The Walt Disney Company Polska

prezentuje



Reżyseria:
Pete Docter

Obsada:

Małgorzata Socha

Maja Ostaszewska

Kinga Preis

Cezary Pazura

Szymon Kuśmider

Michał Piela

Film w polskiej wersji językowej
W kinach od 1 lipca 2015
Youtube.com/DisneyFilmy
Facebook.com/DisneyFilmy

OBSADA (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)

MAŁGORZATA SOCHA	RADOŚĆ
MAJA OSTASZEWSKA	ODRAZA
KINGA PREIS	SMUTEK
CEZARY PAZURA	STRACH
SZYMON KUŚMIDER	GNIEW
MICHAŁ PIELA	BING BONG
ALICJA KOZIEJA	RILEY
DOROTA LANDOWSKA	MAMA
SŁAWOMIR GRZYMKOWSKI	TATA
ANDRZEJ BLUMENFELD	ZAPOMINACZ
KRYSTYNA TKACZ	ZAPOMINAJKA
ANNA SROKA-HRYŃ	REŻYSER
SŁAWOMIR PACEK	PODŚWIADOMY JAŚ
JACEK BRACIAK	PODŚWIADOMY GRZEŚ
ZBIGNIEW KONOPKA	JACEK
PIOTR PIKSA	POLICJANT JAKE
KRZYSZTOF SZCZEPANIAK	MECHANIK FRITZ
MODEST RUCIŃSKI	PILOT

TWÓRCY (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)

REŻYSERIA	ŁUKASZ LEWANDOWSKI
DIALOGI	ZOFIA JAWOROWSKA
DYSTRYBUCJA	THE WALT DISNEY COMPANY POLSKA
Czas trwania filmu	101 min

O FILMIE

Laureat Oscara®, reżyser Pete Docter, zawsze w swoich filmach zabiera widzów w wyjątkowe miejsca. Dzięki niemu odwiedziliśmy miasto potworów („Potwory i spółka”) i przeżyliśmy magiczną podróż balonem („Odlot”) po Ameryce Południowej.

Najnowszy film Doctera „W głowie się nie mieści” opowiada o wyprawie do najniezwyklejszego miejsca na świecie – wnętrza ludzkiego umysłu…

Kiedy Riley wraz z rodzicami opuszcza rodzinne strony i przenosi się do San Francisco, usiłuje dostosować się do nowej sytuacji. Jak każdym z nas, bohaterką kierują emocje: Radość, Strach, Gniew, Odraza i Smutek. Dorastanie bywa trudne, także dla Riley. Chociaż Radość robi wszystko, by utrzymać pozytywną atmosferę, dziewczynce nie jest łatwo odnaleźć się w nowym mieście, domu i szkole…

„W głowie się nie mieści” w kinach od 1 lipca!

PATRZYCIE CZASEM NA KOGOŚ I MYŚLICIE, CO TAM MU SIEDZI W GŁOWIE?

W Centrali, czyli centrum dowodzenia umysłu jedenastoletniej Riley, ciężko pracuje pięć emocji. Kieruje nimi beztroska Radość, stawiająca ponad wszystko szczęście dziewczynki. Strach jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo, Gniew dba o sprawiedliwość, a Odraza chroni Riley przed skażeniem — w sensie fizycznym i społecznym. Smutek nie wie dokładnie, jaka jest jej rola. Szczerze mówiąc, nikt tego do końca nie wie. Reżyser Pete Docter opowiada: „Emocje są jak głosy odzywające się w naszej głowie. Przystępując do pracy nad tym filmem, przyjrzeliśmy się naszym dzieciom, przyjaciołom, kolegom z pracy i zdaliśmy sobie sprawę, że każdy ma jakiś swój główny temperament. Każdy ma okresy radości czy smutku, ale o każdym można też powiedzieć, że jest z natury szczęśliwy, drażliwy, albo jeszcze inny. Riley należy do tych radosnych. Dlatego też Radość pojawiła się jako pierwsza i ma szczególną więź z dziewczynką". „Radość przez 33 sekundy była jedyną emocją Riley. To było cudowne", mówi Amy Poehler, która użyczyła głosu Radości. „Później dziewczynka zaczęła płakać i to wtedy pojawiła się Smutek. Radość uświadomiła sobie, że będzie musiała dzielić się Riley z pozostałymi emocjami". Kiedy Riley wraz z rodziną przeprowadza się do wielkiego i przerażającego miasta, do akcji wkraczają emocje, które służą Riley za przewodnika w tym trudnym okresie jej życia. Jednak kiedy Radość i Smutek zostają wbrew swej woli rzucone w głąb umysłu dziewczynki – zabierając ze sobą niektóre najważniejsze wspomnienia – kontrolę niechętnie przejmują Strach, Gniew i Odraza. „Pomyślcie tylko", mówi producent wykonawczy John Lasseter. „Jedenastolatka zostaje pozbawiona Radości i Smutku - pozostają tylko Gniew, Strach i Odraza. Czy nie brzmi to znajomo?" Radość i Smutek brną przez nieznane rejony Pamięci Długotrwałej, Krainy Wyobraźni, Abstrakcyjnego Myślenia i Fabryki Snów, desperacko próbując odnaleźć drogę do Centrali i Riley. Po drodze napotykają niezwykle kolorowe postaci, takie jak Umysłowi zatrudnieni przy sortowaniu wspomnień dziewczynki, czy jej zmyślony, zapomniany przyjaciel Bing Bong próbujący o sobie przypomnieć. Reżyser wyjaśnia: „Kiedy Riley była małym dzieckiem obdarzonym bujną wyobraźnią, Bing Bong był jej ulubieńcem. Jednak teraz przypomina odstawionego na boczny tor aktora, który za wszelką cenę chce powrócić na gry". Film „W głowie się nie mieści" przepełniony jest charakterystycznym dla studia Pixar urokiem, występuje w nim plejada zapadających w pamięć postaci, niemało jest też tu wzruszających momentów i humoru. Jak mówi producent Jonas Rivera: „Chcieliśmy, aby ten film był przede wszystkim śmieszny. Kiedy obejrzały go moje dzieci, najbardziej spodobał się im Gniew. Według nich jest bardzo zabawny. A podróż Radości i Smutku to jedna wielka, fajna przygoda. „Wydaje mi się, że odbiór wśród dorosłych – rodziców – będzie zupełnie inny", wyjawia Rivera. „Film nadal będzie zabawny, ale znajdą w nim też drugie dno. Taki zabieg w swoich produkcjach stosował Walt Disney". „Ten film jest po brzegi wypełniony emocjami", dodaje Poehler. „W jednej chwili widz płacze, a zaraz potem się śmieje. Poza tym, oprawa graficzna jest przepiękna. Odnosi się wrażenie, że ten świat jest bardzo

