

# PRAČLOVĚK

Tiskový materiál k filmu



V kinech od 22. února 2018

# PRAČLOVĚK

## Krátká synopse

PRAČLOVĚK je nová pravěká dobrodružná komedie od režiséra Nicka Parka, držitele čtyř cen Akademie a od tvůrců studia AARDMAN, kteří vytvořili WALLACE A GROMITA a OVEČKU SHAUN. Díky osobitému stylu Aardmanů vezme film diváky na neobvyklou cestu do vzrušujícího nového světa skrývajících nezapomenutelnou skupinku jedinečných a humorných nových postav namluvených hvězdami britského hereckého světa.

PRAČLOVĚK je zasazen do úsvitu časů, kdy se pravěcí tvorové toulali po naší planetě a vypráví příběh odvážného jeskynního muže Duga a jeho nejlepšího přítele Čumáka, kteří se spojili proti mocnému nepříteli Lordu Bafonovi a jeho městu doby bronzové, aby zachránili svůj domov.

Film financuje STUDIOCANAL společně s BFI (Britským filmovým institutem), který ho bude distribuovat do oblastí Spojeného království, Francie, Německa, Austrálie a na Nový Zéland, s celosvětovým prodejem. Britský filmový institut je hrdým podporovatelem Pračlověka díky financování prostřednictvím National Lottery.

## Dlouhá synopse

Pračlověk se odehrává v pravěkých časech. Vypráví příběh odvážného jeskynního hrdiny Duga, který žije v prosperujícím údolí se svým nejlepším přítelem a pomocníkem Čumákem a s kmenem dalších excentrických a roztomilých soukmenovců, v čele s náčelníkem Bobnarem.

Zatímco Dug touží po lovení mamutů a jiných dobrodružstvích, Bobnar je vcelku spokojený s vedením kmene klidným a nerušeným způsobem a s lovením králíků. Jejich klid je ale zničehonic narušen, když jejich údolí napadne nepřítel, se kterým se nikdy předtím nesetkali, v podobě pompézního Lorda Bafoně, guvernéra města doby bronzové, a jeho armády. Lord Bafon, tyran, který miluje peníze, v tomto kmenem milovaném údolí našel bronz, takže údolí společně s armádou vyzbrojenou mamuty v brněních napadl a nutí jeskynní lidi uprchnout a najít si přístřeší v nehostinných krajích.

Při dramatickém napadení je Dug nešťastnou náhodou polapen a skončí v neznámém a zstrašujícím světě města Doby bronzové, kde poprvé potkává Týnu, duchaplnou mladou dívku, která prodává bronzové pánve. Dug, smeten obyvateli města Doby bronzové, se nakonec ocitne na obřím stadionu plném nenasytných davů, které jsou zde očividně proto, aby se zúčastnily kultovního obřadu – kterým je, jak brzy zjistí, vlastně hra zvaná fotbal.

Dug vycítí šanci, že by mohl svůj domov vyhrát zpět a vyzve Real Bronzio, grandiózní lokální tým plný fotbalových hvězd, k velkolepému fotbalovému utkání, které se stane definitivní srážkou dvou odlišných civilizací.

Odcestuje za kmenem do nehostinných krajů, dychtivý podělit se o novinky. Jeho kmen má šanci se vrátit domů do údolí, pokud vyhrají zápas. Jediný problém? Pokud prohrají, stanou tváří v tvář doživotnímu trestu prací v dolech.

Podaří se mu přesvědčit skeptického Bobnara, aby mohl kmen trénovat – jeho počáteční snahy ale nepřinášejí moc úspěchů. Jeho naděje jsou tlumeny jejich jediným fotbalovým míčem, který se pořád rozbíjí. Dug nemá jinou možnost, než se s Čumákem po boku vydat zpět do města Doby bronzové, aby získal více míčů.

Dug a Čumák se přikradou na stadion, kde se znovu setkávají s Týnou a jsou překvapeni, že ona sama je velmi nadanou fotbalovou hráčkou, jejímž snem je hrát před plným stadionem. Bohužel protože je dívka, je jí na tomto posvátném pozemku zakázáno hrát.

