



The **WALT DISNEY** Company
Polska

Disney
ZWIERZOGRÓD

Reżyseria:

Byron Howard, Rich Moore

Obsada:

Julia Kamińska

Paweł Domagała

Krzysztof Stelmaszyk

Barbara Kurdej-Szatan

Wiktor Zborowski

W kinach od 19 lutego 2016

[Youtube.com/DisneyFilmy](https://www.youtube.com/DisneyFilmy)

[Facebook.com/DisneyFilmy](https://www.facebook.com/DisneyFilmy)

OBSADA (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)

JULIA KAMIŃSKA	JUDY HOPS
PAWEŁ DOMAGAŁA	NICK BAJER
KRZYSZTOF STELMASZYK	KOMENDANT BOGO
BARBARA KURDEJ-SZATAN	WICEBURMISTRZ OBŁOCZEK
SEBASTIAN PERDEK	PAZURIAN CLAWHAUSER
JAKUB SZYDŁOWSKI	JAKIMSA
ANNA APOSTOLAKIS-GLUZIŃSKA	BONNIE HOPS
RAFAŁ SISICKI	STU HOPS
WIKTOR ZBOROWSKI	BURMISTRZ LEWIN GRZYWAŁSKI
IZABELA DĄBROWSKA	PANI WYDRALSKA
KRZYSZTOF SZCZEPANIAK	DAN ŁASICA
ANNA WODZYŃSKA	GAZELLA
GRZEGORZ PAWLAK	FLASH
WOJCIECH PASZKOWSKI	PAN BE
SARA LEWANDOWSKA	MAŁA JUDY
CEZARY KWIECIŃSKI	GRYZ
KATARZYNA KOZAK	SIERŻANT W AKADEMII
JAN KULCZYCKI	JURA SŁONICKI
AGATA PRUCHNIEWSKA	DR BORSUK, NANGA, ŻANETKA
ROBERT JAROCIŃSKI	PAN MIAUCZUK
MIROŚLAW ZBROJEWICZ	FENEK
KRZYSZTOF PLEWAKO-SZCZERBIŃSKI	WŁAŚCICIEL KWIACIARNI
JOANNA PACH	FRU FRU
JACEK KRÓL	TRYK
JAN BARWIŃSKI	MAŁY NICK
BARTOSZ MARTYNA	PREZENTER TV
KLAUDIUSZ KAUFMANN	ORYX
JANUSZ WITUCH	KUDU
BARTOSZ MARTYNA	SIERŻANT ROGALSKI
BEATA ŁUCZAK	MADAME POTIOMKIN
MATEUSZ NARLOCH	MYSZ BRYGADZISTA

TWÓRCY

REŻYSERIA	BYRON HOWARD, RICH MOORE
SCENARIUSZ	JARED BUSH, PHIL JOHNSTON
PRODUCENT	CLARKE SPENCER
PRODUCENT WYKONAWCZY	JOHN LASSETER
MUZYKA	MICHAEL GIACCHINO
PIOSENKA „TRY EVERYTHING”	SHAKIRA
DYSTRYBUCJA	THE WALT DISNEY COMPANY POLSKA
Czas trwania filmu	108 min

TWÓRCY (POLSKA WERSJA JĘZYKOWA)

REŻYSERIA	WOJCIECH PASZKOWSKI
DIALOGI	BARTOSZ WIERZBIĘTA
PIOSENKA „NIE BÓJ SIĘ CHCIEĆ”	PAULINA PRZYBYSZ

KRÓTKO O FILMIE

Zwierzogrodu nie można pomylić z żadnym innym miastem. Jest to jedyna w swoim rodzaju współczesna metropolia zamieszkiwana wyłącznie przez zwierzęta.

W Zwierzogrodzie nie jest ważne, jakim stworzeniem jesteś – czy to największym z lwów, czy może małą ryjówką. Możesz tam zostać kimkolwiek chcesz. Ale nie wszystkie marzenia spełniają się od razu...Gdy do miasta przybywa ambitna policjantka Judy Hops, szybko przekonuje się, że jako pierwszy królik zatrudniony w miejscowej policji, nie będzie wcale miała łatwego życia. Robi więc wszystko, by udowodnić swoją wartość (i zdobyć upragniony awans). Na jej drodze pojawia się jednak gadatliwy i chytry lis, Nick Bajer. Chcąc wykazać się za wszelką cenę, Judy przyjmuje sprawę, w której musi rozwiązać pewną kryminalną zagadkę. Jej partnerem w śledztwie zostaje nie kto inny jak wygadany i szchwany Nick...

