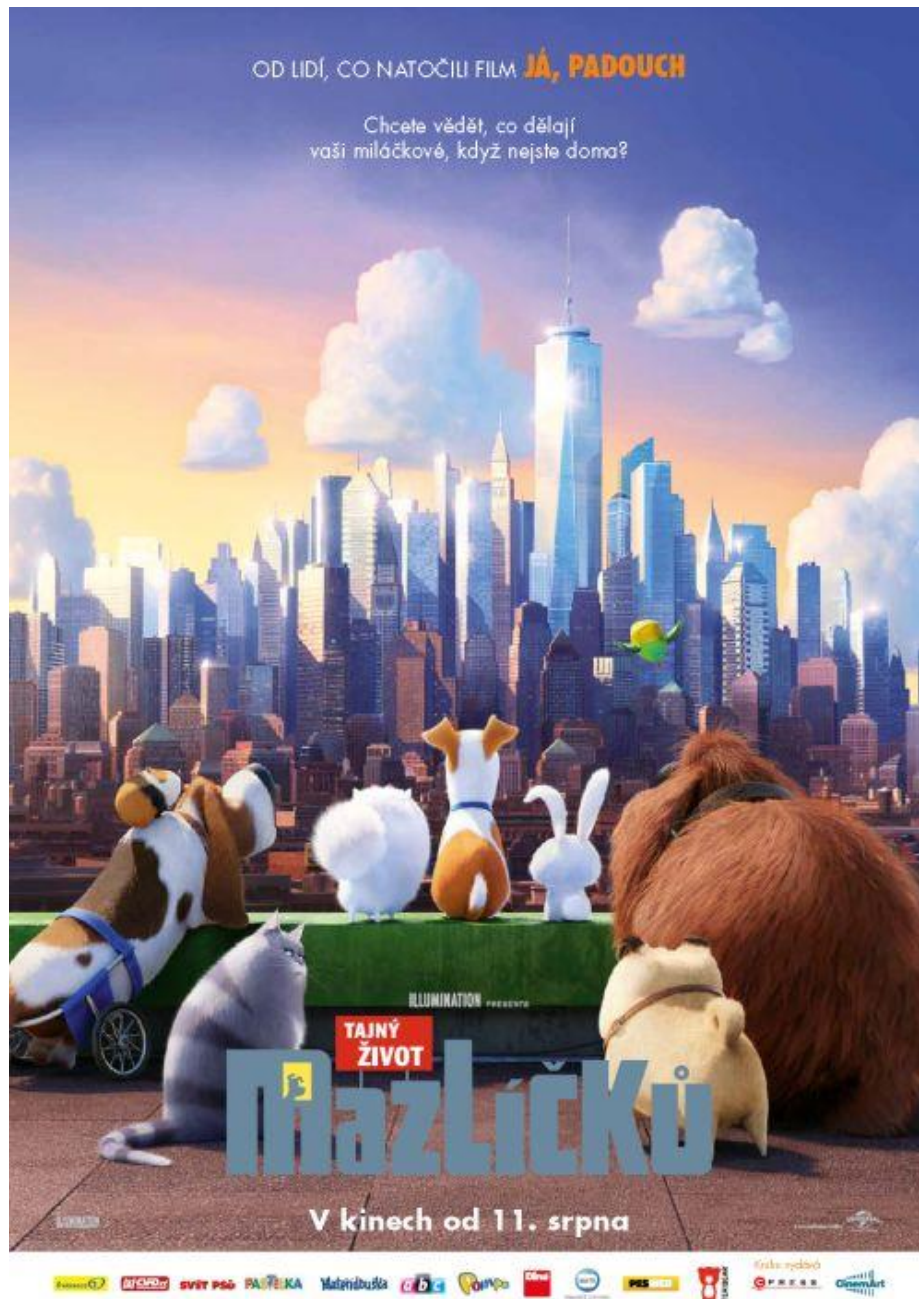


Tiskový materiál k filmu

# Tajný život mazlíčků



Premiéra: 11. srpna 2016

# TAJNÝ ŽIVOT MAZLÍČKŮ

*Tajný život mazlíčků* je pátým společným celovečerním plně animovaným filmem Illumination Entertainment a Universal Pictures – a je to komedie o životě, který vedou naši domácí mazlíčci v době, kterou my každý den trávíme v práci nebo ve škole.

V jednom domě na uspěchaném Manhattanu začíná skutečný den až poté, co jeho dvounozí obyvatelé odejdou do práce a do školy. Tehdy všichni ti chlupatí, pernatí a šupinatí mazlíčci naskakují do svého každodenního stereotypu „od devíti do pěti“: různě se spolu poflakují, vyprávějí si potupné historky o svých majitelích, zkoušejí si roztomilé kukuče, aby dostali lepší pamlskek, a sledují *Animal Planet* jako reality show.