znajomy, a zarazem prawdziwie magiczny". Do filmu zaangażowano znanych komików i aktorów. Wystąpią: Amy Poehler („Parks and Recreation") jako Radość, Bill Hader („Saturday Night Live") jako Strach, Mindy Kaling („Świat według Mindy") jako Odraza, Lewis Black („The Rant is Due: Part Deux") jako Gniew oraz Phyllis Smith („Biuro") jako Smutek. Głosu Riley użyczyła Kaitlyn Dias („The Shifting"), a Mamie i Tacie Diane Lane (sztuka „The Mystery of Love and Sex") i Kyle MacLachlan („Agenci TARCZY"). „Zebraliśmy wymarzoną obsadę", mówi Docter. „Przynosiliśmy materiał, wyjaśnialiśmy co chcemy w danej scenie osiągnąć, a potem improwizowaliśmy różne sposoby realizacji. Aktorzy wypowiadali napisane przez nas kwestie, a później dodatkowo tworzyli własne wersje dialogów. Super zabawa". „W głowie się nie mieści" wyreżyserował Pete Docter („Odlot", „Potwory i spółka"), wyprodukował Jonas Rivera („Odlot"). Drugim reżyserem jest Ronnie Del Carmen („Dug's Special Mission"), a producentami wykonawczymi John Lasseter („Toy Story", „Auta") i Andrew Stanton („Gdzie jest Nemo", „Wall-E"). Autorami scenariusza, napisanego na podstawie opowiadania Pete'a Doctera i Ronniego Del Carmena, są: Docter, Meg LeFauve i Josh Cooley. Muzykę skomponował nagrodzony Oscarem kompozytor Michael Giacchino („Iniemamocni", „Ratatouille", „Odlot"). Przeznaczony dla widzów w każdym wieku film „W głowie się nie mieści" studia Disney-Pixar wchodzi na ekrany 19 czerwca 2015 r.

PRACA DOMOWA

Ekipa studia Pixar znana jest z solidnej podbudowy teoretycznej swoich filmów. Przygotowując się do realizacji „Aut", zgłębiali tajniki konstrukcji samochodów, a zapierające dech w piersiach krajobrazy w „Meridzie Walecznej" były wynikiem wizyt w Szkocji. Graficy i scenarzyści „W głowie się nie mieści" chcieli zanurzyć się w otchłani umysłu, dlatego studiowali informacje na temat wspomnień i emocji oraz ich ewolucji w okresie dorastania. W trakcie rozmów z neurologami, psychologami i innymi specjalistami starali się lepiej zrozumieć działanie ludzkiego umysłu. Dr Dacher Keltner, jeden z dyrektorów ośrodka badawczego Greater Good, jest profesorem psychologii na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley, gdzie kieruje Laboratorium Interakcji Społecznej. Jak mówi, „Przez 25 lat kariery zawodowej zajmowałem się badaniem ludzkich emocji. Interesuję się tym, jak wyrażamy je przy pomocy twarzy, głosu i dotyku". Wiedza profesora Keltnera pomogła twórcom między innymi w doborze zestawu emocji występujących w filmie. „Naukowcy bardzo różnią się w ocenie liczby ludzkich emocji. Wacha się ona od 4 do 27, zależnie od tego, kogo się spyta", opowiada Docter. „W swoich pracach dr Keltner twierdzi, że jest ich 21, wliczając w to nudę, pogardę i zażenowanie. Charakter człowieka może być niezwykle zróżnicowany. Eksplorowanie tego tematu było bardzo ciekawe. Ostatecznie ustaliliśmy grupę pięciu emocji, które występują na liście właściwie wszystkich naukowców". Profesor Keltner pomógł również w budowie Świata Umysłu, określając

sposób, w jaki emocje wspólnie pomagają Riley radzić sobie ze zmianami w życiu. „Niedawno zobaczyłem gotowy film. Zwalił mnie z nóg", mówi profesor. „Uważam, że jest niezwykle trudno ująć w słowa sposób, w jaki emocje wpływają na zachowanie człowieka i jego postrzeganie świata. W tym filmie to się doskonale udało. Szczególnie podobało mi się przedstawienie dynamicznych napięć pomiędzy tym, co dzieje się w umyśle, a światem zewnętrznym". Filmowcy studiowali okres dojrzewania i sposoby radzenia sobie z traumatycznymi wydarzeniami przez dzieci w tym wieku. A więc nieprzypadkowo to właśnie Radość i Smutek były emocjami, których pozbawiono jedenastolatkę. „Dokładnie tak zachowują się nastolatki", mówi drugi reżyser Ronnie del Carmen. „Riley zmieniła się – przestała odczuwać radość, a następnie utraciła zdolność wyrażania empatii. Stała się typową naburmuszoną nastolatką". Jak mówi Keltner, który sam jest ojcem dwóch dziewcząt, które przeżyły okres dojrzewania: „Jednym z elementów dojrzewania i wchodzenia w dorosłość jest strata. Strata przyjaciół, strata dzieciństwa – jest to niezbędne dla rozwoju człowieka. 'W głowie się nie mieści' naprawdę przekonująco pokazuje zmagania Riley z poczuciem straty i wsparcie, jakim rodzina otacza ją w tym doświadczeniu". Jak mówi Keltner, potrzeba akceptacji to najważniejszy wniosek zarówno z filmu, jak i z ogromnej ilości badań naukowych nad emocjami. „Uważam, że nasze emocje oscylują", mówi. „W jednej chwili umysł może być wypełniony strachem, a sekundę lub dwie później przestawia się na gniew. W filmie pokazano walkę o panel sterowania, co według mnie jest prawidłowe z naukowego punktu widzenia. Ale jednak najważniejszym wnioskiem jest to, że trzeba zaakceptować wszystkie swoje emocje. Trzeba zdać sobie sprawę, że one wszystkie składają się na normalny, codzienny stan umysłu".

WPROWADZENIE

Co ona ma w tej głowie?

To pytanie zadają sobie rodzice nastolatek na całym świecie. Podobnie było w przypadku nagrodzonego Oscarem® reżysera Pete'a Doctera, który obserwował burzliwy okres dorastania swojej córki Ellie.

„Moja córka użyczyła głosu Ellie w 'Odlocie'. Była to niezwykle żywiołowa postać z głową zwieńczoną szaloną fryzurą – zupełnie jak moja Ellie w tym czasie", opowiada Docter. „Ale kiedy zaczęliśmy kręcić 'W głowie się nie mieści', Ellie miała 11 lat, stała się cicha i wycofana. Zacząłem się zastanawiać, co też może dziać się w jej głowie i dlaczego tak się zmienia?"

Jednak wtedy reżyser przypomniał sobie swoje zachowanie w tym wieku. „To poważna sprawa", mówi. „Pęka bańka niewinności otaczająca nasze dzieciństwo i czujemy się wrzuceni w świat dorosłych, gdzie jesteśmy nieustannie oceniani i bombardowani różnymi

oczekiwaniami. Chciałoby się być ‘cool’, ale nie bardzo wiemy, co to znaczy”.

Na scenę wkraczają emocje.

Od samego początku Docterowi, podobnie jak innym twórcom „Potworów i spółki” czy „Odlotu”, spodobał się pomysł wniknięcia do ludzkiego umysłu. Jak mówi reżyser, „Pomyślałem, że to będzie zabawne. Chciałem eksplorować abstrakcyjny twór, jakim jest umysł, a nie konkretny, czyli mózg. Stwierdziłem, że to idealny temat na animację”.