Na przestrzeni 92 lat istnienia studio Walta Disneya stworzyło bogatą kolekcję filmów o gadających zwierzętach, od debiutu Myszki Miki w krótkometrażowym „Parowcu Williem”, poprzez „Bambi”, „Dumbo”, „Księżę dżungli”, „Robin Hooda”, aż po „Króla lwa”. „Zwierzogród” to powrót do opowieści z krainy czworonogów. „Wychowaliśmy się na wielkich disnejowskich filmach o zwierzętach, całkowicie zanurzaliśmy się w te światy”, mówi reżyser Byron Howard. „W dzieciństwie najbardziej lubiłem ‘Robin Hooda’”. W nowej produkcji chcieliśmy oddać hołd dorobkowi studia, ale podchodząc do tematu inaczej i zgłębiając go jeszcze bardziej. Na początek zadaliśmy sobie pytanie: ‘Jak wyglądałoby miasto całkowicie zaprojektowane i zbudowane przez ssaki?’ Uznaliśmy ten pomysł za arcyciekawy”.

Wyjątkowość Zwierzogrodu polega na tym, że składa się on z dzielnic całkowicie odmiennych kulturowo. Jest elegancka Stara Sahara dla zwierząt pustynnych, Tundrówka dla niedźwiedzi polarnych i łosi, gorący i wilgotny Las Padas, Chomiczówka zdominowana przez zwierzęcy drobiazg, a także Szarakówek dla niezliczonych rzesz królików. Wszystkie ssaki bytujące na co dzień w odmiennych środowiskach spotykają się w śródmieściu metropolii zwanym Sawanna Główna.

W Zwierzogrodzie nie jest ważne, jakim stworzeniem jesteś – czy to największym z lwów, czy może małą ryjówką. Możesz tam zostać kimkolwiek chcesz. Ale nie wszystkie marzenia spełniają się od razu...Gdy do miasta przybywa ambitna policjantka Judy Hops, szybko przekonuje się, że jako pierwszy królik zatrudniony w miejscowej policji, nie będzie wcale miała łatwego życia. Robi więc wszystko, by udowodnić swoją wartość (i zdobyć upragniony awans). Na jej drodze pojawia się jednak gadatliwy i chytry lis, Nick Bajer. Chcąc wykazać się za wszelką cenę, Judy przyjmuje sprawę, w której musi rozwiązać pewną kryminalną zagadkę. Jej partnerem w śledztwie zostaje nie kto inny jak wygadany i szchwany Nick...

„‘Zwierzogród’ to zasadniczo film o dwójce kumpli”, wyjaśnia reżyser Rich Moore. „Judy i Nick – królik i lis – są naturalnymi wrogami z definicji. Dlatego początkowo nie dogadują się najlepiej. Wchodzą we wzajemną relację z pewnymi wyobrażeniami na swój temat, przy czym te stereotypy nie są oparte na faktach”.

Jak twierdzi Howard, zgrzyty pomiędzy tą dwójką napędzają humor filmu. „Judy jest niepoprawną optymistką. Wierzy, że każdy może być tym, kim chce – w końcu takie jest motto Zwierzogrodu. Nick jest jej całkowitym przeciwieństwem. Jest cynikiem. Wierzy, że każdy jest tym, kim jest. A zatem nasza naiwna, pełna zapału prowincjuszka znajduje się nagle w środku wielkiej metropolii u boku Nicka – realisty, który wciąż się z niej nabija. Ale ona też ma kilka asów w rękawie”.

Filmowcy wymyślili i zbudowali ogromny świat Zwierzogrodu, zwracając baczną uwagę na najdrobniejsze szczegóły. Jego ulice zapełnili 64 gatunkami zwierząt, przy czym każde z nich zachowało swoje unikatowe cechy, a dodatkowo nosi ubranie i mówi. Jak wyjawia producent Clark Spencer, „Zespół poświęcił aż 18 miesięcy na samo zbieranie informacji o zwierzętach. Naradzaliśmy się z ekspertami z całego świata, między innymi z Disney’s Animal Kingdom w parku rozrywki Walt Disney World. Pokonaliśmy prawie 15000 kilometrów, aby na dwa tygodnie zanurzyć się w kenijskim królestwie zwierząt,

gdzie obserwowaliśmy ich osobowości i zachowania. Chcieliśmy jak najwierniej oddać na ekranie sposób bycia każdego z nich”.

