

Disney · PIXAR  
**NAPRZÓD**

**Reżyseria:**  
**Dan Scanlon**

**Obsada:**  
**Paweł Małaszyński**  
**Jakub Gawlik**  
**Aneta Teodorczuk**  
**Edyta Olszówka**  
**Michał Pielą**  
**Grzegorz Damięcki**

## **OBSADA (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)**

JAKUB GAWLIK

PAWEŁ MAŁASZYŃSKI

ANETA TEODORCZUK

EDYTA OLSZÓWKA

MICHAŁ PIELA

GRZEGORZ DAMIĘCKI

KATARZYNA DĄBROWSKA

MARTA ŚCISŁOWICZ

ANNA GORAJSKA

AGNIESZKA MATYSIAK

WOJCIECH BRZEZIŃSKI

KAMIL PRUBAN

MARTA WĄGROCKA

JANKO MRYGACZ

BOGDAN MRYGACZ

JAGODA MRYGACZ

MANTYKORA

SIERŻANT OBROK

IWO MRYGACZ

SIERŻANT OCZKO

POSTERUNKOWA KOPYTKO

PROMYCZEK

LIZA

KOLEGA TATY

POSTERUNKOWY WAFEL

EMILKA

## **TWÓRCY (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)**

REŻYSERIA I KIEROWNICTWO MUZYCZNE

ARTUR TYSZKIEWICZ

DIALOGI POLSKIE I TEKSTY PIOSENEK

JAN WECSILE

DYSTRYBUCJA

THE WALT DISNEY COMPANY POLSKA

Czas trwania filmu

103 min

Akcja „Naprzód”, najnowszej animacji studia Disney/Pixar, rozgrywa się w świecie fantastycznym.

Janko i Bogdan, dwóch nastoletnich braci elfów postanawia zbadać, czy magia wciąż istnieje. Chłopcy otrzymują na 16. urodziny Janka zaklęcie, dzięki któremu będą mogli przywołać do życia swojego nieżyjącego tatę. Uda się im to jednak tylko połowicznie...Bracia mają 24 godziny, aby odnaleźć drugie pół ojca! Aby zaklęcie zadziało w pełni będą musieli odszukać mapę Manticory, legendarnej, nieustraszonej wojowniczk.

Azaliż niechybnie zabawna komedia „Naprzód” zagości w kinach od 6 marca.

Akcja filmu "Naprzód" produkcji Disney/Pixar rozgrywa się w fantastycznym świecie, gdzie na podmiejskim osiedlu mieszka dwóch nastoletnich braci elfów. Pewnego dnia chłopcy postanawiają zbadać, czy istnieje jeszcze magia. "Fabuła jest inspirowana relacją z moim bratem oraz więzią z tatą, który zmarł, kiedy miałem rok", mówi reżyser Dan Scanlon. "Ojciec zawsze był dla nas tajemnicą. Kiedyś ktoś z rodziny przysłał nam nagranie jego głosu. Zawierało tylko dwa słowa: "dzień dobry" i "do widzenia". Dwa słowa. Ale dla mnie i dla brata to była magia.

"To był punkt wyjścia", opowiada dalej Scanlon. "Każdy z nas stracił kogoś ważnego. A gdybyśmy tak mogli spędzić z tą osobą jeszcze jeden dzień – czyż nie brzmi to zachęcająco? Wiedzieliśmy, że chcąc opowiedzieć tę historię, musimy osadzić akcję filmu w świecie, gdzie będzie to możliwe".

Filmowcy zdecydowali, że w takim świecie nie może zabraknąć magii. "To film fantasy osadzony w realiach przedmieść współczesnego miasta – dla Pixara całkiem nowy gatunek", śmieje się producentka Kori Rae. Twórcy zaludnili świat filmu elfami, duchami, satyrkami, cyklopami, centaurami, gnomami i trollami oraz wieloma innymi stworzeniami rodem z mitów, folkloru, baśni i opowieści fantastycznych. Jednak jak się okazuje, magia w tym świecie została już prawie całkiem zapomniana. "Tylko niektórzy potrafią się nią posługiwać," wyjaśnia Rae. "Nie jest to zadanie łatwe i trzeba dużo ćwiczyć. W miarę postępu technologicznego mieszkańcy tego świata znajdowali łatwiejsze sposoby na radzenie sobie z niektórymi rzeczami. Uprawianie magii jest możliwe, tylko po prostu nikt już tego nie robi".