Týna souhlasí s tím, že odcestuje spolu s Dugem a s Čumákem do nehostinných krajů a pomůže jim kmen trénovat. Samozřejmě s vidinou toho, že se pokusí využít příležitost a sama se na hřišti utkat a splnit si svůj sen. Týna díky svým dovednostem učí jeskynní lidi jak pravidla a techniky této hry, tak důležitost týmové práce. Kmen brzy ovládne fotbalová vášeň poháněná vzpomínkou na jejich předky, kteří tuto hru také kdysi hráli.

Lord Bafon mezitím čelí rostoucímu tlaku královny Kvify, která s ním komunikuje přes agresivní zprávy posílané přes telekomunikační technologie doby bronzové – zprávového ptáka – a dává mu jasně najevo, že jeskynní lidé by neměli dostat šanci porazit Real Bronzio.

Bafon se rozhodne zničit Dugovu sebejistotu a prozradí mu, že jeho předkové ve skutečnosti neuměli fotbal ani za mák a donutí ho, aby v den zápasu přiznal porážku a odsouhlasil, že se kmen navždy rozloučí se svým údolím.

Dugovi soukmenovci a Čumák ale dorazí včas, aby situaci zachránili, spojení sebejistotou, které je naučila Týna a odvahou a odhodláním, ke kterým je Dug sám inspiroval. Co následuje, je fotbalový zápas takových rozměrů, který ještě nikdo předtím neviděl.



## PRODUKČNÍ INFORMACE

*Pračlověk* je největší produkcí organizovanou společností Aardman Animations v jejich více než 40leté historii. S produkcí se začalo v květnu 2016 a skončila v posledních týdnech roku 2017. Přípravné práce ale začaly daleko dříve, než se zapnuly kamery.

Režisér Nick Park rozvažoval a vylepšoval nápad na tuto komedii o jeskynních lidech již od roku 2010. I přesto, že režíroval krátké filmy, včetně *Wallace & Gromit* na BBC a spolurežíroval *Slepičí úlet* (2000) a *Wallace & Gromit: Prokletí králíkodlaka* (2005), tento počín je jeho prvním samostatným dlouhometrážním filmem.

Nick byl odhodlán režírovat *Pračlověka* sám – což znamenalo výrazné změny v produkci a organizaci studií Aardman's Aztec West studios.

Dlouholetá producentka společnosti Aardman Carla Shelleyová poznamenává, že zatímco Nick by normálně odvedl všechnu práci a na práci ostatních animátorů by dohlížel, tento úkol byl nakonec předán dvěma oddaným pracovníkům – Merlinu Crossinghamovi a Willu Becherovi, kteří se ujali role režisérů animací. To dalo Nickovi volnost režírovat hlasy herců a dále film za pochodu vylepšovat, společně se scénáristy Markem Burtonem a Jamesem Higginsonem.

Carla vidí *Pračlověka* pro studio jako krok vpřed: „Jakkoli mohly být ostatní filmy propracované a drahé, tenhle byl v mnoha směrech daleko náročnější. Nick to vystihnul jako „*Gladiátor se setkává s filmem Vybíjená*“. Opravdu chtěl docílit toho gladiátorského pocitu na stadionu a ve fotbalových scénách. Takže se jednalo o spoustu práce s efekty, včetně počítačové grafiky, vytvoření obrovského davu. Kdybychom takový fotbalový stadion postavili ve skutečnosti... no, vlastně bychom nemohli, byl by větší než celé naše filmové studio! Takže se použila spousta technických aspektů, abychom zkombinovali fyzické a digitální elementy tohoto filmu.“

Některé ze statistik filmu *Pračlověk* jsou pozoruhodné. Do produkce se zapojilo kolem 150 lidí a na filmu pracovalo až 33 animátorů najednou.

Na film *Pračlověk* bylo potřeba 273 loutek, které vytvořilo 23 různých modelářů během 30 měsíců. Výroba každá jednotlivé loutky trvala zhruba 10 týdnů a tým modelářů vytvořil dohromady 18 loutek Duga a 8 loutek každého člena kmene doby kamenné. Dechberoucí počet 3000 zaměnitelných úst byl filmovým postavám vytvořen ručně.

