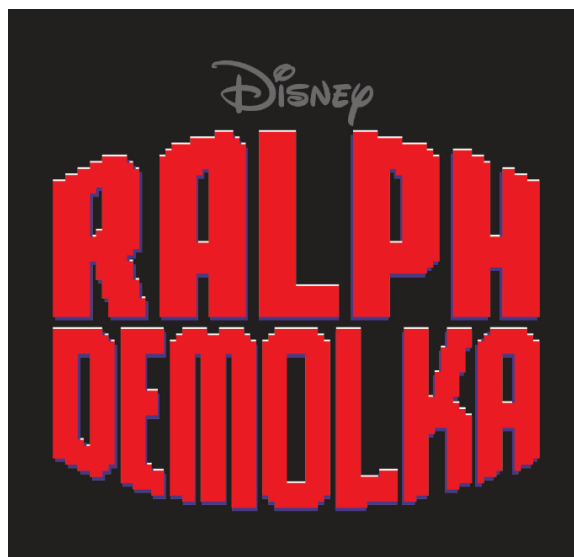


The Walt Disney Company

prezentuje



Dialogi:
Jan Wecsile

Obsada:
(polska wersja językowa):

Olaf Lubaszenko

jako Ralph

Jolanta Fraczyńska

jako Wandelopa

Edyta Olszówka

jako sierżant Rurecka

Grzegorz Markowski

jako Markowski

w kinach od 18 stycznia!

www.disney.pl/ralph-demolka

Obsada (polska wersja językowa)

Olaf Lubaszenko	Ralph
Jolanta Fraczyńska	Wandelopa
Edyta Olszówka	Sierżant Rurecka
Waldemar Barwiński	Feliks
Krzysztof Dracz	Król Karmel
Zofia Zborowska	Bajadera Melba
Robert Kowalski	Pan Litwak
Jacek Król	Generał Hologram
Grzegorz Markowski	Markowski
Anna Apostolakis-Gluzińska	Mary
Aleksander Mikołajczak	Gene
Jarosław Domin	Wynnchel
Paweł Szczesny	Duncan
Miłogost Reczek	Clyde
Piotr Gogol	Tapper
Zbigniew Suszyński	Kwaśny Paź
Przemysław Nikiel	Zangief

Twórcy polskiej wersji językowej

Reżyseria dubbingu	Wojciech Paszkowski (<i>Na fali, Księżniczka i żaba</i>)
Dialogi	Jan Wecsił (<i>Zapłątani, Toy Story 3, Merida Waleczna</i>)
Dystrybucja	The Walt Disney Company Polska
Czas trwania filmu	101 min
Data premiery	18 stycznia 2013

Ścieżka dźwiękowa

EMI Music Poland – premiera 3 grudnia

Krótko o filmie

Ralph Demolka to znakomita animowana komedia w 3D adresowana do całej rodziny. Film został wyprodukowany w studiu animacyjnym Walta Disneya we współpracy z reżyserem Richem Moore'em, zdobywcą nagrody Emmy®. W USA zadebiutował na szczycie box office'u i cieszy się niesłabnącą popularnością. Produkcję docenili też członkowie Amerykańskiej Akademii Filmowej, którzy umieścili *Ralph Demolkę* na liście kandydatów zakwalifikowanych do rywalizacji o nominację do Oscara w kategorii pełnometrażowy film animowany.

Bohaterem filmu jest osiłkowaty Ralph, który na co dzień jest czarnym charakterem w grze komputerowej. Jednak w głębi duszy Ralph to miły i ciepły facet, mający po prostu dość swojej roboty, która nie zjednuje mu przyjaciół. Pewnego dnia postanawia udowodnić, że on też nadaje się na prawdziwego superbohatera. Zdeterminowany wyrusza w misję, aby zdobyć Medal Bohatera. Na swojej drodze spotka bardzo energiczną dziewczynkę - Wandelopę, która, podobnie jak on, jest odrzucona przez społeczność swojej gry. Gdy okoliczności zmuszą ich do współpracy, oboje odkryją, że istnieje coś znacznie cenniejszego niż wszystkie nagrody świata: prawdziwa przyjaźń.

Twórcy o filmie

„NAJWAŻNIEJSZYM MOTYWEM FILMÓW DISNEYA, W TYM RÓWNIEŻ *RALPHA DEMOLKI*, SĄ UCZUCIA. TO WŁAŚNIE ONE NAJBARDZIEJ ZASKAKUJĄ WIDZA. *RALPH DEMOLKA* TO JEDEN Z NAJZABAWNIEJSZYCH OBRAZÓW, W JAKIE KIEDYKOLWIEK BYŁEM ZAANGAŻOWANY, A PRZY TYM PRZEMYŚLANY I NIEZWYKLE PIĘKNY.”

JOHN LASSETER (*TOY STORY, POTWORY I SPÓŁKA, AUTA*), PRODUCENT WYKONAWCZY

„Ralph to czarny charakter ze starej gry z lat 80. ubiegłego wieku. Po trzydziestu latach występowania w przypisanej mu roli zaczyna się zastanawiać: czy w życiu spotka mnie jeszcze coś więcej? – mówi reżyser Rich Moore. „Podobnie jak wielu z nas chce swój wewnętrzny problem rozwiązać w zewnętrznym świecie, za wszelką cenę próbując zdobyć uznanie i miłość”.

„Ralph wyrusza więc na wyprawę przez salon gier po swój upragniony medal. Oczywiście kolejne etapy podróży uświadamiają mu, że choć został zaprogramowany do wykonywania pewnych czynności, to w głębi duszy jest zupełnie inny” – wyjawia producent Clark Spencer.

Na swojej drodze Ralph napotyka między innymi twardą jak skała sierżant Rurecką ze znanej strzelanki *Ku polu chwały*. Wyjątkową znajomość, prawdopodobnie pierwszą tego typu w życiu, nawiązuje zaś z zadziorną Wandelopą, wyobcowaną ze świata przesłodzonej gry wyścigowej *Mistrz cukiernicy*.

Sytuacja zmienia się całkowicie, kiedy na scenę wkracza śmiertelnie niebezpieczny wróg zagrażający całemu salonowi gier i samej Wandelopie. Ralph w końcu dostaje szansę rozstrzygnięcia ważnego pojedynku na swoją korzyść – ale czy zdąży?

Producentem wykonawczym *Ralphy Demolki* jest John Lasseter, szef działu kreacji Pixara i Walt Disney Animation Studios. „Każdy dobry film animowany, w tym również ten, ma trzy ważne zalety. Jest to, po pierwsze, wciągająca, nieoczywista opowieść, która nie da widzom nawet chwili wytchnienia, po drugie: zapadające w pamięć i frapujące postaci, a po trzecie: spójna wizja świata, w którym funkcjonuje ta opowieść i ci bohaterowie” – tłumaczy Lasseter.

„Elementem wyróżniającym *Ralphy Demolkę* na tle innych animacji – mówi dalej Lasseter – jest istnienie czterech całkowicie odrębnych światów, które funkcjonują w filmie równolegle. Jest ośmiobitowy świat *Felixa Zaradzisz*, następnie hiperrealistyczny świat *Ku polu chwały* oraz przesłodzony świat *Mistrza cukiernicy* wzorowany na japońskich anime. Czwarty świat to stacja *Wasza Gra Główna* inspirowana nowojorską Grand Central Station”.

Według słów Johna Lassetera, filmowcy zaangażowali wszystkie dostępne im środki – projekt wizualny, kierownictwo artystyczne, animację, sposób budowania postaci, efekty wizualne, oświetlenie, zdjęcia i muzykę – aby ukształtować i zróżnicować poszczególne światy. Wszystkie zaludniono 190 postaciami – to trzy razy więcej, niż w którymkolwiek innym filmie WDAS. Każda z nich została specjalnie dopasowana do swojego otoczenia. Wszystko spina Ralph podejmujący wielką wyprawę w poszukiwaniu akceptacji.

„*Ralph Demolka* to film drogi” – mówi scenarzysta Phil Johnston. „Choć przy czterech światach sprawy nieco się komplikują. Tak czy inaczej, nie ważne czy bohater utknął w małym miasteczku czy w cukierkowej krainie, chodzi o to, że opuszcza dom

w poszukiwaniu czegoś ważniejszego. Mimo, że Ralph trafia do tych fantastycznych, całkowicie odmiennych krain, to zawsze jest sobą, nawet kiedy jego charakter ewoluuje”.

Jak powiedział dalej Johnston: „Jedną z najfajniejszych cech tego filmu jest to, że wszystkie postaci są prawdziwe, mimo że są tylko postaciami z gier. To prawdziwi ludzie z prawdziwymi uczuciami”.

Według słów Lassetera, to właśnie uczucia najbardziej przemówią do widzów: „Najważniejszym motywem filmów Disneya, w tym również *Ralph Demolki*, są uczucia. To właśnie one najbardziej zaskakują widza. *Ralph Demolka* to jeden z najmieszniejszych obrazów, w jakie kiedykolwiek byłem zaangażowany, a przy tym przemyślany i niezwykle piękny”.

Jak dodaje Clark Spencer: „Akcja filmu toczy się w świecie postaci z gier komputerowych, który jest źródłem wielu niecodziennych zdarzeń, ale w swojej istocie opowieść ta naprawdę przemawia do odbiorcy. Każdy z nas się kiedyś zastanawiał, czy możemy wyjść poza utarty schemat naszego życia. Każdy wyruszał na taką wyprawę w swojej wyobraźni”.

„Dobry film daje publiczności poczucie, jakby uczestniczyła w przygodach postaci” – mówi Moore. „Według mnie widzowie spodziewają się komedii i wartkiej akcji. Spodziewają się nowoczesnej animacji i porywającego spektaklu. Ale nie spodziewają się uczuć, jakie wywołają w nich bohaterowie tego filmu”.

