



Przedstawia film:

# Jak zostałem Samurajem



**Reżyseria:** Chris Bailey, Mark Koetsier

### Obsada w wersji oryginalnej:

- Samuel L. Jackson („Pulp Fiction”, „Nienawistna ósemka”, „Avengers” Czas Ultrona”, „Django”, „Kapitan Ameryka: Zimowy żołnierz”, „Zakładnik”)
- Mel Brooks („Płonące siodła”, „Producenci”, „Kosmiczne jaja”, „Być albo nie być”)
  - Michael Cera („Juno”, „Supersamiec”, „Sausage Party”)

**Gatunek:** familijna komedia animowana

**Produkcja:** USA 2017

**Dystrybucja w Polsce:** Monolith Films

**Premiera w Polsce:** 26 sierpnia 2022r.

Czas trwania: 97 min. 12 sek.

[www.monolith.pl](http://www.monolith.pl)

## KRÓTKI OPIS:

Wypełniona akcją i humorem komedia dla całej rodziny, inspirowana ponadczasowym klasykiem „*Płonące siodła*” (reż. Mel Brooks). Hank, uroczy i odrobinę fajtlapowaty pies, który marzy o tym, żeby zostać samurajem, wyrusza w pełną przygód podróż w poszukiwaniu swojego przeznaczenia i trafia na wyspę zamieszkaną wyłącznie przez koty.

## STRESZCZENIE FILMU:

Hank, uroczy pies z głową wypełnioną marzeniami o karierze wielkiego (p)samuraja, wyrusza w podróż w poszukiwaniu swojego przeznaczenia. Po wielu przygodach trafia na kocią wyspę, do dziwnej i nieprzyjaznej wioski Kakamucho. Pasuje tam jak kwiatek do kożucha, bo wszyscy mieszkańcy Kakamucho są... kotami! A jak powszechnie wiadomo, koty bardzo, ale to BARDZO nie lubią psów.

W desperackich próbach przypodobania się Kakamuchanom, Hank nieświadomie staje się częścią nikczemnych i narcystycznych planów aryskotraty Ika Chu, który chce za wszelką cenę pozbyć się z wioski wszystkich mieszkańców. Tylko jedna, mała przeszkoda stoi na drodze pragnieniu Ika Chu o światowej dominacji (no dobra, *Kakamucho-minacji*) i realizacji złowieszczego planu, by zburzyć wioskę i... wreszcie mieć ładny widok z okna.

Nieoczekiwanymi sprzymierzeńcami psiego marzyciela zostają Jimbo, kiedyś wielki samuraj, teraz rozleniwiony miłośnik kocimiętki oraz Emiko, wojownicza mała kotka, która podziela samurajskie ambicje Hanka. Ta mocno niedopasowana drużyna rzuci wyzwanie podłemu Ika Chu, pokonując uprzedzenia i stereotypy oraz udowadniając sobie nawzajem i całemu światu, że przyjaźń między psem i kotem jest możliwa.

## REŻYSERZY O FILMIE:

*JAK ZOSTAŁEM SAMURAJEM to luzacka historia, w której Wschód spotyka się z Zachodem. Wypełniona akcją komedia z fantastyczną obsadą głosową i galerią barwnych, przezabawnych bohaterów, która niesie też za sobą ważne przesłanie o akceptacji i inkluzywności. Jestem pewien, że będzie doskonałą rozrywką dla całej rodziny.*

**Rob Minkoff, reżyser i producent (*Król Lew, Pan Peabody i Sherman, Stuart Malutki 2*)**

*Fabulę JAK ZOSTAŁEM SAMURAJEM zainspirował bezkonkurencyjny i ponadczasowy klasyk „Płonące siodła”, ale jest tam znacznie więcej do odkrycia. Film jest pełen humoru, a także refleksji nad uprzedzeniami współczesnego społeczeństwa i ma w sobie mnóstwo ciepła, serca i nadziei.*

*Miasteczko Kakamucho to typowo westernowe, zakurzone, ponure miejsce rodem z filmów Sergio Leone, co kontrastuje z bijącą po oczach, jaskrawą paletą barw w pałacu nikczemnego Ika Chu. To odważny i unikalny design, podkreślony przez nas do ekstremum. Podkreśla osobowości różnorodnych bohaterów, którzy tam rezydują. Biedni kontra bogaci. Dobrzy kontra źli i brzydcy. Psy kontra koty.*