Nejdůležitějšímu psu v domě, bystrému teriérovi Maxovi, který je přesvědčen, že je středem vesmíru své paničky Katie, se život obrátí vzhůru nohama, když si Katie přinese domů Dukea, nepořádné a obrovské psí monstrum s nulovou sociální inteligencí. Když se tato podivná psí dvojice ocitne ve špinavých ulicích New Yorku, musí zapomenout na všechny odlišnosti a spojit se proti chlupatému, vychytralému králíkovi jménem Snížek, který postavil armádu domácích zvířátek, které jejich páníčkové opustili a kteří nenávidí všechno lidské...a to vše včetně návratu domů dřív, než se Katie večer vrátí.

Zakladatel a výkonný ředitel Illumination Entertainment CHRIS MELEDANDRI a jeho dlouhodobá spolupracovnice JANET HEALY už společně produkovali oblíbené filmy série *Já, padouch* nebo kasovní trháky *Mimoni* a *Lorax* a produkuje i tuto komedii, kterou režíruje CHRIS RENAUD a YARROW CHENEY podle scénáře CINCO PAULA & KENA DAURIO a BRIANA LYNCHÉ.

Na *Tajném životě mazlíčků* pracovaly všechny výrazné talenty posledních hitů Illumination - výtvarník ERIC GUILLON, umělecký ředitel COLIN STIMPSON, vedoucí animátor RÉGIS SCHULLER, animátorka CÉLINE ALLEGRE, vedoucí osvětlovač THIERRY NOBLET, vedoucí animace postav JULIEN SORET a JONATHAN DEL VAL, specialista počítačových efektů BRUNO CHAUFFARD, trikoví specialisté SIMON PATE a MILO RICCARAND a hlavní střihač KEN SCHRETMANN, držitel Oscara hudební skladatel ALEXANDRE DESPLAT.

## VÝROBA

### Příběh

V srdci Manhattanu žije zhýčkaný teriér Max v ideálním vztahu se svou adoptivní paničkou Katie. A to přesně do chvíle, než dobrosrdečná Katie přinese domů dalšího nalezence – obrovského chundelatého neukázněného křížence jménem Duke. Max je šokovaný, když mu ho Katie představí jako jeho nového bratra, zejména když si Duke okamžitě přivlastní Maxovy hračky a pelíšek, protože blahosklonně předpokládá, že s ním jeho nový bratr bude tento pohodlný život sdílet.

Nejistý Max si snaží udržet svoje území a Duke - vážně roztomilý pejsek, který si prošel těžkými časy – Maxovu odmítání vůbec nerozumí a s úzkostí vnímá, že se ho Max pokouší zbavit. Jediné, co Duke ví, je, že se nemůže vrátit do útulku, ze kterého jen tak tak unikl.

Jejich konflikt se vyhrotí venku na ulici, kde se oba ocitnou zamčení v dodávce odchytové služby na cestě do útulku. Když se roztomilý, ale vyšinutý králík jménem Snížek, který je šéfem gangu domácích mazlíčků opuštěných svými páníčky, kteří si říkají Spláchnutý mazlíčci, vloupá do dodávky s cílem osvobodit člena svého gangu, Max s Dukem v tom vycítí svou šanci a vyjednájí si svobodu. Výměnou za svobodu Snížek požaduje, aby sloužili v jeho armádě Spláchnutejch mazlíčků a žili s nimi v jejich doupěti ve stoce a spřádali pomstu lidem, kteří je opustili.

Jakmile Snížek zjistí, že Max s Dukem mají paničku, kterou milují a s kterou žijí v přepychu, pustí svůj gang, aby je pronásledoval ulicemi New Yorku. Tito navzájem si nepodobní noví bratři jsou tak donuceni vrátit se ke svým primárním zvířecím instinktům, a aby přežili, musí se rychle zorientovat v městské džungli a dostat se bezpečně zpátky domů...a to vše dřív, než se Katie vrátí.

### Nápad

Chris Meledandri popisuje vznik *Mazlíčků* takto: „Inspirací pro *Mazlíčky* byla všechna zvířátka, která jsme měli doma už od mého dětství. Vyrůstali jsme s kočkou a psy a s kanárkem, a když jsem se stal rodičem, zjistil jsem, že jsme všichni své mazlíčky zahrnuli bohatými emocemi. Vždy, když jsme se vraceli domů, mysleli jsme na to, jakou radost ze svého návratu v jejich tvářích uvidíme a na to, jaké nezbednosti asi celý den dělali.”

„Napadlo mě, že určitě nejsem sám, kdo přemýšlí o vnitřním životě svých zvířátek,” pokračuje. „Od chvíle, kdy jsem se na své miláčky začal dívat tímhle způsobem, jsem zjistil, že takhle se na ně díváme všichni. A je jedno, jestli to je nebo není jejich skutečný emocionální život nebo jen naše projekce. Fascinuje nás jejich vnitřní život a jsme zvědaví na to, co dělají a na co myslí, když tam nejsme.”

