

# DESPICABLE ME 2

V roce 2010 přilákal diváky do kin celosvětový blockbuster Universal Pictures a Illumination Entertainment *Já, padouch*, který utržil přes 540 milionů dolarů a stal se tak 10. nejúspěšnějším animovaným filmem v americké historii. V létě 2013 se připravte na další běsnění Mimoňů pod názvem *Já, padouch 2*.

Producent CHRIS MELEDANDRI vytvořil spolu se svým hvězdným týmem zbrusu novou dobrodružnou komedii o návratu (bývalého?) superpadoucha Grua, jeho rozkošných dcerušek, nepředvídatelně legračních Mimoňů a celé řady dalších postavíček přímo k popukání.

Ted', když věčný podnikavec Gru opustil svět superzločinu, aby mohl vychovávat své dcerky Margo, Edith a Agnes, mají Gru, Dr. Nefario a Mímoni najednou spoustu volného času.

Gru se už už začíná zabydlovat v roli otce rodiny z předměstí, když na dveře zaklepe ultratajná celosvětová organizace zasvěcená boji proti zlu. Ted' je na Gruovi a jeho nové parťáče Lucy, aby přišli na to, kdo stojí za velkolepým zločinem, a chytli ho. Koneckonců to chce největšího bývalého padoucha, aby dopadl zloducha, kdo se drápe na jeho místo...

K původnímu obsazení *Já, padouch* se v novince *Já, padouch 2* přidává Floyd Eagle-san, majitel místního pánského klubu pro vlasovou implantaci a hlavní podezřelý v případě nejodpornějšího zločinu, který planetu od odchodu Grua postihl; Silas Velezadek, Lucyin šéf v Antipadoušské lize a superšpión, jehož příjmení je pro Mimoně nevyčerpatelným zdrojem zábavy; uhlazený Antonio, objekt dívčí lásky Margo

(k vrcholné rozmrzlosti Grua), a Eduardo Perez, Antoniův otec, majitel restaurace Salsa & Salsa a muž, který možná je a možná není největší macho mezi superpadouchy, kteří kdy tuto planetu sužovali – El Macho.

Natáčení filmu *Já, padouch 2* svedlo opět dohromady oba režiséry úvodního snímku: držitele oscarové nominace CHRISE RENAUDA (krátký film oceněný cenou Annie *No Time for Nuts, Lorax*) a PIERRA COFFINA (připravovaný film *Minions*), kteří uvedli v život první dobrodružství – nepředvídatelné a plné akce. Film produkoval Chris Meledandri, generální ředitel Illumination Entertainment (*Já, padouch, Hop, Lorax*, série *Doba ledová*), v již třetí spolupráci s producentkou JANET HEALY (*Já, padouch, Hop, Příběh žraloka*).

V zákulisí působil talentovaný a zkušený štáb, v jehož čele stáli střihač GREG PERLER (*Já, padouch, Wallace & Gromit: Prokletí králikodlaka*) a dva vedoucí výpravy – YARROW CHENEY (*Já, padouch, Lorax*) a ERIC GUILLON (*Já, padouch, Lorax*). Původní hudební motivy a písničky pro *Já, padouch 2* složil držitel ceny Grammy a hudební producent PHARRELL WILLIAMS, další hudbu složil HEITOR PEREIRA (*Já, padouch, Čivava z Beverly Hills*), přičemž oba se na hudbě k sérii podíleli už podruhé.

Počítačově animovaný film ve 3D vychází z postav, které původně vytvořili SERGIO PABLOS (*Já, padouch*), CINCO PAUL a KEN DAURIO (*Lorax, Já, padouch, Dr. Seuss' Horton Hears a Who!*), a autory scénáře jsou Cinco Paul a Ken Daurio.

## **O VZNIKU FILMU**

### **Post-padoušský život:**

#### ***Já, padouch 2* začíná**

Ve filmu *Já, padouch* jsme se seznámili s naším protagonistou, superpadouchem Gruem, když se před ním objevila zásadní výzva: do cesty mu přišla tři osiřelá děvčátka, která mu nečekaně změnila život. Rytmus celému animovanému dobrodružství udávaly právě vztahy mezi Gruem a Margo, Edith a Agnes, a neméně důležité jsou i v novém pokračování.

Když tvůrci uvažovali nad zápletkou pro film *Já, padouch 2*, zdálo se jim, že závěr prvního filmu, kdy si Gru uvědomí, jak moc má děvčátka rád, je pro postavy vlastně začátkem. Vytvoření této netradiční rodiny a jejich další osudy se staly jasným a slibným východiskem pro diváky po celém světě, kteří v animované rodince spatřovali odraz svých vlastních jedinečných rodin.