I tak, krok po kroku, pomysł na przedstawienie emocji w formie postaci dał początek scenariuszowi do „W głowie się nie mieści”. Córka Doctera, Ellie posłużyła za inspirację dla Riley, jedenastoletniej miłośniczki hokeja wiodącej zasadniczo szczęśliwe życie w małej, spokojnej mieścinie. Idyllę niszczy przeprowadzka całej rodziny do wielkiego i przerażającego San Francisco. Do akcji wkraczają emocje, na których czele stoi dziarska Radość. To one służą Riley za przewodnika w tym trudnym okresie jej życia. Jednak o ile życie Riley jest najważniejsze dla jej emocji, to nie jest ono głównym tematem „W głowie się nie mieści”.

Producent Jonas Rivera wyjaśnia: „To bardzo osobista opowieść o rodzicielstwie. Jako ojciec nieraz doświadczam chwil wręcz idealnych, kiedy chciałbym zatrzymać czas na zawsze. Ale tak się nie da. Nie na tym polega nasze zadanie wobec dzieci. My mamy być ich przewodnikami”.

„W miarę jak dzieci dorastają, zaczynamy tęsknić za czasami, kiedy były małe, siadały nam na kolanach i przytulały się”, dodaje Docter. „I chociaż każdy rodzic chce, aby jego dzieci weszły w dorosły świat – a bardzo cieszę się z tego, co teraz robią i jak sobie radzą – to nie da się uniknąć żalu i tęsknoty za mijającym dzieciństwem. To jest główny motyw tego filmu”.

A zatem, filmowcy powierzyli rozskakanej, pałającej wewnętrznym światłem (dosłownie) i przepełnionej optymizmem Radości niełatwe zadanie wychowania Riley (w przenośni), dając jej do pomocy cztery inne emocje obdarzone własnym punktem widzenia. Strach jest odpowiedzialny za bezpieczeństwo, Gniew dba o sprawiedliwość, a Odraza chroni Riley przed zatruciem – w sensie fizycznym i społecznym. Smutek nie do końca wie, jaka jest jej rola, a próby większego zaangażowania się w życie dziewczynki spotykają się z oporami ze strony Radości. „Radość towarzyszy Riley najdłużej, ponieważ dziewczynka urodziła się szczęśliwa”, zdradza Rivera. „Ale przeprowadzka na drugi koniec kraju wywraca jej życie do góry nogami i Radość stwierdza, że jej podopieczna wymyka się spod kontroli. Nie może dopuścić, by Smutek zniweczyła jej ciężką, wieloletnią pracę”.

Zmagania Radości i Smutku stanowią główny element fabuły. Kiedy rywalki wbrew swej woli trafiają w odległe zakątki umysłu Riley – do Krainy Wyobraźni, Fabryki Snów i Pamięci

Długotrwałej – Centralę opanowuje chaos. „Pomyślcie tylko”, mówi producent wykonawczy John Lasseter. „Jedenastolatka zostaje pozbawiona Radości i Smutku – pozostają tylko Gniew, Strach i Odraza. Czy nie brzmi to znajomo?”

Lasseter wierzy, że solidne badania to podstawa. Przed realizacją „W głowie się nie mieści” filmowcy odrobili pracę domową, studiując ludzkie emocje i ich ewolucję w okresie dojrzewania. W trakcie rozmów z psychologami i innymi specjalistami starali się lepiej zrozumieć, jak działa ludzki umysł. A więc nieprzypadkowo to właśnie Radość i Smutek były emocjami, których pozbawiono jedenastolatkę. „Dokładnie tak zachowują się nastolatki”, mówi drugi reżyser Ronnie del Carmen. „Riley przestała odczuwać radość i nie potrafi wyrazić empatii. Zdarza się to wielu dzieciom w jej wieku”.

Radość i Smutek zagubione w otchłaniach umysłu muszą zacząć współpracować, aby dostać się z powrotem do Centrali. W trakcie pełnej przemyśleń podróży dochodzą do wniosków, które mogą zmienić wszystkich bohaterów tej opowieści na zawsze.

Jak twierdzi Pete Docter, podstawa szczęścia – w filmie i w życiu – to określić, czym ono jest. „Radość uczy się, rozwija i zmienia swoje rozumienie szczęścia. Początkowo uważa, że szczęście to jedzenie lodów i śmiech – i oczywiście nie ma w tym nic złego. Ale z czasem życie uczy nas, że kryje się za tym coś głębszego.

Kręcąc ten film, zdałem sobie sprawę, że moje szczęście to rodzina i bliscy przyjaciele. Oczywiście, wspólnie z nimi przeżywam chwile radości, ale też gniewu, strachu czy smutku. Tak naprawdę to głębia i połączenie tych wszystkich emocji zbliża i wiąże ludzi”.

„W GŁOWIE SIĘ NIE MIEŚCI” – KTO JEST KIM

Pełna emocji opowieść widziana oczami Radości, Odrazy, Smutku, Strachu i Gniewu

W filmie „W głowie się nie mieści” poznajemy drużynę pięciu emocji, które pomagają jedenastoletniej Riley przejść przez trudny okres w życiu. Jednak nie od początku było wiadomo, które z emocji trafią do ostatecznej wersji scenariusza. Jak wyjaśnia reżyser Pete Docter: „Niektórzy psychologowie twierdzą, że emocji jest aż 27. Zastanawialiśmy się nad dodaniem Dumy. Albo Schadenfreude, która cieszyłaby się z niepowodzeń innych. Ale to by oznaczało nadmierny tłok. Ostatecznie pozostaliśmy przy pięciu”. Filmowcy przystąpili następnie do definiowania poszczególnych emocji, przypisując im role w umyśle Riley i określając ich wygląd fizyczny, co nie było procesem łatwym. „Wygląd postaci musiał być taki, żeby kojarzyły się widzom z poszczególnymi emocjami”, mówi Docter. „To nie są małe ludziki. To emocje. Składają się z energii, z tysięcy cząstek przedstawiających energię. Chcieliśmy uchwycić ducha poszczególnych emocji pod względem kształtu, koloru, jak i osobowości”. Jednak znalezienie odpowiedniego wizerunku nie było łatwe. Jak mówi szef

działu projektowania postaci Sajan Skaria: „To było chyba najtrudniejsze zadanie, przed jakim postawiono mój dział. Kiedy zaczynaliśmy, nie wiedzieliśmy, w jakim kierunku podążać. Pete [Docter] powiedział: 'Zróbcie coś, czego moja mama nigdy wcześniej nie widziała'. I tyle. Tylko takie wytyczne mieliśmy przystępując do pracy. „W miarę jak postaci zaczynały nabierać fajnych kształtów", opowiada dalej Skaria, „Musieliśmy wymyślić sposób na ich realizację. Potrzebna była odpowiednia technologia, żeby wyrenderować to, co sobie wymyśliliśmy". Ekipa produkcyjna nie szczędziła środków, rozwiązań technologicznych, wyobraźni i badań, by odpowiednio oddać Radość i pozostałe emocje. „Emocje są najważniejsze, one rządzą", mówi Docter. „Możemy kontrolować nasze działania, ale nie jesteśmy w stanie decydować, jak się czujemy". Producent Jonas Rivera wyjawia: „Bardzo spodobał się nam pomysł, że emocje co rano przychodzą do pracy. Jest to ich zawód, który wykonują z wielkim zaangażowaniem, ponieważ kochają Riley. Oczywiście, najważniejsze jest to, że każda z emocji ma swoje zadanie – całkowicie odmienne od innych, ale równie ważne". „Uwielbiam animację przede wszystkim ze względu na możliwości ekspresji, jakie daje", mówi Docter. „Postaci animowane mogą poruszać się w sposób sprzeczny z prawami fizyki, ale za to wyrażający prawdziwe *emocje*. W tym filmie ruch wprowadziliśmy na zupełnie nowy poziom". Tony Fucile, który brał udział w realizacji takich produkcji Disneya, jak „Król lew" czy „Aladyn", opracował szkice do „W głowie się nie mieści". Postawiono przed nim zadanie połączenia tego, co najlepsze w filmie rysunkowym i animacji komputerowej. Uczestniczył w codziennych kolaudacjach pracy animatorów, służąc uwagami, a nawet wprowadzając odręczne korekty. Jak wspomina: „Pomagałem animatorom nadać postaciom większy rozmach. Lubię, kiedy są one ekspresywne. Rzadko kiedy hamuję wyraz bohaterów moich filmów". „Emocje mają charakter mocno wystylizowanych postaci rysunkowych. To wyjątkowe w długometrażowym filmie Pixara", mówi główny animator Victor Navone. „Te postaci łatwiej byłoby narysować odręcznie. W przestrzeni trójwymiarowej było to zadanie trudne. Są zupełnie wyjątkowe i nie chcieliśmy popełnić żadnego błędu".

