

Mimi šéf

Tiskový materiál k filmu

ROZENÝ VŮDCE



PiGy Matetidbuska CBG BAJOHA SKOLKA makoviivo DREAMS CinemArt

V kinech od 2. 3. 2017

Studio DreamWorks, které uvedlo *Shreka*, *Kung Fu Pandu* a *Madagaskar*, uvádí animovaný film MIMI ŠÉF, legrační rodinnou komedii o tom, jak příchod mimina ovlivní celou rodinu. Film vypráví ze svého pohledu nádherně nespolehlivý vypravěč – sedmiletý Tim, kluk s bujnou fantazií. Tenhle nejneobvyklejší Mimi Šéf přijede do Timova domova taxíkem, v obleku, s kufříkem v ruce a s hlasem a důvtipem Aleca Baldwina. Sourozenecká rivalita mezi dvěma bratry jde ovšem stranou, když Tim zjistí, že Mimi šéf je ve skutečnosti špión na utajené misi a že on je jediný, kdo může pomoci. Poté, co tihle špunti připraví překážení hanebného spiknutí, začíná šokující dobrodružství, které zahrnuje i impozantní bitvu mezi štěňaty a miminky.

Film je natočen na motivy obrázkové knížky - bestselleru Marly Frazee.

Pro režiséra Toma McGratha, který se proslavil jako režisér tří kasovně veleúspěšných filmů společnosti DreamWorks *Madagaskar* a animované fantasy *Megamysl* z roku 2010, je MIMI ŠÉF velmi osobním příběhem. Vzpomíná, jak s knihou okamžitě zarezonoval, když se k ní dostal poprvé. „Marlina knížka mě opravdu hned upoutala. Byla to okouzující knížečka asi o 30 stranách – a vůbec jsem netušil, jak moc je populární. Ale připomněla mi moje dětství a dynamiku naší vlastní rodiny, což okamžitě nakoplo mou představivost směrem k tomu, jak by bylo skvělé z toho udělat celovečerní film.”

Jako mladší z dvou bratrů byl ve své vlastní rodině tím Mimi šéfem sám McGrath a byl si tedy velmi dobře vědom, jaké pozdvižení jeho příchod způsobil. Svůj příběh představil jako láskyplný dopis svému staršímu bratrovi. „Mě i scenáristu Michaela McCullerse okamžitě zasáhla hlavní metafora knížky – to znamená, co se stane, když se objeví miminko a ovládne celou vaši domácnost,” říká Tom. „S mým bratrem jsme si byli v dětství a během dospívání velmi blízcí, ale samozřejmě jsme se rvali jako všichni ostatní bráchové. Ale jak jsme dospívali, stali se z nás taky nejlepší přátelé. Pro mě ten film znamená láskyplnou poctu mému bratrovi. Čerpá z mnoha věcí, které jsme spolu jako děti zažili. Záměrně jsme ho umístili na předměstí malého města. Je také kombinací 60., 70. a 80. let, takže myslím, že rodiče pocítí velkou nostalgii, až to uvidí, protože tam jsou detaily, které jim připomenou jejich vlastní dětství.”

Producentku Ramsey Naito nepřitahoval jen komediální styl filmu, ale také srdečnost příběhu a nevšední kouzlo hlavních postav. „Ten příběh odráží můj život. Mému nejstaršímu synovi bylo sedm, když se nám narodilo nejmladší dítě a on opravdu žrlil, úplně stejně, jako

náš hlavní hrdina Tim. S tím příběhem jsem souzněla okamžitě,” říká Naito, mezi jejíž práce patří například *Spongebob v kalhotách: Film*, *Jimmy Neutron* a *South Park: Peklo na Zemi*. „Moc se mi líbí, že v tomto filmu oslavujeme sílu dětské fantazie a představivosti.”