Po úspěchu filmu *Já, padouch* bylo týmu jasné, že první díl byl jakýmsi odrazovým můstkem. Chris Meledandri vývoj komentuje: „Po úspěchu filmu *Já, padouch* bylo jasné, že chceme natočit další film. Vznik jeho příběhu byl přirozeným procesem. Ještě jsem nezažil tak samozřejmý vývoj konverzace o pokračování filmu jako v případě *Já, padouch 2*. Postavy a vztahy, které mezi nimi vznikly, naznačovaly různé směry, kam bychom se mohli s příběhem dál ubírat. My jsme ale věděli, že se bude opět točit kolem [Gruovy] rodiny. To bylo naprosto zřejmé.“

Tvůrčí tým, který stál za filmem *Já, padouch*, se ve dvojce opět vrací se společným cílem: držet se toho, co tak dobře fungovalo v prvním příběhu, a tyto prvky pomocí postav i zápletky zvýraznit a vytvořit výbušnou směs roztomilého, podvratného a překvapivého, která diváky tak oslovila. Meledandri přiznává, že to nebylo dílem náhody: „Tým, který čtyři roky pracoval na filmu *Já, padouch*, byl bez přehánění mimořádný. Počínaje neuvěřitelně talentovanými režiséry Chrisem Renaudem a Pierrem Coffinem, přes scénáristy Cinca Paula a Kena Dauria po mou spoluproducentku Janet Healyovou – a nesmím zapomenout na všechny animátory, výtvarníky, autory storyboardů, mistry zvuku – byly to stovky lidí, kteří spojili své úsilí a nadání, aby mohl vzniknout tenhle skvělý film. Mám velké štěstí, že se opět podíleli i na pokračování. Během prvního filmu se vybudovaly pevné vztahy, které se při natáčení druhého filmu projeví ve zrychlené komunikaci a v týmové spolupráci, která byla neuvěřitelná.“

Janet Healy poznamenává, že bezprostřední vztahy mezi kolegy tentokrát umožnily mnohem plynulejší pracovní proces: „Vzhledem k tomu, že *Já, padouch 2* svedl dohromady stejný štáb, všichni jsme se navzájem velice dobře znali a věděli, jak spojit své silné stránky. Díky tomu bylo i mnohem snazší se vrátit k filmovým postavám a jejich světu. Mohli jsme víc přemýšlet o tom, jak se bude vyvíjet jejich příběh, protože jsme nemuseli řešit, jak bude vypadat vizuální stránka nebo jak zlý bude Gru, případně jaké mají být postavy holčiček. To vše už bylo dané a my z toho mohli dál těžit.“

V *Já, padouch 2* se vrací Gru, holčičky i Mimoni a my uvidíme, jak vypadá jejich post-zločinecký život. Gru si musí zodpovědět některé praktické otázky: Dokáže být dobrým otcem a opustit vzrušující (a samozřejmě lukrativní) svět zločinu? Jak teď zaopatří své dcery a zaměstná Dr. Nefaria a Mimone, když jsou kořisti z kriminální činnosti minulostí? Meledandri odpověď shrnuje: „Pro Grua nastává život po zločinu a hlavní zodpovědností je pro něj teď rodina. Snaží se přijít na to, jak se o ni materiálně postarat, a ve své laboratoři zahajuje domácí výrobu. V upravené laboratoři hodlá vyrábět džemy a marmelády.“

Purističtí fanoušci Grua však nemusí mít obavy, že by náš antihrdina změkkl nebo ztratil náboj. Pro celý tým bylo klíčové, aby se zachovaly určující charakteristiky našeho misantropa s prstem přilepeným na spoušti zmrazovací pistole a s železnou pannou jako součástí domácího interiéru, kterého jsme si všichni tak oblíbili.

Renaud vysvětluje, v čem byl oříšek: „Jestliže už Gru není superpadouch, jak se cítí? V prvním filmu jsme ho uvedli jako milovníka zločinu. Chtěl ukrást Měsíc. Měl velké plány a chtěl si dokázat, že je nejlepší padouch na světě, i když nebyl. Měl své Mimone, Dr. Nefaria, celý svůj tým, laboratoř. Byl to nevrlý chlápek, který takový život zbožňoval. Jestliže se rozhodl, že tohle všechno opustí, protože je to pro jeho rodinu nejlepší, jaké má pocity a jaké by měly být jeho další kroky?“

Režisér jako první přiznává, že se nehodlal do tohoto světa vracet, pokud by neměl v ruce logický příběh. Renaud říká: „Vždy doufáte, zejména pokud lidé na první film reagují pozitivně, že jste odvyprávěli příběh, který postavy vyprávět měly. Takže jsme byli všichni pevně odhodláni dostat této výzvě a podívat se na ten rodinný příběh z nového úhlu pohledu. Jak se bude postava Grua vyvíjet? Co bude dál s Mimoni? Jak jinak si s nimi ještě můžeme pohrát? *Já, padouch 2* je o rozšíření, případně i zkompletování této rodiny.“