RILEY Andersen jest niezwykle radosną dziewczynką, przynajmniej do swoich jedenastych urodzin, kiedy to jej tata dostaje pracę na drugim końcu kraju i cała rodzina musi się przeprowadzić do San Francisco. Próbując odnaleźć się w nowym domu i szkole doświadcza nieznanej jej wcześniej burzy emocji.

MAMA jest gotowa zrobić wszystko dla swojej rodziny. Kiedy przeprowadzają się do San Francisco usilnie stara się pomóc mężowi i córce odnaleźć się w nowym, dziwnym świecie.

BING BONG to przyjaciel zmyślony przez Riley. (Pamiętajcie, że kiedy Riley miała 3 lata zwierzęta były na topie mody). Niestety, sympatyczny stwór poszedł w odstawkę wraz z czwartymi urodzinami dziewczynki i od tej pory stara się powrócić do gry.

TATA uwielbia swoją rodzinę, hokeja i przygody. Dlatego, kiedy nowe wyzwanie puka do drzwi, jest gotowy stawić mu czoła, nawet jeśli oznacza to przeprowadzkę na drugi koniec kraju. Przyznać trzeba, że nie zawsze jest na bieżąco z tym, co myślą kobiety jego życia, ale za to kocha je całym sercem.

RADOŚĆ od zawsze myśli tylko o szczęściu Riley. Jako beztroska optymistka potrafi znaleźć jasną stronę każdej sytuacji. Wyzwania stojące przed Riley postrzega jako możliwości, a chwile mniej szczęśliwe jako drobne potknięcia na drodze ku doskonalszej idylli. Szczęście Riley jest szczęściem Radości.

STRACH odpowiada za ochronę Riley. Nieustannie wypatruje potencjalnych niebezpieczeństw, ocenia ewentualne zagrożenia, pułapki i ryzyko związane z codziennym życiem dziewczynki. Jest bardzo niewiele sytuacji, których Strach nie uznałby za potencjalnie groźne czy wręcz śmiertelnie niebezpieczne.

GNIEW nie może dopuścić myśli, że ktoś mógłby potraktować Riley niesprawiedliwie. Jest w gorącej wodzie kąpany i często wybucha (dosłownie), kiedy coś idzie niezgodnie z planem. Jego reakcje są nadmiernie gwałtowne i nie cierpi jakichkolwiek niedociągnięć.

ODRAZA jest pewna siebie, szczera do bólu i przede wszystkim chroni Riley przed zatruciem – w sensie fizycznym i społecznym. Uważnie obserwuje ludzi, miejsca i rzeczy, z którymi Riley ma kontakt. Jej krytycznemu oku nie umknie ani brokuł, ani zeszłoroczny trend modowy. Odraza zawsze kieruje się dobrymi chęciami i nigdy nie obniża swoich standardów.

SMUTEK żadne inne emocja nie rozumie do końca roli Smutku. Smutek chciałaby być większą optymistką i bardziej przyczyniać się do szczęścia Riley, ale jest to dla niej po prostu zbyt trudne. Bo czasem najlepsze rozwiązanie to po prostu położyć się na podłodze i solidnie wypłakać.

LOKALIZACJA, LOKALIZACJA, LOKALIZACJA, LOKALIZACJA

Filmowcy wkraczają do królestwa wyobraźni, by stworzyć kompleksową wizję nowego świata

Fakt, że świat „W głowie się nie mieści" nie jest tworem rzeczywistym, okazał się dla ekipy zarówno błogosławieństwem, jak i przekleństwem. Jak wyjawia producent wykonawczy John Lasseter: „Stopniowe dochodzenie do wizualizacji tego świata i emocji było wielką przygodą. Ale również wyzwaniem". Możliwości były nieskończone, jednak twórcom dość szybko udało się zawęzić krąg potencjalnych rozwiązań. Reżyser Pete Docter wyjaśnia: „Akcja filmu rozgrywa się w umyśle, nie w mózgu. Od samego początku ustaliliśmy to sobie

wyraźnie: żadnych naczyń krwionośnych czy dendrytów. Umysł to świat metaforyczny. Wyobrażaliśmy sobie procesy myślowe, wspomnienia i emocje". Ale jak twierdzi scenograf Daniel Holland, fizjologia stanowiła pewien punkt odniesienia. „Zainspirowały nas kształty podwzgórza, przysadki mózgowej i komórek oglądanych pod mikroskopem. Wszystko zostało w znacznym stopniu przerobione, ale chcieliśmy wykorzystać jako punkt wyjścia jakieś konkretne obiekty". Twórcy musieli zmagać się z dwoma światami – realnym, w którym Riley doświadcza poważnych zmian w życiu, i światem umysłu, gdzie swoją siedzibę mają emocje. „Robiliśmy właściwie dwa filmy na raz", mówi kierownik artystyczny Ralph Eggleston. „Nawet najmniejsza zmiana w świecie realnym ma wpływ na wszystko w świecie umysłu i odwrotnie". W świecie umysłu kolory są żywe i nasycone. „Wprowadziliśmy tam klimat jak z broadwayowskiego musicalu w latach '50", tłumaczy Docter. „Wszystko jest przerysowane. Świat ludzi jest bardziej rzeczywisty: drewno wygląda jak drewno, a beton jak beton. A kolory są mniej nasycone". Twórcy posunęli się do ustalenia różnych zasad pracy kamery w tych dwóch światach. „Ustalenie dwóch odmiennych stylów pracy kamery wprowadziliśmy po to, żeby widzowie od razu dostrzegli różnicę pomiędzy światem umysłu a rzeczywistym", mówi operator Patrick Lin. „W świecie umysłu wszystko jest zbliżone do ideału. Obiektyw ma mniejsze zniekształcenie, a ruch kamery przypomina styl jej prowadzenia w filmach z lat '40 realizowanych w studiach przy użyciu szyn i żurawi. Wszystko jest bardziej mechaniczne. W świecie ludzi chcieliśmy uzyskać efekt realistyczny, dlatego obiektyw charakteryzuje się większym zniekształceniem, a obraz przypomina efekt kamery trzymanej w ręku lub umieszczonej na Steadicamie". Do realizacji zdjęć ze świata ludzi twórcy zastosowali technikę rejestracji przez kamerę dla uzyskania bardziej realistycznego obrazu. Najlepszym przykładem zastosowania tej technologii była krótkometrażówka „The Blue Umbrella". Jak mówi Lin, „Sposób realizacji zdjęć zawsze dostosowujemy do scenariusza". Reżyser opowiada, że graficy na tysiącach rysunków przedstawili setki różnych propozycji wyglądu lokalizacji w umyśle Riley i poza nim. „Ostatecznego wyboru dokonywaliśmy bardziej na podstawie intuicji, niż informacji naukowych. Wybraliśmy to, co według naszego wyczucia najlepiej odpowiadało prawdzie".

