

## Pohádka Pyšná princezna v otázkách a odpovědích



V nás také, a proto jsme se tvůrců zeptali za vás. Otázky na tělo jim položily i děti z jednoho příměstského tábora, když jsme jim o animované pohádce řekli. **Jak se s našimi i dětskými otázkami vypořádají producent Jindřich Motýl a režiséři Radek Beran a David Lisý?**

***Co vás vedlo k tomu vytvořit úplně jinou Pyšnou princeznu? Liší se děj hodně od původního filmu?***

J: Naše nová Pyšná princezna tak úplně jiná není. Původní filmová pohádka Bořivoje Zemana má v sobě tolik hezkých momentů, že jsme o ně nechtěli přijít. Zároveň jsme ale hledali způsob, jak pohádku přiblížit současnému dětskému divákovi. Naším cílem bylo tento úžasný a nádherný příběh vyprávět znovu tak, aby dnešní děti bavil. To už bohužel černobílá a v mnohém zastaralá pohádka neuměla.

***Jaké jsou zásadní rozdíly pro režiséra, když vede klasické herce a když režisuje tým animátorů? Co vše musí režisér animovaných filmů oproti klasické filmové režii sledovat a na co dávat pozor?***

D: Myslím, že v něčem je práce podobná, ale zároveň velmi rozdílná. Hercům i animátorům vysvětlíte, co mají ve scéně hrát/animovat, aby scéna a příběh fungovaly a navazovaly na další záběry. Animátoři ale hrají s neživými herci, virtuální loutkou. Výsledek vidíte později, opožděně, takže komunikace je jiná. V animovaném filmu všechno, co v něm vidíte, neexistuje. Prostředí, postavy, jak se hýbou a hrají, jak vypadají, to vše postupně vzniká díky šikovným lidem, kteří vše navrhnou, nakreslí, vytvoří v programech z pixelů do krásných zámků, králů a princezen a ty nás pak pobaví a vezmou do pohádky. Režisér pomáhá všem od začátku, aby porozuměli příběhu a postavám, aby svět, který se vytvoří, vypadal tak, jak si představují. Aby těch 150 kolegů dělalo pořád stejnou pohádku a ne 150 různých. Všichni mají nekonečně otázek, nápadů, názorů, na které musíte mít vždy odpověď. Musíte opatrovat, vylepšovat a nést v hlavě celý film, který se vyrábí čtyři roky.

***Bude se animovaná verze pohádky hodně opírat o hranou Pyšnou princeznu, nebo můžeme čekat více Disneyovských prvků a tematiky?***

R: Jde o kombinaci. Notoricky známé věci nám přišlo správné a zábavné vzít do hry, což je krásně funkční, když se hraná pohádka vypráví animací. Už tento posun vám nabídne jiný úhel pohledu na ikonické hlášky a situace. A protože animace jako taková vyžaduje své, aby fungovala, bylo zábavné sledovat, jak se tyto světy potkávají. A protože Disney spolu s dalšími skvělými tvůrci dovedli animaci k dokonalosti, nelze jejich zkušenosti ignorovat. Takže uvidíte setkání Pyšné princezny se světovými postupy.

***Proč jste se rozhodli převést do animované podoby zrovna Pyšnou princeznu?***

J: Vytvořit animovaný film je velmi náročné a složité. Hledali jsme proto takový příběh, který by si to zasloužil. Pyšná princezna prošla testem času. To znamená, že mnoho generací na ní vyrostlo a neztratila nic ze svého kouzla. Věděli jsme, že pokud se pustíme právě do této princezny, nemůžeme se mýlit. A povedlo se.

***Jak je pro animátory náročné nakreslit pohádku notoricky známou mnoha generacím? Tzn. jak se vyvarovat toho, aby Krasomila nevypadala jako Alena Vránová atd. Byla to pro vás výzva?***

D: Naše pohádka se animovala počítačovou animací. Než se postava vymodeluje do trojrozměrné podoby, musí se nejdříve nakreslit. Tam se hodně ladí a zkouší druhy postav, obličejů, vlasů, oblečení a barev. Hlavní postavy jsou vzdáleně založeny na hraném Miroslavovi a Krasomile, ale protože film byl hraný a černobílý, měli jsme volnější ruce. Důležité bylo postavy stylizovat do animované podoby, aby se líbily i dětem.