Scénáristé Cinco Paul a Ken Daurio přišli s tím pravým nápadem: Gru se rozhodne své podzemní doupě proměnit v legální podnik – výrobu exkluzivních domácích džemů a marmelád. Je tu ovšem jeden zásadní háček: jeho výrobky jsou naprosto přišerné, takže se plán rychle hrouť. Co však Grua trápí ještě víc, je to, že jeho dlouholetému partnerovi v zločinu a bláznivému vědci-vynálezci Dr. Nefariovi padoušství natolik chybí, že se rozhodne dát u Grua výpověď. Teď má Gru k dispozici

ještě méně zdrojů. To na něj těžce dolehne a ovlivní to i jeho schopnost řádně se starat o své tři holčičky a o stovky Mimoňů, kteří jsou na něm závislí.

Zatímco se Gru urputně snaží přizpůsobit se roli otce předměstské rodiny, ozve se mu celosvětová ultratajná organizace zasvěcená boji proti zlu. Antipadoušská liga nabídne Gruovi příležitost pomoci odhalit zločinný mozek stojící za velkolepou loupeží, která se odehraje v úvodních záběrech filmu. Ostatně je brzy nad slunce jasné, že není na světě vhodnějšího kandidáta na polapení aspirujícího superpadoucha než právě bývalý největší padouch! A taky neškodí, když se tajné operace řídí z té nejbombastičtější ponorky na světě.

Pierre Coffin poodkrývá roli této supertajné organizace – kterou zajímáte jen v případě, že jste se rozhodli nechat zmizet sopku Fudži, rozpustit polární čepičky nebo, ehm, ukrást Měsíc – v rámci příběhu: „Pokud použijeme analogii s Jamesem Bondem, pak je Antipadoušská liga MI-6. Jsou to ti „hodní“ se všemi možnými supervynálezy. Morální aspekt jejich práce lze shrnout slovy, ‚Ó já, svět je v nebezpečí. Musíme ho zachránit!‘ Povolat na pomoc Grua pro ně znamená sebezapření. Ale nakonec pochopí, že na padoucha je nejlepší nasadit někoho podobného ražení.“

Návrat do hry (byť na opačné straně zákona) Grua nabije energií, musí však najít rovnováhu mezi novým přísně tajným posláním a otcovskou rolí. A co je nového u děvčat? Agnes je stejně roztomilá a nevinná jako vždy, ale ve velmi nekonvenčním domově silně pociťuje absenci matky. Edith si myslí, že Gru je nejskvělejší chlapík na zeměkouli a je skrytě zklamaná, že jeho padoušský život skončil. Pokud jde o Margo, ocitá se ve věku, kdy začíná přemýšlet o chlapcích – pro Grua strašlivá představa, která se navíc nepříjemně pojí s jeho vlastní zdrženlivostí, co se milostných dostaveníček týče.

Meledandri vidí část úspěchu příběhu v tom, že nám tyto čtyři postavy připomínají nás samotné: „Středobodem prvního filmu je rodina, jakkoli nezvyklá, která vznikne spojením bezprizorních postav, které společně vytvoří jedinečný celek. Ačkoli se liší od všech rodin, které známe, můžeme se s pocity Grua i Agnes, Edith a Margo snadno ztotožnit.“

Když začne Gru působit v utajení, aby odhalil identitu nejtroufalejšího ze superpadouchů v hledáčku Antipadoušské ligy (APL), dostane (proti své vůli) za partnerku nováčka mezi agenty APL, Lucy Wildeovou. Jejím nadšením pro práci se

vyrovná snad jen její impozantní osobnost. Pro Grua je to averze na první pohled. Nepočítal s tím, že mu přidělí partáka, a Lucy mu je ve všem proti srsti – přinejmenším zpočátku.

Když spolu s Lucy zahájí sledovačku z obchůdku se sladkými cupcaky v místním nákupním středisku, musí si Gru položit otázku, které se vyhýbal celý život. Trauma z odmítnutí na školním dvoře se stále ještě nezhojilo – bude teď v dospělosti Gru schopen navázat vztah? Bude snad dokonce schopen lásky? Agnes není jediná, která mu tajně drží palce...