Reżyserem filmu jest Rich Moore (*Simpsonowie*, *Futurama*), zdobywca nagrody Emmy® w kategorii filmu animowanego za realizację odcinka *Futuramy* p.t.: *Roswell That Ends Well*. Reżyserował również wyróżniony tą samą nagrodą odcinek *Simpsonów* p.t.: *Homer vs. Lisa and the Eighth Commandment*. Producentem jest Clark Spencer (*Piorun*, *Lilo i Stich*). Scenariusz na podstawie opowiadania Moore’a, Johnstona i Jima Reardona napisali Phil Johnston i Jennifer Lee.

Świat Walt Disney Animation Studios

Rok 2012 to kamień milowy dla Walt Disney Animation Studios i pełnometrażowej animacji. Jest to jednocześnie 75. rocznica ukazania się pierwszej tego typu produkcji w Hollywood i w historii Disneya (*Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków*) oraz rok wejścia na ekrany *Ralph Demolki*, który jest już 52 takim filmem Studia. Najnowsze dzieło WDAS było inspirowane zamiłowaniem i podziwem jego twórców dla disneyowskich klasyków, czego efektem jest ekscytujące i oryginalne widowisko dla współczesnego odbiorcy.

Jak wyjaśnia John Lasseter: „Jednym z celów przyświecających naszej firmie jest kontynuacja wspaniałego sposobu opowiadania historii zapoczątkowanego przez Walta Disneya. On zawsze wznosił się na nieznane wcześniej wyżyny opowieści i technologii. *Ralph Demolka* dokładnie wpisuje się w tę tradycję.”

„Z jednej strony – kontynuuje Lasseter – chcemy realizować bajki dla współczesnej publiczności kinowej, takie jak *Zapłtani*. I jesteśmy z nich bardzo dumni. Ale tak samo jak Walt, chcemy odkrywać nowe, nieznane lądy narracji. I wydaje mi się, że w przypadku *Ralph Demolki* doskonale nam się to udało dzięki wykorzystaniu tematu, który ludzie na całym świecie znają i uwielbiają – gier wideo. Należę do pokolenia zapalonych graczy – te ośmiobitowe gry weszły na rynek w latach 80., kiedy byliśmy młodzi. Teraz jesteśmy rodzicami i dzieci poszły w nasze ślady. I to właśnie

chcemy osiągnąć naszą opowieścią. Chcemy pokazać ludziom coś, co dobrze znają, ale pokazać to w sposób całkowicie dla nich nowy i zaskakujący”.

Lasseter od bardzo dawna chciał zaprosić do współpracy reżysera Richa Moore’a. Niedługo po zwerbowaniu do Disneya, Moore przedstawił trzy pomysły na filmy pełnometrażowe, proponując między innymi intrygujące podejście do opowieści osadzonej w świecie gier wideo. Możliwość realizacji pełnometrażowego filmu dla Disneya była według słów Moore’a – „dopełnieniem pewnej podróży, którą rozpocząłem dawno temu”.

„Jednym z moich pierwszych wspomnień z dzieciństwa jest wyprawa z całą rodziną do kina na *Księżę dżungli* Walta Disneya, kiedy po raz pierwszy weszła na ekrany” – wspomina Moore. „Miałem wtedy trzy czy cztery lata. Ten wspaniały film i ta wspólna rodzinna wyprawa zapadły mi w pamięć jako jedna z najlepszych chwil w życiu. Chciałem powrócić do tamtych uczuć. To było jak Boże Narodzenie, kiedy wszyscy są razem i panuje magiczna atmosfera. Wydaje mi się, że całe życie goniłem za tą chwilą. Pragnąłem za wszelką cenę ożywić wspomnienie tamtych dni. Jestem niezwykle przywiązany do tego filmu, a także do tego, co czułem jako dziecko oglądając go wspólnie z rodziną.”

„To była właśnie siła napędowa *Ralphia Demolki*” – mówi dalej Moore. „Chciałem stworzyć odpowiednik tego doświadczenia dla innego czterolatka i jego rodziny, aby mogli poczuć się tak jak ja w dzieciństwie. Wspólne doświadczenie takiego filmu dla młodego człowieka i jego rodziców jest niezwykle ważne. I jest dla mnie wielkim zaszczytem, że mam przywilej pracować dla Disneya i tworzyć coś, co może rozniecić podobne uczucia, jakich ja doświadczyłem, kiedy byłem mały”.

John Lasseter mówi: „Związek Ralphia i Wandelopy rozpoczyna się od nieporozumień, a później przekształca w relację pomiędzy starszym bratem i młodszą siostrą – publiczności to się bardzo spodoba. Śmieszne obelgi, którymi się obrzucają przy pierwszym spotkaniu stają się z czasem wyrazem czułości. Rozwój tych postaci jest naprawdę wspaniały. Obydwoje nie mieszczą się w świecie swoich gier”.

Producent Clark Spencer dodaje: „Rich współtworzył *Simpsonów* i *Futuramę*, gdzie zdobył doświadczenie w robieniu filmów śmiesznych z udziałem postaci cechujących się wewnętrznym komizmem. Z drugiej strony wiedział, że reżyseruje film dla Walt Disney Animation Studio, dlatego chciał nasycić ten obraz gorącymi uczuciami. W tym właśnie Disney jest najlepszy – widzowie zakochują się w naszych postaciach. Rich chciał zawrzeć obydwie cechy produkcji Disneya w *Ralphie Demolce*, a mianowicie: aby był to film bardzo śmieszny na bardzo mocnym fundamencie emocjonalnym”.

Według Moore’a, dziedzictwo Disneya wpłynęło nawet na dobór muzyki do filmu. „Kiedy zaczęliśmy zastanawiać się nad muzyką do *Ralphia Demolki* stwierdziliśmy, że chcemy zatrudnić naprawdę wybitnych artystów. I bardzo podoba mi się, że nasz wybór nie jest do końca oczywisty dla publiczności animacji Disneya. Mimo tego, kiedy widzowie usłyszą tę muzykę, kiedy przekonają się jak dobrze pasuje do opowieści i jak prowadzi uczucia, powiedzą: idealny wybór!”

„Pod względem wyglądu i ogólnego wrażenia, są to cztery całkowicie odrębne filmy” – mówi Spencer. „Trudno jest stworzyć nawet jeden świat. Ale zbudowanie i scalenie światów czterech gier wideo wymagało żmudnego zbierania informacji, kreatywności, dużego nakładu pracy, wielu przeróbek, innowacji technologicznych i całkowicie nowego podejścia do każdego etapu realizacji filmu.

„*Ralph Demolka* powstał w pionierskim duchu Walta Disneya” – konkluduje Spencer. „Film ten jest wspaniałą ilustracją tego skąd Walt Disney Animation Studios się wywodzi i dokąd podąża. Rich Moore i kierowany przez niego zespół stworzyli świeży

i wysoce oryginalny film, który przemówi do wszystkich, ponieważ operuje wielopoziomowym humorem, nostalgią i potężnym ładunkiem emocji”.

„Mamy wspaniałą ekipę realizującą zdjęcia trójwymiarowe. Używają ich jak kolejnego środka artystycznego wyrazu” – mówi Moore. „Jestem zszokowany głębią, którą są w stanie osiągnąć oraz zakresem ich możliwości. Zdjęcia trójwymiarowe naprawdę zwiększają przyjemność z oglądania filmu i są jednym z narzędzi narracji. Zrobiły na mnie ogromne wrażenie i myślę, że ta wersja opowieści o Ralphie jest wersją ostateczną”.

Świat gier komputerowych

1) FELIX ZARADZISZ: Ośmiobitowa esencja lat 80. i nie do końca wymarzony dom Ralpa Demolki

Dla niektórych to „old school”. Dla innych „vintage”. A dla jeszcze innych – na przykład dla Ralpa – to po prostu dom. *Felix Zaradzisz* to ośmiobitowa gra wideo żywcem przeniesiona z lat 80. do filmu *Ralph Demolka*. Cel gracza jest prosty: pomóc pozytywnemu bohaterowi Felixowi, naprawić blok mieszkalny demolowany przez Ralpa.

Ale życie – nawet w grach – nie jest takie proste. W czym tkwi problem? Otóż Ralph ma dość bycia czarnym charakterem. Według reżysera Richa Moore’a, pomysł na *Ralpa Demolkę* sprowadza się do jednej idei: wolnej woli, której bohaterowie gier nie posiadają. „Oni zostali zaprogramowani do niezmiennego wykonywania jednej czynności, nie mają możliwości wyboru” – tłumaczy Moore. „Ich światem rządzą bezwarunkowe zasady: każdy realizuje ściśle swoje zadanie. Ale co by było, gdyby któremuś z bohaterów nie podobało się przydzielone mu zadanie?”

Mierzący prawie trzy metry i ważący niespełna trzysta kilogramów Ralph to siła, z którą... cóż, trzeba się liczyć. Przy czym mieszkańcy gry traktują go bardzo powierzchownie. Dla nich liczy się tylko Felix. Ale czy można ich za to winić? „Felixa chwalą i podziwiają wszyscy mieszkańcy gry *Felix Zaradzisz*” – mówi producent Clark Spencer. „Ralph jest towarzysko bojkotowany. Mieszka sam na kupie gruzu”.

KTO JEST KIM W FELIX ZARADZISZ:

Ralph Demolka: Czarny charakter zawsze przegrywa

Ralph to umięśniony człowiek demolka o wielkim sercu. Od trzydziestu lat dzień w dzień wykonuje pracę czarnego charakteru w grze *Felix Zaradzisz*. Niestety jest mu coraz ciężiej, ponieważ przez to zajęcie nikt go nie lubi. Cierpiący na klasyczny przypadek zawodowego znużenia i głodny uwagi, Ralph wyrusza w szaloną podróż przez niesamowity świat gier, by udowodnić, że nie każdy czarny charakter musi być zły.

„Na pierwszy rzut oka Ralph jest brutalem, ale ma ujmujący charakter” – mówi Rich Moore. „To dorosłe dziecko” – dodaje główny scenarzysta Jim Reardon. „Chce skończyć z rolą czarnego charakteru, ale dopiero gdy przestaje myśleć wyłącznie o sobie zdobywa to, czego naprawdę potrzebuje: miłość i uznanie. Wiele filmów wmawia

dzieciom, że mogą osiągnąć dowolny cel, jeżeli tylko będą tego mocno chcieli, bez żadnych konsekwencji. Historia Ralpa jest nieco bardziej realistyczna”.