Podle Naito je tenhle film speciální také proto, že nabízí možnost celé rodině užít si ho a umožňuje každému z nich odhalit něco nového a nečekaného v každé chvíli příběhu. „Nejprve vidíme příjezd Mimi šéfa a zjišťujeme, že jde o velmi neobvyklé dítě, které nosí oblek a zní jako Alec Baldwin,” vysvětluje producentka. „A potom je nám líto Tima, protože Tim cítí, že ho jeho rodiče už nebudou moct mít tak rádi jako dosud. Jenže Tim brzy zjistí, že s jeho novým bratrem není všechno tak úplně normální. Nakonec se ocitáme uprostřed tajné mise prováděné elitním špiónem a Tim zjišťuje, že oba bratři musí spojit síly, aby zachránili svět.”

„Celý film je velmi vtipný a zábavný a tahle cesta se nakonec spojuje na mnoha různých emocionálních úrovních,” dodává Naito. „I když Mimi šéf nejdřív vnese do Timovy domácnosti pěkný chaos, nakonec jim dá pár cenných lekcí o tom, co je skutečně důležité.”

Vzhledem k tomu, že se kniha Frazeeové soustředí výhradně na Mimi šéfa a jeho rodiče, cítil McGrath, že úkolem filmu je představit staršího bratra. Film tak mělo vyprávět ze svého pohledu dítě, které zrovna dostalo malinkého brášku s přidáním zajímavého a univerzálního prvku sourozenecké rivality. Na pomoc s rozvinutím příběhu zavolalo DreamWorks uznávaného scenáristu Michaela McCullerse (*Dobrodružství pana Peabodyho a Shermana*, *Baby Máma*, filmy o *Austinu Powersovi*).

„Mám čtyři děti, jednomu z nich byly v té době tři a jednomu pět,” říká McCullers. „Stěžejní myšlenka knížky mě okamžitě chytila – co se stane, když do rodiny přijde miminko a ovládne celou vaši domácnost. Pracovali jsme s Tomem na způsobech, jak vysvětlit původ tohoto Mimi šéfa. Pro jaký typ společnosti pracuje, co je jeho mise? To nám dalo možnost prozkoumat mýtus narození skvělým a zábavným způsobem.”

Průlomovým okamžikem během kreativní přípravy filmu byl podle McCullerse nápad představit příběh pohledem ustaraného sedmiletého kluka. „Je to emocionální jádro příběhu,” vysvětluje. „Uvědomili jsme si, že neexistuje mnoho filmů pro děti, které se zabývají pocity, které přicházejí, když se doma objeví nový bráška nebo sestřička. Je to opravdu jedna z prvních základních dynamik rodiny. Je o sdílení lásky a o překonání žárlivosti, která nevyhnutelně přichází. V tomhle směru se s filmem ztotožní jak rodiče, tak děti, protože

tohle je něco, co jsme všichni ve svých rodinách nějakým způsobem zažili – samozřejmě bez pánovitého mimina v dobře padnoucím obleku.”

Laskavá pocta klasickým kresleným filmům

Jedním z klíčových prvků charakterizujících tento film je jeho jedinečný vizuální styl. Stejně jako ve většině celovečerních filmů z dílny DreamWork Animation i tady se filmaři snažili vytvořit vzhled, který celkově ladí s tématem filmu a konkrétním dějem. Animace během posledních let pokročila do té míry, že dokáže téměř fotograficky ukázat živou akci. V případě Mimi šéfa pracovali filmaři nadšeně na vytvoření fantastického světa, který pozval diváky do uměleckého prostředí, které mohli vytvořit pouze animací a který byl návratem k pružnému, kreslenému světu velkých klasických kreslených filmů.

„Vyrůstal jsem na klasikách Chucka Jonese a Boba Clampetta,” vzpomíná McGrath. „A tenhle film mi dal příležitost přinést zpátky kouzlo, které umělo 2D v kreslených filmech staré školy, ale díky moderním počítačovým technologiím jsme všechno posunuli mnohem dál. Chtěli jsme, aby postavy působily pružně a jako skuteční lidé z masa a kostí. Výsledkem je, že naše postavy dokáží vyjádřit podstatnou část příběhu jen svými výrazy a chováním, což je něco, co v minulosti animace nedokázala. Náš svět se od těžké 2D grafiky, kterou můžeme vidět v současné televizi opravdu hodně liší.”

