



NOMINACE NA OSCARA®
A ZLATÝ GLOBUS
NEJLEPŠÍ ANIMOVANÝ FILM



MIRAI

DÍVKA Z BUDOUCNOSTI

V KINECH
OD 11/4/2019
WWW.ACFK.CZ

Japonsko 2018 / 98 minut

Pův. název — 未来のミライ

Režie — Mamoru Hosoda

Scénář — Mamoru Hosoda

Animace — Hirojuki Aojama,
Ajako Hata

Hudba — Masakacu Takagi

Monopol — Od 11. 4. 2019
Do 26. 4. 2025

**Doporučená
přístupnost** — Přístupný

Žánr — Anime

Typy kopií — DCP, MP4

Formát — 1:1,85

Jazyk/Titulky — Japonsky s českými
titulky + verze
s českým dabingem

**Objednat
do kina** — V Disfilmu, případně
michal.hlavac@acfk.cz
+420 720 590 984

Materiály — www.acfk.cz
www.acfk.capsa.cz
(jméno a heslo: guest)

Web — www.acfk.cz

Trailer — <http://bit.ly/mirai-tit>
<http://bit.ly/mirai-dab>



Vyjádření distributora

Japonská anime jsou v českých kinech, ovládaných buď hollywoodským diktátem nebo nutností čerpat evropské dotace, velmi nedostatkovým zbožím, a kromě ikonických děl Hajaa Mijazakiho (Cesta do fantazie) se v nich neobjevují. My jsme jako distributor vstoupili na terra incognita v roce 2016, kdy jsme koupili Hosodovo anime Kluk ve světě příšer. Distribuci jsme ozdobili spoluprací s různými festivaly (Febiofest, Animefest), speciálním anime víkendem v Biu Oko a dalšími velmi pracnými a zároveň velmi zábavnými akcemi. Distribuční výsledek filmu nás nevystřelil do Tokia, ale zároveň ani zásadně nezklamal. Když jsme v Paříži zjistili, že Hosoda finišuje s dalším projektem a že tento film má francouzského sales agenta, zbystrili jsme. Kluk ve světě příšer pro nás znamenal řadu

distribučních „poprvé“ a v těchto „poprvé“ pokračujeme i s Mirai – poprvé například opatřujeme film vlastním českým dabingem... V rámci bující české distribuční nabídky je potřeba nabídnout kinům něco výjimečného a Mirai, dívka z budoucnosti takovým filmem je – nejenom pro zemi svého původu a fascinující detailnost svojí animace. Především se jedná o neskutečně křehký a citlivý film o zdánlivě obyčejných věcech, u kterých po skončení filmu zjistíte, že jsou vlastně neobyčejné. Je to film, který by měli vidět všichni rodiče, všechny děti, všichni sourozenci, všichni dědové a babičky, všichni, kdo mají rodinu v jakékoliv formě... Takže všichni...

Jan Jílek, koordinátor distribuce AČFK

Synopse

Dechberoucí japonské anime o podobách rodinné lásky.

Po Klukovi ve světě příšer přichází Asociace českých filmových klubů s dalším japonským anime zázrakem z dílny mistra Mamoru Hosody. Tentokrát je v hlavní roli malý kluk Kun, který si užívá šťastného dětství a plné pozornosti rodičů. Ovšem jen do doby, kdy jeho svět zbortí právě narozená sestřička Mirai. V magické zahradě uprostřed jejich domu, kde se mísí realita s fikcí i minulost s přítomností a budoucností, se Kun potkává s různými generacemi své rodiny v dospělém i dětském věku a postupně se učí o odlišných podobách rodinné lásky. Jemný film o křehkosti a kráse rodinných vztahů je ponořen do Hosodovy detailní animace a bezbřehé fantazie a představuje jedinečné dobrodružství pro diváky od 5 do 105 let.



Poznámky režiséra

Mým cílem bylo využít neomezený potenciál animace k tomu, abych se dostal až na samotnou hranici kinematografie.

Film vypráví příběh bratra a sestry. Jednoho dne se malý chlapec stane bratrem čerstvě narozeného miminka. Jeho počáteční radost je rychle vystřídána odmítnutím vetřelce, který jej v podstatě okrádá o pozornost rodičů. Následují podivná setkání v malé zahradě uprostřed domu, kde hrdina potkává svoji maminku v dětském věku a také svého pradědečka jako mladíka. Když začne zažívat dobrodružství se svojí sestrou z budoucnosti, jeho pocity se začínají pomalu měnit a na konci filmu je jeho vztah s Mirai již silný a hluboký.