W filmie, którego akcja rozgrywa się w tak wielu odmiennych światach zadanie połączenia ich ze sobą należy właśnie do Ralpa. „Ralph pozostaje Ralphem, bez względu na to, w którym świecie się znajduje” – tłumaczy scenarzysta Phil Johnston.

Odpowiedzialny za stronę wizualną i oświetlenie Adolph Lusinsky i jego zespół mieli za zadanie przekazać ten komunikat widzom: „Ralph to jedyny niezmienny element w filmie i jego reakcja na oświetlenie jest taka sama w każdym ze światów. Zmienia się to tylko w obecności Felixa. Kiedy obydwie postacie grają w jednej scenie, Felix jest jasno oświetlony, a reflektor tworzy wokół niego aureolę. Natomiast Ralph jest zazwyczaj oświetlony od dołu w sposób charakterystyczny dla postaci z horrorów. Na przykład w scenie na tarasie, na Ralpa pada dolne światło odbite od tortu. Kiedy siedzi w błocie, pada na niego światło odbite od ściany budynku. Nawet w scenach rozgrywających się w *Mistrzu cukiernicy* Ralph jest oświetlony z dołu, a Felix przez światło padające z okna”.

Kierownik artystyczny Mike Gabriel wspomina, że Ralph przeszedł kilkanaście zmian garderoby. Na tle Felixa i pozostałych mieszkańców jego postać musiała się wyróżniać. „W pewnym momencie na jego ubranie składała się tylko czerwona koszula i szorty” – mówi Gabriel. „Ale on jest szwarczakiem, prawda? Dlatego wprowadziliśmy kraciastą koszulę, chcieliśmy zrobić z niego takiego człowieka z gór. Potem ktoś jeszcze zasugerował zapinane na guziki rozcięcia pod szyją”.

Zespół stwierdził, że przydałby się jeszcze akcent kolorystyczny, w związku z czym wyposażył Ralpa w niebiesko-zielony podkoszulek. Prawdziwy twardziel nie mógłby się też obejść bez lekkiego zarostu. Gabriel był zachwycony. „Powiedziałem: pasuje. Teraz wygląda jak stuprocentowy góral!”.

Góral, i w dodatku z łapami jak bochny. Zespół animatorów musiał wymyślić, jak ręce Ralpa będą poruszać się w stosunku do innych postaci i scenografii. „Są tak wielkie, że ich animacja była nie lada wyzwaniem. Przy każdym ruchu Ralph walił swoimi łapskami we wszystko dookoła – co w sumie jest dla niego typowe, prawda?” – śmieje się Rich Moore.

Felix Zaradzisz: Pełnoetatowy bohater

Felix to popularny bohater gry *Felix Zaradzisz* i znakomity mechanik uwielbiany przez wszystkich lokatorów gry. O ile nie naprawia akurat zniszczeń dokonanych przez Ralpa, obsypywany jest przez mieszkańców całusami, pochwałami i pysznymi ciastami. Zaprogramowany jest na bezwarunkowe dobro, dlatego inna postawa jest absolutnie niedopuszczalna. „Jedyne co potrafi, to być bohaterem” – mówi Jack McBrayer, w oryginalnej wersji językowej używający swego głosu Felixowi. „Felix jest całkowitym przeciwieństwem Ralpa, który wszystko niszczy. Ale Ralph chce zmian, więc w swojej relacji muszą znaleźć kompromis. Z taką sytuacją łatwo się zidentyfikować”.

Mieszkańcy krainy *Felix Zaradzisz*: Ludzie w niebezpieczeństwie

Jedynym zajęciem mieszkańców, oprócz oczywiście występowania w roli ofiar, jest oddawanie czci Felixowi. Jako bezgranicznie oddani fani pieką ciasta wspomagające ich bohatera w realizacji misji i cały wolny czas poświęcają na planowanie przyjęć na jego cześć. Ale Ralph nigdy nie trafia na listę gości. Gene, Roy, Mary i Deanna to klockowate, małe ludziki bytujące głównie w oknach swoich mieszkań, które nie są

w stanie wybaczyć Ralphowi aktów wandalizmu, jakich się dopuszcza. Jedynie heroiczny wyczyn mógłby skłonić ich do przyjęcia Ralpha do swojej społeczności.

„Oni widzą świat czarno-białych barwach” – mówi scenarzysta Phil Johnston. „Mają bardzo uproszczoną jego wizję: Felix jest dobry, a Ralph zły. Nie dostrzegają żadnych barw pośrednich. Wiecznie żłopiący martini Gene jest ucieleśnieniem głosu, który wciąż brzmi w uszach Ralpha: jesteś zły i bezwartościowy”.

„Rich chciał, aby mieszkańcy bloku byli bardzo prości z charakteru, podobnie jak prosty jest ośmiobitowy styl animacji ich gry” – mówi jeden z animatorów Renato Dos Anjos. „Animując te postaci musieliśmy się mentalnie przestawić, ponieważ w ich przypadku autentyzm i prawa fizyki były nieistotne. Musieliśmy jednak wymyślić realistyczny sposób gry tych bohaterów. Ostatecznie mogę powiedzieć, że praca nad nimi była fajna i osiągnęliśmy bardzo dobry efekt”.

WYGLĄD GRY *FELIX ZARADZISZ*:

Filmowcy zaczęli projektowanie ogólnego wyglądu gry *Felix Zaradzisz*, tak jak prace nad każdym filmem, czyli od zakrojonego na szeroką skalę zbierania informacji. Zespół jeździł na wizyty studyjne do producentów gier przepytując twórców tytułów z lat 80. na temat wszystkich aspektów ich pracy. No i grali – grali bardzo dużo w klasyczne gry przypominające duchem *Felix Zaradzisz*. To oczywiście praca niełatwa, ale ktoś to musiał zrobić. Renato Dos Anjos opowiada: „Nas animatorów postawiono przed bardzo wymagającym zadaniem grania w gry wideo. Dochodziło nawet do tego, że organizowaliśmy dla naszego zespołu szkolenia z grania”.

Podobnie jak garderoba Ralpha, świat gry *Felix Zaradzisz* przeszedł kilka etapów zmian. Ale według słów Mike’a Gabriela pomysł, aby akcja rozgrywała się w jednym bloku pochodził od Richa Moore’a. „Pewnego dnia Rich wręczył mi szkic mówiąc: chcę prosty budynek bez żadnego tła lub otoczenia, do którego będą prowadzić małe schodki. Rysunek był więcej niż minimalistyczny. Tak właśnie powstał ten świat, wziął się z prostego szkicu Richa. Podobny początek miało wiele innych elementów filmu”.

A prostota była istotna. Pracując nad światem gry *Felix Zaradzisz* animatorzy musieli wpasować swoje wybitne umiejętności w ciasne ośmiobitowe ramy. „Pracujemy w renomowanym studio znanym ze swojej innowacyjności i ponadprzeciętnych talentów artystycznych” – mówi producent Clark Spencer. „Nie jest łatwo powiedzieć animatorom, którzy całe swoje kariery poświęcili na tworzenie najlepszych, najbardziej wyrafinowanych animacji, że świat gry *Felix Zaradzisz* musi być ekstremalnie uproszczony, aby klimatem przywołać lata 80.”.

Jak mówi Spencer, chociaż *Felix Zaradzisz* powstał z użyciem nowoczesnych technik grafiki komputerowej, filmowcy osiągnęli ogólne wrażenie surowego ośmiobitowego świata. Również postaci są uproszczone, przemieszczają się pod kątem prostym, a ich ruchy są kanciaste.

Rich Moore wyjaśnia: „Wszystko od kreacji artystycznej, poprzez animację i ruch kamery po muzykę i oświetlenie jest bardzo uproszczone, co stanowi ogromny kontrast w stosunku do pozostałych światów”.

Spencer dodaje: „Nasi animatorzy zostali wyszkoleni w tworzeniu obrazów na najwyższym światowym poziomie, teraz musieli nauczyć się innego sposobu myślenia. Nauka samoograniczenia i stworzenia autentycznego ośmiobitowego świata wymagała ogromnego nakładu pracy, ale kiedy ukończyliśmy kilka pierwszych scen i zobaczyliśmy jak fajnie wyglądają i jak dużo wniosły do całego filmu, wszyscy wpadli w entuzjazm”.

Według zastępcy kierownika artystycznego Iana Goodinga, proste nie znaczy łatwe: „John Lasseter zwykł mawiać: celebруйте 8-bitów. Musieliśmy więc sprytnie i inteligentnie wprowadzić do tego świata detale zwiększające ogólny ośmiobitowy efekt”.

Zespół już na wczesnym etapie zdecydował, że w świecie gry *Felix Zaradzisz* wykorzystana zostanie pikselacja występująca w jej ośmiobitowych pierwowzorach. W ten sposób kwadraty i prostokąty stały się integralną częścią języka projektu. Jak mówi kierownik artystyczny Mike Gabriel wybór ten postawił przed twórcami szereg wyzwań. „Nasz zespół efektów musiał wykazać się dużą inwencją. No, bo jak powinno wyglądać ośmiobitowe płonące ognisko? Albo ośmiobitowe fajerwerki? Ale wyszli z tego obronną ręką”.

„Zespół od efektów wizualnych stworzył naprawdę fajny ogień z małych sześciątów” – dodaje Gooding. „Cykl animacji tego elementu jest bardzo prosty, a mimo to daje wrażenie poświaty i unoszących się iskier. Drewniane kłody są zwykłymi prostopadłościanami”.

Elementy tak podstawowe jak dym, czy ogień w każdym innym filmie miałyby spójny wygląd przez cały czas jego trwania. W *Ralphie Demolce* jest inaczej. Cesar Velazquez, odpowiedzialny za efekty wyjaśnia: „Sporo czasu poświęciliśmy na dopasowanie efektów do poszczególnych światów. Ogień w *Felix Zaradzisz* wygląda zupełnie inaczej niż w *Mistrzu cukiernicy*”.