Co se týče scén, umělecký tým společnosti Aardman vytvořil 60 různých stromů pro les kmene doby kamenné – výroba každého z nich trvala zhruba týden.

Toto mimořádné tempo se odehrávalo v gigantických pracovních prostorách.

Prostory v Aztec West mají celkově přes 4700 m<sup>2</sup> - což je zhruba čtyřnásobek olympijského plaveckého bazénu.

„Byla to neskutečně intenzivní práce,“ poznamenává Carla. „Až 40 týmů pracovalo najednou. Normálně to pokrýváme zhruba ve 35, ale tady jsme měli až 40 kamer, které pracovaly simultánně.“

„Důvod, díky kterému jsme to zvládli, je ten, že jsme měli neskutečně zkušený tým. Někteří z týmu s Nickem spolupracují i 25 let. Všichni modeláři, příprava scén, kameramani, tým, který chystal záběry, oni všichni znají svoje řemeslo tak dobře a oni jsou ti, kteří to celé zvládli. S Nickem už si rozumí i beze slov.“

„S takovýmto rozpočtem je to opravdová výzva, protože produkce Aardman má jisté očekávání ohledně kvality, o kterých nelze diskutovat.“

Návštěvníky studií nejvíce obdivují složitou práci, kterou představovalo vytvoření replik pravěké doby. Nejzajímavější je pravděpodobně město doby bronzové, ve kterém je gigantický stadion – jehož miniatura zachovává všechny typy architektonických detailů.

Mat Perry, který společně s Richardem Edmundsem a jejich týmem navrhl scény, zdůrazňuje: „Chtěli jsme poukázat na to, že tyto dva světy vzájemně kolidují – doba kamenná a doba bronzová. Jeskynní lidé žijí ve světě, který je jemný a roztomilý – bukolický s těmi všemi stromy. Doba bronzová je přesným opakem – architektonická a přesná. Je technická, industriální, je to to nejméně pohostinné místo na planetě, a všichni těží bronzovou rudu, která je zdrojem jejich bohatství.“

Nick s Mattem a Richardem probírali představu, že všechno v době bronzové musí být „značkové“, aby to sedělo k bezcitné a ideologické společnosti. Všude jsou symboly ostrých, tvrdých a špičatých helem – dokonce i v samotných klenbách stadionu. Dalším opakujícím se symbolem města doby bronzové je fotbal s vlastními šestiúhelníkovými vzory. Je dokonce i na štítech vojáků. Městský tým Real Bronzio je vlastně neporazitelný – je symbolem moci města.

## REŽISÉR



Nick Park, který nikdy nepromarní příležitost si zavtipkovat, poukazuje na svůj jeskynní film jako na „mamutí produkci“!

I když co se týče měřítek, provedení a přípravného času, pak „mamutí“ je přesnou definicí. Jak říká Nick, nápad na *Pračlověka* měl v hlavě již od roku 2010. „Někde v koutku myslí jsem to měl již mnoho let – samotné psaní zabralo více než tři roky. Mark Burton to začal psát se mnou, poté přešel na *OVEČKU SHAUN* a pak se zase vrátil.“

„Takhle to u Aardmanů děláme – připravíme storyboardy k celému filmu, sestříháme to, přidáme provizorní hudbu a hlasy. Všechno napíšeme a přepíšeme asi 100krát. Často se rozhodneme, že ta scéna není dost vtipná nebo že prostě nefunguje. A takhle to jde asi dva roky, než vůbec začneme natáčet. Mám pocit, že jsem ten film udělal dvakrát! Ale stojí to za to.“

Natáčení začalo v květnu 2016, ale jak Nick poznamenává: „Hodně jsme toho přepisovali i při natáčení.“

*PRAČLOVĚK* je Nickovým prvním režisérským počinem od *WALLACE & GROMITA: OTÁZKA CHLEBA A SMRTI* (2008). Předtím režíroval dva celovečerní filmy: *SLEPIČÍ ÚTĚK* (2000) společně s Peterem Lordem a *WALLACE & GROMIT: PROKLETÍ KRÁLÍKODRAKA* (2005) se Stevem Boxem. Proč se rozhodl jít na *Pračlověka* sám?

