

Celovečerný film *Luca* od štúdií Disney a Pixar sleduje zábavný a milý príbeh o priateľstve, o vykročení z komfortnej zóny a o jednom lete, ktoré zmení dvom morským príšerám život. „Je to film o priateľstve, ktoré má silu zmeniť nás,“ hovorí režisér Enrico Casarosa. „Je to pocta letám našej mladosti, tým rokom, ktoré nás formujú a v ktorých hľadáme sami seba.“

Producentka Andrea Warren dodáva: „Je to kúzelný príbeh o dospievaní. Pripomína nám ľudí, ktorí nás v tej dobe ovplyvnili.“

*Luca* sa odohráva v malebnom mestečku na talianskej riviére a rozpráva príbeh o chlapcovi, ktorý zažíva nezabudnuteľné leto plné zmrzliny, cestovín a nekonečných jázd na skútri. Luca tieto dobrodružstvá prežíva s novým priateľom Albertom, ale nad ich zábavou visí skrývané tajomstvo: obaja sú morské príšery z iného sveta rovno pod hladinou.

„Luca je plachý, zdvorilý introvert, ktorý dodržiava pravidlá, ale má tajnú túžbu vidieť svet a dozvedieť sa o ňom čo najviac,“ hovorí scenárista Jesse Andrews. „No celý život ho učia, že morské príšery nesmú vychádzať nad hladinu, kde sa však očividne dejú práve tie zaujímavé veci.“

Neprekvapí preto, že Lucu v hĺbke duše fascinuje všetko ľudské. Jeho zvedavosť ešte väčšmi vyburcuje, keď narazí na ľudské veci, ktoré spadli do vody. „Luca nevie nič o svete nad hladinou,“ hovorí scenárista Mike Jones. „Tieto predmety sú ako záblesky iného sveta, ako keby na Zemi pristálo mimozemské teleso. Luca je dieťa s veľkou fantáziou, takže keď spozná Alberta, ktorý o týchto predmetoch skutočne niečo vie, je uchvátený.“

Alberto je takisto morská príšera, no chodí do sveta nad hladinou a Luca ho preto neskutočne uznáva, teda, len čo pominie prvotný šok. Pretože ako sa ukáže, morské príšery vedia medzi ľudí zapadnúť. „Alberto ho doslova vytiahne z vody a zisťujeme, že keď morské príšery uschnú, menia sa na ľudí,“ hovorí Casarosa. „Inšpirovali sme sa morskými živočíchmi, predovšetkým chobotnicami, ktoré sa dokážu maskovať a meniť svoj tvar a vzhľad.“

Tým pádom môžu morské príšery chodiť na súš medzi ľudí. A hoci si Luca užíva slobodu, uvedomuje si, že hrozby, pred ktorými ho varovala rodina, nie sú celkom nepodložené. Ich dobrodružstvo má isté obmedzenia – nesmú sa namočiť. „Ak zmoknú alebo ich niekto ofŕka, prevalí sa ich tajomstvo,“ vraví Jones. Dobrodružstvo, odhliadnuc od rizík, pre nich symbolizuje obrázok Vespy, ktorý visí v Albertovej skrýši. „Predstavuje únik, slobodu, priateľstvo a prísľub objavovania úžasného sveta vôkol,“ vraví Andrews.

Talianske prímorské prostredie nesie nádherný maliarsky štýl, ktorý presadil Casarosa a vychádzal pritom z vlastného detstva. „Mal som to šťastie, že som vyrastal v Janove, prístavnom meste na talianskej riviére,“ vraví. „Pobrežie tam má svojský charakter, je veľmi strmé, pretože priamo z mora vystupujú hory. Mestá tam zamrzli v čase a sú veľmi malebné. Vždy som si predstavoval, že sú to príšerky vyliezajúce z mora.“

Odtiaľ teda pochádza nápad s morskými príšerami, hoci, aby sme boli úprimní, stvorenia v *Lucovi* nie sú práve desivé. Umelci sa inšpirovali tvormi, aké sa v období renesancie kreslili na mapy, vedeckými ilustráciami rýb z tejto oblasti a japonskými drakmi a hadmi, a vytvorili morské príšery, ktoré sú uveriteľné, roztomilé a hlavne výrečné, pretože príbeh sa točí okolo prekvitajúceho priateľstva medzi Lucom a Albertom. „Ich kamarátstvo prebúdza v Lucovi to najlepšie a dodáva mu sebadôveru, aby mohol roztiahnuť krídla a riskovať,“ hovorí výkonná producentka Kiri Hart. „Je to veľmi milý, srdečný príbeh o priateľstve a o tom, ako v nás naši priatelia vedia prebudiť netušené možnosti a dávajú nám príležitosť objavovať samých seba.“

**MORSKÉ PRÍŠERY, ŠIKANÁTOR A RYBÁRI**

***Luca* predstavuje nové originálne postavy**

Disney a Pixar predstavujú vo filme *Luca* celú plejádu postáv: ľudí, morských príšer pod hladinou a morských príšer, ktoré nad hladinou vyzerajú ako ľudia. Život im dodávajú dabingoví herci a ich dobrodružná povaha priam vyžaruje z jedinečných a svojráznych postáv.