Meledandri ocenil, že se scénáristé ponořili hlouběji do Gruovy pohnuté minulosti. Koneckonců, superpadouchem se člověk nerodí, musí se jím stát. Nabízí vysvětlení: „O Gruovi se mimo jiné dozvíme, že nemá žádný společenský život a srdnatě odolává i pouhé myšlence, že by ho mohl zahájit. Začalo to, když byl Gru ještě chlapec a bylo mu asi sedm nebo osm. Když se tehdy pokusil oslovit dívku, dočkal se ze strany dětí na školním dvoře obrovského ponížení. Takové odmítnutí nehodlal prožít znovu. Avšak jeho holčičky jsou přesvědčené, že ze všeho nejlepší by pro něj bylo rande.“

Coffin se domnívá, že to, co první film „padoušské“ série odlišuje od celé řady dalších animovaných filmů, je zachycení hlubších lidských emocí, zejména lásky. Říká: „Chtěli jsme na to navázat. Gru teď sám vychovává holčičky a dalším logickým krokem je, že by si měl k sobě někoho najít, spřízněnou duši. A tou bude Lucy.“ Gru není jediný, koho Lucyin vpád do jeho života změní. „Když Lucy vidí Grua s holkami, něco to v ní zažehne. Navíc obdivuje jeho počiny v minulosti, jako třeba krádež Měsíce, čímž si ji Gru získá, a ona se do něj zamiluje.“

Kdo je vlastně ten nepolapitelný mizera, kterého se Gru a Lucy snaží dostihnout, kdo je schopný použít obří létající magnetickou loď, aby vykradl tajnou výzkumnou laboratoř na polárním kruhu? Gru nabude přesvědčení, že za loupeží, jíž celý film začíná, je slavný padouch minulosti, El Macho. Nicméně APL, vedená Silasem Velezadkem, je mnohem skeptičtější. El Macho koneckonců údajně zemřel o několik let dříve velmi okázale machistickou smrtí. Gru důvěřuje svým instinktům a trvá na tom, že El Macho přijal identitu Eduarda Pereze, majitele restaurace Salsa & Salsa v nákupním středisku Ráj.

Jak se příběh dál vyvíjí a Gru s Lucy pokračují ve vyšetřování, zjistíme, že Eduardo, nonšalantní milující otec, který objednává cupcaky na mexickou slavnost, je opravdu neblahý El Macho. Ale v čem spočívá El Machův ďábelský plán a jak souvisí s únosy Gruových Mimoňů?

Zvolit ten správný druh humoru je u filmu pro nejširší publikum poměrně náročné. Tvůrci samozřejmě nechtěli svou volbou odradit ani malé děti, ani dospělé. Hledali něco, co ocení všechny věkové kategorie. Meledandri se svěřuje: „Ten proces probíhá přirozeně, protože naši neskutečně nadaní scénáristé, Cinco Paul a Ken Daurio, i naši režiséři, Chris Renaud a Pierre Coffin, točí film pro sebe. Jsou shodou okolností i rodiči, ale nesnaží se udělat film pro dospělé, ale ani film pro děti. Dělají film tak, aby jim samotným přišel zajímavý a zábavný.“

Příběh, motivace, zápletka i postavy byly připravené, a Meledandri, Healy i oba režiséři se mohli pustit do napínavého dobrodružství zvaného *Já, padouch 2*. Pojd'me se seznámit s tím, kdo je kdo v Gruově světě.

### V rytmu krumpu a jízda na žralokovi:

#### Kdo je padouch?

Teď, když Gru (téměř) pověsil zmrazovací pistoli na hřebík a vstoupil do byznysu stěží stravitelných džemů a marmelád, získal si několik nových přátel (a odpovídající počet nepřátel). Následuje přehled starých a nových známých, ničemných i okouzlujících hráčů obývajících Gruův svět:

- **Gru**, jeden z největších superpadouchů světa, dal vale svým hanebným způsobům a dělá vše pro to, aby se stal vzorným otcem. Aby toho nebylo málo, najme si ho supertajná protizločinecká organizace, jež mu dá paradoxní úkol: má se postavit na stranu dobra a pomoci zachránit svět. Obvykle neohrožený Gru teď musí zvládnout výchovu svých adoptivních dcerek a zoufalou touhu pozvat na rande ženu svých snů. Z obojího je pěkně na nervy.
- **Lucy** je mazaná tajná agentka, která spojí své sály s Gruem, aby společně vypátrali nesmírně nebezpečného superpadoucha. Ráda Grua trumfuje svými svéráznými

technickými udělátky a k dokonalosti dotáhla svůj vlastní styl bojového umění, kombinující džiu-džitsu, krav maga, aztéckou bojovou taktiku a krump. Na rozdíl od Grua má problém ovládnout své překypující nadšení a radost ze života, což přitahuje nevídanou pozornost... zejména když má zůstat v utajení. Ačkoli chodí na elegantních patnácticentimetrových jehlách, dokáže s Gruem držet krok.