*Fenomenalna obsada głosowa przywoła uśmiech na wasze twarze i sprawi, że będziecie wracać z kina do domu w radosnych podskokach.*

**Mark Koetsier, Reżyser (*Grinch, Big Hero 6, Madagaskar 2*)**

## FABUŁA:

Hank, niepoprawny psi marzyciel, pragnący zostać dzielnym, wymachującym mieczem samurajem, przybywa w dziwne i tajemnicze miejsce ZAMIESZKAŁE WYŁĄCZNIE PRZEZ KOTY! Jak możemy się domyślić, niespecjalnie tam pasuje. Dobry pies spotyka bardzo złego kota - podstępnego aryskotratę Ika Chu, który wrabia Hanka w nikczemny plan wysiedlenia mieszkańców Kakamucho. Łotr zamierza wyburzyć stojącą od pokoleń wioskę, bo... psuje mu widok z okna nowego pałacu. Nieświadomy niczego Hank zostaje samurajem na jego usługach, bo w końcu kto, jak nie pies, najlepiej pogoni koty?

Hank, mianowany przez Ika Chu oficjalnym samurajem Kakamucho, wkracza do wioski z optymizmem i dobrymi chęciami, ale jego entuzjazm szybko gaszą sfrustrowani mieszkańcy. Koty nie mogą się pogodzić z faktem, że ich nowym samurajem został PIES! Jedynym wsparciem samuraja z przypadku jest Emiko, mała kotka, która również marzy o zostaniu wielką wojowniczką. Już na starcie wypełnianie samurajskich obowiązków okazuje się o wiele trudniejsze niż spodziewał się Hank.

Ale pomoc nadciąga z najmniej oczekiwanej strony. Hank spotyka Jimbo, niegdyś wielkiego samuraja, a teraz rozleniwionego smakosza kocimiętki i kotowity. Gdy sytuacja zaczyna przerastać Hanką, zdesperowany psiak zwraca się do wytrawnego kociego wojownika o pomoc. Związany samurajską przysięgą Jimbo, po długim wahaniu, zgadza się wziąć niezdarne psa pod łapy, traktując to jako szansę na odkupienie hańby sprzed lat. Tak zaczyna się nietypowa, lecz korzystna dla obu stron przyjaźń mistrza i ucznia. Jednak nikczemny Ika Chu nie daje za wygraną. Gdy jego armii kocich nindźa nie udaje się przegonić mieszkańców z wioski, sięga po bardziej drastyczne środki. Wzywa bestię!

Zwalisty koci brutal Sumo plądruje Kakamucho, siejąc grozę i zniszczenie. Powstrzymanie napastnika to obowiązek wioskowego samuraja. Hank, pełen odwagi i determinacji oraz z małą (we własnym mniemaniu) - w istocie ogromną - pomocą Jimbo, używa intelektu, by pokonać kociego olbrzyma. W rezultacie zyskuje odrobinę szacunku wśród mieszkańców wioski, a Sumo, któremu zaimponował walecznością i dobrocią serca, zostaje jego sprzymierzeńcem.

Jednak Hank zbyt wcześnie osiada na laurach. Zło jeszcze się nie poddało. Nieświadomy niczego bohater wpada w kolejną pułapkę przebiegłego Ika Chu. Aryskotrata urządza imprezę na cześć psamuraja w eleganckim klubie. Hank, otoczony miauczącymi z zachwyty fankami (wynajętymi przez Ika Chu), pławi się w nowo zdobytej sławie i odpływa w noc pełną świętowania.

Kiedy nad ranem wraca do domu, odkrywa, że pod jego nieobecność wioska padła ofiarą ataku. Spotyka sponiewieranego Jimbo, który stracił wiarę w ucznia i szykuje się do samotnej wyprawy do siedziby Ika Chu, żeby uwolnić uprowadzonego przez najeźdźców Sumo. Hank chce pomóc mistrzowi w misji ratunkowej i ocalić wioskę, ale jest już za późno. Rozczarowany Jimbo nie chce mieć z nim nic do czynienia i oświadcza, że pies nigdy nie będzie prawdziwym samurajem! Nawet Emiko odwraca się od niefortunnego imprezowicza. Pozbawiony resztek nadziei i z mocno zszarganą reputacją, Hank rusza do portu, żeby wrócić do domu. Jednak psia wierność przeważa. Ostatecznie postanawia dołączyć do byłego nauczyciela i zrehabilitować się w jego oczach.