Kromě Meledandriho, který pracuje v ústředí Illumination Entertainment v kalifornské Santa Monice, Janet Healy, s kterou produkoval všechny filmy v Illumination, dohlíží na produkční pobočku společnosti Illumination Mac Guff v Paříži. Meledandri je pevně přesvědčen, že bez Healy není možné žádnou produkci zrealizovat: „Janet je nejlepším produkčním partnerem, jakého jsem kdy dokázal představit, a nyní spolu produkuje řadu filmů.”

„Když pracujete na tolika filmech najednou, je nezbytné mít mezi sebou skvělý vztah,” pokračuje Meledandri. „Jsem upřímně přesvědčen, že Janet je v současnosti nejlepší producentkou animovaných filmů.”

„Do našich domácích mazlíčků jsme vložili spoustu postav – všechno to, čím je chceme mít,” vysvětluje Healy. „I když skutečnost může být jiná, chceme si myslet, že mají ten tajný život, od kterého nás drží stranou. Chrisův nápad mě nadchl. Rozumí animaci a postavám jako nikdo jiný.”

Úkol převést nápad do scénáře dostali Cinco Paul a Ken Daurio, s kterými už Meledandri a Healy pracovali na sérii *Já, Padouch* a *Lorax*. Ti se potom museli věnovat práci na *Já, Padouch 3* a kormidla se chopil scenárista Brian Lynch známý svou prací pro Illumination na *Mimoních*, *Hopovi* a jejich veleúspěšné zábavní jízdě *Minion Mayhem*.

Meledandri vzpomíná, jak různí mazlíčci jeho kolegů ovlivnili jednotlivé postavy filmu: „Cinco a Ken zaštiťovali projekt zpočátku a v posledním roce se k nim

přidal Brian. Přinesl s sebou spoustu vtipných historek, které našly ve filmu svoje místo. Bylo úžasné sledovat, jak si každý do filmu přinesl svoje individuální zkušenosti se svými zvířátky, která někdy doma měl nebo stále má.”

Daurio vysvětluje, jak to všechno začalo: „První věc, kterou nám Chris nadhodil, byl obraz psa, který čeká, až jeho páníček opustí dům. Jakmile za ním klapnou dveře, pes skočí do odpadků pro jídlo a otevře si ledničku, aby našel něco lepšího. To byl ten základní obrázek, který nám zůstal v hlavách během celého procesu.”

Paul proces popisuje takto: „Illumination si klade za cíl hodně smíchu a srdečnosti. Chceme, aby se lidé co nejvíc smáli, ale zároveň je na konci chceme trochu rozplakat.”

„Hned na začátku jsme se rozhodli, že celý příběh umístíme do bytového domu,” říká Paul. „To nám dalo možnost sledovat spoustu zvířat a rozvíjet myšlenku, že jakmile jsou páníčci pryč, oni doma paří. Drbou a pijí ze záchodu – prostě dělají věci, které by nikdy nedělali, kdyby je viděli jejich majitelé.”

„Tento film je uznáním toho, jak moc všichni milujeme své domácí mazlíčky. Je jedno, co ve filmu dělají, že poznají nové přátele nebo vyklouznou smrti – prostě musí být večer zpátky doma a přivítat své majitele, když se vrátí z práce. I když během dne zažijí bláznivá dobrodružství, vrcholem každého dne je návrat jejich páníčka,” říká Lynch.

Situace kdy Maxova panička přinese domů z útulku Dukea, má základ v Meledandriho skutečném životě. „Představuji si, že se Max cítí tak trochu jako se musel cítit můj devítiletý syn, když jsme si s ženou z porodnice přivezli miminko: ‘Kde se tady vzal? Kdo se ho prosil, aby se tady objevil? Než přišel, žil jsem si spokojeně, a ne, děkuju, nehodlám se s ním dělit o všechno to skvělé, co mám.’”

## **Filmaři**

Producenti Meledandri a Healy spolupracují s režisérem *Tajného života mazlíčků* Chrisem Renaudem mnoho let. „Když jsem vedl animace ve FOX, náš koproducent Chris Renaud tam kreslil storyboardy. Nakonec jsme mu světili režii krátkého filmu *No Time for Nuts*,” říká Meledandri. „Odvedl skvělou práci a tak

když jsme rozjeli Illumination, nabídl jsem mu spolupráci s tím, že by mohl režírovat.”

Dalším projektem, který Renaud pro Illumination režíroval, byl v roce 2012 *Lorax*. Meledandri vysvětluje, že v tomto filmu byl „výtvarníkem Yarrow Cheney, který měl rovněž na starosti výpravu filmu *Já, Padouch*. V době, kdy jsme dělali na těchto filmech, jsme si uvědomili, že Yarrow dělá i režisérskou práci a že má skutečný potenciál jako režisér.”

Tento potenciál došel svého naplnění později, když Cheney režíroval *Puppy*, jeden z nejroztomilejších krátkých filmů, které Illumination vytvořilo. Tehdy se produkční tým rozhodl, že ho nechá spolurežirovat.”