CENTRALA to miejsce w umyśle Riley, gdzie pięć emocji żyje i pracuje. Stąd sterują reakcjami dziewczynki na codzienne wydarzenia. „Pomysł na Centralę pojawił się na dość wczesnym etapie realizacji filmu", wspomina Docter. „Wiedzieliśmy, że będzie to miejsce pracy i że będzie tam konsola, ale zanim określiliśmy jej ostateczny kształt, rozważaliśmy wiele różnych rozwiązań. Ostatecznie postanowiliśmy nie przeładować Centrali szczegółami, podkreślając, że Riley nadal kontroluje swoje zachowanie". Jak dodaje Eggleston, „Ogólny zarys Centrali opiera się na kształcie podwzgórza, które teoretycznie stanowi poznawcze centrum mózgu". Bert Berry i jego ekipa kreatywna mieli za zadanie nadać Centrali przytulny charakter. „Ralph [Eggleston] i Pete [Docter] bardzo chcieli, aby Centrala była miejscem ciepłym i bezpretensjonalnym", mówi Berry. „Nie znajdziemy tam

zatem powierzchni odbijających światło, czy szorstkich. Za to na podłodze leży dywan, na ścianach wiszą draperie, jest też sporo materiałów półprzezroczystych. Niektóre ściany wyglądają jakby wykonano je z materiału przypominającego neopren". Zespół kreatywny dodał tu i tam refleksy i akcenty świetlne, aby przełamać monotonię. „Gdyby wszystko pozostało matowe, nie byłoby punktu zaczepienia dla światła", zauważa Berry. „Musieliśmy wprowadzić nieco elementów tworzących wizualną dynamikę". W Centrali znajdują się półki, gdzie przechowywane są wspomnienia Riley z danego dnia. Są to delikatne kule, przy pomocy których można wspomnienie przywołać. Jak mówi Eggleston, „Pomysł zaczerpnąłem z kropel rosy. Wyobraziłem sobie pamięć długotrwałą jako sieci pajęcze, a wspomnienia jako krople rosy na nich zawieszone. Później przybrały one kształt kulisty jak błysk impulsu w synapsie. Później w każdej kuli umieściliśmy obrazy odpowiadające danemu wspomnieniu, takiemu jak piękny dzień spędzony na łyżwach z mamą i tatą". Każde wspomnienie ma określony kolor odpowiadający emocjom. I tak, na przykład, wesoły dzień na łyżwach jest żółty, bo to kolor Radości. Jej ulubiony widok to półki szczelnie wypełnione na koniec dnia żółtymi kulami.

PAMIĘĆ DŁUGOTRWAŁA to przepastny magazyn po sam sufit wypełniony milionami wspomnień Riley. W owej przechowalni zatrudnieni są Umysłowi, którzy oceniają przydatność każdego wspomnienia i eliminują te niepotrzebne. John Lasseter tłumaczy: „W ciągu dnia wszystkie nasze wspomnienia gromadzone są w pamięci krótkoterminowej. Później, kiedy śpimy, jej zawartość jest dosłownie opróżniana jak kosz na śmieci, a warte zachowania na dłużej są tylko wspomnienia powiązane z emocjami. Cała reszta trafia na Złomowisko wspomnień. Tak przynajmniej twierdzą uczeni". Wygląd Pamięci Długotrwałej jest wzorowany na halach fabrycznych. Producent Jonas Rivera wspomina: „Mieliśmy miliony wspomnień i niewiele pomysłów na to, jak je przechowywać i przemieszczać. Chcieliśmy, aby to miejsce wyglądało realistycznie. Przedmioty musiały sprawiać wrażenie odpowiedniej masy, również ruch i konstrukcja musiały być wiarygodne. W związku z tym, odwiedziliśmy fabrykę słodyczy Jelly Belly i przetwórnię jaj". Jak mówi Holland, wizytacja w fabryce cukierków była przeżyciem wyjątkowym. „Przebraliśmy się w stroje ochronne i oglądaliśmy linie produkcyjne z bliska. Zaciekawiła mnie szczególnie zautomatyzowana pakowaczka i sposób, w jaki kolorowe cukierki są transportowane rurami. To było bardzo inspirujące". Holland mówi, że przetwórnia jaj była punktem wyjścia do zaprojektowania systemu transportu kul wspomnień. „Jaja są delikatne, ale przy odpowiednio zaprojektowanym systemie łatwe do przemieszczania".

W **FABRYCE SNÓW**, konstrukcją i personelem łudząco przypominającej hollywoodzkie studio, powstają sny (i koszmary) Riley. Tutejsi scenarzyści nie boją się ryzykownych zwrotów akcji, a ich pomysły często balansują na granicy logiki. Docter na zaproszenie Billa Hadera spędził cały tydzień, obserwując zakulisowe prace przy popularnym programie rozrywkowym „Saturday Night Live" i tak wypowiada się o Fabryce Snów: „To ogromne studio ze wszystkimi atrybutami, takimi jak dekoracje i rekwizyty. Można tam zrealizować

nawet najśmielsze pomysły scenarzystów. Żaden nie jest zbyt zwariowany. Jest to w pewnym sensie połączenie „Saturday Night Live" i magii Hollywood".

KRAINA WYOBRAŹNI to miejsce nieustającej zabawy. Jak mówi Lasseter, „Pete Docter i Jonas Rivera to dwaj najwięksi fani Disneylandu, jakich kiedykolwiek nosiła Ziemia. Dlatego ta kraina wygląda jak park rozrywki". Nie ma żadnych ograniczeń: uwielbiasz frytki tak bardzo, że chciałbyś zbudować z nich las? Proszę bardzo. Chciałbyś przedostać się przez pokój pełen lawy przy pomocy poduszek z kanapy? Witamy w Lawalandii! „W Krainie Wyobraźni najśmielsze wyobrażenia i marzenia Riley przybierają realne kształty i ożywają", mówi Docter. „To najwspanialszy plac zabaw na świecie". I jak w każdym parku rozrywki, niektóre atrakcje są obecne przez lata, podczas gdy inne są zastępowane nowymi. Przedszkolne fantazjowanie o księżniczkach ustępuje miejsca rojeniom o chłopcach. Jak wyjaśnia Pete Docter, „Od samego początku chcieliśmy pokazać dorastanie. Dlatego w miarę jak dziewczynka wyrasta z niektórych marzeń, pewne dekoracje w Krainie Wyobraźni są demontowane".