„Myślę, że wyprawa do Afryki zmieniła dogłębnie każdego z nas”, dodaje Jared Bush, drugi reżyser i jeden z autorów scenariusza. „Przebywanie wśród setek, czy nawet tysięcy zwierząt było niezwykle doświadczeniem. W tym filmie chcieliśmy oddać to wrażenie zagęszczenia, co wymagało ogromnego nakładu pracy. Po tej wyprawie wróciliśmy z silną potrzebą, aby zrobić to jak należy”.

„Zwierzogród” w reżyserii Byrona Howarda („Zaplątani”, „Piorun”) i Richa Moore’a („Ralph Demolka”, „Simpsonowie”) wyprodukowany przez Clarke’a Spencera („Ralph Demolka”, „Lilo i Stitch”) powstał w Walt Disney Animation Studios. Drugim reżyserem i współautorem scenariusza jest Jared Bush („Penn Zero – bohater na pół etatu”). Scenariusz napisali Bush i Phil Johnston („Ralph Demolka”). Producentem wykonawczym jest John Lasseter. Muzykę skomponował Michael Giacchino.

POMYSŁ

Fundamentem wszystkich filmów Walt Disney Animation Studios są rzetelnie zebrane informacje. Według producenta wykonawczego Johna Lassetera bez nich nie da się stworzyć wielkiej fabuły. Dlatego kiedy twórcy „Zwierzogrodu” postanowili stworzyć film całkowicie zdominowany przez zwierzęta, w swoich poszukiwaniach zapuścili się w ostępy ich dzikiego królestwa. Oprócz wyprawy do Afryki zespół odwiedził ogród zoologiczny Disneya oraz park dzikich zwierząt w San Diego. Filmowcy rozmawiali z wieloma ekspertami, a także uczęszczali do okręgowego Muzeum Historii Naturalnej w Los Angeles. „Studiowaniu zwierząt poświęciliśmy 18 miesięcy żmudnej pracy”, mówi reżyser Byron Howard. „Obserwowaliśmy ich interakcję ze środowiskiem na wolności, zachowania stadne, a także struktury poszczególnych zbiorowości w naturze.

„Stwierdziliśmy, że większość, bo aż 90% zwierząt to ofiary”, kontynuuje Howard. „Tylko 10% to drapieżniki. A więc, mimo że powszechnie uznajemy te ostatnie za władców zwierzęcego świata, stanowią one mniejszość. W trakcie rozmów z antropologami i socjologami dowiedzieliśmy się, że w historii rodzaju ludzkiego zawsze sytuacje wykształcenia się większości i mniejszości stanowiły źródło konfliktu. Z lektur i obserwacji wyciągnęliśmy wniosek, że zwierzęta wszelkich gatunków skupiają się w grupy podobnych osobników. W tych grupach szukają schronienia i raczej unikają odmieńców”.

W ten sposób badania doprowadziły filmowców do napisania scenariusza o stereotypach i uprzedzeniach. „Początkowo chcieliśmy zrobić po prostu śmieszny film o zwierzakach”, mówi Howard. „Ale w miarę wgłębiania się w temat dostrzegliśmy sposobność, aby przy okazji zabawy stworzonym światem, postaciami i narracją opowiedzieć o czymś ważnym”.

Jak mówi główna scenarzystka Josie Trinidad, punktem wyjścia dla filmowców był konflikt drapieżników z roślinożercami i jego wpływ na życie zwierzogrodzkiej wspólnoty. „A później skupiliśmy się na stereotypach na temat zwierząt – słonie mają perfekcyjną pamięć, lisy są chytre, króliki spolegliwe. Każdy ma swój stereotyp, z którym walczy. Myślę, że to przemówi do każdego widza”.

Twórcy starali się, aby opowieść była wyważona. Jak mówi reżyser Rich Moore, „Ciężko pracowaliśmy, aby trafić w odpowiedni punkt. Od samego początku chcieliśmy opowiedzieć bogatą w detale historię, którą się dobrze ogląda, w której są uczucia i która mówi o czymś ważnym”.

W opinii głównego scenarzysty Jima Reardona, twórcy poświęcili wiele uwagi odpowiedniej prezentacji poważnych tematów. Jak do tego podeszli? „Nie praw kazań, nie narzucaj. Pokazuj”, mówi Reardon. „Wykorzystaliśmy oczekiwania widzów wobec pewnych zwierząt i relacji między nimi – między królikiem i lisem czy lwem i jagnięciem – i odwróciliśmy je o 180 stopni. To było kluczowe dla całego filmu – wyszliśmy od tego, co widzowie ‘wiedzą’ o świecie zwierząt i wykorzystaliśmy to jako forum do prześwietlania stereotypów”.