Jimbo stoi samotnie pod twierdzą Ika Chu, przygotowując się do szturm i odbicia Sumo (teraz już mistrza zen). Tuż przed rozpoczęciem ataku, Hank wyciąga do niego pomocną łapę. Lojalne psy nigdy nie opuszczają przyjaciół w potrzebie. Dwaj wojownicy w przebraniu wkradają się do twierdzy i uwalniają Sumo. Wtedy Jimbo odprawia Sumo i Hanka do Kakamucho, stając do nierównej walki z zastępami żołnierzy Ika Chu. Bo, jak na samuraja przystało, SAM musi rozliczyć się z własną, niechlubną przeszłością i udowodnić wszystkim, że nie jest byle kotem w worku.

Gdy Hank wraca do wioski, odkrywa, że do miejscowych dotarły wieści o nadciągającym ataku armii złoczyńców Ika Chu i chcą się poddać bez walki, opuszczając Kakamucho. Nieustraszony Hank przypomina im, że to ich DOM. Przekonuje, że rodzina i przyjaciele są najbardziej wartościową sprawą, o jaką można walczyć. Koty przyznają mu rację, ale potrzebują konkretnego planu! Z małą podpowiedzią Emiko, Hank wpada na genialny pomysł. Pod jego kierownictwem miejscowi budują wioskę origami, która ma odwrócić uwagę złoczyńców i zatrzymać ich z dala Kakamucho. Najeźdźcy łapią przynętę, ale wkrótce orientują się, że to pułapka i ruszają do ataku. Rozpoczyna się bitwa! Psy, koty, samuraje, nindza i staruszki ścierają się w epickim boju. Gdy myślimy, że Hank już nie da rady, on udowadnia, że z niepozornego fafika zmienił się w rasowego wojownika! Kiedy w końcu spotykają się z Ika Chu twarzą w twarz, złoczyńca boleśnie uświadamia sobie, że kiedy pies dogada się z kotami, to nie ma zbója we wsi!

Niespodziewanie w Kakamucho pojawia się Szogun, szef wszystkich szefów, prowadząc ze sobą ogromną armię! Władca chce natychmiast aresztować Hankę (psy mają zakaz wstępu do jego kociego królestwa), lecz mieszkańcy stają w obronie psamuraja, bo... fakt, że nie jest kotem, wcale nie znaczy, że nie jest wielki! Nikczemny plan Ika Chu zostaje zdemaskowany, łotr trafia za kratki, mieszkańcy wioski mogą spać spokojnie, a Hank kontynuuje szkolenie u mistrza Jimbo, który wrócił do Kakamucho w blasku chwały.

## OPISY POSTACI:

### **HANK #WyszczekanyMistrzKatany**

Od fafika do wojownika! Z racji mizernej postury i łagodnego usposobienia, od dziecka nękaną przez złe psy. Podczas, gdy inne czworonogi jeżdżą koleją, albo służą w psich patrolach, on postanowił zostać samurajem i wreszcie odgryźć się prześladowcom. Niech nie zmyli was jego niepozorny wygląd, bo w potrzebie ten cherlawy pikuś potrafi zmienić się w prawdziwego brytana.

***głos: Tomasz Włosok***

### **JIMBO #NiegdyśGiętkiFanKocimiętki**

Dawniej okryty chwałą, dziś kojarzony z siarą. Ten niegdyś wielki wojownik przed laty okrył się hańbą i porzucił treningi na rzecz kocimiętki i kotowity. Niechętnie wypełnia przysięgę samuraja i podejmuje się wyszkolenia Hankę. Jego nowy uczeń nie jest kotem, ale - jak mawia sensei Jimbo - nikt nie jest doskonały. Ale nie dajcie się zwieść jego na pozór ociężałej aparycji, bo w akcji zmienia się w kocią maszynę bojową!

***głos: Andrzej Grabowski***

### **IKA CHU #BardzoZłeKitku**

Gdyby Doktor Zło i Baba Jaga mieli nieślubnego kota, byłby to właśnie Ika Chu. Największy narcyz wśród złoli i największy złol wśród narcyzów. Chce zetrzeć z powierzchni ziemi prastarą wioskę Kakamucho, bo psuje mu widok z okna. Robi wokół siebie dużo szumu, lecz tak naprawdę jego jedynym osiągnięciem jest sprowadzenie do kociej krainy sedesu, który sam nazwał miską kuwetową.