W zamkniętej na głucho **PODŚWIADOMOŚCI** przechowywane są najmroczniejsze obawy Riley. Jak mówi reżyser oświetlenia Kim White, światło w Podświadomości to ukłon w stronę horrorów. „Jest ciemno, a kolory są bardzo nasycone. Wszystko jest tak przesadnie teatralne, że aż straszne. Ta sekwencja na pewno zapadnie widzom w pamięć".

Jedną z najbardziej wyjątkowych lokalizacji w umyśle Riley jest MYŚLENIE ABSTRAKCYJNE. To tutaj pomysły, emocje i zmyślone postaci przybierają formę dwuwymiarowych kształtów i linii. Pete Docter opowiada, że jest to jeden z nowszych obszarów umysłu Riley. „Abstrakcyjne myślenie rozwija się w wieku około 10 lat". Cały czas trwają tu jeszcze prace budowlane, ale obecność Abstrakcyjnego Myślenia wskazuje, że Riley zmienia się z dziecka w osobę dorosłą.

KOLEJ MYŚLI to wszędobylska ciuchcia dostarczająca marzenia, pomysły i inne myśli do Centrali. Dzięki temu, że sama układa sobie tory, może wszędzie dojechać. Transportuje również wspomnienia do różnych rejonów umysłu Riley. Ale uwaga: kiedy dziewczynka zasypia, zasypia również maszynista kolejki. Graficy opracowali jej wygląd podczas wizyt w muzeum kolejnictwa. Konsultowali się też z Johnem Lasseterem, który jest wielkim entuzjastą kolei i posiada sporą kolekcję modeli.

WYSPY OSOBOWOŚCI istnieją dzięki wspomnieniom najważniejszych zdarzeń z życia Riley. Reżyser wyjaśnia: „Wyspy to ucieleśnienie osobowości Riley, o którą Radość toczy wielką batalię w filmie. Najważniejsze wspomnienia to te, które stają człowiekowi przed oczami na łożu śmierci. To te wielkie chwile, dzięki którym jesteśmy, kim jesteśmy". Każda wyspa to inny aspekt osobowości Riley: Wyspa Hokejowa, Wyspa Przyjaźni, Wyspa Rodzinna, Wyspa Głupawkowa, Wyspa Szczerości. Jak mówi Eggleston, wyspy położone są około 12 kilometrów od Centrali. „Na każdej wyspie jest kilka obiektów, które musiały być

czytelne dla widzów", tłumaczy. „Nie mogły być zbyt blisko, bo wtedy byłyby za duże. Nie mogliśmy ich też umieścić za daleko, bo byłyby niewyraźne. Czas, w którym mogliśmy sprzedać wizualną ideę wysp, był ograniczony".

Ogromne **WYSYPISKO WSPOMNIEŃ** to puste pole pełne wyblakłych wspomnień. Za żadne skarby nie możesz sobie przypomnieć kodu do szkolnej szafki? Pewnie wala się gdzieś tutaj.

MINNESOTA to dom Riley – w każdym razie do czasu, kiedy wraz z rodzicami przeprowadza się na drugi koniec kraju. To tutaj zakochała się w hokeju i tutaj mieszkają jej wszyscy przyjaciele. Docter, który wychował się w Minnesocie, uznał, że będzie to miejsce dobrze oddające dzieciństwo. „Nawet teraz, kiedy wracam do tego stanu, zaskakuje mnie pustka, jaka tam panuje. Częstokroć na horyzoncie nie widać nic, nawet najmniejszego pagórka czy domu. Ale o dziwo, czuję się tam bezpiecznie jak pod kloszem". Wielka przeprowadzka wymagała opracowania szeregu szczegółowych dekoracji ilustrujących podróż do całkowicie odmiennego miejsca. Robert Moyer odpowiedzialny za ten element filmu opowiada: „Kiedy rodzina wyjeżdża z Minnesoty, widzimy słoneczniki i pola pszenicy, jest ujęcie skrzyżowania, później gór, pustyni i okręgu Marin. Pokazujemy most Golden Gate, trasę Embarcadero oraz kilka ujęć Lombard Street. W miarę, jak zbliżamy się do nowego domu Riley, widzimy Hyde Street. W sumie jest to montaż składający się z 13 ujęć całkowicie odrębnych lokalizacji".

Dla Riley, a zatem również dla jej emocji, **SAN FRANCISCO** jest wielką niewiadomą wywołującą nerwowe reakcje u Strachu, Gniewu, Obrzydzenia i Smutku, natomiast Radość robi co może, aby je uspokoić. Filmowcy wybrali to miasto ze względu na jego wyjątkowość. „Zamiast umieszczać akcję filmu w anonimowym mieście, zdecydowaliśmy się na konkretne miejsce", mówi Docter. „San Francisco jest niezwykle malownicze". Ale w filmie widzimy je – przynajmniej częściowo – z perspektywy Riley. „Dziewczynka nie uważa San Francisco za swój dom", mówi Berry. „Z jej punktu widzenia jest nieco brudne i podupadłe. Nie chcieliśmy uzyskać efektu kompletnej ruiny, a jedynie miejsca pokrytego patyną historii". Aby oddać klimat miasta Eggleston wykorzystał surowy styl graficzny disnejowskich „101 dalmatyńczyków". „Nie chcieliśmy kopiować tamtego filmu. Ale wykorzystaliśmy zastosowane w nim obrazowanie jako uproszczony sposób przedstawienia tego, co naprawdę widzimy w San Francisco: zamurowanych okien, nawarstwiającego się grafitti i przygaszonych kolorów, które ożywiliśmy przytłumionym i zamglonym światłem".

MUZYKA „W GŁOWIE SIĘ NIE MIEŚCI"

Klimatyczna muzyka autorstwa Michaela Giacchino

„W głowie się nie mieści" potrzebowało muzycznej ilustracji oddającej emocjonalnego ducha opowieści. Reżyser Pete Docter wiedział, kto może ją skomponować. „Michael