***Filmová verze je hodně poplatná své době. Úvodní pasáž o potřebě práce každého člověka, král pracující na zahradě. Jak jste se s tímto vypořádali?***

J: Tyto pasáže už naše nové provedení Pyšné princezny neobsahuje. A nebyl žádný problém je vypustit, protože i do původní černobílé pohádky se dostaly tak nějak navíc. Pyšná princezna je totiž v podstatě lidová pohádka Potrestaná pýcha, kterou sepsala Božena Němcová. A v lidové tvorbě se tyto scény také nevyskytovaly. Na druhou stranu, král pracující pro lid a mnoho dalších hodnot, které jsou v příběhu zachyceny, nestárnou a neztrácí na důležitosti. Pokud nejsou tyto věci ideologicky zabarveny a zneužity, není na nich nic špatného. Proto i v naší nové pohádce sám král sbírá s Jankem jablka a užívá si to.

***Co se dá říct k charakterům postav? Krasomila je jasná, ta je pyšná. Ale co Miroslav? U Němcové je to moudrý panovník, nepracuje, ale je učený. Ve filmu je to moudrý „všeuměl“ (ideál dělnické třídy), už se objevuje i smysl pro humor. A co nejnovější Miroslav?***

R: Nejnovější Miroslav je v první řadě mladší, tím pádem trošku lehkomyšlný, impulzivní, protože často napřed jedná a pak domýšlí důsledky. Na druhou stranu to je skutečně král a hned tak se něčeho nezalekne.

D: Líbilo se nám, že to nebude pan dokonalý a občas mu něco nevyjde.

***Zazní v pohádce i známé hlášky? (zavaž mi střevicek; našli - nenašli; odvolávám, co jsem odvolal, a slibuji, co jsem slíbil; princezna je v dobrých rukou...)***

R: Nechci prozrazovat které, ale ano, rádi jsme na ně zavzpomínali a právě ony by měly být tím mostem – když film bude sledovat nejmladší divák s babičkou a dědečkem, svorně se usmějí těmto větám. Babičku s dědečkem přenesou do dětství a tam se potkají s vnučetem se stejným úsměvem na rtech.

***Objeví se v pohádce nové postavy?***

D: Nechte se překvapit, ale určitě a i ty staronové si více zahrají.

***A co písničky? Můžeme se těšit na Poupátko či ševcův popěvek? A zazní i nějaké nové?***

R: Ano, je to podobné jako s citacemi vět a situací, tak i písně se potkají – ty známé s novými. A nádherně zazpívané a instrumentované.

***Převzali jste z filmu i populární scény - jízda na kládě či bitka v mlýnici?***

R: Kdybychom mlčeli a nechtěli prozradit, tak by stejně bylo jasné, že tam tyto scény budou...takže ano, a užili jsme si možnosti 3D animace.

***Uvědomujete si riziko, že všichni budou animovanou verzi srovnávat s filmovou?***

J: Ano, ale nevnímáme to jako riziko. My jsme šli do tvorby animované pohádky s odpovědností a pokorou. Předloha je opravdu legendární. Divák bude srovnávat. Určitě se najdou tací, kteří se přikloní k filmovému provedení, ale věříme, že většina přivítá možnost vychutnat si tento krásný příběh v aktuálním, animovaném provedení. Skutečnost, že navazujeme na legendární pohádku nám pomůže v uvedení animované verze do kin. Věříme, že pozornost publika bude obrovská. No a pak už je na každém, aby posoudil, jak se nám to povedlo. Proč by vedle sebe nemohly být stará filmová a nová animovaná verze? Každá dává divákovi něco jiného. Podstatné je, že příběh je vyprávěn. Znovu a znovu. Může pomoci každému dítěti uvědomit si některé důležité věci pro život. A nám dospělým vlastně taky.