Głównym bohaterem opowieści jest Janko, elf, który stracił ojca przed urodzeniem. Jest to pozbawiony pewności siebie introwertyk marzący o sile fizycznej i sile charakteru. Jest przekonany, że gdyby wychował się u boku ojca, te dwie cechy byłyby jego udziałem. "Jest trochę nieśmiały i niezgułowaty", opowiada Scanlon. "Do pary dodaliśmy mu zwariowanego, energicznego starszego brata Bogdana, który ciągle pakuje Janko w kłopoty. Bogdan chce dać młodszemu bratu lekcję życia, ale ten podejrzewa, że starszy brat nie bardzo wie, o czym mówi".

Janko uwielbia sporządzać różne listy. W 16 urodziny jeszcze bardziej niż wcześniej chce być lepszy i odważniejszy – tak jak jego tata. Dlatego kiedy matka daje chłopcom prezent pozostawiony im przez zmarłego ojca, Ian chce wykorzystać szansę, by spełnić marzenie – poprosić tatę o rady życiowe. "Ojciec zostawił list oraz tajemnicze zaklęcie, laskę i specjalny klejnot, które pozwolą braciom spędzić z nim jeden dzień", wyjaśnia Scanlon. "Kiedy tata zachorował, szukał sposobu, żeby zobaczyć swoich synów kiedy już podrosną".

Bogdan zapala się do pomysłu, ponieważ od dawna pasjonuje się historią ich świata i uprawianiem magii. Jednak zaklęcie nie działa, jak należy, a klejnot ulega zniszczeniu przed zakończeniem magicznego procesu. "Z całego ojca udaje się im wyczarować tylko nogi, które zresztą jak najbardziej żyją", opowiada Scanlon. "Chłopcy mają 24 godziny na odnalezienie innego klejnotu pozwalającego wyczarować całą postać, po tym czasie ojciec odejdzie na zawsze".

Bracia wsiadają w ukochaną furgonetkę Bogdana zwaną Gwendoliną i wyruszają na misję, która podda próbie ich relację. "Bogdan przez całe życie interesował się podobnymi przygodami, jednak to Janko potrafi posługiwać się magią", wyjaśnia Rae. "Chłopcy zdają sobie sprawę, że są sobie niezbędni".

### **"NAPRZÓD" – PALETA RÓŻNORODNYCH FANTASTYCZNYCH POSTACI**

**W opowieści tej odnajdziemy elfy, centaury, satyry, cyklopy, jednorożce, gnomy, duchy oraz przerażającą i fascynującą Mantykorę**

Punktem wyjścia dla tego 22 pełnometrażowego filmu w historii Pixar Animation Studios były osobiste doświadczenia reżysera Dana Scanlona. "Najpierw opracowaliśmy postacie", wyjawia Scanlon. "Chcieliśmy opowiedzieć o dwóch braciach. Chcieliśmy też, żeby jeden z nich był nieśmiały i niezgułowaty, a drugi miał całkowicie odmienną osobowość. Starszy brat bardzo chce nauczyć młodszego życia, choć tak naprawdę sam nie wie o nim zbyt wiele".

Choć postacie są tworem fantazji, filmowcy uznali za ważne, aby cechowały ich ludzkie emocje i rozterki, zwłaszcza dotyczyło to głównych bohaterów. Elfy mają ludzkie rysy i wyraz twarzy, ale ponieważ poza tym ich wygląd zewnętrzny jest bajkowy, łatwo było je skonstruować wizualnie z ludźmi.