Režisér Renaud vysvětluje, co ho k filmu přitáhlo: „Chtěl jsem vykreslit zvířata moderním způsobem. Líbilo se mi také pohrávat si s legrační, ale reálnou myšlenkou, že když opustíte svého psa, tak i když se vrátíte po 20 vteřinách, chová se, jako kdybyste byli pryč 24 hodin. Je nadšený, že vás vidí a jeho krátkodobá paměť úplně nefunguje. Takhle jsme vykreslili Maxe, který Katie vidí optikou svého vlastního života. Katie je středem jeho vesmíru a on očekává, že ona to má stejně... tedy dokud nepřinese domů toho dalšího psa.”

Spolurežisér Cheney to rozvádí: „Každé zvíře má svou osobnost a v tom se skrývá spousta legrace. Nejsou to lidé, ale cítí stejně. Mě oslovila možnost tohle ve filmu zachytit, zvláště když sám jsem majitelem domácího zvířátka. Když ráno odejdeme do práce nebo do školy, předáváme v podstatě klíče našim mazlíčkům. Teď je to jejich domov a v našem světě si představujeme, že mají svoje denní stereotypy a rituály stejně jako lidé.”

I když spousta filmů zvířata, která v nich hrají hlavní role, polidšťuje, filmaři věděli, že pro ně je základem nechat postavám jejich zvířecí charakteristiky, aby je diváci mohli vnímat jako *mazlíčky*. „Od začátku jsem chtěl animovat zvířata – zvířata, a ne nějakou jejich plně polidštěnou verzi,” říká Renaud. „Když jsme probírali problémy, které může animace přinést, ptali jsme se ‘Jak se dostane z bodu A do bodu B? Jak se otočí nebo jak zvedne tlapku?’” A to se potom rozšířilo do složitějších scén. „Například jsme měli moment, kdy několik psů zaslechne něco, co zní, jako kdyby měl někdo potíže. Jenže jejich pozornost v tu chvíli upoutá motýl poletující okolo, takže psi okamžitě změni směr.”

Cheney rozvádí myšlenku dál: „Naším cílem bylo, ukázat divákům chování zvířátek tak, aby si dokázali představit, že přesně takhle by se mohli chovat i jejich mazlíčci. Na rozdíl od filmů, kde se zvířata oblékají a chodí po dvou, my jsme chtěli zvířata, která se jako zvířata chovají.”

Když se produkční tým rozhodoval, jak ztvární postavy a jejich konkrétní osobnosti, bylo jasné, že zásadní bude najít rovnováhu mezi vysokou inteligencí a inteligencí, která se dá očekávat od zvířátka. Filmaři věděli, že v okamžiku, kdy překročí jistou hranici a vytvoří člověka uvězněného ve zvířecím těle, ztratili podstatu nápadu. Nejdůležitější bylo přimět diváky, aby si řekli, že takhle se určitě chová jejich pes nebo kočka, když nejsou poblíž.

„Nejlepším příkladem je, co se děje, když ráno odejdeme,” poznamenává Meledandri. „Náš film začíná tím, že Katie odejde a Max si hned uvědomí, jak mu jeho panička chybí. Chystá se celý den sedět u dveří a čekat na ni. Jakmile to ale Max řekne jiné postavě, ano, on mluví, ale vy věříte tomu, že takhle se pes skutečně chová. Řada z nás věří, že právě tohle náš pes dělá, když jsme pryč. Naším cílem bylo vždycky – během psaní, režie nebo během samotné animace – udržet takové chování a pohyby, které odpovídají skutečným zvířatům.”

## Postavy

- **Max:** Trochu zhýčkaný kříženec teriéra Max bude muset najít odvahu předtím, než najde cestu domů.
- **Duke:** Obrovský chlupatý nalezenec, kterého Katie zachránila z útulku. Duke se stává součástí Maxovy a Katiiny rodiny, ať už se to Maxovi líbí nebo ne.
- **Snížek:** Roztomilý a vyšinutý králík, který postavil armádu „Spláchnutejch mazlíčků”, které jejich páníčci opustili, je Snížek šíleně roztomilý. A šílený.
- **Katie:** Maxova obětavá panička, která světu právě zachránila jednoho psa.
- **Ozón:** Toulavý kocour s vlastním názorem. Ohavný uvnitř i navenek.
- **Tiberius:** Osamělý jestřáb s červeným ocasem. Ostrá inteligence a ještě ostřejší drápy.

- **Dědek:** Starý baset. Město zná jako své staré vrásčité tlapy.
- **Mel:** Optimistický, vznětlivý mopslík. Trumbera na pohled, srdcem velký milovník.
- **Buddy:** Sarkastický jezevčík. První přichází a odchází poslední.
- **Koule:** Neobtěžujte tlustou kočku Kouli, pokud nemáte chutné jídlo.
- **Brigitte:** Naivní, ale kurážná pomeranianka. 50% chundelatosti, 110% drsnosti. Tajně obdivuje Maxe.
- **Norman:** Netečné morce. Norman má mozeček jako hrášek. Používá z něj jen půlku.
- **Čimča:** Nebojácny andulák. Čimča má dvě křídla a do všeho se vrhá po hlavě.
- **Leonard:** Nóbl punkový pudl ze střešního bytu se slabostí pro hard rock.
- **Kérák:** Břichaté prase. Byl používán v tetovacím salónu jako figurant... dokud se na něm ještě našlo nějaké místo.
- **Trhač:** Neštěká. Kouše.
- **Krokouš:** Snížkův šupinatý svalovec.
- **Agamák:** Chladnokrevný. Doslova.