Podľa producentky Andrey Warrenovej si *Luca* vyžadoval nový prístup k nahrávaniu. „Bola to úžasná, no občas bizarná skúsenosť,“ vraví. „Všetkých sme nahrávali u nich doma, občas dokonca sedeli v šatníku. Všetko bolo veľmi nesúvislé, no všetci sa veľmi snažili, aby sa to podarilo aj za takýchto zložitých okolností.

Hlavné postavy filmu:

LUCA PAGURO je šikovný a tvorivý trinásťročný ročný chlapec – morská príšera. Je veľmi zvedavý na záhadný svet nad hladinou. Hoci ho celý život varovali, že ľudský svet je nebezpečný, túži po čomsi viac, než po živote na farme, kde deň čo deň vyvádza ryby na pašu. Takže keď ho iná morská príšera, ktorá pozná život na súši, vezme pod svoje plutvy, otvorí sa Lucovi celý nový svet plný možností.

„Nikdy dovtedy nebol nad hladinou,“ vraví režisér Enrico Casarosa. „Vo chvíli, keď ho spoznávame, má určite pocit, že jeho svet je preňho primalý. Každý deň zájde o čosi ďalej na podvodnej lúke, kde pasie ryby, a zrazu skúma predmet, ktorý vypadol z člna. Tak spoznáva Alberta.“

Podľa umeleckej režisérky Daniely Strijlevy trvalo rok, kým vytvorili postavu Lucu, pretože ho chceli dôkladne spoznať. „Enrico od začiatku chcel, aby bol Luca trochu introvert a zvedavý chlapec, no až časom sme si uvedomili, že Luca je aj rojko,“ vraví. „Má obrovskú fantáziu a skutočne bohatý vnútorný život. Vtedy pre mňa táto postava ožila.“

ALBERTO SCORFANO je nezávislý, slobodomyseľný mladík, morská príšera s nespútaným nadšením pre ľudský svet. Je výrazný a spoločenský, chce sa len zabávať, takže vytiahnuť ďalšiu morskú príšeru nad hladinou, aby sa bavila s ním, je preňho hračka. Luca je dokonalým obecenstvom pre Albertove obrovské, hoci pochybné vedomosti o ľudskom svete.

„Milujem postavy, ktoré si natoľko veria a pritom sú úplne mimo,“ vraví scenárista Mike Jones. „Alberto má obrovskú predstavivosť, asi až takú mocnú, že sa preňho stáva realitou. Jeho vedomosti nie sú vždy presné, ale myslí to dobre.“

Podľa režiséra scenáristov Johna Hoffmana Albertova suverénnosť ponúka dokonalú protiváhu Lucovej plachosti. „Na večierku by Luca stál v kúte a ostýchavo sledoval dianie, zatiaľ čo Alberto by bol ten chlapík, čo skáče zo strechy do bazéna.“

GIULIA MARCOVALDOVÁ je priateľská a očarujúca dobrodružka, ktorá miluje knihy a štúdium. Do Portorossa chodí iba na leto, takže si tam nenašla stálych priateľov, v dôsledku čoho sa stáva ľahkým terčom miestneho šikanátora. No keď sa tam zjavia dve nové decká, ktoré potrebujú spojenca, Giulia sa ich veľmi rada ujme, hlavne keď súhlasia, že s ňou budú súťažiť v miestnych pretekoch, ktoré chce zúfalo vyhrať.

„Vášnivo a s plným nasadením bráni dvoch nových chlapcov pred miestnym šikanátorom,“ vraví výkonná producentka Kiri Hartová. „Giulia je osobitá postava. Je si úplne istá svojimi presvedčeniami a smelo ich hlása. Je aj zábavná a energická a odhodlaná objavovať svet, čím podnieti aj Lucovu zvedavosť.“

„Chceli sme, aby sa trochu podobala na svojho otca,“ vraví umelecká režisérka Daniela Strijleva. „Je vzhľad – strapaté červené vlasy, krivý nos a obrovské rybárke nohavice – odráža jej pevnú vôľu a nezávislosť.“

ERCOLE VISCONTI, ktorý šikanuje decká v talianskom mestečku Portorosso, je viacnásobným víťazom miestnych pretekov. Vlastní Vespu, je to nadutý chvastúň a myslí si, že všetci len prahnú po tom, aby ho pozorovali, ako sa napcháva obrovským sendvičom. Má dvoch oddaných zbožňovateľov Ciccia a Guida, ktorí za ním všade behajú a poslúchajú ho na slovo.