**JANKO MRYGACZ** – elf, świeżo upieczony szesnastolatek. Mocno tęskni za ojcem, który zmarł przed jego urodzeniem. Janko jest szczery i kierują nim dobre intencje, ale brak pewności siebie i nerwowość bardzo przeszkadzają mu w codziennym życiu. Żywi głębokie przekonanie, że jego życie nie byłoby tak skomplikowane i chaotyczne, gdyby tylko ojciec udzielił mu kilku rad. "Janko siedzi w każdym z nas", mówi Scanlon. "Jest trochę introwertykiem, tak jak ja. Myśli logicznie, ma praktyczne podejście do życia. Rozumie otaczający go świat i chce się do niego po prostu dopasować, co jest szczególnie ważne dla szesnastolatka. Nie chce zmieniać świata. Woli się nie wyróżniać".

Niespodziewany prezent urodzinowy od ojca pcha Iana na misję życia. Chłopiec nie ma jednak pewności czy towarzyszący mu pozbawiony samokrytyki brat Bogdan z obsesją na punkcie fantastyki doprowadzi ich do celu. Jak wyjaśnia Scanlon, choć to Janko umie posługiwać się magią, Bogdan rozumie jej działanie. "Do Janko ostatecznie dociera, że choć potrafi rzucić zaklęcie zostawione przez ojca, to jego umiejętności nie są wystarczające, aby zrobić to do końca. Bogdan próbuje mu pomóc, ale brat boi się, że taka pomoc może tylko pogorszyć sprawę".

Scanlon wyjaśnia, że magia stanowi ważny element opowieści, ale chodzi w niej o coś więcej, niż tylko spektakularne zaklęcia. "Magia to metafora potencjału bohaterów. Aby posługiwać się magią, trzeba podejmować ryzyko. Trzeba uwierzyć w siebie. Trzeba sobie zaufać. Trzeba słuchać. Bez względu na poziom magicznych zdolności, Janko wciąż musi podnosić sobie poprzeczkę, bo tylko dzięki temu może się rozwijać".

Głosu Jankowi użyczył Tom Holland. "Tom ma zaraźliwy urok i szczerość, przez co widz ma ochotę kibicować mu w każdej roli, jaką zagra", komentuje Scanlon.

**BOGDAN MRYGACZ** to potężnie zbudowany i narwany dziewiętnastoletni elf zakochany w magii. Gry RPG i fantasy to cały jego świat. Jest wolnym duchem zapatrzonym bardziej w przeszłość, niż teraźniejszość – dałby się pokroić za ochronę zabytków. Jednak przez swoje zainteresowanie historią nie potrafi odnieść sukcesu w otaczającym go świecie. Jak mówi odpowiedzialny za fabułę Kelsey Mann, "Bogdana znacznie bardziej interesuje poprawa parametrów postaci w Quests of Yore, niż jego własnego losu. Jego postać potrafi pokonać każdego potwora w grze, ale sam Bogdan ma problem z utrzymaniem się w jakiegokolwiek pracy".

Kiedy zmarły ojciec przypadkowo wysłał braci razem na wielką misję pełną sekretów i magii, Bogdan bez wahania odpala swoją ukochaną i zasadniczo niezawodną Ginewrę i nie ogląda się za siebie. "Przez całe życie Bogdana przygotowywał się na tę chwilę", opowiada producentka Kori Rae. "I jest pewny – może nawet za bardzo – że odniesie sukces".

**JAGODA MRYGACZ (MAMA)** – ciężko pracująca, oddana dzieciom samotna matka o sardonicznym poczuciu humoru. Bez reszty poświęca się wszystkiemu, co robi. Straciła męża dawno temu, ale dzięki uporowi i determinacji pokonała trudności. Cieszy się wszystkim, co zsyła jej los wychowując dwóch synów Janko i Bogdana. "Ma wielki dar polegający na indywidualnym podejściu do każdego z synów – a są oni całkowicie różni", opowiada Rae. "Potrafi być twarda i zwariowana jak Bogdan oraz wrażliwa i spokojna jak Janko".