Po ustaleniu wyglądu świata *Felix Zaradzisz*, projektanci mogli dodawać do niego detale nie psując ośmiobitowego wrażenia. „Poluzowaliśmy nieco „kaganiec” uproszczania i dodaliśmy trochę uroku i ciepła, dzięki czemu świat ten stał się pełniejszy” – wyjaśnia Gabriel.

Według Goodinga, kluczem do osiągnięcia właściwego wyglądu było przeniesienie go na wyższy poziom: „Im bardziej serio traktowaliśmy ten projekt, tym śmieszniejszy efekt uzyskiwaliśmy. Mały człowieczek o wyglądzie wańki-wstańki żyjący w mieszkaniu urządzonym na wzór projektów Franka Lloyda Wrighta [amerykański architekt modernistyczny, jeden z najważniejszych projektantów XX wieku] jest komiczny. Gene ma wszystko, czego współczesny człowiek może potrzebować, łącznie z podręcznym barkiem”.

ŚWIATŁA, KAMERA, AKCJA!

Zespół oświetleniowy pod kierunkiem Adolpha Lusinsky’ego zmierzył się z żywymi kolorami obowiązującymi w grze *Felix Zaradzisz*. „Niebo jest czarne, a atmosfera minimalna, dlatego w odróżnieniu od innych światów zastosowaliśmy bardzo proste oświetlenie” – wyjaśnia Lusinsky.

Rob Dressel nadzorował układ scen i zespół kamerzystów. On i jego ludzie również nieustannie słyszeli mantrę ośmiobitowego świata: upraszczajcie! „Ruchy kamery w scenach z tej gry były ograniczone. Ważniejsze było cięcie”. Dressel dodaje, że zespół oddał hołd ośmiobitowemu światu klasycznych gier wideo stosując wybrane techniki operatorskie.

POSŁUCHAJ TEGO!

Kompozytor Henry Jackman przekopał się przez kilkudziesięcioletnią historię gier wideo w poszukiwaniu klasycznych dźwięków, które znalazły się na ścieżce dźwiękowej *Ralphie Demolki* i ożywiły świat *Felix Zaradzisz*. „Muzyka ma siłę

przenoszenia widza w inne miejsca” – mówi Moore. „Jest ona idealną esencją danej epoki. Henry wywiązał się ze swojego zadania znakomicie”.

W grze wykorzystano również klasyczne brzmienie piosenki *Celebration* w wykonaniu Kool & the Gang. Ten opublikowany w 1980 roku utwór zdobył szczyty list przebojów. Jest to idealna muzyka na imprezę zorganizowaną przez postaci z gry *Felix Zaradzisz* z okazji 30. rocznicy powstania ich świata. Uważny obserwator wyłowi z tłumu gości postaci z niezapomnianych gier z epoki, a także didżeja uderzająco podobnego do wyróżnionego nagrodą GRAMMY® Skrillexa.

2) KU POLU CHWAŁY: Surowa, niegościnna i pełna wrogów kraina skrywająca upragniony medal

„*Ku polu chwały* to współczesna pierwszoosobowa strzelanka” – wyjaśnia producent Clark Spencer. „Jest to zupełnie nowa, najlepsza w całym salonie, najbardziej zaawansowana gra na rynku. Jej bohaterką jest sierżant Rurecka dowodząca plutonem żołnierzy zwalczających cyberobale, które atakują wszechświat. Akcja toczy się tu bardzo gwałtownie”.

Ralph nie jest na to przygotowany. „Zostaje zwabiony do tej gry, kiedy słyszy o możliwości zdobycia medalu, największej nagrody gry *Ku polu chwały*” – opowiada reżyser Rich Moore. „Myśli, że jeżeli tylko uda mu się go zdobyć, to przynajmniej raz udowodni swoje bohaterskie predyspozycje”.

Ale, o ile Ralph uważał, że świat *Felix Zaradzisz* traktował go źle, to pola chwały były brutalnym przebudzeniem. „Akcja *Ku polu chwały* rozgrywa się w szaleńczej, chaotycznej i rozedrganej atmosferze, z którą Ralph kompletnie sobie nie radzi” – opowiada scenarzysta Phil Johnston.

Kierownik artystyczny Mike Gabriel każdemu ze światów przypisał jedno lub dwa słowa, które stanowiły drogowskaz dla projektantów. *Ku polu chwały* takie podsumowanie zawiera się w słowie: nieprzyjazny. „Wszystko tu jest twarde, ostre, szorstkie. Widz nie ma ochoty niczego dotykać. Jest to miejsce niebezpieczne – tylko najlepsi z najlepszych poradzą sobie w krainie *Ku polu chwały*”.

KTO JEST KIM W KU POLU CHWAŁY:

Sierżant Rurecka: Kosmiczna żołnierka z piekła rodem

Sierżant Rurecka to bohaterka gry science fiction *Ku polu chwały*. Jest nie tylko piękną kobietą, ale również twardym jak stal dowódcą, który stoi na czele ludzkości walczącej o wolność. Gdy nie zajmuje się zbieraniem informacji wywiadowczych, przygotowuje żołnierzy do obrony przed kolejnym atakiem. Nieustraszona wojowniczką wiedzioną jest żądzą osobistej zemsty i nie cofnie się przed niczym, by ochronić graczy i wirtualny świat przed inwazją cyberobali.

Projektując postać Rureckiej i jej ludzi podkreślono typowe cechy umundurowania. Ponieważ ich przeciwnikami są złowieszcze cyberobale, niezbędna jest odpowiednia ochrona. „Wysłaliśmy naszych animatorów na mecz futbolu amerykańskiego” – opowiada Spencer. „Załatwiliśmy im miejsca przy linii bocznej, aby mogli z bliska przypatrzeć się ruchom zawodników w pełnym rynsztunku ochroniaczy”.

Według Renato Dos Anjosa nadzorującego animację na początku procesu ożywiania Rureckiej i innych żołnierzy: „Rich [Moore] zażądał, aby wyraźnie podkreślić wartość akcję. Zastosowaliśmy rozwiązania z opowieści o superbohaterach, ustawialiśmy

postaci w charakterystycznych, mocarnych, wręcz komiksowych pozach, z tym że Rureckiej dodaliśmy niezbędnego dla niej subtelności ciepła”.

Filmowcy przestudiowali wiele fryzur, zanim znaleźli coś odpowiedniego dla pani sierżant. „Żeby dobrać naprawdę dobrą fryzurę dla głównej postaci żeńskiej trzeba dowiedzieć się co nieco o włosach” – opowiada Gooding. „Dlatego nasi współpracownicy konsultowali się z fryzjerami, którzy wyjaśniali dokładnie jak uzyskać pożądany efekt. Skończyło się na tym, że musieliśmy zapuścić Rureckiej włosy”.

Głos w oryginalnej wersji językowej sierżant Rureckiej podkłada Jane Lynch. Postać ta nabrała rumieńców dopiero wtedy, gdy filmowcy przekonali się co aktorka może wnieść do tej roli. „Rurecka ma wszystkie najlepsze cechy Jane Lynch z lekko sensacyjno-przygodową nutą. Daje to bardzo zabawny i ekscytujący efekt” – mówi Spencer.

„Jest zdecydowanie twarda i nie daje sobie w kaszę dmuchać, ale są w niej również uczucia i delikatność” – tak opisuje Rurecką Lynch. „Ale jest niemal całkowicie niedostępna po ogromnej stracie, której przyczyną były straszliwe cyberobale. Od tamtej pory stały się jej największymi wrogami”.

Generał Hologram: Człowiek z medalem

Generał Hologram jest wytrawnym żołnierzem: odważny, dystyngowany, poważny i profesjonalny. Postawiono go na straży największej nagrody gry *Ku polu chwały* – upragnionego medalu. Jego udziałem będzie zaszczyt uhonorowania tym medalem śmiałka, który dostanie się na szczyt 99-piętrowej wieży.

WYGLĄD GRY KU POLU CHWAŁY

Początkowo planowano umiejscowić akcję gry na nagiej, skalistej planecie. „Dopracowywaliśmy ten pomysł bardzo długo, a mimo to dalej wyglądał jak oklepany chwyt filmowy” – mówi Roger Loftis. „Postanowiliśmy, że cała planeta musi wyglądać jak ostra, agresywna, chaotyczna i odrażająca konstrukcja”.

Kształtem wykorzystanym jako punkt wyjścia dla projektu świata *Ku polu chwały* był trójkąt. Loftis wyjaśnia: „Na bazie tego kształtu powstało całe otoczenie i postaci, do tego stopnia, że ostatnie ujęcie tej gry składa się z samych trójkątów. Są one wszechobecne, występują na każdym poziomie projektu. Dzięki tak mocno zaakcentowanemu kształtowi świat ten sprawia wrażenie niebezpiecznego i ostrego, gdzie na każdym kroku można się na coś nadziać lub o coś skaleczyć”.

Gabriel zwraca uwagę, że kluczowa budowla *Ku polu chwały*, czyli 99-piętrowa wieża skrywająca upragniony przez Ralpha medal, zbudowana jest z kanciastych płyt, które zdają się eksplodować w górę wprost z nieprzyjaznego środowiska stanowiąc jego doskonałe dopełnienie.

„W tym przypadku zrobiliśmy coś, co nam się wcześniej nie zdarzało – zatrudniliśmy architektów” – mówi Gabriel. Następnie najlepsi członkowie zespołu projektowego studia dopracowali i ukończyli pracę specjalistów. „W ten sposób powstała przerażająca, mroczna budowla. Tak jak cała reszta tej krainy, wieża jest zaskakująca i surowa”.

Zastępca kierownika artystycznego Ian Gooding mówi, że jego zespół musiał wykazać się większą niż zwykle kreatywnością podczas projektowania kanciastego otoczenia. „Nawet w najbardziej fikcyjnych krainach drzewa pozostają drzewami, trawa trawą, a budynki nadal zrobione są ze znanych nam materiałów. Ale świat *Ku polu*

chwały, do którego wchodzi Ralph jest pozbawiony krajobrazu. Nie ma tu ani jednego drzewa, ani jednej drobiny pyłu. Wszystko zbudowane jest z ostrych jak brzytwa płatów blachy i prętów zbrojeniowych. Specjalnie stworzyliśmy wrażenie takiego niezwykle skomplikowanego, dziwaczного miejsca, gdzie chwilę nieuwagi podczas zwykłego spaceru można przypłacić poważnymi obrażeniami”.