„Vlastně jsem si to jenom chtěl vyzkoušet, opravdu,“ říká. „Vždycky budu Peterovi a Steveovi vděčný a natáčení s nimi jsem si užil. Jenom jsem chtěl být víc sám u kormidla.“

Ne vždycky to bylo jednoduché: „Bylo dobré to udělat, ale je to opačná struktura. Pokud jsem ve vedení jenom já, musím mít na scéně lidi, kterým důvěřuji. Nebyl jsem schopen trávit s animátory veškerý čas tak, jak jsem na to zvyklý. Merlin a Will dělali všechnu tuto práci.“

„Na place jsem strávil nějaký čas, ale ne tolik, kolik bych chtěl. Je rozdíl, když můžete být s animátory sám v kontaktu.“ Směje se: „Umím být pěkně přísný organizátor a kontrolor! Samozřejmě Willovi a Merlinovi důvěřuji, odvádí skvělou práci. Na scéně byli mýma očima i ušima. Samozřejmě jsem se snažil být v kontaktu se všemi.“

Všem, kteří nepracují v animaci, to samozřejmě připadá jako neskutečně pomalý proces. Nick vysvětluje: „Jestli máme za den (natočeny) tři sekundy, pak je to dobré, hodně uspokojujivé. A pokud zvládneme víc než minutu za týden? No, v animaci je tohle rychlost světla.“

Co se týče délky natáčení, říká: „Dává vám to hodně času přemýšlet – je to velká věc, větší měřítko, větší tým. Pro mě je to o tom být zapojen do návrhů každé postavy, aby všichni vypadali, že jsou z jedné stáje.“

Přemýšlí o *Pračlověku* jako o „příběhu, který je ve svém stylu epický, s pravěkým nábojem. Je to o jednom malém klukovi, který se rozhodne zachránit svůj kmen. Když lidé z doby bronzové přijdou do jejich údolí, vezmou jim ho a vyženou je do nehostinných krajů, Dug bojuje, aby údolí dostali zpět. Z jeskynních maleb ví, že jeho kmen hrával fotbal, který je teď v bronzové době téměř náboženstvím. Takže přinese fotbal domů a trénuje svůj kmen, aby lidi z doby bronzové porazili.“

Samotného Nicka fotbal tolik nezajímá: „Vždycky jsem z loajálnosti podporoval náš místní tým (Preston North End), ale to je všechno. Jako outsider cítím, že můžu odvyprávět příběh, kterému ostatní budou rozumět. V *Pračlověku* naleznete paralely o tom, jak peníze dokážou změnit hru. Ve skutečnosti to není vůbec o fotbale. Je to o kmenu, který má toho správného ducha.“

Nick měl pocit, že jeho příběh byl ideální k práci s hlinou: „Byl to takový zemitý pocit. Rád pracuji s hlinou, takže jsem měl pocit, že můj styl by si s hliněnou animací rozuměl. Je to lidské a má to své kouzlo. Cítím v tom něco z ostatních. Je to celkem doslovně práce na dotek a je v tom hodně jemných rozdílů a výrazů: vštěpujete těm loutkám život. Myslím, že opravdovou výhodou aardmanovských filmů je ta subtilnost v jejich postavách – na což je hlína ideální.“

Také sám propůjčil svůj hlas jedné z postav – Dugovu prasečímu kamarádovi Čumákovi. „Ze začátku jsem to udělal z legrace, ale potom jsem byl přehlasován,“ přiznává Nick. „Má v sobě něco z Gromita, ale je to víc domácí mazlíček.“

Nejtěžším na *Pračlověku* shledal vytváření nového světa – nehostinného kraje, údolí, lesů – v podobě modelových animací a hlavně tak, aby to dohromady působilo dobře – ne jako provizorní scéna. Vytváříme tu epický film s omezeným rozpočtem. Je to poklona *KING KONGOVI* a ostatním filmům (animátora) Raye Harryhausena.“

Obzvláště pyšný je Nick na neobvyklé město doby bronzové, které pro *Pračlověka* vytvořili. Je to triumf aardmanovského uměleckého týmu – a Nick odtajnil, že každý člen týmu navrhl ve městě dům, který se ve filmu objeví – je to takový „podpis“ každého z nich.