Jak mówi Jeremie Talbot odpowiedzialny za postaci, więź łącząca Jagodę z synami odzwierciedlona jest w jej wyglądzie. "Znajdziemy w niej cechy tak Janko, jak i Bogdana. W miarę ewolucji tych trzech postaci, utrzymanie równowagi między nimi wymagało nie lada wysiłku".

Kiedy chłopcy wyruszają na potencjalnie niebezpieczną misję, Laurel robi wszystko, by ich chronić, choćby nawet sama musiała podjąć wielkie ryzyko.

**IWO MRYGACZ (TATA)** – zmarły ojciec Bogdana i Janka. Inteligentny, pewny siebie i zdecydowany. Wymyślił niecodzienny sposób na odnowienie więzi z synami po swojej śmierci. Starodawna laska i magiczne zaklęcie ujawniają plan, który pozwoli Janko i Bogdanowi wyczarować Tatę na 24 godziny. Okazuje się jednak, że magia nie jest nauką ścisłą i chłopcom udaje się za pierwszym razem odtworzyć tylko połowę ojca. Dolną połowę. Dwóch braci i pół ojca wyruszają, by odnaleźć Klejnot Feniksa, który pozwoli przywrócić pełną postać seniorowi rodu zanim czar minie.

Jak wyjaśnia Scanlon, "Zadawaliśmy sobie pytanie: 'Jak wprowadzić do życia chłopców postać ich taty bez ujawniania go od razu?' Stąd pomysł na połówkę ojca. To trochę jak z tą wiadomością od mojego ojca – był to mały przedsmak jego osoby, który rozbudził chęć na więcej".

**MANTYKORA (COREY)** ma co najmniej tysiąc lat, ale jak na swój gatunek jest stworzeniem w średnim wieku. Jest połączeniem lwa, nietoperza i skorpiona. Była niegdyś nieustraszoną wojowniczką i właścicielką mrocznej i tajemniczej tawerny, gdzie zatrzymywali się podróżni wyruszający na niesamowite misje. Jednak w miarę jak nowoczesne udogodnienia zastępowały magię i potrzebę wyruszania na misje, Mantykora jako osoba praktyczna przekształciła swą tawernę w restaurację dla rodzin z dziećmi, gdzie można zagrać w familijne gry i najeść do syta potraw z głębokiego tłuszczu. Choć sama nie zdaje sobie z tego sprawy, ciągle pulsuje w niej awanturnicza żyłka. Jak opowiada Rae, Bogdan i Janko odwiedzają Mantykorę, aby uzyskać mapę, która doprowadzi ich do Klejnotu Feniksa niezbędnego do rzucenia zaklęcia sprowadzającego ojca z zaświatów. "Bogdan doskonale zna Mantykorę dzięki historycznej grze Quests of Yore", wyjaśnia producentka. "Chłopcy spodziewają się potężnej wojowniczką, jednak zamiast tego poznają Corey, ciężko pracującą, zestresowaną restauratorkę".

**SIERŻANT OBROK** Przestrzega przepisów i oczekuje, że wszyscy inni będą szanowali władzę tak, jak on. Sierżant, pół-koń, pół-człowiek, jest silny i dominujący, ale nie zdaje sobie sprawy, jakie spustoszenie sieje każde jego przejście. Bardzo ceni sobie związek z Jagodą Mrygacz i szczerze pragnie nawiązać relację z jej dwoma synami Janko i Bogdanem. "Obrok jest policjantem, ale potrafi być bardzo serdeczny", mówi Rae. "Równy z niego gość".

Jednak ponieważ chłopcy są w trudnym, nastoletnim wieku, nie uśmiecha się im ta relacja. "Po prostu nie są przyzwyczajeni nawet do samej obecności dorosłego mężczyzny w domu", wyjaśnia Scanlon.

**JEDNOROŻCE** nie są już tymi pięknymi, majestatycznymi stworzeniami, jakimi niegdyś były. Żywią się w śmietnikach Nowego Grzybniorka i syczą na każdego, kto zagrozi ich cuchnącej zdobyczy.