**Głos: Tomasz Borkowski**

### **EMIKO #TaKiciaZachwyca**

Jej koleżanki bawią się kłębkami, ona woli miecz samurajski i shurikeny. Techniki walki ma w jednym pazurku. Emiko jest mała, lecz jej duch bojowy ogromny. Reprezentuje wszystkie cechy, które powinien mieć prawdziwy samuraj. Na polu bitewnym to łagodne kocię zmienia się w futrzastą kulkę furii!

**głos: Antonina Żbikowska**

### **SUMO #CzułyBarbarzyńca**

Prawdziwy Godzilla wśród kotów. Lecz w mocarnym ciele bije łagodne i wrażliwe serce. Sam Sumo uważa się skromnie za plankton w oceanie życia, lecz na polu walki prezentuje się niczym rekin w ławicy sardynek. Wysłany, żeby zniszczyć Kakamucho, zostaje pokonany siłą dobroci Hanka i przechodzi na jasną stronę mocy.

**głos: Michał Sitarski**

### **OHGA: #WielkaPięchaMałyMóźdzek**

Siła siedmiu samurajów, rozum pantofelka. Prawa łapa Ika Chu. Zrobi wszystko, by zadowolić ukochanego wodza, ale jego (nie)dobre intencje nie przekładają się na efekty, bo czego się nie dotknie, to spartoli.

**głos: Wojciech Żołądkowicz**

### **YUKI #DoTejMamyNieFikamy**

Jak wszystkie dobre mamy, Yuki nie pozwoli zrobić krzywdy Emiko. Kiedy coś zagraża córce, w tej łagodnej kotce budzi się przyczajona tygrysica i ukryta smoczyca, a wtedy lepiej nie wchodzić jej w drogę...

**głos: Julia Kołakowska - Bytner**

### **MUZYKA W JAK ZOSTAŁEM SAMURAJEM:**

Do skomponowania muzyki zaangażowano Beara McCreary'ego (*Godzilla II: Król Potworów*, *The Walking Dead*). Bear wspomina, że z radością podjął się pracy przy tym projekcie, ponieważ dało mu to możliwość miksowania wielu gatunków i stylów. Jak mówi „*Uwielbiam intensywną energię filmów sztuk walki, rozległe westernowe widoki i komediowe wyczucie Mela Brooksa. Praca z Robem i Markiem była tym bardziej kusząca, że wnieśli do projektu niesamowity artyzm i poczucie twórczej swobody*”.

Ścieżki muzyczne w klasycznych westernach i filmach sztuk walki są komponowane w różnych stylach i z użyciem innych instrumentów, jednak oba gatunki są mocno stylizowane. Bear czerpał z tej tradycji. Od początku wiedział, że chce połączyć wschodnią i zachodnią estetykę. Zaadaptował oba style, inspirując się klasycznymi

soundtrackami lat 70-tych i ich kompozytorami: Ennio Morricone, Akirą Ifukube i Lalo Schifrinem.

Podsumowując doświadczenie z pracy przy *Jak zostałem samurajem*, Bear wspomina: *„Bardzo dużo nauczyłem się pracując z Robem i medium, jakim jest animacja. Był niewyczerpanym źródłem wsparcia i inspiracji. Czuję, że po każdej rozmowie z reżyserami, coraz bardziej się rozwijam. Doskonale się bawiłem, komponując muzykę do sceny treningu i transformacji Hanka. Moim szczególnie ulubionym fragmentem była jego walka z Sumo w tawernie”*.

## PROCES ANIMACJI:

Ekipa animatorów z The Cinesite bardzo dobrze wspomina pracę przy *Jak zostałem samurajem*. Obaj reżyserzy byli wcześniej animatorami 2D w wytwórni Disneya i okazali się nieocenionym wsparciem dla grupy rysowników. Często robili „draw overs”, czyli rysowali bezpośrednio na obrazkach, które oglądali i od razu dawali wskazówki, które elementy należy podkreślić lub uatrakcyjnić wizualnie. Reżyser Animacji, Jason Ryan, tak opisuje ten proces: *„Korekty Roba zawsze sprawiały, że postaci były ciekawsze, a ich pozy bardziej ekspresyjne. Tymczasem Mark tworzył właściwie całe sekwencje własnoręcznie, niemal sam animując bohaterów. Jego wizja była dla nas zawsze jasna i klarowna.”*

Jeśli chodzi o technikę animacji, twórcy zawsze zaczynali od nagrywania aktorów, a utrwalony materiał służył im później jako referencja do rysowania. Aktorzy musieli podkreślać swoje ruchy i grać bardzo ekspresyjnie, w celu nadania charakteru animowanym postaciom. Animatorzy wspominają, że *„było to przesadzone, ale w granicach naturalności”*.