David James, výtvarník, mezi jehož úspěchy u DreamWorks patří *Monstra vs. Vetřelci*, *Megamysl* a *Dobrodružství pana Peabodyho a Shermana* říká, že kreativní tým chtěl vzdát poctu některým z klasických kreslených krátkých i celovečerních filmů, které všichni milovali a kterých si vážili. „Všichni jsme fanoušky Chucka Jonese a Maurice Noblea a obdivujeme estetiku ruční práce řady těchto krátkých filmů ze Zlaté éry animace,” říká James. „Například ten nádherný pocit nostalgie a kouzlo Disneyovy *Lady a Trampa* (1955), který vás přenese zpátky do estetiky viktoriánské doby. Chtěli jsme udělat to samé, ale situovat náš film do minulosti méně vzdálené.”

James poukazuje také na to, že film je plný rozmarných detailů vycházejících z osobních zkušeností umělců, kteří se na tvorbě filmu podíleli ve studiu. „Když mi Tom nadhodil myšlenku celého filmu, nadchlo mě, že film táhne postava, která má téměř univerzální zkušenost – tu obrovskou sourozeneckou nespravedlnost!” říká James. „Pro mě jako pro výtvarníka je vzrušující pracovat s těmito většími obrázky, kterými můžete vysvětlit smysl všech plánů a nákresů, když víte, kam to celé má směřovat.”

Storyboardy a animace

Hlavní scenárista Mimi šéfa, Ennio Torresan říká, že okamžitě zarezonoval s lidskými emocemi vyvolanými některými klíčovými scénami filmu. „Už jsem s Tomem [McGrathem] pracoval na *Megamyslovi* a na filmech *Madagaskar* a zjistil jsem, že máme stejný smysl pro humor,” říká. „To, že jdeme hlavní postavě Tima do hlavy i mimo ni, je něco, co jsme nikdy předtím nedělali, a mně se to moc líbí. Sám mám dvě malé děti, takže otázku sourozenecké žárlivosti jsem sám řešil. Každé pondělí jsem Tomovi vyprávěl o tom, co se doma stalo a jak mě moje děti přes víkend skoro zabily, takže jsme do filmu používali naše vlastní zkušenosti.”

Torresan, který kreslí storyboardy za pomoci tužky, papíru a Photoshopu říká, že spoustu inspirace čerpal z prací legendárních animátorů Frize Frelenga a Texe Averyho. „Freleng je nádherným příkladem skvělého načasování hudby ve filmu,” říká Torresan. „Rád přemýšlím o našem vlastním režisérovi jako o stejně bláznivém, brilantním a komediálním jako byl Mozart. Dýchá komedii a my všichni ostatní jsme se ho snažili napodobit.”

Tato úcta k retro 2D animačnímu stylu a touha vytvořit nezapomenutelné a roztomilé postavy byla vlastní také Carlosi Puertolasovi, vedoucímu animace a animačnímu veteránovi DreamWorks, mezi jehož práce patří například *Madagaskar 2: Útěk do Afriky*, *Madagaskar 3*, *Legendární parta* a *Konečně doma*. „Hned jsem věděl, že tenhle film bude speciální. Je to perfektní film pro animaci, protože ho vypráví malé dítě svým pohledem,” říká Puertolas. „Představitel hraje v životě dítěte velkou roli, stejně jako v našem filmu.”

Puertolas dále vyzdvihuje, že spolu s animačním týmem tvrdě pracovali na tom, aby se jejich postavy lidem líbily v každé pozici. „Když si vezmete například Mimi šéfa, slyšíte hlas Aleca Baldwina, ale postava je roztomilá a okouzující děťátko. Chcete, aby diváci měli chuť ho pohladit po tváři. Stejně je to s Timem. Chcete, aby to byl příjemný sedmiletý kluk. Jenže co může připadat roztomilé dospělému, může mladšímu divákovi připadat slabošské a trapné. Nechcete, aby byl Tim uplakánek, ale proto, aby ta postava rezonovala s mladšími diváky, se musí nějak chovat.”

Záběry a střih

Šéfovi animátorů Kentu Sekimu poskytl film příležitost experimentovat s různými kinematografickými styly, a to hlavně během scén odehrávajících se v Timově fantazii.