„Vytvárať Ercolovu postavu bola zábava, pretože je veľký narcis,“ hovorí scenárista Jesse Andrews. „Ako väčšia narcisov je neuveriteľne neistý. Nechce, aby mu niekto iný kradol pozornosť ostatných. Je len malá rybka presvedčená o svojej veľkosti, pretože žije v malom rybníčku.“

DANIELA PAGUROVÁ je Lucova milujúca matka, ktorá ho chce chrániť pred nebezpečenstvom. Pravidelne Lucu varuje pred hrozbami sveta nad hladinou a pred suchozemskými príšerami, ktoré ho obývajú. Nie je žiadny mäkkýš, a keď si myslí, že Luca porušil jej základné pravidlo nepribližovať sa k hladine, pristúpi okamžite k ráznym opatreniam.

„Lucova mama pôsobí panovačne, no v skutočnosti sa iba bojí o syna,“ vraví režisér scenáristov John Hoffman.

MASSIMO MARCOVALDO, Giuliin otec, je impozantný, potetovaný, málovravný jednoruký rybár. Lucu a Alberta spočiatku vyľaká jeho ozrutná postava a obratné narábanie s nožmi, ale Massimo je dobrák, najmä vo vzťahu k svojej dcére Giulii.

„Zatiaľ čo Lucovi rodičia berú Lucovu zvedavosť ako samozrejmosť, Massimo chce dať svojej dcére krídla,“ hovorí scenárista Mike Jones. „A sám jej ide príkladom. Narodil sa bez ruky, ale dokáže všetko, odmieta sa tým dať obmedzovať.“

LORENZO PAGURO je Lucov otec, ktorý to myslí dobre, no často sa nechá priveľmi rozptyľovať svojím koníčkom: chovom výstavných krabov.

STARKÁ PAGUROVÁ a Luca si veľmi dobre rozumejú. Starká si všíma vo vnukových očiach iskru a túžbu po poznaní a podporuje ho, hoci tajne. Vie, že kedy-tedy porušiť pravidlá patrí k dospievaniu, takže veľmi rada „prehliada“ prejavy Lucovej rebélie. Čo jeho rodičia nevedia, to im predsa neublíži.

„Lucova starká chápe Lucovu túžbu vidieť svet,“ vraví Adrews. „Azda aj sama párkrát vyšla nad hladinu, občas dobrodružná povaha preskočí až na ďalšiu generáciu.“

**TALIANSKO, LETO A MORSKÉ PRÍŠERY**

**Filmári vytvorili úchvatné štylizované prostredie**

Režisér Enrico Casarosa sa už v skorých štádiách produkcie rozhodol, že film má byť podaný z pohľadu trinásťročného Lucu. Preto talianske pobrežie okamžite vzbudzuje úžas. Casarosa chcel navodiť bezstarostnú atmosféru leta v období dospievania, nostalgickú dobu a úchvatný malebný štýl. „Veľa premýšľam nad umeleckým rukopisom,“ vraví Casarosa. „Chceme vniesť teplo a nedokonalosť do počítačovej animácie. A náš príbeh vás unáša na miesto, ktoré vzniklo v našej predstavivosti, no bolo inšpirované miestom, kde som vyrastal.“

Pochopiteľne, Casarosa vyrastal v Taliansku, presnejšie v Janove.

PRIESKUMNÉ CESTY

V snahe nasať typickú atmosféru a prostredie, ktoré chcel Casarosa dostať do filmu, sa členovia produkčného štábu vybrali na dve prieskumné cesty na talianske pobrežie. „Prešli sme si veľa rôznych mestečiek,“ hovorí režisér. „Človek musí naozaj naživo okúsiť tie štruktúry, svetlo, vodu, starobylosť, chute. Spoznávanie miestnej kuchyne bola veľká vec.“

„Samozrejme, aj stretnutia s miestnymi ľuďmi, s rybármi, nám poskytli veľa materiálu,“ vraví umelecká riaditeľka Daniela Strijleva.

NADČASOVÉ PROSTREDIE

Podľa režiséra sa film odohráva zhruba koncom 50. či začiatkom 60. rokov, no cieľom bolo vytvoriť nadčasové prostredie. Filmári sa ponorili do talianskej kultúry tohto obdobia, aby dosiahli požadovaný efekt. „Pre mňa je talianska zlatá éra veľmi príťažlivá. Kinematografia a hudba toho obdobia sú výnimočné a legendárne,“ vraví Casarosa.

INŠPIRÁCIA

Ďalšími zdrojmi inšpirácie boli talianske mýty a legendy a taliansky folklór, od príbehov o drakoch po chobotnicu, ktorá zvonením na zvonec zachránila dedinu pred pirátmi. „Niektoré takéto rozprávky si vymysleli rybári,“ vraví Casarosa. „Našli výborné miesto, kde ryby brali, a nechceli, aby im ho prebral niekto iný.“

Vizuál filmu – a vlastne celá Casarosova umelecká tvorba – je ovplyvnený japonskou animáciou a umením, predovšetkým japonskými drevorezmi. „Enrico kreslil zvlnené odrazy vo vode, ktoré pripomínali tradičné drevorezy,“ hovorí Strijleva. „Z toho pre nás vyplynula výzva zjednodušiť vizuál 3D filmu, čo bolo vážne zaujímavé, museli sme trafiť správnu mieru karikatúry, aby sme zachovali Enricov štýl. Veľmi expresívny a lyrický.“