Uspořádání celého filmu, dodává, „bylo založeno na zkoumání světa z doby bronzové.“  
Usmívá se: „S trochou umělecké libovůle!“

Nick byl odhodlán vytvořit postavy kmene tak, aby každá z nich představovala nějaký kout Británie – Bobnar je jasný Londýňan, Barry (jehož nejlepším kamarádem je kámen) je Brummie (*poznámka: obyvatel Birminghamu*), Mimoš je severan a nesrozumitelný Šumla je Geordie (*poznámka: obyvatel Newcastleu*).

„Chtěl jsem ukázat rozmanitost Británie,“ vysvětluje Nick. „Co se týče bronzové doby, byla tu spousta lidí různých etnik. Chtěl jsem multirasový mix, také kvůli fotbalu. Nechtěl jsem mít čistě bělošský tým. Dnešní fotbal je rozhodně multirasová záležitost.“

V podobném duchu chtěl Nick také hlavní ženskou roli – a vytvořil Týnu, dívku, která vyrostla v době bronzové a jejíž pohlaví ji diskvalifikuje v hraní fotbalu. Týnu ztvárnila Maisie Williams.

„Nebyl to cynický krok,“ říká Nick. „Ženský fotbal je teď v Británii vážně populární – a v Americe dospívající dívky hrají fotbal již dlouhá léta. Měl jsem za to, že to bude dobrý nápad, mít ženskou postavu, která je navíc úžasnou fotbalistkou.“

Jedna z Nickových výhod jako animátora je jeho neochvějná pozornost k detailům. Dlouhé hodiny strávil například prací nad tím, aby Dugovy vlasy vypadaly tak, jak mají. „Udělali jsme s Eddiem nějaké zkoušky,“ vzpomíná, „pak jsme se vrátili k modelu. Potom jsme trochu změnili účes. Nechtěli jsme, aby byl až moc upravený nebo úhledný. Jeho vlasy musely být trochu rozčuchané. A potom taky chcete vidět jeho oči. Pokud nevidíme jeho oči, jak můžeme nasvítit scénu? Takže můžete udělat jedno rozhodnutí a to ovlivní několik vašich dalších rozhodnutí.“

Nick také nahrál své postavy na video, imitoval jejich hlasy tak věrohodně, jak dokázal a současně navrhoval jejich fyzické pohyby. Vypadá to komicky, ale má to svůj účel: „Zahrát to pro mě bylo způsobem, jak jsem mohl Willovi a Merlinovi vysvětlit, jak si to představují.“

Osm let je dlouhé tažení. Má pocit, že čas, který strávil na Pračlověku, je oprávněný? Přemýšlí: „Trvalo to dlouho, to ano. Opravdu ano. Ale to je to množství úsilí, kterého je zapotřebí, vážně, aby to bylo uděláno správně.“

Teď si je vědom toho, že ohledně *Pračlověka* panují velká očekávání: „Ale s tím nemůžete nic udělat. Můžu jen udělat to nejlepší, co umím, a doufat, že se to lidem bude líbit.“ Usmívá se: „Mně se to bude líbit!“



## ZKUŠENOSTI U AARDMANŮ



Není nic, co by mohlo herce připravit na to, jaké to je, propůjčit hlas postavě ve filmu od Aardmanů. Pro Eddieho Redmayna, Maisie Williams a Toma Hiddlestona, herce, kteří namluvili tři hlavní role v *Pračlověku*, to byl povznášející odklon od všeho, co dosud zažili.

Eddie vzpomíná: „Když jsem přišel domů a řekl jsem své rodině, že budu namlouvat postavu v aardmanovském filmu, netušil jsem, jaké pozdvižení vyvolám – všichni byli tak nadšení, generace mých rodičů, moje neteř a synovec. Byl to vzácný moment.“

„Když mi Nick zavolal, že by měl zájem, abych namluvil Duga, byl jsem přesvědčený, že bych to pokazil. Trval jsem na tom, že si to chci s Nickem nejprve vyzkoušet. Roky jsem si jeho a práci Aardmanů idealizoval. Takže jsem nechtěl být ten, který se přidá a zkazí to. Ten den jsme si náramně užili a zkoušeli různé věci a od té chvíle to byla čistá radost.“