- **Margo** je Gruova nejstarší adoptivní dcera a hlava rodiny. Zodpovědně se stará o své sestry a drží rodinu pohromadě. Ale teď, když začíná dospívat, ji stále více zaměstnává esemeskování s kamarády a navíc si začíná všimnout chlapců svého věku, což přivádí Grua k šílenství.
- **Edith**, Gruova prostřední dcera je neuvěřitelně nezbedná a zlomyslná a navíc se chová jako kluk. Než by žádala o povolení, raději poprosí o odpuštění. Prochází zrovna nindžovským obdobím a číhá na příležitost, kdy by se mohla zapojit do Gruových tajných misí. Ráda si z lidí střílí, a to za využití šikovných vynálezů Dr. Nefaria.
- **Agnes** je Gruovou nejmladší dcerou a sluníčkem rodiny. Zbožňuje jednorozce a všechno, co je měkoučké a heboučké. Je tak roztomilá, že i srdce toho nejdrsnějšího superpadoucha roztaje.
- **Dr. Nefario** je Gruův věrný společník a lehce roztržitý, avšak notně šílený vědec. Začíná ztrácet sluch, což vede k nedorozuměním, kdy omylem vynalézá zbraně s nečekaně katastrofálními účinky. Rodina Grua zaměstnává natolik, že Dr. Nefario začne s nostalgií vzpomínat na staré dobré časy, kdy jejich jedinou náplní bylo páchat zlo.
- Gruovi věrní breptající **Mimoni** milují rošťárny a chaos skoro stejně jako banány. Snadno se nechají rozptýlit a dokážou být nevypočitatelní, zvědaví a neodolatelně roztomilí. Jsou velmi soutěživí, což občas vede k rvačkám. Jakmile však někdo ohrozí Gruovu rodinu nebo je samotné, brání se zuby nehty.
- **Zlí Mimoni** jsou fialovou, rozcuchanou a ještě slabomyslnější verzí Gruových veselých žlutých Mimoňů. Jsou to nezničitelné, tupé, všežravé stroje, které vám nejen vyluxují obsah ledničky, ale zbaští i ledničku samotnou!
- **El Macho** je ten nejbezcitnější a nejnebezpečnější padouch na světě, a jak jeho jméno napovídá, je to také ten největší macho. Tedy byl. Dokud nevjel na žralokovi do jícnu



činné sopky se 120 kily dynamitu připásanými k hrudi. Jeho tělo však nebylo nikdy nalezeno a zbyl z něj jen chomáč sežehnutých chlupů z jeho prsou.

- **Eduardo** je nesmírně přátelský, okouzující a koketní majitel oblíbené restaurace Salsa & Salsa, z jehož vášnivého pojetí latinskoamerických tanců se ženám podlamují nohy. Jeho impozantní osobnost zastiňuje snad jen jeho kolosální pupek. Skrývá se však za Eduardem superpadouch č. 1 na seznamu zločinců hledaných APL?
- **Antonio** je Eduardův pohledný, vzpurný a sebevědomý syn. Stejně jako jeho otec běhá za každou sukni, ale když v nákupním středisku spatří Margo a jejich pohledy se setkají... je s tím konec. Jejich city jsou vzájemné a Antonio je připraven se postavit přehnaně ochránářskému Gruovi, aby mohl být své lásce blíž.
- **Floyd** je majitelem jednoho z obchodů v místním nákupním centru, kde Gru s Lucy působí v utajení. Floyd je vedoucím pánského klubu Orlí vlas a má skvělý nápad, jak Grua udělat ještě přitažlivějšího pro dámy, které, ehm, stojí ve frontě, aby si s ním domluvili rande. Za Floydovým exotickým zjevem se možná skrývá jeho mnohem temnější stránka.
- **Kyle** je Gruův hlídací pes neznámé rasy, snad kříženec pitbulla a pirani, čemuž odpovídá i jeho povaha. Když děvčátka viděl poprvé, nenapadlo ho nic lepšího, než že by si je dal k obědu. Teď už si nedokáže představit život bez toho, aby ho každý večer zachumlaly do peřinky.

### **Bez šátku vstup zakázán:**

### **Vizuální styl a podoba postav**

Mnoho lidí to neví, ale vzhled a vizuální styl filmu *Já, padouch* byl inspirován pracemi výtvarníků Charlese Addamse a Edwarda Goreyho – stylem, kterému štáb začal říkat „předměstská gotika“. Jeden z vedoucích výpravy filmu *Já, padouch 2*, Eric Guillon, pracoval na prvním filmu jako art director po boku druhého vedoucího výpravy tohoto filmu, Yarrowa Cheneyho. V pokračování vzdávají hold dílu Addamse a Goreyho, ale zároveň ponurou gotiku jedinečným způsobem kombinují s prozářenými vizuálními scénami.

