní paprsky světla a malé zářivé záblesky, všechno to jsou elementy, které by mohly působit rušivě, ale jsou zrealizovány tak, že rušivé nejsou. Opravdu to podporuje atmosféru rušné dílny, kde se na pozadí točí velké vodní kolo, které vytváří krásné stíny a ve vzduchu se vznáší prach z pilin. Dodává to pocit, že se tam děje spousta věcí a opravdu se to povedlo.“

„Spolupráce s Rogerem pro mě představuje jeden z nejlepších okamžiků mé kariéry,“ říká Pablo Valle. „Nestává se často, že Vám na tomto druhu filmu pomáhá někdo s tak obrovským talentem. Je to perfektní kombinace dračího světa, který všichni známe a milujeme, a vizionáře s letitými zkušenostmi jako Roger. Vnáší do naší práce vizi a energii. Stal se našim učitelem. V jistém smyslu nás osvobodil. Často jsme zůstávali v „bezpečné zóně“, kde jsme to dobře znali a kde jsme věděli jak na to. Někdy je snadné spadnout do zajeté koleje, kdy si říkáte ‘Udělejme to znovu.’ Ale on vám to nedovolí. Podívá se na sekvenci a řekne, ‘Víte, *tohle* je nejdůležitější.’ Zjednodušuje. Je to skvělý umělec, protože je schopný jít k podstatě věcí a také je skvělý spolupracovník. Nestojí mu v cestě velké ego. Nic nepřináší větší uspokojení, než když jsou umělcovy instinkty odměněny poté, co riskoval, a když slyší reakci, ‘vypadá to skvěle. Můžeš trochu přidat?’“

Pokud jde o 3D, pro všechny filmy z produkce DreamWorks Animation je typické, že nikdy nevyužívají technologie jen pro efekt, používá se jako prostředek k posílení příběhu, aby se divák zcela pohroužil do filmového zážitku. P.O.V. věří, že diváci při sledování filmu zapomenou na to, že tam nějaká technologie vůbec je.

„Filmy tohoto druhu jsou technologicky složité, ale my nemáme zájem na tom, aby diváci při sledování snímku mysleli na technologii. Chceme, aby hlavními postavám porozuměli, takže děláme vše pro to, abychom jim představili svět, který sice ve skutečnosti neexistuje, ale po dobu, kdy ho diváci sledují, působí uvěřitelně. Ano, nástroje, které máme dnes k dispozici, jsou sofistikované, ale doufejme, že na to lidé nebudou myslet.

„Ve filmu využíváme triků, ale to je součást řemesla,“ pokračuje. „Když zacházíte se stereem a 3D, pracujete s prostorem. Když lidé sedí v kině, snažíme se, aby nevnímali plátno jako plochu; chceme, aby se na něj dívali jako na okno, které jim otevře pohled do našeho světa.“

Walvoord dodává: „3D nám v mnoha ohledech naši práci s vizuálními efekty komplikuje. Věci získávají prostorové zobrazení. Mnoho let jsme si při tvorbě filmových triků vystačili pouze s kamerou. Když bylo zapotřebí, skryli jsme hloubku obrazu. Ale teď s 3D nebo stereem máte dvě kamery a můžete vnímat hloubku naplno, a když se kamera začne pohybovat kolem, všechny triky prozradí. Musíme být mnohem víc otevřenější a čestnější v přístupu, jakým jednotlivé triky realizujeme. Už se nedá využívat klamu, triky musí být věrné prostoru, hereckým výkonům a akci. To dělá celý proces výroby náročnější, ale na druhou stranu to má i obrovský přínos, zejména když sledujete filmovou scénu a *vnímáte* prostor způsobem, jaký vám 2D neumožňuje.“

## **LÁSKYPLNÝ DRAK**

Čím to je, že se dračí příběh dotkl srdcí tolika lidí? Producentka Bonnie Arnoldová naznačuje, že za tím je univerzální přitažlivost vztahu Škyťáka a Bezzubky.

„Je to poprvé, co jsem pracovala na filmu, jehož obliba neustále roste,“ říká. „Pořád dostáváme milé dopisy od dospělých, kteří říkají, ‘Měl bych se stydět za to, že mám tak rád *Jak vycvičit draka* a je mi 40 let?’ Je vzrušující vědět, že lidé všech věkových kategorií byli dojatí příběhem a dobrodružstvím Škyťáka a Bezzubky.“

Je úžasné a zároveň děsivé být součástí tak úspěšné série, přiznává Gil Zimmerman: „Je to fantastické, protože jsme nesmírně hrdí na první díl filmu a zároveň pokorní díky pozitivní reakci fanoušků všech věkových kategorií a kultur po celém světě. Nahání to strach, protože všichni mají od snímku tak velká očekávání. Chceme, aby fanoušci byli stejně, ne-li více nadšení i tímto příběhem a doufejme, že diváci budou opouštět kinosály a těšit se na třetí část této trilogie.“

„U každého filmu, na kterém pracuji, doufám“ říká David Walvoord, „že diváci budou mít pocit, že právě viděli něco, co ještě nikdy předtím neviděli; že si pomyslí: ‘stálo to za to, jít do kina

a prožít příběh s ostatními diváky.' Doufám, že po dobu 90ti minut zapomenou na všechno ostatní a opravdu uvěří, že někde ve vesmíru existuje místo, kde děti létají na dracích. A pak, doufejme, že se rozhodnou vidět tento film znovu!“

Jay Baruchel uzavírá: „Být součástí dračí trilogie je jedna z nejlepších věcí, která se mi kdy přihodila. Neměl jsem tušení, když jsem se objevil na první nahrávací frekvenci, na jak velké dobrodružství se vydávám. Hrál jsem jednu roli a patřil k tisícům lidí, kteří na tomto filmu pracovali. Chci jen říct, že byla čest být součástí tohoto filmu, který pro mě má stejně velký význam, jako má *Jak vycvičit draka* pro diváky.“

# # #

## **O AUTORECH**

DEAN DEBLOIS (spisovatel, režisér, výkonný producent) se narodil v Kanadě. Během své kariéry působil ve světě celovečerních hraných filmů stejně jako animovaných. Když se jeho film o dracích stal celosvětovým hitem, byl již uznávaným animátorem a scénáristou. Před úspěchem snímku o draích se nejvíce proslavil svou prací scénáristy a režiséra (spolu s Chrisem Sandersem) na filmu *Lilo & Stitch* pro Walt Disney Animation Studios. DeBlois se později postavil za kameru, aby režíroval celovečerní dokumentární nezávislý snímek *Heima*, který sklidil chválu kritiků. Film dokumentuje sérii bezplatných, neohlášených koncertů alternativní/post-rockové kapely Sigur Rós na jejich rodném Islandu. Ještě předtím působil jako vedoucí dramaturg na hitu Studia Disney *Legenda o Mulan*.

DeBlois se opět sešel a spolupracoval s Chrisem Sandersem při psaní a režírování 3D animované fantastické dobrodružné komedie *Jak vycvičit draka* pro DreamWorks Animation. DeBlois se chystá na psaní scénáře, produkování a režii celovečerní hrané komedie *The Banshee and Fin Magee*. Zároveň v roli scénáristy, režiséra a producenta vyvíjí několik hraných projektů pro Universal Studios a Walt Disney Studio.

DeBlois začal svou kariéru v Hinton Animation Studios a pracoval jako animátor na televizním seriálu *Medvídci mývalové*. Poté se přidal k Sullivan Bluth Studios Dona Bluthe v Irsku, kde pracoval na animovaných celovečerních filmech *O Malence* a *Skřítek v Central Parku*.