„Myslím, že to je něco, co Aardmani a Nick dělají tak dobře – vytvářejí svět, ve kterém neexistuje cynismus. Dívat se na tyto filmy je pro mě jako stát se zase dítětem.“

Jak Eddie říká, po dobu dvou let měl asi pět nebo šest hlasových soustředění: „Během každého jste udělali jenom kousek scénáře a snažili jste se najít svou postavu. Viděl jsem model, jak Nick chtěl, aby Dug vypadal, ale tu osobnost v něm jsem musel najít sám – a Nick u toho byl přímo se mnou. Má takovou vizi, je to úžasné. Nick je nejhodnější muž, jakého můžete potkat. Má tu nejtědřejší povahu – společně s touhle krásně jasnou vizí toho, co přesně chce.“

„Byla to velká úleva, že on namlouval Čumáka, takže jsme namlouvali společně, což bylo super. Ale dělali jsme různé věci a někdy to byly jenom zvuky ‚Ha?‘ nebo ‚Ah!‘. A potom jsme se k tomu vrátili o měsíce později a jim se podařilo zanimovat nějakou scénu ve zpomaleném sledu. Já jsem hluboce nevtipný člověk, ale tohle mě rozesmálo opravdu nahlas. A pomyslel jsem si: ‚Tohle je opravdu to nevtipnější, jaký jsem kdy byl!‘“

Eddiemu postavička, kterou hrál, přirostla k srdci: „Dug je kurážný a neskutečně přátelský snílek. Žije v údolí se svoji skupinkou jeskynních lidí, s Bobnarem v čele a loví králíky. Jsou

úžasná parta, živelná, excentrická a vtipná. Ale nejsou zrovna ambiciózní, zatímco Dug míří ke hvězdám. Věří, že můžou lovit něco většího než králíky a možná jednoho dne uloví i mamuta, i když Bobnar ho usměřňuje, aby nemířil tak vysoko. Ale on nebere ne jako odpověď. Má kolem sebe takovou tu vibraci, že snadno nezvítězí, ale kouká na svět doširoka otevřenými očima, optimistickými a bez jakéhokoli cynismu.“

Eddie se přesvědčil, že spousta ostatních Nickových postav jsou jeho vlastní alter ega. „První den, kdy jsem měl konkurs s Nickem, mi ukázal model Duga s jeho velkým úsměvem, který si tolik spojujeme s postavami, jako byl Wallace. A když se potom Nick usměje, uvědomíte si, že pocházejí z něj.“

„Znám Nicka od dětství, když jsem vyrůstal, sledoval jsem, jak vyhrává Oscary a všechny ty úžasné projevy, které přednesl, a také rozhovory s ním. Je to ten nejlaskavější gentleman. Je to stejné, když s ním trávíte čas, je tak odzbrojující.“

„Ale to skvělé na něm je, že je to vášnivý muž, který přesně ví, co chce. A nezastaví se, dokud to nenajde. Možná musím jeden řádek zkusit 70krát. Nejvíce frustrující bylo, když to Nick zkoušel přečíst. Slyšíte to v jeho hlase a přesně víte, co to má být. Ale sám toho nemůžete dosáhnout, tak to pořád zkoušíte, protože ho nechcete zklamat. Umí najít opravdu zdvořilé způsoby, jak vás o to poprosit... 70krát! Je to ten učitel, na kterého zoufale chcete udělat dojem. Zkrátka chcete Nickův souhlas.“

Je Eddie fotbalovým fanouškem? „Ne! A v žádném případě nemusíte mít rádi fotbal, aby se vám líbil tenhle film. Pocházím z rodiny, která je fotbalem posedlá a roky jsem proseděl u nedělního oběda znuděn otupujícím rozhovorem o fotbalu. Nepotřebujete žádné vědomosti ohledně sportu ani ohledně fotbalu, abyste si tenhle film užili. Tenhle film je naplněn novými a nevšedními postavami Nicka Parka a základem tohoto filmu je ve skutečnosti láska, humor a rodina.“