Uvědomil jsem si, že životy našich dětí jsou, i přes generační propast, velmi podobné těm našim. Jakmile jsem

se stal otcem, překvapilo mě, že jsem svým dětem říkal úplně stejné věci jako moji rodiče, proti kterým jsem se jako malý bouřil. Naše životy se cyklicky opakují a mě zajímá, co konkrétně předává jedna generace té druhé, co si předávají rodiče a děti. Myslím, že je to obecná a věčná kontinuita existence.

A právě tento věčný existenční koloběh a zároveň osobní koloběh života každého z nás jsem se ve svém filmu snažil zachytit prostřednictvím domu, zahrady a naprosto obyčejné rodiny. Rád využívám úplně obyčejné věci jako prostředek pro vyprávění o těch nejzásadnějších tématech. Jako médium využívám filmovou zábavu a k zobrazení obecného konceptu rodiny se snažím využít inovativní filmové prostředky. A i když tento film nebude mým nejnavštěvovanějším, jedná se o můj doposud nejhlubší a nejintimnější projekt.



Inspirace pro film

Rodina jako inspirace

Jen málo filmařů věnuje v rámci své (hrané nebo animované) filmografie tolik prostoru tématu rodiny. U Hosody je však právě téma rodiny nepochybným pojítkem všech jeho animovaných filmů. To ostatně potvrzuje i producent a Hosodův dlouholetý přítel Júičiró Saitó: „Všechny emoce, pro Hosodu často podvědomé, nás dostávají k reálným lidem a reálným situacím z režisérova života.“

Během práce na anime *O dívce*, která proskočila časem měl Hosoda těsně před svatbou a začal pracovat pro studio Madhouse Masao Marujamy. Hosoda tady dostal první opravdovou šanci jako autor a jeho tehdejší osobní i profesní situace se obtiskla do připravovaného projektu. Bezstarostná teenage hrdinka filmu je schopná konfrontovat plynutí času tím, že se vrací zpět do své minulosti. Čas jí ovšem nakonec dostihne, což je motiv, který přesně odráží tehdejší stav Hosodovy mysli. Prostřednictvím filmu

Letní válka se Hosoda pokusil vytvořit „rodinný geek film“ a vystihnout moment, kdy začaly expandovat smartphony a sociální sítě, které postupně ovlivnily masy mladých lidí.

Hledač zázraků v obyčejném světě

Vlčí děti lze vnímat jako živou poctu Hosodově matce, která jej po celou kariéru velmi podporovala. V tomto případě jsme jako diváci svědky velmi intimního a hlubokého vhledu do režisérova osobního života. Jeho matka totiž zemřela v době, kdy autor pracoval na svém předešlém projektu, a Hosoda, který se ní nemohl rozloučit osobně, vtělil své loučení právě do Vlčích dětí. Konkrétně do vlčice Ame, jejíž vytí se jako ozvěna rozléhá po celých horách.

Následně se Hosodovi narodil syn a režisér se zaměřil na to, jak svojí tvorbou pozitivně ovlivňovat dnešní generaci malých dětí. Toto téma je zásadní pro anime *Kluk ve světě příšer*, které se zabývá předáváním znalostí a zkušeností



mezi jednotlivými generacemi. Jak podotýká producent Júičiró Saitó: „Zodpovědnost v rámci podpory další generace leží na těch nejstarších.“

Když se Hosoda dotýká problematiky mladých a nezkušených rodičů (například ve filmech Kluk ve světě příšer a Vlčí děti), činí tak s pokorou a bez vynášení jakýchkoliv soudů. A podobný přístup využívá i v anime Mirai, dívka z budoucnosti – hledá inspiraci u svých dětí a snaží se jejich prostřednictvím analyzovat problematiku sourozenectví. Sám označuje tento film jako svůj zatím vůbec nejosobnější.

Film je postaven na tématech vzájemnosti rodinné lásky a vztahu rodičů a dětí, které se v průběhu společného života postupně mění. Role otce a matky komentuje sám režisér: „Malé dítě vnímá otce jako člověka, který jen asistuje jeho matce. A i já sám jsem se ocitnul v této pozici. Matky a otcové mají rozdílné role, ale jsou rady, které může dát dítěti jen jeho otec, a role, které může sehrát také jen on. Svým filmem jsem chtěl dodat odvahu dětem z celého světa a oslavit to, čím se postupně stanou. V rámci neustále se rozvíjející společnosti leží budoucnost světa v jejich rukou.“

Rodina podle Hosody

Narození nového člena rodiny je pro všechny výjimečnou

událostí, kterou však každý člen rodiny vnímá jinak. Vyprávěcí perspektiva Mirai, dívky z budoucnosti je postavena na pohledu čtyřletého hrdiny. V rámci Hosodova díla se jedná o úplně nový přístup k analýze jeho oblíbené látky, kdy v rámci autorského konceptu záměrně mísí velká existenciální témata (odkud jsme přišli, kdo jsme a kam směřujeme) s optikou vypravěče, který se teprve nedávno naučil mluvit.