Świat tej gry zaludniają wyłącznie żołnierze i zwalczane przez nich cyberobale. Jest to po prostu pole nieustającej bitwy. Nic więc dziwnego, że do pomocy w realizacji misji podboju świata designerzy filmowcy wezwali wojskowe posiłki. „Wysłaliśmy naszych projektantów do Bazy Lotniczej Edwards” – opowiada Spencer, „aby wygląd i ogólne wrażenie *Ku polu chwały* wzbogacili o elementy prawdziwych działań wojskowych”. „Rozmawialiśmy z generałami lotnictwa oraz pilotami myśliwców. Pytaliśmy o uzbrojenie” – dodaje Gabriel.

Uzyskane informacje przekazano zespołowi efektów, któremu szefował Cesar Velazquez. „Chcieliśmy zanurzyć publiczność w atmosferze wojny science fiction” – wyjaśnia Velazquez. „Jednym z wyzwań, któremu musieliśmy stawić czoła to odrębność każdego ze światów, a więc dym czy inny efekt musiał być natychmiast identyfikowany przez widza z konkretną grą. *Ku polu chwały* to pierwszoosobowa strzelanka, dlatego musieliśmy stworzyć charakterystyczne dla tego gatunku wrażenie całkowitego zanurzenia w wirtualnej rzeczywistości”.

„Efekty wizualne w tej grze są nowoczesne. Wyglądają maksymalnie realistycznie i takie też dają wrażenie. Zastosowaliśmy wiele warstw efektów, a więc nie można wyróżnić któregoś z nich. To właśnie suma działających razem elementów wywołuje wrażenie rzeczywistego świata. W *Ku polu chwały* więcej znaczy lepiej: większe są eksplozje (wybuchy cyberobali mają futurystyczny charakter) i więcej odłamków lata w powietrzu. Nasza broń strzela plazmą, nie pociskami. Daliśmy dużo mgły i pary. To jest wojna” – dodaje Velazquez.

ŚWIATŁA, KAMERA, AKCJA!

Adolph Lusinsky i jego zespół oświetleniowy wnieśli swój wkład w wojenną atmosferę *Ku polu chwały*. „W odróżnieniu od jaskrawych kolorów *Felix Zaradzisz*, *Ku polu chwały* charakteryzuje się ograniczoną liczbą barw. Ponadto, powietrze jest wręcz gęste od przypominających popiół śmieci. Później dodaliśmy iskry, błyskawice i rozbłyski broni. W każdym ujęciu na obiektywie osadza się kurz, pojawiają się halacje. Świat ten jest przedstawiony z fotograficzną dokładnością”.

Szef działu technologii Andy Hendrickson opowiada, że Walt Disney Animation Studios do celów *Ku polu chwały* stworzył specjalną kamerę: „Zbudowaliśmy specjalny plan, który śledził ruchy kamery sterowanej przez człowieka i przenosił je do świata grafiki komputerowej. Dzięki temu mogliśmy realizować dowolne ujęcia z jazdy, z wózka i tym podobne. To tak jakby operator znajdował się wewnątrz świata wirtualnego i poruszał kamerą w czasie rzeczywistym, na żywo. Było to innowacyjne rozwiązanie stworzone dla tego filmu”.

Rob Dressel wykorzystał w *Ku polu chwały* wrażenie przypadkowości, jakie stwarzają ujęcia kręcone z ręki, co miało podkreślać napiętą atmosferę. Z kolei na wzór wysokobudżetowych filmów sensacyjnych w scenie zdobycia medalu przez Ralpha zastosowano płynną jazdę kamery. „Kamera ciągle się przemieszcza” – mówi Dressel. „Jej ruchy są rozedrgane i ukośne, co odzwierciedla estetykę *Ku polu chwały*” – tłumaczy Gooding. „Wykorzystaliśmy wszystkie środki, aby uwypuklić gwałtowną dynamikę tego świata”.

DYNAMIKA DŹWIĘKU

Chaotyczność i podniecenie towarzyszące pierwszoosobowej strzelance podkreśla muzyka autorstwa zdobywcy nagrody GRAMMY® Skrillexa. Specjalnie skomponowany przez niego utwór *Bug Hunt* został zremiksowany przez holenderskie trio producencko-didżejsko-kompozytorskie Noisia i w tej wersji pojawia się na albumie. „Nastrój tej gry jest naładowany energią i futurystyczny” – mówi Skrillex. „Moja muzyka miewa różne odcienie emocjonalne, akurat ten utwór należy do bardziej agresywnego spektrum mojej twórczości”.

„Chcieliśmy zaangażować kogoś z prawdziwym talentem” – mówi Moore. „Bardzo podoba mi się, że nasz wybór nie jest do końca oczywisty dla publiczności animacji Disneya. Mimo tego, kiedy widzowie usłyszą tę muzykę, kiedy przekonają się jak dobrze pasuje do opowieści i jak prowadzi uczucia, powiedzą: idealny wybór! Praca ze Skrillexem to była czysta przyjemność”.

Moore wyznaje, że brał przykład z prekursora reżyserii filmów animowanych. „Walt Disney był pionierem muzyki filmowej. To, co dziś wydaje się nam klasyką, np. utwory Ukulele Ike'a w *Pinokio* czy Peggy Lee w *Zakochanym kundlu*, to były kompozycje bardzo nieoczywiste”.

Jak mówi Skrillex, Moore prowadził go przez świat *Ku polu chwały*, ale przez cały czas współpraca miała charakter otwarty. „Usiedliśmy sobie i porozmawialiśmy o emocjach, głębi i ogólnym wrażeniu tego świata i to było paliwo dla muzyki”.

3) **MISTRZ CUKIERNICY: Kolorowy i słodki świat wyścigów, ale pozory mylą...**

Po zdobyciu upragnionego medalu Ralph w ostatniej chwili wydostaje się z gwałtownego świata *Ku polu chwały*, a jego zabłąkany pojazd przenosi go do najsłodszej krainy w całym salonie gier. „Mistrz cukiernicy to typowa dla lat 90. gra wyścigowa osadzona w całkowicie cukierkowym świecie” – opowiada reżyser Rich Moore. „Należy więc traktować go z przymrużeniem oka. Klasyczne motywy disneyowskie łączą się tu z wpływami anime”. „Jednak mimo lukrowej otoczki kraina ta kryje również mroczne sekrety” – dodaje producent Clark Spencer.

Obok innych postaci mieszka tu mała zadziorna dziewczynka Wandelopa, która pierwsza zauważyła Ralpha. „Wandelopa żyje na obrzeżach *Mistrza cukiernicy*” – wyjaśnia Moore. „Jest usterką, błędem programisty, dlatego została wyrzucona na margines społeczności swojej gry i musi radzić sobie sama. Ralph i Wandelopa początkowo nie przypadają sobie do gustu, ona mu bardzo dokucza, ale z czasem zdają sobie sprawę, że są do siebie bardzo podobni. Oboje są wyrzutkami”.

Spencer opowiada: „Widz poznaje Ralpha i Wandelopę w chwili, gdy oboje są na skraju załamania. Desperacko chcą być kimś innym, ponieważ uważają, że dzięki temu zdobędą akceptację i miłość, której tak bardzo pragną”. Ralph dowiaduje się, że Wandelopa wyznaczyła sobie misję. Chce wziąć udział w wyścigach *Mistrza cukiernicy*, mimo że nikt z jej świata nie chce jej pomóc. W wyniku tego stała się nieprzystępna i wykształciła nieprzejednany charakter. Ale Ralph wie, jak sobie z nią poradzić. I prawdę powiedziawszy zaczyna ją autentycznie lubić.

KTO JEST KIM W *MISTRZU CUKIERNICY*:

Wandelopa: Pikselowa pomyłka programisty

Znana jako „Usterka” Wandelopa to pikselowa pomyłka programisty z lukrowanej gry wyścigowej *Mistrz cukiernicy*. Wielki wyścigowy duch walki jest częścią jej kodu, dlatego za wszelką cenę stara się wywalczyć miejsce na linii startu obok innych kierowców. Problem w tym, że inni kierowcy nie są zbyt przychylnie nastawieni do Wandelopy i jej psikusów. Lata odrzucenia wykształciły w niej zwariowane poczucie humoru i cięty język. Jednak pod tą twardą skorupką skrywa się słodkie wnętrze, które tylko czeka na odkrycie.

Scenarzysta Phil Johnston opowiada: „Wymyśliliśmy Wandelopę, bo poszukiwaliśmy postaci, która borykałaby się z takimi samymi problemami, co Ralph. Jest outsiderką. Dzieciaki jej dokuczają. Nikt jej nie lubi i nie pozwalają jej brać udziału w wyścigach. A jej jedynym pragnieniem jest uczestnictwo w zawodach. Chce brać udział w grze, tak samo jak Ralph chce wejść do społeczności swojej krainy”.

„Projektowanie postaci Wandelopy to była prawdziwa przygoda. Przygotowaliśmy dosłownie tysiące koncepcji. Ale ostateczny efekt zawdzięczamy dwóm małym dziewczynkom. W moim kościele widuję pewną młodą damę, która ma idealne małe, dziecięce uszka. Z kolei jeden z kolegów pokazał mi zdjęcie swojej córki z włosami zaczesanymi do tyłu i dwoma pasemkami zwisającymi z przodu. To było to.”

Ostateczny kształt Wandelopa uzyskała dzięki garderobie. „Ubraliśmy ją w kusą brązową spódniczkę z opakowań po cukierkach” – opowiada Gabriel. „Kiedy Rich [Moore] zobaczył naszą propozycję powiedział: dajcie jeszcze bluzę z kapturem – będzie bardziej charakterna. Tego właśnie było trzeba”.