Realizace se i v případě dvojky ujala pařížská animátorská firma Illumination Mac Guff. Za francouzskou produkční společností stojí místní tradice unikátní animace. Firma se postarala o pečlivý vývoj filmu. Producentka Healy ji chválí: „Je to tým animátorů, který dokáže francouzskou kulturu jedinečným způsobem využít ve svůj prospěch. Jsou tam vynikající školy, z kterých každý rok vycházejí skvělí animátoři – lidé, kteří umí vytvářet modely a dokážou nádherně vystihnout detaily, a také výtvarníci, kteří umějí pracovat se světlem a kompozicí i s efekty.“

Režiséři si práci rozdělili následovně: Renaud se staral převážně o vše, co bylo na storyboardech, zatímco Coffin měl na starosti pohyb a animaci. Coffin to shrnuje: „Mé motto, pokud jde o postavy a animaci, je, že během prvních pěti vteřin filmu musíte zapomenout na to, že je to animovaný film. Musíte chápat, co každá z postav cítí. Vzhled formuje hlas a hlas formuje vzhled.“ Spolupráci si chválí a poznamenává: „Je to vždy o tom, jak ten film ještě zdokonalit? Jak ho udělat lepší, zábavnější, emocionálnější?“

Pokud jde o podobu postav, které se ve dvojce vracejí, samozřejmě víme, jak vypadají Gru, Nefario, holky i Mimoni. Ale s příchodem Paulova a Dauriova nejnovějšího přírůstku, Lucy, si animátoři mohli dovolit zakomponovat její vzhled do již zavedeného světa, ale zároveň Lucy zvýraznit, aby vyniklo, že je hrdinka v tomto světě nováčkem. Healy vysvětluje motivaci týmu: „Eric Guillon přišel s úžasným návrhem postavy, která bude v kontrastu oproti Gruovi. Lucy má styl. Je to vysoká, štíhlá zrzka.“ A stejně jako Gru potřebovala mít něco na krku. „Každá postava, kterou někdo ve Francii navrhne, musí mít šátek. Trochu hůř se to animuje, ale stoprocentně to stojí za to.“

Francouzští animátoři se často nechávají inspirovat vizuálním komediálním stylem ikon kinematografie, jako byli Charlie Chaplin, Buster Keaton nebo Jacques Tati, ale i novodobějšími mistry pohybu, jako jsou Rowan Atkinson nebo Peter Sellers v sérii *Růžový panter*. Francouzský rodák Coffin k inspiraci animátorů dodává: „Je to součástí kultury. Když s těmi filmy, komiksy a grafickými romány vyrůstáte, musí to mít nějaký vliv na podobu filmu, protože všichni, kdo na něm pracovali, jsou velmi tvůrčí osobnosti.“

Coffin popisuje příklad tohoto stylu, kdy se scény záměrně natahují: „Když se Lucy snaží dostat chudáka Grua omráčeného taserem do kufru auta, tak to protáhneme. Dalo by se to zkrátit: šoupla by ho do kufru a bylo by to. Ale opravdu jsme to natáhli, aby

bylo vidět, že to pro Grua musí být bolestivé a ponižující, což se pro Gruovu postavu hodí, protože on má být ten machr, ovšem tentokrát není.“

Pro Renauda bylo pařížské animátorské studio ideálním místem k propojení inspirací z různých koutů světa. Podotýká: „Město, ve kterém Gru žije, má vodárenské věže stejné jako ty, které byly v Brooklynu, když jsem tam žil po studiích. Ale například kliky uprostřed dveří jsou takové, jaké najdete v Paříži. Je to směsice kultur, které se vzájemně podporují a pomáhají vylepšit celkový efekt vizuální stránky filmu.“

Ochota hledat inspiraci kdekoli prostupovala celým natáčením. Renaud dodává: „Vždycky jsme se snažili na otázku týkající se designu najít odpověď, která bude nečekaná, žádné klišé. Lidé z týmu pro vizuální vývoj spolu s výtvarným týmem vytvořili něco unikátního, a to na základě několika různých zdrojů. Yarrow Cheney spolu s Ericem Guillonem – který hodně pracoval na vizuálním vývoji – dokázali vytvořit jedinečný svět. Někteří z návrhářů postav, kteří s námi dělali už na prvním filmu a pak přešli i do druhého, vytvořili postavy, které jsou stále jasně rozlišené.“

Jako příklad uveďme postavu El Macha, jehož vzhled vychází z dosti nečekaného zdroje inspirace. Renaud vysvětluje: „Na mysl nám přišel El Santos, slavná postavka zápasníka, a začali jsme s El Machem ve vrcholné formě – byl svalnatý a měl na sobě masku a plášť. Jak se zápletka vyvíjela, uvědomili jsme si, že příběhu lépe poslouží, pokud už bude za zenitem a Gru si bude jen myslet, že ho poznal.“