Nagrania z aktorami wnikliwie analizowano, żeby precyzyjnie zaplanować sekwencje ruchów jeszcze przed rozpoczęciem animowania. W przypadku choreografii scen walki, reżyserzy nagrali prawdziwych zawodników, żeby można było wiarygodnie odwzorować ich ruchy, opierając się na prawdziwych referencjach. Animatorzy potem reinterpretowali je, dopasowując ruchy do charakterystyki postaci.

Storyboardy i tempo ustalone przez reżyserów oraz specjalistów od layoutów, zapewniły animatorom dobrą bazę do pracy, bo dzięki temu mogli rozłożyć ujęcia na czynniki pierwsze i proste, czytelne sekwencje akcji. Jason Ryan tłumaczy to na przykładowym ujęciu: *„W pewnym momencie filmu jest ujęcie na grupę nindza, którzy atakują Sumo. Było to bardzo trudne, ponieważ najpierw musieliśmy zaanimować Sumo bez nich, a potem skoordynować jego ruchy z nindza, roboczo wyrenderowanymi w niskiej rozdzielczości. Dopiero gdy reżyserzy zaakceptowali ruchy Sumo, mogliśmy rozpocząć szczegółowe animowanie zamaskowanych wojowników, których w tej scenie było aż pięćdziesięciu!”*

Kolejnym przykładem na to, jak ważne jest dokładne planowanie w animacji, była scena z wielką powodzią. Dział efektów specjalnych Cinesite zdecydował się na zaanimowanie wody jako pierwszej, żeby animatorzy wiedzieli, gdzie powinni się znajdować bohaterzy i z jaką prędkością mają się poruszać. To bardzo pomogło, ponieważ postaci mogły dryfować zgodnie z jej ruchem.

Twórcy stosowali przeróżne techniki, żeby oddać specyfikę bohaterów. Na przykład, Jimbo, szkoląc Hanka, musiał być powściągliwy, dopiero, gdy miał poruszać się szybko, animatorzy błyskawicznie wrzucali go na „piąty bieg”. Jeśli chodzi o Hanka, ma bardzo długi tors i krótkie łapy, więc artyści musieli brać pod uwagę jego fizyczne ograniczenia, jednocześnie uwypuklając ruchy i ekspresję, żeby nadal były wiarygodne.

Animowanie Jimbo było nie lada wyzwaniem, ponieważ nie dość, że musiał się sporo ruszać, to jego design zmusił twórców do różnych kreatywnych rozwiązań. Ponieważ filmowy kot ma bardzo szeroką klatkę piersiową i ciało, animatorzy musieli znaleźć sposób, jak ustawić jego ramiona przed korpusem, żeby wiarygodnie trzymał miecz w samurajskiej pozie. Utalentowana ekipa od riggowania zastosowała także specjalny system przesuwny, który w razie konieczności pozwalał animatorom modyfikować mocowanie łap Jimbo.

Naturalność ruchów jest zawsze wyzwaniem w animacji. Szczególnie kiedy postaci takie jak Jimbo i Hank mają tak specyficzny wygląd. Jednak ekipa animatorów świetnie sobie z tym poradziła, operując bardziej w kategoriach realnej, a nie kreskówkowej ekspresji ruchów. Pomogło im to w kontrolowaniu ruchów postaci. Kluczowe przykłady tego subtelnego, naturalnego ruchu widać w scenie kłótni Jimbo i Hanka, kiedy Jimbo wyznaje, że zależy mu na psim podopiecznym.

Jason Ryan dodaje: *„Animowanie wszystkich postaci było świetną zabawą, ale najbardziej podobała mi się praca nad Szogunem, ponieważ głos podkładał mu sam Mel Brooks i dodał do jego scen niesamowitej energii”.*