Król Karmel: Władca wszelkiej słodkości

Wszyscy uwielbiają Króla Karmela – władcę torów wyścigowych, mistrza słodczy i cukrowego monarchę. Nic dziwnego, że najpotężniejsza postać w *Mistrzu cukiernicy* jest też najlepszym kierowcą. Wygląda dostojnie, ale nie dajcie się zmylić – ten tajemniczy władca rządzi lukrowaną, lecz stalową ręką i za wszelką cenę pozbywa się z królestwa wszelkich błędów, wichrycieli i dziwaków. Nie ma co oczekiwać, że pobłażliwie potraktuje Ralpha i Wandelopę. Z reguły towarzyszą mu pączkowi ochroniarze, Wynnchel i Duncan, oraz jego sługa Kwaśny Paź – mała kuleczka niesłodkości.

„Król Karmel jest szurnięty, ale nie jest to postać jednowymiarowa” – mówi Spencer. „Jest to ukłon w stronę Szalonego Kapelusznika w interpretacji Eda Wynna z disneyowskiej adaptacji *Alicji w krainie czarów*”.

Wynnchel & Duncan: Pączkujący ochroniarze

Wynnchel i Duncan to dwa mięśniaki na usługach Króla Karmela. Trzymają w ryzach społeczność *Mistrza cukiernicy*. Lepiej ich nie denerwować, bo może im się rozpuścić lukier.

Bajadera Melba: Poważna rywalka

Słodka Bajadera Melba to znakomita zawodniczka z gry wyścigowej *Mistrz cukiernicy*. Lubi zaciętą rywalizację, kocha zdobywać nagrody i nie zawaha się przed wyrzuceniem z trasy każdego, kto ośmieliłby się stanąć jej na drodze. Mimo że zwycięzcą zawodów w *Mistrzu cukiernicy* pozostaje Król Karmel, dzięki swym szalonym umiejętnościom Bajadera potrafi znacznie utrudnić faworytowi życie.

WYGLĄD GRY *MISTRZ CUKIERNICY*

Johnston wyjaśnia: „Wymyśliliśmy *Mistrza cukiernicy* jako najgorsze miejsce zsyłki dla kogoś tak skwaszonego i zrzędliviego jak Ralph. Taka przesłodzona dziecięca gra byłaby dla niego prawdziwym piekłem, zwłaszcza, że chce udowodnić wszem i wobec swoje wielkie bohaterstwo”.

Dominującym kształtem w *Felix Zaradzisz* był kwadrat, w *Ku polu chwały* – trójkąt, a świat *Mistrza cukiernicy* zaprojektowano na planie koła. Gabriel opowiada: „Cukrowa kraina narysowana jest miękkimi, falistymi liniami. Wszystko w tym świecie jest zaokrąglone. Wszystko jest przyjemne w dotyku. Chmury są z waty cukrowej, drzewa z lizaków i nawet kurz jest tak naprawdę proszkiem kakaowym”.

Stworzenie słodkiego, przerysowanego świata *Mistrza cukiernicy* kosztowało filmowców wiele czasu i wymagało dalekich podróży. Trzeba było zaprojektować ogólne wrażenie tej krainy, jak również poszczególne słodkości służące jako jej budulec.

Lorelay Bove, jedna z projektantek w dziale artystycznym pochodzi z Hiszpanii. „Zainspirował mnie kataloński modernizm występujący w architekturze Hiszpanii przełomu XIX i XX wieku” – wyjaśnia Bove. „Dorastałam tam, a więc z bliska widziałam dzieła Antonio Gaudiego i innych hiszpańskich modernistów. Wszystkie te budowle, ich detale, kolory, kształty, faktury i ogólna beztroska przypominały mi domki z piernika. Dlatego, gdy pojawiła się okazja zaprojektowania cukierkowego świata skorzystałam z tych inspiracji, i okazało się że to był strzał w dziesiątkę. To było coś świeżego i odmiennego”.

„Wysłaliśmy nasz zespół projektantów do Barcelony” – mówi Spencer. „Przez tydzień studiowali tamtejszą architekturę, wczuwali się w język kształtów Gaudiego i poznawali jego sposób projektowania. Pobyt w Hiszpanii pomógł im włączyć te elementy do wyglądu *Mistrza cukiernicy*”. Gabriel dodaje: „Lorelay ma ten styl we krwi. Projektując te niesamowite postaci, budynki i scenografie do *Mistrza cukiernicy* czuła się jak ryba w wodzie. Była niesamowita”.

Gabriel stworzył ogromną mapę *Mistrza cukiernicy*, aby zespół miał całościowy ogłąd tej krainy. Było na niej wszystko, łącznie z różowymi chmurami, wulkanem i zamkiem Króla Karmela. Już na wczesnym etapie filmowcy postanowili nadać *Mistrzowi cukiernicy* japoński charakter. Jak mówi Gabriel: „Rich chciał zaprojektować postaci w stylu harajuku, a my zaczęliśmy sondować możliwości wykorzystania japońskich cukierków i słodczy. Ostatecznie nasze poszukiwania poszerzyliśmy i projekt wzbogaciliśmy o łakocie z całego świata”.

„Zespół projektowy wysłaliśmy tym razem do Kolonii na największe na świecie targi słodczy” – dodaje Spencer. „Nasi ludzie obserwowali specjały z całego świata”. Gabriel relacjonuje: „Każde piętro tej wielkiej hali było po brzegi wypełnione słodyczami, czekoladowymi fontannami. To było odurzające”.

Kierownik artystyczny zainspirował się miętową zielenią zastosowaną przez pewnego cukiernika z Francji. Wrażenie było tak silne, że taki odcień nadano niebu w *Mistrzu cukiernicy*, co w odczuciu zespołu doskonale dopełniło paletę pastelowych różów, czerwieni i czekoladowych brązów. Jest to również cecha wyróżniająca *Mistrza*

cukiernicy spośród większości prawdziwych gier wyścigowych. „Miętowa zieleń jest niezwykle świeża” – mówi Gabriel.

Kiedy nadszedł czas wyboru słodczy do scenografii *Mistrza cukiernicy*, zespół postanowił wcisnąć na plan prawie wszystkie specjały, jakie kiedykolwiek stworzono na świecie. Zastępca kierownika artystycznego Ian Gooding mówi: „Las i kinkiety zrobiliśmy z małych galaretek w cukrze. Są one wewnątrz podświetlane, więc wyglądają bardzo fajnie. Jesienne liście to pianki cukrowe. Mamy też las sosnowy z karmelków. Trufle czekoladowe umieszczaliśmy dosłownie wszędzie, budowaliśmy z nich na przykład paraboliczne łuki w stylu Gaudiego. Wykorzystaliśmy dużo lodów, zarówno włoskich, jak i gałkowych. Jest też czekolada z orzechami. Wnętrze wulkanu wypełniają warstwy różnych batonów, niektóre z nadzieniem nugatowym, inne z orzechowym. Podłogi w pomieszczeniach zrobione są z przejrzystego karmelu z orzechami. Wszędzie jest pełno masy cukrowej, do tego ciasta, czekoladowe ozdoby i lizaki we wszystkich kształtach i rozmiarach. Nawet krzaki zrobiliśmy z karmelu”.

Jak mówi Spencer, zespół produkcyjny pośród innych specjałów umieścił również znane słodczy. „Jest tu Nestle Chocolate Nesquik i Wonka Laffy Taffy”.

JAK ZBUDOWAĆ POJAZD WYŚCIGOWY:

Aby Wandelopa mogła spełnić swoje marzenia, filmowcy musieli wyposażyć ją w pojazd wyścigowy. W *Mistrzu cukiernicy* gokarty powstają w Zakładach Wypieków Samochodowych Króla Karmela. Gabriel opowiada: „Pojechaliśmy do Detroit, żeby zobaczyć produkcję samochodów. Byliśmy tam cały dzień i obeszlśmy całą linię montażową”. Zespół odwiedził również piekarnię i fabrykę cukierków, ponieważ bolid Wendelopy zbudowany jest – a jakżeby inaczej – ze słodczy.

SEKRET MISTRZA CUKIERNICY:

Odpowiedzialny za efekty Cesar Velazquez mówi: „Efekty, które zastosowaliśmy w *Mistrzu cukiernicy* są całkowicie odmienne od tych w *Ku polu chwały*. Są one głębsze i mają więcej uroku. Naszym znakiem firmowym jest efekt usterki. Kiedy np. Wandelopa się denerwuje, ulega usterce. To coś w rodzaju krótkiego spięcia czy czkawki, której towarzyszą efekty świetlne i drgawki. Bardzo dobrze to wyszło”.

Inne efekty, to np. galaretkowe lampy i stylizowany kurz – tak, stylizowany kurz. „Nawet tak banalna rzecz jak kurz wzniesany przez przejeżdżające gokarty przypomina kakao w proszku lub lukier” – opowiada o swojej pracy Velazquez.

ŚWIATŁA, KAMERA, AKCJA!

Aby jedzenie, nawet animowane, wyglądało smacznie, trzeba zastosować kilka sztuczek. „Specjaliści od fotografowania jedzenia, których zaprosiliśmy do studia wprowadzali nas w arkana swojej pracy” – mówi Adolph Lusinsky, kierownik oświetlenia.

Filmowcy zbudowali również specjalne studio, gdzie robili próbne zdjęcia różnym rodzajom jedzenia i przedmiotom o różnych fakturach w odmiennych warunkach oświetleniowych. Dzięki tym ćwiczeniom dokładnie sprawdzili, które rozwiązania się sprawdzają, a które nie. „Naprawdę trudno jest uchwycić wygląd np. kawałka czekolady” – mówi Lusinsky. „Różnica pomiędzy kawałkiem brązowego

plastiku a kostką prawdziwej czekolady polega na odmiennym przechodzeniu światła przez te przedmioty”.

A ponieważ nikt nie był w stanie autorytarnie stwierdzić jak zachowa się pole lukru, na które spadnie pojazd kosmiczny, zespół musiał to sprawdzić. Lusinsky opowiada: „Na blachę do pieczenia wylaliśmy warstwę lukru grubości około czterech centymetrów. Następnie w sam środek z całej siły wbiliśmy zabawkowy statek dla uzyskania odpowiedniego rozprysku. Test ten pozwolił nam określić zachowanie lukru”.