„Rozmawialiśmy ze wspaniałą specjalistką od uprzedzeń, dr Shatki Butler”, dodaje producent Clark Spencer, „która powiedziała, że trudno jest być uprzedzonym wobec kogoś, kogo się pozna. Ta fundamentalna teza pięknie wkomponowała się w naszą historię królika i lisa. Są to naturalni wrogowie mający jakieś przesady na swój temat, które okazują się całkowicie nieprawdziwe, kiedy życie zmusza ich do współdziałania”.

WIELKI KROK

Już w dzieciństwie Judy Hops chciała zostać policjantką. Oczywiście, sytuacja jej nie sprzyja, ponieważ do tej pory żaden królik nie wstąpił w szeregi zwierzogrodzkiej policji, ba żaden nawet nie odważył się spróbować. W miejscowym garnizonie służą same potężne zwierzęta, takie jak nosorożce, słonie i hipopotamy. Ale to nie powstrzyma Judy. „Ma silne poczucie sprawiedliwości,” mówi Moore. „Staje po stronie słabszych, nie toleruje tyranii silniejszych i naprawdę bierze sobie do serca motto miasta: W Zwierzogrodzie każdy może być tym, kim zechce”.

Nie będzie jednak łatwo. Judy nie ma odpowiednich warunków fizycznych – tak przynajmniej wszyscy sądzą. Ale kiedy zdaje sobie sprawę, że może wykorzystać swoje naturalne królicze atuty, szkolenie przestaje stanowić dla niej problem, a końcowe egzaminy zdaje śpiewając. Jak opowiada współscenarzysta Phil Johnston, „Jest niesłychanie twarda, a w jej słowniku nie ma słów ‘nie da się’. Jak sobie wbije coś do głowy, nie spocznie, dopóki nie osiągnie celu”.

„W uznaniu doskonałych wyników w szkoleniu burmistrz Lewin Grzywalski daje kadet Judy wymarzony przydział: Komisariat 1, Zwierzogród – Śródmieście. Najtrudniejszy i najważniejszy rejon w mieście”.

Ale na nowym szefie Judy, którym jest twardo stąpający po ziemi bawół Bogo, wyniki z akademii nie robią najmniejszego wrażenia. Nie chce u siebie królika i koniec. Dlatego zamiast przydzielić naszej bohaterce ważne zadanie, kieruje ją do wypisywania mandatów za złe parkowanie. „Nie jest z tego zadowolona”, mówi Trinidad. „Ale mimo to bierze się w garść i pracuje bardzo ciężko, aby udowodnić, że królik też może być policjantem”.

Pierwszego dnia służby, do południa, Judy wystawia 200 mandatów. Ale kiedy tylko zaczyna być z siebie zadowolona, na swej drodze napotyka podejrzanego typa – Nicka

Bajera, który jest lisem. Rodzice zawsze powtarzali Judy, że lisy są chytre i niegodne zaufania, a Nick wydaje się idealnie pasować do tego stereotypu. „Jest rdzennym mieszcuchem”, opowiada Moore. „Nick wierzy, że jeśli wszyscy zaczną go uważać za oszusta, to będzie najlepszym oszustem na świecie. W jego opinii Judy jest zwykłym wiejskim królikiem i bez ogródek mówi, że jej marzenie o zostaniu prawdziwą policjantką nigdy się nie ziści”.

Bohaterka staje przed swoją wielką szansą, kiedy okoliczności zmuszają komendanta Bogo do przydzielenia jej sprawy do rozwiązania. „Chodzi o zaginięcie killkunastu zwierząt”, wyjaśnia Jared Bush, współreżyser i współscenarzysta. „Jednym z nich jest Pan Wydralski, a jego żona usiłuje go odnaleźć za wszelką cenę. Ale ponieważ nie jest to jedyny taki przypadek w tym czasie, komendant Bogo nie poświęca mu tyle uwagi, ile życzyłaby sobie Pani Wydralska. Wtedy Judy zgłasza się na ochotnika do pomocy”.