Malý Kun trpí ztrátou pozornosti svých blízkých a je nucen vyznačkovat si nové teritorium v rámci své vlastní rodiny. Díky nutnosti vyrovnat se s těmito zásadními změnami se ve svém životě dostává na další úroveň zralosti. Zjišťuje například, že jeho matka se matkou nenarodila, ale v průběhu svého života se jí stala – a tyto postupné změny rolí se týkají všech členů a všech generací rodiny. Skrz tato uvědomění se Kun začíná učit, kým je, kým jsou jeho příbuzní a jaká je jeho identita. V rámci tohoto filmu tak režisér protnul svoji tvorbu se svojí vlastní rodinou v rozsahu jako nikdy dříve.

Intimita rodinného domu

Je známo, že čtyřleté děti vnímají prostor, ve kterém žijí, značně omezeně. Mamoru Hosoda se toto omezení rozhodl naopak využít – stvořil prostor jednoduchého domu s malou zahradou, zasadil do něho dětského hrdinu a vy-

tvoril v divácích pocit, že tento prostor je pro Kuna celým univerzem. Dům je tedy definujícím prostorem filmu, a proto v průběhu výroby filmu na jeho designu pracoval skutečný architekt. Ten vše řešil podobným způsobem, jako by navrhoval skutečný dům – pečlivě studoval prostorová specifika, světelnost a využití materiály. Výsledkem byl dům odpovídající potřebám filmu a dětskému pojetí hrdiny Kuna, dům, který nebyl ani japonský ani euroamerický – jednalo se spíše o divadelní scénu s navazujícími schodišti a absentujícími přičkami.

Zahrada s majestátním stromem pak naopak symbolizuje plynutí času a dává prostoru časový rozměr, tolik důležitý pro film, kde se prolínají jednotlivé časové roviny a generace. Tato část prostoru se odlišuje od domu a je živnou půdou pro Kunovu imaginaci, v jejímž jádru stojí magický rodinný strom.

.

Rozhovor s Mamoru Hosodou

Popište nám prosím, jak pracujete na scénáři. Píšete scénář v tradičním slova smyslu, nebo se jedná spíše o podklad pro obrazy, jakýsi storyboard?

Nejprve napíšu kompletní scénář, potom ho ukážu svým producentům a chci znát jejich názor – zda scénář funguje, zda podle něho budeme schopni animovat apod. Když je tato fáze u konce, začnu se věnovat storyboardingu. Kvůli ucelenosti filmu kreslím všechny storyboardy sám. Takže celý proces můžeme zjednodušeně popsat jako scénář – revize scénáře – storyboardy.

Takže během psaní scénáře vůbec nekreslíte?

Snažím se oddělit Hosodu jako scenáristu a Hosodu jako režiséra. Když píšu scénář a před očima mi vyvstanou

nějaké konkrétní obrazy, nikdy je nekreslím, protože Hosoda jako scenárista musí přemýšlet jinak než Hosoda jako režisér, a navíc Hosoda jako režisér by v této fázi s kresbou ani nebyl spokojen. Takže se snažím tyto moje role striktně oddělovat.

U Mirai jste opět spolupracoval s hudebním skladatelem Masakacu Takagim, který vám dělal hudbu pro Letní válku a Kluka ve světě příšer. Jak důležitou roli hraje hudba ve vašich filmech?

Interakce mezi režisérem a skladatelem probíhá obvykle následovně – máte nějakou konkrétní scénu a řeknete skladateli „tato scéna je o tom a o tom a myslím, že by se k ní hodila taková a taková hudba“. U Takagiho je úžasné, že je velmi kreativní a originální, protože nepracuje pouze

jako skladatel filmové hudby a jeho hudba také nezní jako typický filmový soundtrack. Někdy je těžké jeho hudbu dokonale skloubit s filmem, ale aspekt jeho originality nakonec vždy převáží. V Mirai bylo klíčové vyjádřit hudbou dětské vnímání světa a já jsem od počátku věděl, že Takagi bude perfektní, protože on sám je v dobrém slova smyslu dětinský a nevinný.

Jednou z fascinujících věcí na filmu jsou detailně prokreslená pozadí. Kolik času jste jim věnoval a jakou pro vás hrají roli?