## **BUDOWANIE BAŚNI**

### **Filmowcy stworzyli nowy świat z połączenia tego co baśniowe z tym, co znane**

Pixar Animation Studios przenosiło widzów w morskie głębiny, w kosmos, w przeszłość i do krainy zabawek. Ale w filmie "Naprzód" Pixar po raz pierwszy przedstawia świat, w którym wygodne podmiejskie życie zakłócają zdziczałe jednorożce żerujące na śmietnikach.

"Chodziło nam w dużej mierze o wybicie widzów z rutyny", opowiada reżyser Dan Scanlon. "Akcja filmów fantasy zazwyczaj rozgrywa się w dalekiej przeszłości, w czasach szlachetności, w pięknej krainie. Zobaczyć postacie z takiego świata w dobrze nam znanej współczesnej scenerii było czymś wyjątkowym. Fajnie było wyobrazić sobie, że jeżdżą na deskorolkach, podróżują autobusem, oglądają telewizję czy grają na komputerze. Czegoś takiego jeszcze nie widzieliśmy. Elf wiozący dziecko na trening piłkarski daje niezwykle ciekawy kontrast".

Jak mówi kierownik artystyczny Noah Klocek, twórcy poświęcili wiele czasu na określenie wyglądu współczesnego świata bajkowego. "To jest film fantasy, ale stworzenie takiego

filmu nie było celem samym w sobie", wyjaśnia. "Jest to opowieść o dwóch braciach i ich wyprawie. Wyszło tak, że mamy tu i to, co fantastyczne, i to, co dobrze znamy. Jedno i drugie równoważy się ze sobą".

Twórców zainspirował rejon Los Angeles i tu właśnie postanowili umiejscowić fikcyjne miasteczko. "Przypomina Los Feliz sprzed 20 lat", opowiada Klocek. "Oglądaliśmy też Frogtown w pobliżu Los Angeles oraz przedmieścia Sacramento".

Kierownik artystyczny wyjaśnia, że twórcy założyli sobie współczynnik proporcji elementów fantastycznych i rzeczywistych. "Ustawialiśmy to prawie klatka po klatce", opowiada. "Doszliśmy do współczynnika 70/30—70 procent rzeczywistości i 30 procent fantazji. Nie w każdej sytuacji to się sprawdza, odkryliśmy też dość wcześnie, że postacie czasem przechylają szalę na jedną stronę".

Faktycznie, świat zaludniony elfami, gnomami, trollami itd. może wydawać się raczej nierzeczywisty. "Kiedy w kadrze pojawiały się postacie bez problemu dochodziliśmy do trzydziestoprocentowego progu elementów fantastycznych", mówi Klocek. "Więc prawie wszystko inne musiało być rzeczywiste. Ale kiedy postacie znikają z pola widzenia, mogliśmy sobie pozwolić na dodanie czegoś nierzeczywistego, np. domu o kształcie grzyba".

Niezwykły kształt budynku został zrównoważony realistycznymi detalami, takimi jak typowo kalifornijski siding, markizy, trawniki, skrzynki pocztowe i słupy telefoniczne. "Jedynym elementem ewidentnie fantastycznym jest ten wielki grzyb", tłumaczy Klocek. "Kontekst tego pomysłu jest taki, że deweloper posadził je 15 lat wcześniej, a w środku urządził mieszkania".

Wystrój wnętrza jest również przeważnie znajomy, choć z pewnymi znaczącymi wyjątkami. Kształt wnętrza musiał odpowiadać zewnętrznemu kształtowi budynku, dlatego twórcy studiowali konstrukcję lepierek – tradycyjnych budowli wykonanych w starodawnej technologii – o podobnych kształtach, co domy w Nowym Grzybniorku. Detale wnętrza również zawierały elementy fantastyczne. Na przykład, ściany w kuchni czy klamki w domu Mrygaczy zdobiły elfickie wzory.