Giacchino ma ogromny talent i niezwykle szeroki zakres możliwości twórczych. Poza tym, jest bardzo otwarty na współpracę". Giacchino współpracowali już wcześniej z Docterem przy „Odlocie" (za co otrzymał Oscara), a ponadto zilustrował takie filmy studia Disney-Pixar, jak „Auta 2", „Ratatouille" czy „Iniemamocni". Ale wspomina, że „W głowie się nie mieści" był filmem zupełnie innym. „Pete chciał, żeby muzyka niejako płynęła z wnętrza, z myśli", opowiada Giacchino. „Musiałem napisać coś klimatycznego. Coś, co nie mieściło się w kanonach tradycyjnej muzyki filmowej". Jak mówi kompozytor, muzyka i film musiały orientować się na osiągnięcie tego samego celu. „Muzyka musiała być wyraźnie emocjonalna. Nie wiedziałem, jak powinna brzmieć, ale wiedziałem, jakie emocje powinna wywoływać. Ten film jest bardzo osobisty". Giacchino, podobnie jak Docter, jest ojcem nastoletniej córki. Przygotował dwunastominutową suitę, w której udało mu się uchwycić klimat intymności. W utworze umieścił prostą, lecz jednocześnie ponadczasową melodię kojarzącą się przede wszystkim z Radością. Dla zilustrowania Smutku kompozytor użył instrumentów takich jak klarnet basowy i tuba, a w szczególnie emocjonalnych momentach również fortepianu. „Nie przypisałem jej jednego instrumentu", mówi Giacchino. „Właściwie to żadna z emocji nie ma swojego instrumentu. A to dlatego, że emocje nie są jednowymiarowe – mają swoją głębię". Muzykę nagrała orkiestra składająca się z 70 instrumentów, w tym organów i jazzowej sekcji rytmicznej. „Orkiestracja jest nietypowa, ale wszystko razem pasuje jak ulał", mówi Giacchino. Reżyser i kompozytor przeprowadzili pierwszą rozmowę na temat muzyki do „W głowie się nie mieści" na budowie domu Doctera. Jak wspomina Giacchino, „Wokół było dużo stalowych prętów. Mój syn bardzo chciał zabrać je do domu. Zaczęliśmy w nie uderzać i okazało się, że fajnie brzmią, więc wykorzystaliśmy je. Perkusiści zagrali na nich kamertonami. Słychać je zaraz na początku, kiedy spada kula wspomnień". Giacchino użył też wielkich żeliwnych form do odlewania donic. „Kiedy się w nie uderzy, wspaniale rezonują. Nagraliśmy ten dźwięk, a następnie odtworzyliśmy od tyłu. Uzyskaliśmy efekt, jak gdyby wspomnienie wracało do człowieka. Staraliśmy się jak najbardziej wzbogacić fakturę muzyki, dlatego testowaliśmy najróżniejsze, nieraz bardzo dziwne rozwiązania. Miałem wielką frajdę, komponując tę muzykę. Dla Umysłowych napisaliśmy kawałek jazzowy w stylu lat '30 dwudziestego wieku, a Podświadomość zilustrowałem klasyczną ścieżką z horroru. Muzyka w tym filmie ma bardzo szerokie spektrum inspiracji. Ale najbardziej podoba mi się to, że nie straciliśmy z oczu pełnej emocji opowieści będącej tematem filmu".

AKTORZY

Małgorzata Socha – aktorka telewizyjna i filmowa. Popularność zdobyła dzięki występom w serialach „Zostać Miss", „BrzydUla", „Na Wspólnej", „Prosto w serce" i „Przyjaciółki". Ma również na koncie role w popularnych hitach kinowych, takich jak m.in. „S@motność w sieci", „Śniadanie do

łóżka", „Weekend", „Och, Karol 2" czy „Wkręceni 2", a także wiele ról dubbingowych. W 2013 roku została wybrana przez magazyn „Glamour" do grona Kobiet Dekady.

Maja Ostaszewska – aktorka filmowa i teatralna. Pochodzi z Krakowa, ale była związana głównie z warszawskimi teatrami: Dramatycznym, Rozmaitości i Narodowym. Od 2008 roku występuje w Nowym Teatrze Krzysztofa Warlikowskiego. Wystąpiła m.in. w filmach „Katyń", „Ile waży koń trojański", „Uwikłanie", „W imię…", „Jack Strong" oraz „Body/Ciało". W 2012 roku została wyróżniona Telekamerą „Tele Tygodnia" w kategorii Najlepsza Aktorka.

Cezary Pazura – jeden z najpopularniejszych polskich aktorów i komików. Zagrał w ponad 60 filmach produkcji polskiej, austriackiej i niemieckiej. Stworzył niezapomniane kreacje w filmach „Psy", „Psy 2. Ostatnia krew", „Sztos", „Chłopaki nie płaczą", „Kariera Nikosia Dyzmy", „Kiler", „Ajlawju" czy „Szczęśliwego Nowego Jorku". Jako reżyser zadebiutował w 2010 roku komedią „Weekend". Wielokrotny laureat Złotej Kaczki, dwa razy zdobywał Złote Lwy Gdańskie, ma też na koncie nagrodę na Międzynarodowym Festiwalu Filmów w Valenciennes. 40 razy użyczał głosu jako aktor dubbingowy – m.in. do filmów „Zakochany kundel" (1996), „Odlot" (2009) i „Alicja w Krainie Czarów" (2010).

Kinga Preis – pochodząca z Wrocławia aktorka teatralna, filmowa i telewizyjna. Zagrała drugoplanowe role w wielu znanych filmach, m.in. „Poniedziałek", „Komornik", „Cztery noce z Anną", „Dom zły", „W ciemności", „Bogowie" czy „Pod Mocnym Aniołem". Popularność zdobyła dzięki roli w serialu „Ojciec Mateusz". Wielokrotnie nagradzana za swoje role teatralne w Teatrze Polskim we Wrocławiu.

Szymon Kuśmider – aktor teatralny i telewizyjny. Występował w Starym Teatrze w Krakowie, obecnie w zespole Teatru Polskiego w Warszawie. Zagrał epizodyczne role w wielu popularnych serialach telewizyjnych. Użyczał głosu w rolach dubbingowych m.in. do filmów „Strażnicy Galaktyki", „Kapitan Ameryka: Zimowy żołnierz" i „Kopciuszek".

***

Dodatkowych informacji udzieli:
Karolina Kawecka
Karolina.Kawecka@disney.com
tel. +48 22 579 33 36

Tego lata EMOCJE górą!

1 lipca do kin trafi kolejna znakomita animacja studia Disney • Pixar – **„W głowie się nie mieści”**. Twórcy takich hitów, jak „Toy Story”, „Gdzie jest Nemo” i „Auta” gwarantują świetną zabawę i mnóstwo pozytywnych EMOCJI. A tym razem właśnie one – EMOCJE – są głównymi bohaterami filmu.

Patrzycie czasem na kogoś i myślicie, co tam siedzi mu w głowie? Dzięki nieograniczonej wyobraźni twórców animacji po raz pierwszy mamy okazję to zobaczyć. Czeka nas fascynująca podróż w niesamowite miejsce – do wnętrza umysłu pewnej dorastającej dziewczynki o imieniu Riley. Jej życiem kierują uczucia: Radość, Strach, Gniew, Odraza i Smutek. Kiedy nastolatka musi porzucić swoje dotychczasowe życie i wraz z rodzicami przeprowadza się do San Francisco, górę nad Radością biorą niestety inne emocje…

Aby zobaczyć ich zmagania, koniecznie trzeba się wybrać do kina, a po seansie wydawnictwo książek dla dzieci AMEET zaprasza na dalszy ciąg wspaniałej zabawy. Wśród sześciu wydanych tytułów każdy znajdzie coś dla siebie.

„Zadanie naklejanie” oraz „Kolorowanka z naklejkami” to propozycje dla młodszych dzieci. Wymyślony przyjaciel z dzieciństwa, postacie pięciu emocji oraz tęczowy jednorożec… Trudno o lepszych kompanów do zabawy, a to tylko część drużyny, która będzie towarzyszyła małym „czytelnikom” podczas rozwiązywania zadań i uzupełniania stron naklejkami.