Ať už v podobě dandyovských obleků Silase Velezadka nebo klik na dveřích Gruových spoluobčanů, vizuální stránka filmu *Já, padouch 2* se vám vryje do paměti. Meledandri komentuje: „Nikdy mě nepřestanou fascinovat neuvěřitelné detaily, které náš pařížský tým dokázal ve filmu realizovat, zejména pokud jde o látky a povrchy. Zážitek z filmu, který jednoznačně není reálný, přesto plný postav oblečených do propracovaných modelů vytvářejících dojem reality, je naprosto úžasný. Ta kombinace animovaného světa s realistickými detaily je prostě neuvěřitelná.“

Režiséri přiznávají, že mezi světem Grua a jejich vlastním světem byla jen tenká hranice. Vzhledem k tomu, že forma vždy následuje funkci, Renaud se smíchem vzpomíná, jak využil pro rodinu bývalého superpadoucha některé aspekty rodiny vlastní. Zejména když se Gru převlékne za Gru-zvonilku na oslavě Agnesiných narozenin (když se skutečná pohádková víla nedostaví). Režisér se směje: „Bavili jsme se o tom, jak by

Gru mohl projevit svou oddanost rodině a jak daleko by byl schopen zajít, aby byly její princeznovské narozeniny opravdu nezapomenutelné. U nás je to upřímně řečeno tak, že mě k tomu vždycky donutí manželka, ale už jsem byl žralok, Darth Vader a pro mojí dceru jsem dělal růžovou postavičku, jejíž jméno už jsem zapomněl. Je to založené na takových těch typických rodičovských věcech, nebo to tak mám možná jenom já.“

Coffin podotýká, že vzhled postav vytvořený jejich týmem byl propojený s hlasy herců. Vzhled totiž formuje hlas a hlas formuje vzhled: „Je to skoro jako magie, protože když například Gru vysloví větu, můžete nejen uzpůsobit tu větu, ale i animaci – třeba Gruovu řeč těla, aby myslel něco jiného, než říká. To je samozřejmě sen každého herce, a všichni animátoři jsou v podstatě herci.“

### **Kuře tikka masala:**

#### **Mimoni na scesti**

Původně to měli být jen žlutí poskokové ve tvaru pilulky, kteří Gruovi pomáhali v jeho ničemnostech, ale při vzniku dvojky si Mimoni čím dál víc ukrajovali pozornost pro sebe. Během tvorby storyboardů, vizuálních návrhů a vývoje scénáře si tvůrci uvědomili potenciál postav a do příběhu je ještě více zapracovali. Meledandri komentuje jejich vývoj: „Mimoni jsou i nadále překvapiví a odzbrojující. Ačkoli jsou Mimoni v jedničce úžasní a jsou to miláčci všech, jednou z jejich určujících vlastností je nevyzpytatelnost.“

„Snad nejpodobnější reakcí diváků, kterou jsem zažil, se týkala veverky Scrat z *Doby ledové*,“ pokračuje. „Ale váš zážitek se Scratem je takový proto, že je to jasně definovaná postava s definovaným cílem, tam není prostor pro další objevování. Mimoni jsou neverbální postavy a jsou tedy založení na vizuálním vnímání. Jsou to postavy, které nejsou dány scénářem, ale vizuálním objevováním, což jim umožňuje komunikaci napříč kulturami, protože nejsou svázány s žádnou konkrétní kulturou.“

Coffin vzpomíná na vývoj Mimoňů v ikonické postavy, které všichni známe a milujeme: „S Chrisem Renaudem jsme si řekli, ‚Mno, tihle chlapíci jsou ve scénáři popsání jako banditi, jako armáda obrovských svalnatců.‘ Ale my jsme prostě nemohli Gruovi jako outsiderovi vystavět armádu nějakých obřích oblud, a tak jsme Erica

poprosili, aby vymyslel nějaké jednoduché postavy, aby se jich dalo vytvořit opravdu hodně. Přišel s nápadem šišatých pilulek s pracovními brýlemi. Z hlediska grafiky byli velmi půvabní.“

Když původní varianty vokalizace Gruových poskoků selhaly, nastoupil Coffin a zkusil to sám. Vzpomíná: „Natočil jsem hodně reklam a televizních seriálů a z důvodu rytmu jsem často zaskočil svým vlastním hlasem. Řekl jsem Chrisovi Meledandriovi, ‚Zkusím udělat test. Nebude to oficiální, jen abych ukázal směr tomu, kdo ten hlas bude vytvářet.‘ A tak jsem několik minut předváděl ten hlas a když jsem Chrise požádal, aby si to poslechl, řekl na to, ‚Tak jo, Mimoně namluvíš ty.‘ Takže tam vyskakují různá slova, a já Mimoně nechávám mluvit indicky, francouzsky, anglicky, španělsky a italsky. Míchám všechny tyhle absurdně znějící slova páté přes deváté – jen proto, že to zní dobře, ne že by to nutně dávalo nějaký smysl.“