„Mohli jsme posunout stereoskopické prvky těchto záběrů ještě dál, protože Tim má tyhle složité operace ve svých představách,” říká Seki. „Dokázali jsme také udělat snímky s upravenou hloubkou ostrosti, což je něco, co jsme nikdy předtím nedělali. Tenhle natáčecí styl pohybuje kamerou a otáčí čočkami tak, že vytváří intimnější, miniaturní efekty. Postavy v Mimi korporaci díky tomu vypadají malé a zranitelné. Když Mimi šéf opustí korporaci a vrací se ke své rodině, utlumíme všechny efekty, aby zvuk a záběr působily intenzivněji. Posiluje to emocionální obsah té chvíle.”

Dalším důvodem, díky kterému byl tento film pro Sekiho jedinečný, byl způsob, jakým režisér Tom McGrath používá dynamickou akci a také spousta previzualizace, kterou mapuje kinematografií. „Neustále jsme se snažili vylepšovat provedení a výkony, hlavně v oblasti chování postav,” dodává. „Znovu jsme přezkoumávali vzhled postav, abychom dosáhli té nejlepší možné emoce. Neustále jsme s uměleckými designéry kontrolovali a vyhodnocovali osvětlení a získávali jsme lepší orientaci v celém procesu... Celkově musím říct, že jsme přišli s filmem, který obsahuje dědictví kreslených filmů, jak co se týká estetiky, tak vypravěčsky. Skutečně ukazuje, co toto médium dokáže.”

Jednou z největších výzev bylo pro vedoucího střihu Jima Ryana nalezení těch správných okamžiků a toho nejlepšího způsobu, jak jich dosáhnout. „Animační styl, který jsme v tomto filmu použili, zejména v komediálních úsecích, je velmi rozsáhlý,” vysvětluje. „V komedii můžeme být přímočařejší a přitáhnout věci trochu za vlasy – a víc k tomu přistupovat jako ke kreslenému filmu.“

Také Ryanova slabost pro klasická díla Stevena Spielberga pomohla formovat scény, ve kterých hraje prim Timova představivost. „Tim prožívá čtyři různé představy – utíká v džungli, dostane se do rvačky s gorilou, obsadí vesmírnou loď a řídí v mořské hlubině, aby zachránil své rodiče před žraloky, takže jsme použili takový stříhačský styl, který připomíná některé ze známých filmů s takovou tematikou.”

Jemné umění počítačové animace a vizuálních efektů

Práce na počítačové animaci a vizuálních efektech filmu o typické předměstské rodině a jejím velmi neobyčejném miminku může být stejnou – pokud ne větší – výzvou jako příprava velkého letního trháku.

„Práce na všech detailech Timova pokoje se všemi jeho hračkami může být stejně složitá jako příprava imaginární honičky na dvorku, kde musíme najít zajímavý způsob, jak

vytvořit trávu,” říká zkušený trikový specialista Ken Bielenberg, veterán známý filmy o Shrekovi, *Kocouru v botách* a *Monstra vs. Vetřelci*. „V té honici scéně je tolik akce, že jsme museli zajistit, aby byly všechny postavy zřetelné, přestože se pohybují opravdu rychle. Museli jsme také zjistit, jak elegantně přejít z počítačově vytvořených postav, prostředí a stromů zpátky stylizovanějších a malířsky matných kreseb.”

Bielenberg poznamenává, že přestože Mimi šéf není „efektní” film pro efekty samotné, předvádí spoustu scén, které vyžadovaly důmyslné použití technologie. Dobrým příkladem je scéna, ve které Mimi šéf předstírá, že mu je špatně, aby vyděsil svou chuť Eugene. „Tahle dlouhá scéna tryskajících zvratků musela být do detailu naplánovaná,” říká Bielenberg. „Tekutina se dostává do kontaktu s postavami – s vlasy a oblečením – což má dopad na veškerou práci. Potřebujete vědět, odkud přesně se všechny ty zvrátky berou a jak působí v kontaktu s materiálem.”