## Inspirace mazlíčky

Během práce na filmu čerpal Meledandri se svým týmem ze svých vlastních zkušeností. „Velkou radostí při práci na tomto filmu bylo to, že každý přinesl své vlastní příběhy a zkušenosti se svými mazlíčky a tím přispěl k celkovému vyznění filmu. Máme dva uličnické psy, které často špehujeme, když si myslí, že jsme z domu pryč. A teď je chytíme při činu, když žijí svůj tajný život,” raduje se Meledandri.

„Když ráno opouštíme dům, loučí se s námi ve dveřích. Potom jdou do kuchyně, vyskočí na kuchyňskou desku a vyluxují z ní všechny drobky,” pokračuje. „Nakonec skončí v naší ložnici a na polštáři si trochu schrupnou. Mezi našimi psy a naší andulkou funguje nějaká forma vzájemné interakce, ale zatím jsem úplně nezjistil, jaká. Funguje ovšem také silná interakce se psy na druhé straně sousedova plotu. Když dostanou příležitost, vezmou do zaječích a nemáte šanci je zastavit. Pak vás čeká zhruba tříhodinové dobrodružství, kdy se potíte a nemáte tušení, co se s nimi stalo.”

Max nese stopy nápadné podoby s teriéry Meledandriho rodiny. Kromě toho jsou Renaud i Meledandri zapřisáhlými milovníky ptáků, což bylo nutné zohlednit v postavě Čimči. Čimča je jedinou postavou, která nemluví, ale pípá. Tým s radostí objevoval univerzální a obecně známé chování domácích zvířátek tak, aby diváci ve filmových postavách poznali své vlastní mazlíčky. Jedním z okamžiků, s kterým filmaři skutečně zarezonovali, byla scéna, ve které Max s Dukem zírají na muže, který v parku na lavičce jí sendvič. Na očích jim vidíte, jak moc ho chtějí a všichni majitelé psů z produkce si to okamžitě spojili se svými vlastními psy toužebně zírajícími na jídlo. Tým společně našel řadu momentů, které vznikly nejdřív z individuální zkušenosti jednoho jeho člena, ale postupně se doplnily o podobné zkušenosti všech ostatních.

Renaud s Meledandrim souhlasí v tom, že řadu jeho rozhodnutí během výroby filmu motivovaly vzpomínky na mazlíčky, které on a jeho rodina mají. „Moje rodina měla všechny domácí zvířata pod sluncem,” směje se Renaud, „od irského setra, kočky, ještěrky, morčat, pískomilů nebo rybiček až po želvu. Jsou součástí mých vzpomínek a zážitků.”

Vzhled filmových mazlíčků opět inspirovala zvířátka z Renaudova soukromého života – hlavně v případě Normana a Čimči -, který doplnila práce výtvarníka Erica Guillon. Ten přiznává, že jednou z jeho nejoblíbenějších postav je Snížek: „Hlavou se mi honily věci, které typicky uvidíte na každé velikonoční pohlednici a ten roztomilý velikonoční zajíček s hlasem Kevina Harta. A tak jsme dostali tenhle nápad, který je opravdu velmi, velmi rozkošný.”

Pro štáb byl klíčovým také složitý proces přípravy storyboardu. „V hraných filmech se nejdřív točí a potom střihá, ale v animaci je to přesně naopak. V podstatě střihám film dřív, než se točí,” vysvětluje vedoucí střihu Schretzmann. „Trávíme spoustu času u storyboardu, který prochází jednotlivé scény hned na začátku. Když se pak dostaneme k samotné animaci filmu, už přesně vím, na co se zaměřit.”

Animované filmy, ve kterých vystupují lidé, jsou studii tváří a výrazů, a to samé platí i pro filmy, kde jsou v hlavních rolích zvířata. „Normálně máme šest měsíců na tom, abychom vytvořili rekvizity, postavy a děj, abychom dosáhli výsledného stavu,” vysvětluje vedoucí počítačových animací Bruno Chauffard. „Hodně jsme kvůli tomuto filmu zkoumali zvířecí chování. Museli jsme nastudovat výrazy tváří a řeč těla jednotlivých zvířat.”

### **Animace postav**

Pro produkční tým bylo stěžejní pohybovat se na takové hranici, kde chování postav neztrácí na důvěryhodnosti, zároveň se s nimi ale nezachází jako se zvířaty. „Některá z těch zvířat hrají na hudební nástroj a některým se plní sny,” říká Renaud. „Například Čimča se dívá na film a předstírá, že letí mezi bojovými letadly. Domácí mazlíčci v tomto filmu zažívají vše, od zklamání a stesku, že jim nedáváme takové jídlo, jaké chtějí, až po prožívání svých snů.”