Lusinsky uczestniczył w wyjazdach studyjnych do Detroit, Kolonii i Barcelony. Poczynione obserwacje wykorzystał później przy ustawianiu oświetlenia na planie. „Światła w sali tronowej Króla Karmela są inspirowane barcelońską katedrą” – wyjawia Lusinsky. Według słów Roba Dressela, zdjęcia w *Mistrzu cukiernicy* były diametralnie różne od surowych ujęć kręconych z ręki w *Ku polu chwały*. Ale i w tym przypadku nie obyło się bez dylematów. Na przykład, czy dynamiczne sceny wyścigów należy kręcić w stylu zawodów sportowych, czy też może samochodowego pościgu? Filmowcy zdecydowali się na to drugie rozwiązanie. Jak wyjaśnia Dressel: „Chcieliśmy uzyskać wrażenie większego niebezpieczeństwa i naturalizmu. Mniej sportu, więcej akcji. Zastosowaliśmy mniejszą głębię ostrości i większe tło”.

CZAS NA MUZYKĘ:

W wyprawie do krainy łakoci towarzyszy Ralphowi japoński fenomen muzyki pop AKB48 ze swoją piosenką *Sugar Rush* nawiązującą do nazwy *Mistrza cukiernicy*. „Z powodu odniesień do anime zawsze uważaliśmy *Mistrza cukiernicy* za grę, która mogła powstać w Japonii” – mówi Spencer. „Dlatego pojechalismy do tego kraju i zaangażowaliśmy najmodniejszą obecnie grupę miejscowej odmiany popu. W ich wykonaniu usłyszymy piosenkę zdecydowanie podkreślającą młodzieżowy charakter tej wyścigowej gry z lat 90.”. Natomiast w scenie nauki jazdy nowym gokartem Wandelopie towarzyszy sama Rihanna ze swoim hitem *Shut Up and Drive* z 2007 roku.

4) DALEKO JESZCZE? Centralny węzeł komunikacyjny – stacja *Wasza Gra Główna* oraz reszta światów

Scenarzysta Phil Johnston wspomina etap, na którym wspólnie z reżyserem Richem Moorem zastanawiali się nad sposobem przemieszczania się postaci pomiędzy grami. „Rzucaliśmy różne głupawe pomysły, na przykład podróż przez wir w toalecie. W tamtym czasie mieszkalem w Nowym Jorku, a Rich dojeżdżał do mnie, by pracować nad scenariuszem, więc wymyślenie stacji *Wasza Gra Główna* było tylko kwestią czasu.

Wygląda ona dokładnie jak jej pierwowzór, czyli dworzec Grand Central Station na Manhattanie. O różnych porach dnia wewnątrz wypełniają potężne słupy światła. Dla nas jest to po prostu rozgałęziacz z bezpiecznikami, do którego wpięte są wszystkie gry. Dla postaci z gier jest to węzeł komunikacyjny. Kablami zasilającymi miniaturowe pociągi wiozą ich do stacji *Wasza Gra Główna*”.

Podobnie jak jego pierwowzór dworzec ten aż kipi od wszechobecnej bieganiny. Jak wyjaśnia producent Clark Spencer: „Po skończonym dniu pracy bohaterowie różnych gier spotykają się na *Główniej*, a nawet odwiedzają się w swoich krainach. Reżyserowi bardzo zależało na autentyczności, dlatego stację tę zaludniliśmy powszechnie znanymi postaciami z popularnych gier. To jest fundament tego świata, poza tym stąd wywodzi się kilku uczestników anonimowych spotkań szwarccharakterów”.

KTO JEST KIM NA STACJI WASZA GRA GŁÓWNA:

Surge Protector: Gość z podkładką do pisania

Jego obowiązki porównywalne są z pracą szkolnego monitoringu, a wykonuje je z gorliwością sklepowej ochrony. Jest sztywnym jak kij od szczotki służbistą, który z reguły więcej szkodzi niż pomaga. No, ale przecież skoki napięcia to nie przelewki.

Jeź Sonic: Niestrudzony wybawca świata

Ten ponaddźwiękowy bohater w chwilach wolnych od ratowania świata we własnej serii gier zwalnia tempo używając głosu komunikatom dworcowym. Przypomina w nich koleżankom i kolegom o zasadach bezpieczeństwa, zwłaszcza podczas wypraw poza rodzime gry.

KTO JEST KIM NA SPOTKANIACH ANONIMOWYCH SZWARCCHARAKTERÓW:

Ralph zmagając się z wieloletnią rolą negatywnego bohatera trafia w końcu na grupę terapeutyczną. Spotkania odbywają się w domu Pac-Mana, a zajęcia prowadzi wywodzący się z tej gry pomarańczowy duszek Clyde. Uczestnicy to pełna gama najgorszych złoczyńców świata gier.

Neff: Purpura to nowy czarny

Zły czarodziej Neff rezydujący w grze *Altered Beast* jest naturalnym uczestnikiem spotkań grupy terapeutycznej.

M. Bison: Władca ciemności

M. Bison, bezlitosny dyktator świata z gry *Street Fighter*, na terapii uczy się panować nad swoją psychiczną mocą.

Zangief: Czerwony cyklon

Potężne mięśnie, owłosiona kłata, niedźwiedzi uścisk i irokez na głowie to znaki rozpoznawcze zapaśnika ze *Street Fightera*. On również regularnie uczęszcza na terapię.

Dr Eggman: Śmiertelny wróg Jeża

Spoglądający na świat przez ciemne okulary wąsaty Dr Eggman to wróg Jeża Sonica. Swoją misję podboju świata przerywa co tydzień, aby uczestniczyć w spotkaniach anonimowych szwarccharakterów.

Clyde: Pomarańczowy duszek, który w końcu dorwał się do władzy

Clyde to pomarańczowy duszek, który wraz ze swoimi kolegami Inkim, Blinkim i Pinkim utrudniał życie Pac-Manowi. Czasy się zmieniły i stary Clyde po godzinach prowadzi cotygodniowe spotkania dla anonimowych szwarccharakterów.

NAPISY KOŃCOWE:

Za ścieżkę dźwiękową odpowiada kompozytor **HENRY JACKMAN**. W muzyce do *Ralphi Demolki* pojawiają się dźwięki z gier wideo, a jednocześnie podkreśla ona emocje filmu. Jackman twierdzi, że muzyka podążała za opowieścią, co pozwoliło mu wykorzystać swoje klasyczne wykształcenie: „Rozgrywające się na ekranie emocje dają możliwość nienachalnego wprowadzenia kompozycji orkiestrowych”.

Ponieważ poszczególne światy filmu są dobarwiane muzyką specjalnie skomponowaną przez twórców, takich jak Skrillex czy AKB48, *Ralph Demolka* musiał pożegnać widzów tak samo mocnym akcentem.

Radosnym dopełnieniem opowieści filmu jest utwór *When Can I See You Again?* w wykonaniu Owl City (projektu znanego m.in. z *Fireflies* i *Good Time*). Wokalista Adam Young porównuje tę piosenkę do emocjonalnego przeciągania liny. „To jest bardzo skoczna, radosna i optymistyczna piosenka, ale jest ona zaprawiona kroplą goryczy pozostawiając relację głównych bohaterów filmu bez finału”.

Na końcu filmu usłyszymy również piosenkę *Wreck-It, Wreck-It Ralph*, wyprodukowaną przez duet Buckner & Garcia i Jamie’go Houstona (Steven Tyler, Macy Gray). Buckner & Garcia zasłynęli w 1982 roku hitem *Pac-Man Fever*. Buckner komentuje: „Zaproszenie do współtworzenia ścieżki dźwiękowej filmu to dla nas zaszczyt. Charakter naszej piosenki można określić jako pop z lat 80., ale z nowoczesną domieszką, jesteśmy z niej bardzo zadowoleni”.

Twórcy filmu

RICH MOORE (reżyser) – debiutuje w Walt Disney Animation Studios jako reżyser filmu długometrażowego. Wcześniej odnosił wielkie sukcesy w animacji telewizyjnej realizując przełomowe serie *Simpsonowie* i *Futurama*. Wyreżyserował kilkanaście odcinków *Simpsonów* i brał udział w realizacji filmu *Simpsonowie: wersja kinowa*. Jest zdobywcą dwóch nagród Emmy®, nagrody Annie, nagrody Hugo i nagrody Reubena.

Ukończył renomowany kurs animacji w Kalifornijskim Instytucie Sztuki (CalArts), a następnie rozpoczął karierę u Ralphi Bakshi’ego jako projektant i scenarzysta przy produkcji *Mighty Mouse – The New Adventures*. Następnie dołączył do zespołu trzech pierwszych reżyserów *Simpsonów* i zrealizował kilkanaście odcinków tego serialu w ciągu pierwszych pięciu sezonów. Do jego dzieł należy odcinek *Homer vs. Lisa and the Eighth Commandment*, za który został wyróżniony nagrodą Emmy®. Później nadzorował realizację drugiego serialu produkowanego przez Gracie Films p.t.: *The Critic*.

Wraz ze swoim znajomym z CalArts Greggiem Vanzo oraz Claudią Katz z Rough Draft Studios Inc. nadzorował dział kreatywny i produkcję *Futuramy* Matta Groeninga. Podczas pracy nad tym serialem otrzymał w 1999 roku nagrodę Reubena (przyznaną przez National Cartoonists Society) za najlepszą animację telewizyjną, w 2001 roku Złotą Odznakę Hugo (przyznaną przez World Science Fiction Society) za szczególne

osiągnięcia w dziedzinie animacji i wreszcie w 2002 roku nagrodę Emmy® w kategorii wyjątkowy program animowany (za odcinek *Roswell That Ends Well*).