## **Dětské otázky na tělo:**

***Je v pohádce šibenice?***

R: Škoda, to nám uteklo...ale nikoho nebylo potřeba takto potrestat, tak tam šibenice není.

D: No, ten náš zloduch by si ji málem zasloužil, ale dostane za vyučenou i bez šibenice.

***Vystupuje tam nějaký superhrdina?***

R: Ve smyslu, že by měl superschopnosti, tak úplně ne, ale zrovna princezna vlastně superhrdina je – odváží se totiž překročit svůj stín, stát se sama sebou.

D: A má jednu super schopnost, vlastně je to dost akční hrdinka, i když někdy proti své vůli.

***Jak dlouho se taková pohádka kreslí?***

R: Hoooodně dlouho. V našem případě čtyři roky.

D: Kreslila se asi dva roky a pak se vyráběla v počítačích další dva.

***Kolik lidí se podílí na přípravě?***

D: Budu jen hádat, ale myslím, že blízko ke dvěma stovkám?

***Bude princezna krásná?***

R: Je moc krásná. Opravdu se výtvarníkům povedla. A ještě krásnější je díky příběhu – na konci je skutečně krásná.

D: Jinými slovy i milá, hodná a obětavá. I střevíčky si zavazuje sama, tedy na konci.

### ***Má král Miroslav nějaké „supermanovské“ vlastnosti?***

D: Na českou pohádku má rád adrenalinové sporty, s královskou samozřejmostí zvládá skateboard, parkour, diving, MMA, jízdu na koni a jiných prostředcích.

### ***Budou tam i nějaké akční a bojové scény?***

R: Dá se říct, že na klasickou pohádku je docela akční. Náš král Miroslav má akci a pohyb rád. Když je tedy v ohrožení on, natožpak princezna, jde do akce.

### ***Jsou v pohádce zvířátka?***

R: Zvířátka poskytují příjemné odlehčení, často pomohou vysvětlit složitější věci a animovaným filmům vyloženě prospívají a sluší. Takže ano.

D: Nemluví, ale jsou někdy chytřejší než lidé. A je s nimi legrace.

### ***Zasmějeme se?***

R: No, v to pevně doufáme. Skrze smích vstupujeme do srdcí diváků a spolu sdílíme radost, co je víc?

### ***Budeme se bát?***

R: Tak trošičku, ale tak příjemně. Protože skrze strach pro změnu vstupujeme do hlav diváků a říkáme jim: „Nebojte se, podívejte se, jak je ten strach směšný.“

D: No, aby ne, bez toho byste si pak neoddechli, když to dobře dopadne, jsme přece v pohádce. ☐

### ***Kreslili jste hlavní postavy podle někoho živého, nebo jsou úplně vymyšlené?***

D: Záleží na výtvarníkovi. Někdy začne úplně z hlavy, ale někdy si zase najde obrázky, fotky, kostýmy, hrady, zámky, přírodu, tomu se říká reference a ty mu pomáhají podle toho, co zrovna kreslí.

### ***Kolik lidí pohádku kreslí?***

D: Hodně. Naše se kreslila ve fázi přípravy a návrhů, potom se vyráběla a tvořila v počítačích. Dohromady určitě přes sto šikovných lidí.

### ***Kdo bude hlavní postavy mluvit?***

R: Princezna Krasomila mluví hlasem Anny Fialové a Král Miroslav hlasem Marka Lambory. A jsou skvělí.

D: Nejen to, ale i úžasně zpívají.

### ***Umí se Miroslav prát?***

R: Protože ukázat někomu, jak přestat být pyšný, není úplně jednoduchá věc, může se stát, že dojde i na rvačku. A Miroslav se výzvám nevyhýbá, vždyť je to král.

D: Ale s princeznou se nepere, do ní se zakouká a ona nakonec do něj také. A s pýchou je konec.