Coffinovy improvizované vokály evidentně zabodovaly, protože postavičky se ujaly a diváci si je hned zamilovali. Renaud navazuje na vyprávění svého spolurežiséra: „Jejich jazyk zní přihlouple, ale když uvěříte, že spolu doopravdy komunikují, tak je to o to legračnější. Na jazyku Mimoňů je skvělé to, že ačkoli je to jen nějaká hatmatilka, zní to opravdově, protože tam Pierre vkládá slova z mnoha různých jazyků a má lví podíl na zvukových nahrávkách Mimoňů. Je tam hodně kulinárních odkazů. Například ‚poulet tikka masala‘ je francouzský název indického kuřecího pokrmu. Spolu s Pierrem jsme si stříhli scénu, kdy je jeden z Mimoňů u reproduktoru. Já dělám hlas zlých Mimoňů na druhé straně reproduktoru a Pierre pronese bizarní heslo. A pak, když se jeden z Mimoňů rozjede, ‚bla-bla-bla, prdění pusou‘, tak to jsem já.“

Healy navrhuje, že Mimoni jsou tak zásadní proto, že stovky postav jednak Gruovu světu dodávají rozměr a jednak přinášejí tolik potřebný humor. Shrnuje to: „Na jejich podobě je prostě něco úžasného. Ten jednoduchý žlutý tvar, velké oči, ochranné brýle a dětské overálky, to mluví samo za sebe. Spolupráce režisérů a spojení jejich hlasů s těmi legračními postavičkami, které vzniklo už v prvním filmu, dělá z Mimoňů výborné postavy, které fungují všude na světě.“

Uznává, že mít přímo na místě hlasové talenty se u obou filmů velmi osvědčilo: „Protože Mimoně mluví naši režiséři, není problém za nimi přijít s tím, že ‚potřebujeme pár nových replik pro Mimoně‘. Chris a Pierre se už po těch letech spolupráce dobře

znají, takže když jsou v jedné místnosti a začnou se trumfovat se situacemi, v jakých by se mohli Mimoni ocitnout, výsledek překračuje veškerá očekávání.“

Když El Macho potřebuje svou vlastní armádu, aby mohl realizovat své hanebné plány, najme si bláznivého vědce, který mu pomůže vytvořit rozcuchané, cíleně zlé fialové Mimoně. Koneckonců, který padouch by si nepřál mít stovky nezastavitelných monster, která poslouží jeho nejzvrácenějším cílům? Meledandri říká: „Jakmile Gru přijme úkol od Antipadoušské ligy, povšimneme si, že se Mimoni začínají zvláštním způsobem ztrácet. Jsou smeteni hned před vstupními dveřmi nebo vylákáni na ulici zmrzlinářským autem. To vše jsou nastražené pasti. Nakonec zjistíme, že součástí zákeřného plánu, kterému se Gru snaží přijít na kloub, je právě polapení Mimoňů a jejich proměna v síly zla.“

O většinu vokálů nezničitelných fialových Mimoňů, kteří nevědí, co jíst, a tak zbaští všechno, se postaral Renaud. Autorem vzhledu těchto fialových zombieovitých příbuzných našich oblíbenců je opět Guillon. Jak říká Coffin: „Nápad spočíval v tom, vytvořit tupější Mimoně, čehož jsme dosáhli výrazným podkusem. Mají obrovské zuby a působí hrozivě, ale zároveň jsou legrační už jen proto, že jsou kulatí i špičatí a celkově mají nepravidelný tvar.“

Ohledně inspirace pro zlé Mimoně dává Renaud k dobrému historku: „V jednom skvělém dílu klasické animované série Looney Tunes vypije ptáček Tweety lektvar Jekylla a Hyde a stane se z něj vlasatá příšera. Na myšlence proměnit roztomilého tvorečka v monstrum je něco přitažlivého. Vždycky se smějeme, protože Mimoni, i když jsou to Mimoni ve službách padoucha, nejsou vůbec zlí. Jsou to ty nejroztomilejší a nejneškodnější bytosti na světě. Takže jsme zlé Mimoně převlékli do fialové. Existuje snad zlověstnější barva?“

Producentka Healy s výběrem barvy souhlasí a dodává: „S těmi divokými háry a velkými zuby jsou dokonalým protikladem roztomilých žluťoučkových Mimoňů. Jak víte, fialová a žlutá jsou v barevném spektru protiklady. A zatímco hodní Mimoni jsou převážně plešatí, tihle jsou hodně vlasatí. Cukají sebou a vlastně z nich jde trochu strach... ale tak nějak zábavně.“