Guillon je jako výtvarník, a tedy zásadní článek vytvářeného filmu, další tajnou zbraní Illumination. Jeho spolupráci s Renaudem a Coffinem odstartoval film *Mimoňové* a Guillon vytvářel i svět filmu *Já, Padouch*. Kromě klíčové role v *Mazlíčcích* hraje důležitou roli i v příštím filmu Illumination, *Zpívej*.

Guillon nám přibližuje celý proces: „Mojí rolí výtvarníka a návrháře postav je navrhnout postavy a současně vytvořit obecný nástin prostředí *Mazlíčků*. Naplánoval jsem vizuály filmu a dohlížel na jeho tvorbu.”

Vedoucí týmu animace postav Julien Soret a Jonathan del Val prozrazují, že osobitý vzhled filmu je založený na stylizovaných plemenech psů, která jsou jednoznačně rozeznatelná. Režiséři chtěli rozpoznatelná plemena proto, aby lidé ve filmu viděli svoje vlastní miláčky. „Každá postava se od ostatních odlišuje a každá má jedinečné charisma. Chtěli jsme, aby každý měl svou jasnou identitu,” doplňuje del Val.

Trikový specialista Simon Pate vypráví, jak jeho tým zvýraznil v *Mazlíčcích* jednotlivé postavy. „Je důležité, aby všechny efekty jako například oheň a voda byly uvěřitelné a plně integrované do scény. V centru pozornosti zůstávají postavy, ale naším cílem bylo je zdůraznit. Občas se stane, že nemusíte úplně respektovat fyzikální zákony a můžete malinko podvádět.”

Jednou z věcí, na které se režisér, spolurežisér a producenti zaměřili, bylo vypilování výkonů postav v pozadí. Když mluvili o hraní, nemluvili o něm ve smyslu namluvení těchto postav, ale spíš o tom, co herci a animátoři postavám přinesou. Bylo tedy nutné najít jedinečné osobnosti nejen postavám, které se objevují v centru všeho dění, ale také postavám, které zůstávají trochu stranou.

Meledandri uznává, že jeho přístup „první jsou postavy” je při opakovaném sledování filmu nekonečným zdrojem objevování. „Když vidíte *Mazlíčky* poprvé, užíváte si základní příběh a seznamujete se s postavami. Když se na ně díváte znovu, zjistíte, že je stále co objevovat,” říká. „Během výroby se na filmy díváme pořád znovu a znovu. Viděli jsme ty scény třicetkrát, čtyřicetkrát a padesátkrát během tří a půl roku a pořád nás to bavilo. Vždycky najdete něco dalšího v jiném úhlu pohledu.”

### **Plánování Manhattanu**

Když začal produkční tým debatu o umístění příběhu do New York City, představil si režisér Renaud zromantizovanou verzi tohoto města. Spolurežisér Cheney se svým týmem navrhl vizuální styl, který je právě touto zidealizovanou

verzí podzimního New Yorku. S mihotajícími se architektonickými skvosty v pozadí a s nádhernými podzimními stromy v popředí byl vytvořen Manhattan.

„Smysl pro detail je vidět v povrchu chodníků a laviček, které vám dodávají pocit autentičnosti mého rodného New Yorku,” přemýšlí Meledandri. „Takhle úžasné je to díky kombinaci mnoha filmů, které jsme vytvořili. Oceňuji Erica Guillona, který je jedním z našich předních výtvarníků. V případě *Mazlíčků* se zaměřil hlavně na realistické detaily. Když vidíte Snížkův kožíšek, máte pocit, jako byste se ho mohli dotknout, ale tyhle detaily se nacházejí ve světě, který je stylizovaný a v karikovaných postavách. Design není fotograficky realistický.”

„V *Mazlíčcích* jsem se inspiroval hlavně kresbami Jeana-Jacquesa Sempého [který vytvořil řadu kreseb pro *The New Yorker*],” vysvětluje výtvarník Guillon. „Na jeho kresbách města se mi líbí poezie, která jimi prostupuje, určitá lehkost a hlavně rozdíl mezi lidmi a městem. Líbí se mi tenhle New York obřích rozměrů, takže jsme vytvořili kontrast mezi malými zvířátky ztracenými uprostřed obrovské městské džungle.”

Renaud, který v New Yorku žije 14 let, říká: „Abychom New Yorku dali ten umělý vzhled vysokého města, mluvili jsme o Smaragdovém městě v Oz, jen jsme smaragd vyměnili za alabastr, bílý, zářící a orientovaný vertikálně. Také jsme chtěli, aby se film odehrával na podzim, abychom mohli využít všechny krásné podzimní barvy.”

Umělecký režisér Colin Stimpson to rozvádí: „Chtěli jsme, aby postavy vypadaly líbivě, stejně jako jejich prostředí. Vzpomínám si na svůj první výlet do New Yorku a na to, jak mě ohromila velikost a rozlehlost budov, a tohle jsem chtěl zachytit ve filmu.”