Maisie Williams vzpomíná, jak se jí od týmu v její první den dostalo vřelého uvítání. „Měli ‚uvítací den‘ pro Týnu,“ vysvětluje a směje se, když na to vzpomíná. „Ten den u Aardmanů byl prostě neskutečný.“

„Vešli jsme dovnitř a viděli spoustu různých kroků vedoucích k vytvoření filmu a bylo to hrozně zajímavé. Návrhy scén, scénáře a samozřejmě hlasové nahrávky. Až ty mají připravené, oblečou lidi do kostýmů, které ladí s jejich postavou, takže jeskynním lidem nasadí brýška a poté čtou dialogy po řádcích a zároveň hrají, jak chtějí, aby to vypadalo na plátně. Takže když animátoři přijdou, nejsou ve tmě, ale můžou kopírovat to, co vidí.“

Vzpomíná, jak byla ohromena, když poprvé uviděla město doby bronzové se všemi detaily: „Nemohla jsem tomu uvěřit, ta doba a úsilí, které do toho dali, aby to mohlo vzniknout.“

Maisie si důležitost Týny uvědomovala, zatímco jí propůjčovala svůj hlas: „Když sedíte a díváte se na film pro děti, je to vymyšlený svět a vy vlastně koukáte na malé kousky plastelíny, ale také si zároveň uvědomíte, o čem to je – o věcech, které chcete, aby vaše děti pochopily, když se na to dívají.“

„Hrát Týnu je pro mě opravdu důležité. Je to malá dívka ve světě, kterému dominují muži, ale ona vydrží a její sny se vyplní. Myslím, že je to něco speciálního. Znamenalo by to pro mě hodně, kdybych to viděla, když jsem byla mladší, takže je hezké, to dnešním dětem teď umožnit.“

„Týna je z města doby bronzové, kde jako dívka nemůžete hrát za fotbalový tým Real Bronzio. I přesto je nadšenou fotbalovou fanynkou. Když potká Duga z doby bronzové, který potřebuje vyhrát fotbalový zápas, je neoblomná, že jim pomůže, protože tak si bude moct prožít svůj sen, a to je jediné, co ji zajímá. Až do té doby, než se s kmenem setká a uvědomí si, že jsou všichni v hraní fotbalu beznadějní.“

„Protože je v tom tak dobrá, stane se trenérkou jeskynních lidí. Všechno, co mají, jsou nehostinné kraje, což je pěkně zrádné místo, ale ona přijde s nápady na všechny ty aktivity, které by mohli dělat. Je to o tom, co je může naučit a sleduje je, jak se stávají lepšími a lepšími. Je to super!“

Také byla ohromena svými spolupracovníky ve filmu. „Nick je vážně dobrý v tom, že za vámi přijde a řekne vám ‚tahle část, kterou děláš, je vážně skvělá, jen tak dál.‘“

„A taky bylo úžasné mít možnost nahrávat s Eddiem a sledovat ho při práci. Vyhrál cenu Akademie a hrál všechny ty vážné dospělé postavy a najednou se do toho musí pustit a stát se dítětem! Bylo úžasné to sledovat a dodalo mi to hodně sebejistoty. Cítila jsem se jako ‚dobře, jestli ty se do toho opřeš, tak já taky.‘“

Maisie byla udivená úrovní manuální práce, která byla v *Pračlověkově* potřeba k výrobě scén a postav: „Je to něco skvělého ve světě, který je dnes hlavně digitální – vidět lidi něco tvořit rukama a vytvořit něco tak speciálního. Dnes, kdy musí být všechno dokonalé a začištěné a vyhlazené a upravené ve Photoshopu, je na tom něco krásného. Je super být součástí něčeho, co vyrobil člověk, a co je skutečné.“

Tom Hiddleston byl fanouškem filmů studia Aardman již od dětství: „Byli tak roztomilí a šikovní, úžasná reprezentace specifického britského kouzla a já je miloval. Nick má sám o sobě přirozenou vřelost a něhu a všechny jeho postavy v jeho filmech jsou obyčejné, ale dělají neobyčejné věci. Je to jejich obyčejnost, která z nich dělá hrdiny.“

„Dál jsem poznal Nickův smysl pro humor a jeho nevšední smysl pro detail a preciznost. Neskutečně dlouho bude pracovat na tom, aby dokonale ztvárnil typický britský vtip.“