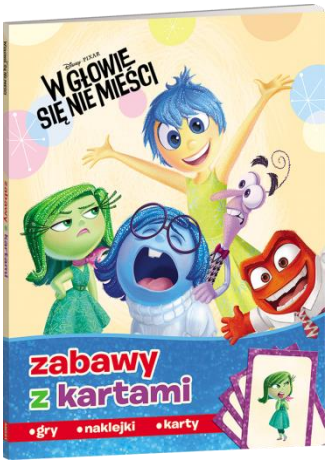


„Zadania do zmazywania” oraz książka ze ścieralnymi stronami i naklejkami to prawdziwa gratka dla tych, którzy uwielbiają wyzwania. Zagadki, quizy, gry i rysowanki zapewnią wspaniałą zabawę, którą dzięki specjalnym ścieralnym stronom w każdej chwili można zacząć od nowa!





„Zabawy z kartami” to książka, która gwarantuje fantastyczną przygodę w towarzystwie Riley i jej niezwykłych pomocników. Dzięki dołączonym kartom czas spędzony w świecie emocji wypełnią gry i zabawy. Oprócz tego na czytelników czekają zadania, naklejki i kolorowanki.





„Moje nastroje” to książka-pamiętnik, idealna dla tych, którzy uwielbiają wyrażać swoje uczucia poprzez zapiski, rysunki i bazgrołki. Kiedy budzi się Gniew? Co wyzwala Radość? Czy Strach ma wielkie oczy? A co na to Odraza i Smutek? Tytuł ten pozwala znaleźć odpowiedzi nie tylko na te pytania.

„W głowie się nie mieści”, jaka przygoda Cię czeka!

EGMONT
Publishing

Disney · PIXAR
W GŁOWIE SIĘ NIE MIEŚCI

Ile tu czeka wesołej zabawy, to się w głowie nie mieści!

„W głowie się nie mieści", najnowszy film animowany studia Disney, Pixar po pokazie w Cannes otrzymał wspaniale recenzje oraz owacje na stojąco od dziennikarzy. Wydawnictwo Egmont proponuje spotkanie z bohaterami tej opowieści na łamach serii wyjątkowych książek o tym samym tytule.



Świat uczuć i wyobraźni mieści się ponoć w głowie każdego człowieka. Wyjątkowo bogaty i zaskakujący jest w umysłach najmłodszych. Każdy rodzic chce, by jego dziecko było szczęśliwe, umiało stawiać czoło życiowym trudnościom, rozwiązywać konflikty, podnosić się po porażkach. Wielokrotnie staje przed dylematem, jak pomóc swoim pociechom radzić sobie z emocjami.

Odpowiedzią jest **seria książek** na podstawie najnowszej produkcji Disney, Pixar **„W głowie się nie mieści".** Filmowe przygody małej Riley i pięciu postaci – emocji zostały przeniesione na karty książek, które uczą dzieci rozpoznawać i oswajać swoje odczucia. W jej skład wchodzi 10 publikacji: 5 książeczek poświęconych każdej z emocji, przewodnik, kolorowanka, książka „Kocham ten film" , „Daj upust emocjom" oraz „Chwyć bajeczkę!".

Akcja książek dzieje się w umyśle małej dziewczynki o imieniu Riley, w którym znajduje się punkt dowodzenia. Za panelem sterowniczym wyposażonym w niezliczone dźwignie i przyciski zasiada 5 podstawowych emocji: Radość, Smutek, Gniew, Strach i Odraza. Każda z nich przybiera postać zabawnego ludzika. Genialne ilustracje, treści pełne dowcipu i humoru pozwolą dziecku zrozumieć, dlaczego każdego dnia pojawiają się zarówno chwile radości , smutku, gniewu czy strachu, a ćwiczenia zawarte w „Daj upust swoim emocjom" nauczą go jak radzić sobie, kiedy przychodzą gorsze chwile.

Polecamy!, Premiera na polskim rynku:

16 czerwca 2015:

- „Poznaj Gniew"
- „Poznaj Odrazę"
- „Poznaj Smutek"
- „Poznaj Radość"
- „Poznaj Strach"
- „Daj upust emocjom"
- „W głowie się nie mieści. Kocham ten film"
- „W głowie się nie mieści. Koloruj, czytaj, naklejaj"

1 lipca 2015

- „W głowie się nie mieści. Przewodnik"

29 lipca 2015

- „W głowie się nie mieści. Chwyć bajeczkę"

Dodatkowych informacji udzieli:
Katarzyna Chalas, Public Relations, Egmont Polska, tel. 22 8384100 wew.201
e-mail: katarzyna.chalas@egmont.pl

Informacja prasowa z 09.06.2015 r.







Trzy tytuły z serii „W głowie się nie mieści” to doskonała zabawa z postaciami z nowego filmu przygotowanego przez studio Pixar, a mającego swoją premierę w lipcu.

Prasowanki to doskonały sposób na spędzanie wolnego czasu wraz z ulubionymi bohaterami. Książki mają za zadanie zachęcić dziecko do projektowania przedmiotów, ubrań, odświeżania starych strojów czy ozdabiania nowych. Podsuwają kreatywne pomysły na stworzenie ozdób, biżuterii czy innych akcesoriów.

Książka „Tatuaże. Zabawy z wyobraźnią” zawiera nie tylko kartę ze zmywalnymi tatuażami z postaciami z filmu, różnorodne zadania czy łamigłówki, ale przedstawia także opis poszczególnych bohaterów-emocji i pomaga dziecku je zrozumieć. Maluch dowiaduje się, jak ludzie wyrażają poszczególne emocje i jak sam może nauczyć się panować nad własnymi odczuciami. Dziecko czyta, rysuje, projektuje, pisze, rozwijając swoje umiejętności w wielu dziedzinach.

Album rodzinny to wyjątkowa pozycja, dzięki której, wspólnie z dzieckiem, można zachować wspaniałe rodzinne chwile. W środku znaleźć można m.in. propozycje wspólnych zabaw, miejsce do wklejania zdjęć, pamiątek i opisów wspólnych wyjazdów, przepisy na smakowite dania czy specjalny rodzinny kalendarz do zaznaczenia urodzin, rocznic i najważniejszych wydarzeń.

Serii patronują:

Multikino®

Dane wydawnicze

W głowie się nie mieści. Album rodzinny | Wydawnictwo Zielona Sowa | s.80 | format 240x205 mm | EAN: 9788379833344 |cena: 24,90 zł | premiera: 10.06.2015 |

W głowie się nie mieści. Tatuaże. Zabawy z wyobraźnią | Wydawnictwo Zielona Sowa | s.24 | format 190x190 mm | EAN: 9788379833351 |cena: 12,99 zł | premiera: 10.06.2015 |

W głowie się nie mieści. Moje projekty. Prasowanki| Wydawnictwo Zielona Sowa | s.32 | format 200x288 mm | EAN: 9788379833337 |cena: 19,99 zł | premiera: 25.06.2015 |

Dodatkowe informacje:

Anna Bukowska, kierownik marketingu, anna.bukowska@zielonasowa.pl

O Wydawnictwie:

Wydawnictwo Zielona Sowa istnieje od 20 lat. Do Grupy Kapitałowej WSIP S.A. należy od 2008 roku. Specjalizuje się w literaturze oraz książkach edukacyjnych dla dzieci i młodzieży. W ofercie posiada ponad tysiąc publikacji - opowiadania, bajki, wiersze, poradniki, arcydzieła literatury polskiej wydawane w formatach książki, audiobooka,
e-booka, a także aplikacji multimedialnych www.zielonasowa.pl