Také Stimpson souhlasí s tím, že většina filmu měla být viděna optikou zvířat. „Protože se celý film odehrává z perspektivy zvířátek, museli jsme věnovat velkou pozornost malým detailům u země, třeba povrchu podlahy a spodní části dveří, prostě věcem, které v běžném životě vůbec nevnímáme,” říká Stimpson.

Vedoucí osvětlovač Thierry Noblet svou roli v *Mazlíčcích* připodobňuje k práci převaděče: „Jako vedoucí osvětlovač jsem měl za úkol dovést svůj tým, aby převedl výkresy uměleckého oddělení do světa 3D. Naším cílem bylo zachovat ty krásné obrázky, které nám výtvarníci dali a dodržet přesnost světla, která v nich byla.”

Celý produkční tým důležitost jednotlivých vrstev chápal. „To zajímavé pro prostředí New Yorku je, že se *Tajný život mazlíčků* odehrává na podzim a ne v létě, jak je obvyklé,“ říká vedoucí počítačových efektů Chauffard. „Oranžové, žluté a zelené listy padají na zem, která se hýbe, když po ní postavy běhají městem.“

## Hudba

Francouzský skladatel a držitel Oscara Alexandre Desplat, který přispěl ohromujícím hudbou k filmům, jakými jsou *Grandhotel Budapešť*, *Nezlomný a Králova řeč* nebo oba díly *Harryho Pottera a Relikvií smrti*, se podílel i na *Tajném životě mazlíčků*.

Ať už se jedná o tiché sekvence jeho hudby nebo strhující výkon orchestru podbarvující minutovou legrační honičku, tato jeho práce nemá obdoby. Renaud a Desplat chtěli, aby každá nota *Mazlíčků* byla osobitá. Výsledkem je hudba, která dává každé postavě jedinečnou povahu a která slouží také jako další nástroj k vyprávění příběhu. Je to právě tato hudba, která kromě dialogů a postav pomáhá film táhnout.

Desplat hudbu připravoval s kolegy, hudebníky CONRADEM POPEM, MARKEM GRAHAMEM a JEAN-PASCALÉM BEINTUSEM. Meledandri oceňuje jeho vedení: „Jedním z největších překvapení tohoto filmu byla hudba. S Alexanderem jsme pracovali poprvé. Přinesl energii a styl, který připomíná Gershwinu, ale zároveň je to hudba velkého filmu. Máme krásnou orchestrální hudbu s úžasnými jazzovými prvky. Je to jedna z nejkrásnějších hudebních produkcí, s kterou jsem kdy měl to privilegium být spojován, a dává filmu možnost dalšího vyjádření.“

Doplňkem k Desplatově práci na *Tajném životě mazlíčků* je soundtrack vyhovující modernímu vkusu – od chytlavé „*Welcome to New York*“ od Taylor Swift a „*Good Day*“ od Nappy Roots až po energické rockové písně, jakými jsou „*Bounce*“ od System of a Down, „*No Sleep Till Brooklyn*“ od Beastie Boys' a „*Party Hard*“ od Andrewa W.K. A také díky klasice, včetně Vivaldiho nadčasových „*Čtyř ročních období – Jara*“ a rockové a popové klasiky jako „*You're My Best Friend*“ od Queen a „*Stayin' Alive*“ Bee Gees si diváci všech věkových kategorií nejsou to svoje, s čím si budou pobrukovat.

## Film společnosti Illumination

Filmy z dílny Illumination Entertainment dokáží uspokojit každého diváka. Do každého projektu jsou zapojeny ty největší talenty, které filmu zaručují kreativitu i emocionalitu.

„V Illumination máme jedno základní poslání, a tím je vyprávět příběhy s postavami, které vyvolají na tvářích diváků úsměv,” shrnuje Meledandri. „Když se tohle podaří, splnili jsme úkol. A děláme to mezinárodně orientovaným způsobem. Není to jen proto, že se naše studio nachází mezi Paříží a Los Angeles a proto, že v našem štábu je víc než tucet různých národností. Tahle společnost se skládá ze stovek talentovaných lidí. Je to právě jejich talent, co filmu umožňuje být skvělý.”

První týden své existence před devíti lety strávilo Illumination v Japonsku. „Dáváme velký důraz na to, abychom viděli svět nejen očima Američanů, ale z perspektivy různých národností, z kterých se naše publikum skládá,” uvádí Meledandri. „Nakonec, ve filmech Illumination se nejdůležitější částí toho, co děláme, stává pouto, které si diváci vytvoří s postavami.”

Tento vztah je obvykle vytvořený s někým, kdo je nádherně nedokonalý. Illumination vypráví příběhy o postavách, které mají svoje silné stránky i své mouchy, takže všechny jeho filmy nacházejí v nedostacích svých postav humornou stránku. Tím se postavy stávají skutečnějšími, protože studio neváhá ukázat zranitelnost nebo slabost... a Illumination se líbí to, co je malinko uličnické.