„Během spolupráce s ním jsem poznal, že se vždycky snaží každý vtip upravit, vlastně dokud nenajde jeho nejčistší verzi, a je jedno jestli je to doslovný vtip nebo pohyb těla nebo způsob, jakým ztvárníte situaci. On opravdu chce, aby to byla ta nejněžnější a nejryzejší forma hlouposti. A myslím, že to je to, proč máme jeho postavy tak rádi.“

„Co shledávám na Nickovi – a na Aardmanech – tak úchvatným, je lehkost, se kterou vypadá, že byl film vytvořen, i přes veškerou píli a řeholi, která byla k vytvoření scén potřeba. Namlouval jsem Lorda Bafoně 16 měsíců, ale pro Nicka a celý tým to bylo o moc delší. Je to neskutečně detailní práce, jejíž výsledek je tak jemný a hravý. Hrozně se mi líbí ta dualita: tolik lidí pracuje tak tvrdě, aby vytvořili jeden vážně dobrý vtip.“

Tom si vzpomíná na situace, kdy nebyl schopen svou postavu namlouvat, protože se strašně smál – hlavně ve scéně, kdy si Lord Bafoně dopřává relaxační masáž a netuší, že mu jí dává prasátko – Dugův parták Čumák, kterého Nick sám namlouval. Bafoně nevědomky utrousí dva prasečí komentáře a Tom dostal takový záchvat smíchu, že nebyl schopen slova.

„Nakonec jsem mu řekl, ‚Nicku, musím jít na chvíli ven a trochu si sám se sebou promluvit, jinak se mých textů nikdy nedočkáš.‘“

Tom si vzpomíná na setkání s Nickem, kdy oba stáli ve frontě na nějakou společenskou událost a začali si povídat. „Slyšel jsem, že chce dělat tenhle film a že by chtěl, abych v něm byl a dělal tuhle postavu. Poslal mi scénář a nákres (Lorda Bafoně). Byl to úžasný moment. Byl jsem fanouškem Aardmanů i dávno předtím, než jsem se chtěl stát hercem.“

Tom vzpomíná na scénář: „Nutil mě se smát celou dobu. Hrozně se mi líbil fakt, že Lord Bafoně byl tenhle namyšlený, pompézní, idiotský záporák. Hrál jsem záporné role, ale nikdy nikoho tak sebestředného a hloupého. Není v podstatě zlý, jenom je to idiot. A když jsem uviděl jeho nákres, s tou obrovskou hrudí, malýma rukama a holou hlavou, pomyslel jsem si, ‚Wow, Nick uviděl mé opravdové já. Zadíval se mi do duše a najal na tu postavu přesně mě!‘“

Nick byl dost jasný v tom, že chtěl, aby byl Bafoně Francouz. „A potom to bylo jenom o hledání té přesné míry pompéznosti, sebestřednosti a frustrace. Ptal jsem se Nicka, jak moc správná musí být moje francouzština a on mi řekl: ‚Vždycky si vyber tu vtipnou variantu.‘“, říká Tom. „Takže v podstatě, když jsem Nicka rozesmál, tak jsme věděli, že jsem to zvládnul.“

Souhlasí, že na Bafoněvi není moc toho, co by měl mít člověk rád: „Neustále se trápí, co si o něm lidi myslí, v čemž je, předpokládám, zranitelný. Ale je to hamounský, domýšlivý, sebestředný, pompézní a namyšlený státník. Zároveň má plány jak zvýšit svoje bohatství tím, že zotročí Dugův kmen prací v dolech, aby ze země těžili bronz a další minerály.“

Tom přiznává radost z faktu, že *Pračlověk* má čistě britské hlasové obsazení: „Poslechl jsem si je všechny a každý přináší něco unikátního a zároveň ihned rozpoznatelného.“

Ohledně filmu říká: „Myslím, že *Pračlověk* se dokázal udržet na ručně vytvořené kvalitě, kterou si lidé s Aardmany spojují, a proto je to speciální. Ale zároveň to má svůj vlastní epický rozsah. Je to oslnivá filmová tvorba.“