CLARK SPENCER (producent) – w ciągu ostatnich dwudziestu lat pracował w Walt Disney Animation Studios na rozmaitych stanowiskach kierowniczych najwyższego szczebla. Pracę u Disneya rozpoczął w lipcu 1990 roku jako starszy specjalista ds. planowania biznesowego w dziale finansowo-planistycznym, następnie został managerem ds. planowania. We wrześniu 1992 roku objął stanowisko dyrektora studia ds. planowania i finansów. Był wówczas zaangażowany w uruchomienie Disney Channel w Azji, przejęcie Miramax Films oraz opracowanie biznesplanu dla paryskiego studia animacji Disneya.

W październiku 1993 roku Spencer przeszedł do Walt Disney Animation Studios obejmując stanowisko dyrektora ds. planowania, a następnie szybko awansował na wiceprezesa ds. planowania i finansów. W październiku 1996 roku Spencer awansował na starszego wiceprezesa ds. finansowo-operacyjnych w Walt Disney Animation Studios i Theatrical Productions. Stanowisko to piastował aż do przenosin do studia animacji na Florydzie we wrześniu 1998 roku.

Tam pełnił rolę starszego wiceprezesa i managera generalnego nadzorując wszystkie aspekty działalności studia i produkcji. Pół roku później firma zwróciła się do Spencera z prośbą o zajęcie się produkcją drugiej pełnometrażowej animacji realizowanej w studio na Florydzie, czyli „Lilo i Stich”. Walt Disney Company na podstawie tego kinowego hitu stworzyło franczyzę, w ramach której powstały trzy kolejne części wydane na DVD, animowany serial telewizyjny oraz postaci popularne po dziś dzień. W 2002 roku Spencer powrócił do studia animacji w Burbank jako producent wykonawczy odpowiedzialny za scenariusz *Rodzinki Robinsonów*. Następnie był producentem *Pioruna* realizowanego dla Walt Disney Animation Studios i producentem wykonawczym *Kubusia Puchatka* z 2011 roku.

Spencer urodził się w Seattle i w 1985 roku ukończył Uniwersytet Harvarda, gdzie zdobył tytuł licencjata z historii. Przez trzy lata pracował na Wall Street jako specjalista ds. finansowych w Bankers Trust Company, a następnie wrócił do Harvard Business School, gdzie w 1990 roku zdobył dyplom M.B.A.

Aktorzy (polska wersja językowa)

OLAF LUBASZENKO (Ralph)

Polski aktor filmowy, teatralny oraz reżyser. Absolwent IX LO im. Klementyny Hoffmanowej w Warszawie. Studiował na Uniwersytecie Warszawskim (w latach 1986–1987, socjologię), a później w Chrześcijańskiej Akademii Teologicznej. Studiów nie ukończył. Zadebiutował w wieku 14 lat w *Życiu Kamila Kuranta* (1982). Następnie pojawił się w *Młynie nad Lutynią* oraz w *Sonacie marymonckiej* (1983).

Role, które przyniosły mu popularność, to m.in. początkujący piłkarz Olek Grom jr w *Piłkarskim pokerze* Janusza Zaorskiego oraz Tomek w *Krótkim filmie o miłości* Krzysztofa Kieślowskiego (1988). Kreacja w tym ostatnim filmie dała Lubaszence nagrodę na genewskim festiwalu „Gwiazdy Jutra”. Ponadto był asystentem reżysera w produkcji realizowanej przez Krzysztofa Kieślowskiego *Dekalog*, którego częścią jest

właśnie *Krótki film o miłości*. W 1991 roku Olaf Lubaszenko zdał eksternistyczny egzamin aktorski. Grał wtedy w popularnym musicalu *Metro*, reżyserowanym przez Janusza Józefowicza. Do najważniejszych ról tego okresu można zaliczyć Marcina Krolla w *Krollu* (1991) i Krzyśka „Młodego” w *Psach* (1992) Władysława Pasikowskiego oraz rolę w spektaklu *Emigranci* u boku Cezarego Pazury.

W 1992 roku był asystentem reżysera przy realizacji filmu Andrzeja Wajdy *Pierścionek z orłem w koronie*. Wkrótce zadebiutował też jako reżyser filmem *Sztos* (1997). W 1998 roku podczas III Festiwalu Gwiazd w Międzyzdrojach odcisnął swoją dłoń na Promenadzie Gwiazd, a w 2001 roku został członkiem Europejskiej Akademii Filmowej. W 1999 roku aktor ponownie próbował swoich sił jako reżyser i zrealizował kolejny film *Chłopaki nie płaczą*, a w 2001 roku *Poranek kojota* z Maciejem Stuhrem w roli głównej. Wystąpił w filmach *Moja Angelika*, *Kiler*, *Słodko gorzki*, *Operacja Samum*, *Kilerów 2-óch*, *Egoiści*, *Operacja Koza* u boku Ewy Gawryluk, *Bajland*, gdzie partnerował Karolinie Rosińskiej, *Zakochani* z Magdaleną Cielecką i serialach telewizyjnych *Ekstradycja 2*, *Sfora*, *Przeprowadzki* i *Barwy szczęścia*. Ostatnio wystąpił w filmach *Mniejsze zło* Janusza Morgensterna, *Weekend* Cezarego Pazury oraz *Sztos 2*, który sam wyreżyserował.

JOLANTA FRASZYŃSKA (Wandelopa)

Aktorka teatralna, filmowa i telewizyjna. Ukończyła Wydział Aktorski filii krakowskiej Państwowej Wyższej Szkoły Teatralnej im. Ludwika Solskiego we Wrocławiu (1991). Po ukończeniu szkoły wcześniej zagrała główne role w filmach *Białe małżeństwo* Magdaleny Łazarkiewicz (1992) i *Pora na czarownice* Piotra Łazarkiewicza (1993). Do 1997 roku pracowała w zespole Teatru Polskiego we Wrocławiu, gdzie wiele kreacji stworzyła pod okiem Jerzego Jarockiego. Od 1998 roku aktorka Teatru Dramatycznego w Warszawie. Współpracowała z największymi reżyserami teatralnymi, poza Jarockim – z Krystianem Lupą, Grzegorzem Jarzyną, Krzysztofem Warlikowskim, Agnieszką Glińską i Eugeniuszem Korinem. Niemal od początku kariery związana jest również z Teatrem Telewizji, gdzie zagrała w dwudziestu pięciu spektaklach. W 2007 roku wystąpiła w Teatrze Narodowym w Warszawie w *Miłości na Krymie* Sławomira Mrożka w reżyserii Jarockiego, otrzymując za rolę Lily nominację do Nagrody „Warszawski Feliks”. Jest znana z seriali telewizyjnych *Boża podszewka*, *Żegnaj Rockefeller*, *Dom*, *Ekstradycja III*, *Na dobre i na złe*, *Sto minut wakacji*, *Licencja na wychowanie* oraz filmów fabularnych *Kiler-ów 2-óch* Juliusza Machulskiego (1999), *Cisza* Michała Rosy (2001), *Ławeczka* Macieja Żaka (2004) czy *Skazany na bluesa* Jana Kidawy-Błońskiego (2005). Laureatka Nagrody Jury i „Gońca Teatralnego” na IX Ogólnopolskim Przeglądzie Szkół Teatralnych w Łodzi (1991), Nagrody Aktorskiej XXXV Kaliskich Spotkań Teatralnych za rolę Saszy w *Płatonowie* Antona Czechowa w reżyserii Jarockiego (1995), Nagrody Aktorskiej XXXVI Kaliskich Spotkań Teatralnych za rolę Saszy w przedstawieniu *Płatonow – akt pominięty* (1996), Nagrody Publiczności dla Najlepszej Aktorki Festiwalu „Lato Filmów” w Kazimierzu Dolnym (2004), nominowana do Nagrody „Orła” za Najlepszą Główną Rolę Kobięcą za kreację w filmie *Skazany na bluesa*, nagrodzona za tę rolę „Złotą Kaczką” dla Najlepszej Aktorki (2006).

EDYTA OLSZÓWKA (sierżant Rurecka)

Ukończyła łódzką PWSFTViT w 1994 roku. Zadebiutowała rolą Jenny w *Love Story* na scenie Teatru Ochoty, występowała też w stołecznych teatrach Ateneum i Komedia. Od

1995 roku związana jest z warszawskim Teatrem Powszechnym. Ma na swoim koncie szereg różnorodnych ról w spektaklach telewizyjnych (pod kierunkiem m.in. Agnieszki Glińskiej, Barbary Sass, Krzysztofa Babickiego, Filipa Żylbera i Wojciecha Pszoniaka), serialach (*Ekstradycja*, *Ja, Malinowski*, *Samo życie*, *Przepis na życie*) i filmach (*Spis cudzołóżnic*, *Strefa ciszy*, *Sezon na leszcza*, *Lejdis*, *Śluby panieńskie*). Za rolę w *Elvis i Marilyn* zdobyła w 1998 roku nagrodę dla najlepszej aktorki na festiwalu filmów włoskich, zaś za *Półserio* nagrodę dla najlepszej aktorki komediowej na FPFF Gdynia 2000. Rola Helen w *Kalece z Inishmaan* przyniosła jej nagrodę główną Festiwalu Sztuki Aktorskiej Kalisz 1999 i nominację do Feliksów Warszawskich. Tę nominację zyskiwała jeszcze trzykrotnie. W ostatnim czasie zdobyła także wyróżnienie aktorskie przyznane przez jury XII Ogólnopolskiego Konkursu na Wystawienie Polskiej Sztuki Współczesnej za rolę Doroty w *Dotyku* Marka Modzelewskiego. Szerszej publiczności znana jest z serialu *Samo życie* i, ostatnio, *Przepis na życie* (prod. TVN).

GRZEGORZ MARKOWSKI (Markowski)

Lider zespołu Perfect, legenda polskiego rocka. Swoją karierę zaczął śpiewając w grupie Watabah. Potem był wokalistą w Studio Piosenki ZAKR. Następnie występował z Teatrem w Targówku i w grupie Victoria Singers. Pod koniec lat 70'tych, po nagraniu motywu do serialu "07 zgłoś się", otrzymał propozycję współpracy od Zbigniewa Hołdysa, założyciela zespołu Perfect, w którym śpiewa do dziś.