Meledandri upozorňuje na to, že animace je nesporně médiem, které podle jeho zkušeností klade největší důraz na spolupráci a nikde tohle tvrzení není nikde zřejmější než v Illumination. „Spolupracujete podstatně víc než při natáčení hraných filmů, a figl je v tom, najít skvělé umělce – ať už to je herec, návrhář, hudebník nebo animátor,” říká. „Takže pak prostě musíte skončit s armádou brilantních kreativních talentů a pak před vámi stojí výzva – splést všechny tyto různé lidi do jedné soudržné vize.”

„Máte dvě možnosti, jak to udělat,” shrnuje Meledandri. „Jedna je skvělé režisérské vedení a druhá je prostřednictvím vyprávění příběhu.”

Healy doplňuje myšlenky svého kolegy a říká, co znamená dát Illumination nástroje potřebné k vytvoření složitých a brilantních filmů: „Do vedoucích pozic nabíráme ty nejlepší lidi – od režisérů přes výtvarníky až po vedoucí všech oddělení. Máme 20 oddělení, které musí při práci spolupracovat. Lidé z mnoha různých oborů a oblastí tvrdě pracují, aby se to podařilo. Máme velké štěstí, že máme ty nejlepší lidi v celém Los Angeles a Paříži. Je úžasné vidět, jak tenhle dobře promazaný stroj šlape, protože to dělá moji práci jednodušší.”

Tuto metodu přejímají v Illumination všechny týmy a oddělení. Renaud vysvětluje, jak se to projevuje v jeho týmu: „Všichni dají hlavy dohromady, sledujeme projekt, který vytváříme, mluvíme o něm a děláme pak další a další vylepšení. To je obrovská výhoda výroby animovaných filmů. Máte tu příležitost vidět konečný produkt prostřednictvím hrubých náčrtů a návrhů dialogů.” A potom se odmlčí. „Přirovnáváme to ke stavbě letadla, ve kterém právě letíte.”

\*\*\*\*

Výroba skončila a Meledandri přemítá, jak výjimečné je pro celý štáb téma *Tajného života mazlíčků* – zejména pro ty jeho členy, pro které byla práce na tomto filmu srdeční záležitostí. „Jádrem toho, proč jsou domácí zvířata tak důležitou součástí našich životů, je bezpodmínečná láska, kterou nám dávají. Žijeme ve složitém světě, který se mění světelnou rychlostí a kde nás všichni posuzují – ve škole, v práci, online, a kde vytváříme takové představy o nás samotných, o kterých doufáme, že se ostatním budou líbit a zkusíme se přizpůsobit nebo odlišit. Vedeme komplikovaný život, ale náš vztah s našimi mazlíčky je jednoduchý: zbožňují nás. Jednoduchost tohoto pouta je důvodem, proč jsou tak důležitou součástí globální kultury.”

\*\*\*\*

Universal Pictures uvádí *Tajný život mazlíčků*. Produkce Chris Meledandri, p.g.a., Janet Healy, p.g.a. Hudba Alexandre Desplat. Spolurežisér Yarrow Cheney. Scénář Cinco Paul & Ken Daurio a Brian Lynch. Režie Chris Renaud. A Universal Picture.

© 2015 Universal Studios. [www.thesecretlifeofpets.com](http://www.thesecretlifeofpets.com)

\*\*\*\*

## O ILLUMINATION ENTERTAINMENT

Illumination Entertainment, které Chris Meledandri založil v roce 2007, je v zábavním průmyslu jedním z vedoucích výrobců animovaných filmů. Illumination, který má exkluzivní finanční a distribuční partnerství s Universal Pictures, stojí za světově úspěšnou sérií *Já, Padouch*, která zahrnuje i *Mimoně*, druhý nejlépe vydělávající animovaný film všech dob. *Já, Padouch 2*, získal nominaci na Oscara za Nejlepší celovečerní animovaný film 2013.

Mezi filmy studia Illumination patří *Hop*, hit z roku 2011 a *Lorax* z roku 2012. Mezi filmy, které Illumination připravuje, patří kromě *Tajného života mazlíčků* také *Zpívej*, ve kterém hrají Matthew McConaughey, Reese Witherspoon, Seth MacFarlane, Scarlett Johansson, John C. Reilly, Taron Egerton a Tori Kelly, který přijde od kin v prosinci 2016; *Já, Padouch 3*, kde hrají Steve Carell, Kristen Wiig a Trey Parker, se v kinech objeví v červnu 2017; a nová verze *Dr. Seuss' How The Grinch Stole Christmas*, s Benedictem Cumberbatchem v hlavní roli *Grinche*, který do kin přijde v listopadu 2018. Kromě toho se "Despicable Me: Minion Rush" stal jedním ze světově nejpoblárnějších aplikací a *Despicable Me: Minion Mayhem* přitahuje davy v Universal Orlando Resort a Universal Studios Hollywood.

- *Tajný život mazlíčků* -