Vím, že si lidé myslí, že japonská animace je stoprocentně ručně kreslená a americká animace je stoprocentně vyrobená na počítači. A v případě Mirai je pravdou, že naprostá většina pozadí použitých ve filmu byla kreslená ručně na velkoformátový papír, na čemž se podílelo 20 kreslířů. Zároveň je bohužel pravda, že Mirai bude jedním z posledních filmů s ručně malovanými pozadími, což je velká škoda, protože v Japonsku v blízké budoucnosti už nezůstanou žádní filmoví kreslíři. Už prostě nebudou kapacity na ručně kreslená pozadí a myslím si, že to na filmech bude poznat.

Inspiroval jste se u postav Kuna a Mirai konkrétními dětmi z reálného světa?

Kun i Mirai se chovají i vypadají přesně jako moje dvě děti. Dokonce jsem svoje děti vzal do studia a nechal animátory, aby si podle nich udělali sérii skic. Animátoři je nejen kreslili, ale i nosili (aby získali představu o jejich váze), dotýkali se jejich tváří (aby pocítili jejich jemnost) nebo hladili jejich vlasy (aby získali dojem o jemnosti a textuře dětských vlasů a podle toho je mohli animovat).

Jak vaše děti tyto výzkumy prožívaly?

Vlastně to nenáviděly. Zpočátku se jim to vůbec nelíbilo, ve studiu podle nich vládla divná atmosféra. Musely stát uprostřed místnosti a animátoři běhali kolem nich a analyzovali je. Bylo to pro ně celé trochu děsivé. My jsme se neustále ptali „můžete udělat toto?“ a ony většinou odpovídaly „ne“. Nakonec si na to samozřejmě zvykly a pro mě to bylo docela poučné i pro osobní život, ve smyslu, jak efektivně pracovat s jejich pozorností.



Režisér Mamoru Hosoda

Mamoru Hosoda se narodil 19. září 1967 v Japonsku, v prefektuře Tojama. Po ukončení studia na Kanazawa College of Art začal v roce 1991 pracovat jako animátor ve studiu Tóei dóga (dnes Toei Animation). Pracoval na slavných animovaných seriálech, které studio vyrábělo, jako Dragon Ball Z, Slam Dunk nebo Sailor Moon. Později se Hosoda stal režisérem a v roce 1999 natočil svůj celovečerní anime debut s názvem Digimon, u kterého kritici oceňovali vycizelovaný autorský styl animace.

Větší úspěch si vydobyl až jeho třetí snímek, O dívce, která proskočila časem, jenž získal mnohá ocenění, byl prodán do řady zemí a v japonských kinech vydržel déle než rok. Ve filmu Letní válka z roku 2009 si Hosoda poprvé vyzkou-

šel také scenáristickou práci. Snímek se stal v Japonsku velkým hitem a vidělo ho 1 260 000 diváků. Letní válka taktéž získala řadu cen a byla mimo jiné uvedena na festivalu Berlinale.

V roce 2011 si Hosoda společně s producentem Júičiróem Saitóem založili vlastní produkční společnost s názvem Čizu. Jejím prvním počinem byly Vlčí děti, jež vidělo přes 3 000 000 diváků. Po třech letech následoval Kluk ve světě příšer, díky distribuci Asociace českých filmových klubů první anime v českých kinech po velmi dlouhé době. Snímek měl v Čechách úspěch na festivalech (Febiofest, Animefest) i v běžných kinech (4 000 diváků).

Filmografie

- 2000 **Digimon**
(Digimon)
- 2006 **O dívce, která proskočila časem**
(Toki o kakeru šódžo)
- 2009 **Letní válka**
(Summer Wars)
- 2012 **Vlčí děti**
(Ókami kodomo no Ame to Juki)
- 2015 **Kluk ve světě příšer**
(Bakemono no ko)
- 2018 **Mirai, dívka z budoucnosti**
(Mirai no Mirai)

Studio Čizu

Studio bylo založeno v roce 2011, během výroby Hosodova filmu Vlčí děti. Název „čizu“ znamená v japonštině „mapa“. Studio se od samého počátku věnuje výhradně produkci Hosodových filmů, aby režisérovi umožnilo maximální míru autorské nezávislosti za podpory dlouholetého přítele a producenta, kterým je Júičiró Saitó spolupracující s Hosodou od filmu O dívce, která proskočila časem. Saitovým cílem je vytvořit pro režiséra intimní kreativní bublinu filtrující okolní svět. Role producenta ve Studiu Čizu je podle Saitóa definována následovně: vytvořit perfektní pracovní prostředí, najít nejlepší způsob, jak tvořit filmy, a pak je co nejlépe prezentovat nejen v Japonsku, ale i ve všech dalších zemích.

www.acfk.cz

Produkce AČFK
Nábřeží 950/12
Olomouc 77900



**Asociace
českých
filmových
klubů**