Trikový specialista Tony K. Williams říká, že McGrathova vášeň pro klasickou éru animace a pro umělce jako Mary Blair, měla obrovský vliv na to, jak tým začlenil 2D vzhled do svých návrhů a vizualizací. „Není lehké vytvořit věci tak, aby vypadaly jednoduše,” říká. „Naše práce spočívá v tom, vyextrahovat tvary na naprosté minimum. V některých ostatních filmech, na kterých jsem pracoval, jsme prostě jen museli doplnit víc detailů, což je ten jednodušší způsob. Naším úkolem je dostat čistou a svěží animaci. Tady nic neschováte!”

Aby tvář Mimi šéfa vypadala co nejpřitažlivěji, pracoval Williams se svým týmem s maximálně možnými geometrickými deformacemi. „Museli jsme si s těmi tvary poradit tak, aby více odpovídaly kreslené estetice – s těma velikánskýma očima a půvabnými výrazy tváří,” vysvětluje. „Dalším vrcholem pro nás byly vlasy, které jsme v tomhle filmu byli schopní vytvořit. Jsem velice hrdý na Timovy vlasy – byly vytvořené tak, že vypadají skvěle z každého možného úhlu!”

Jedním z nejmilejších úkolů trikové specialistky Vanithy Rangaraju byla práce na miminkách pohybujících se na dopravním pásu v Mimi korporaci. „Je to scéna snů, během které představíme Mimi šéfa,” vypráví. „Chtěli jsme dosáhnout něžné, éterické kvality. Naším cílem bylo ukázat za počítačovou technologií také ruku umělce a spojit se přímo s diváky.”

Podle Rangaraju musel v některých případech animační tým pro jednu scénu vytvořit téměř čtyři sta mimin. „V minulosti jsme samozřejmě dělali davy pro spoustu filmů, ale to se s tímto nedá srovnat. Kůže těch miminek musela působit průsvitně a jemně. Náš tým, který

má na starosti textury, nechal ohromný kus práce na tom, aby této kvality dosáhl. Použili jsme hodně podpovrchového rozptylu (způsobu, jakým dopravíme světlo tak, že proniká na povrch průsvitného objektu), aby mohlo světlo proniknout kůží.”

Podle digitálního specialisty Vimala Subramaniamu film vypadá a působí velmi odlišně od ostatních projektů, na kterých kdy pracoval. „Na rozdíl od ostatních filmů jsme tenhle film vzhledově směřovali tak, aby odpovídal náladě našeho hrdiny Tima. Když si myslí, že je středem světa, je uprostřed světla a když si myslí, že je v pozadí, ve světle není. Barevná škála obsahuje mix analogických a vzájemně se doplňujících barevných schémat, která jsou všechna založena na celkové náladě filmu. Také naše osvětlení se velmi podřizuje postavám a je umělecky řízeno, aby celou dobu vyjadřovalo Timovy pocity. Matný obraz je velmi impresionistický a povrchová úprava je stylizovaná, což platí dokonce i o dřevěných vzorech na nábytku!”

Trikový specialista Mitul Patel dodává: „Všechny ostatní filmy, na kterých jsme pracovali, měly velmi realistické tvary a načasování, ale v případě Mimi šéfa nám efekty posloužily k tomu, aby udělaly film legračnější. Tvary jsou jednoduché, ale jsou umělecky řízené a načasování je velmi svižné a podobné kresleným filmům. Bylo to náročné na čas, protože naše nástroje jsou postaveny na fyzice skutečného světa, takže jsme museli pracovat trochu víc na tom, abychom dosáhli požadovaného vzhledu a načasování.”

Osvětlovací specialista Rajarajan Ramakrishnan říká, že McGrath byl velmi puntičkářský v jedné jednoduché věci: ve filozofii “Světlo je láska”. „Museli jsme tuto jednoduchou filozofii pochopit a použít všechny naše nástroje, abychom jeho vizi naplnili,” říká. „Jsem otcem dvouleté dcery, a protože se film zabývá emocionálními vazbami mezi sourozenci, znamenalo to pro mě hodně. Pracovali jsme vizuálně s velmi intimním prostorem. Výběr způsobu osvětlení a optických rozdílů musel odrážet všechny speciality tohoto filmu a upřímné emoce.”