Chociaż rozum mówi mu, że robi źle, Bogo pozwala Hops zająć się tą sprawą, ale zawiera z nią układ: młoda policjantka musi rozwiązać zagadkę w ciągu 48 godzin, w przeciwnym razie odejdzie ze służby. Komisarz ma nadzieję, że ten warunek się ziści. Judy zgadza się i entuzjastycznie zabiera do pracy, aż do czasu kiedy odkrywa pierwszy ślad. „Przed zniknięciem Pan Wydralski kontaktował się z Nickiem Bejerem”, wyjawia Bush. „To jej jedyny trop, musi więc przechytrzyć chytrego lisa. Daje to początek szalonej misji z udziałem dwóch całkowicie odmiennych postaci próbujących sobie pomóc – albo wręcz przeciwnie”.

KTO JEST KIM W „ZWIERZOGRODZIE”

Akcja „Zwierzogrodu” rozgrywa się w świecie, w którym ludzie nigdy nie istnieli, jednak nasz gatunek był inspiracją dla postaci występujących w filmie. Jak wyjawia producent Clark Spencer, „Na podstawie badań przydzieliliśmy poszczególnym zwierzętom określone role. Dowiedzieliśmy się na przykład, że bawoły afrykańskie są twarde i nieustępliwe, dlatego komisarz policji jest właśnie bawołem. Powiedziano nam, że antylopy gnu nie są zbyt lotne, więc w naszym filmie stanowią element komediowy”.

Kierownik artystyczny Cory Loftis odpowiedzialny za postacie mówi, że dział kreatywny zaczął pracę od ponownego przejrzenia disnejowskich klasyków. „Reżyser Byron Howard jest wielkim fanem filmów 2D, takich jak ‘Robin Hood’ przez wielu uważany za wzorcowy film animowany o zwierzętach. Musieliśmy znaleźć jakiś sposób, aby przenieść najważniejsze elementy tych postaci do świata trójwymiarowego, gdzie zostały wyposażone w prawdziwe futra i inne cechy zwierzęce. Znalezienie równowagi pomiędzy niuansami stylizowanych postaci dwuwymiarowych a oczekiwaniami widzów wobec filmu 3D nie było zadaniem łatwym”.

Dave Komorowski, odpowiedzialny za postacie i techniczną stronę animacji, wyjawia, że gra z oczekiwaniami publiczności przyniosła filmowcom wiele satysfakcji. „Mieszkańcy Zwierzogrodu odgrywają swoje role, zachowują się tak, jak wszyscy oczekują. Bawół jest szefem policji, lew burmistrzem, a lis oszustem. Tylko jedna króliczka z Szarakówka kwestionuje status quo i stawia świat do góry nogami.

„Myślę, że widzowie będą zaskoczeni spójnością przedstawionego świata”, kontynuuje

Komorowski. „W Zwierzogrodzie mieszkają wszelkie znane gatunki zwierząt. Napracowaliśmy się nad tym, by był to świat wciągający mnogością i wyjątkowością szczegółów. Myślę, że publiczności spodoba się bogactwo i różnorodność postaci”.

Judy Hops wierząc, że w Zwierzogrodzie każdy może zostać tym, kim zechce, zostaje pierwszym królikiem w szeregach miejscowej policji. Ale szybko zdaje sobie sprawę, że będzie musiała dowieść swojej wartości, nawet jeśli oznacza to współpracę z lisem-oszustem w celu wyjaśnienia pierwszej sprawy.

„Judy pochodzi z rodziny od pokoleń zajmującej się uprawą marchwi”, opowiada Byron Howard. „W Szarakówku króliki są małe i słodkie, sprawne w pracy i w płodzeniu potomstwa – nasza bohaterka ma 275 rodzeństwa. Wszyscy oczekują, że obierze tę samą drogę w życiu. Jednak Judy uważa się za postępową pod każdym względem. Nie boi się przesuwać granic. Od dziecka podziwiała bohaterkich policjantów, dokonujących czynów o wielkiej doniosłości”.

„Po drodze napotyka wiele przeciwności”, dodaje reżyser Rich Moore, „ale jest naprawdę zdeterminowana, nic jej nie stanie na przeszkodzie. Orientuje się, że jako królik ma nawet pod pewnymi względami przewagę”.

Od samego początku twórcy chcieli zachować króliczą naturę Judy Hops. Odwiedzili ośrodek pomocy dla dzikich zwierząt, a nawet gościli króliki w studio. Cory Loftis, kierownik artystyczny ds. postaci, mówi: „Judy miała być typowym królikiem: puszystym, słodkim i czarującym. Ale oprócz tego ma też charakter. Jest wysportowana i sprawna fizycznie. Musieliśmy znaleźć równowagę między jej sprawnością i puszystością”.

Kierownik ds. animacji Kira Lehtomaki odpowiedzialna za ożywienie Judy Hops mówi, że żywe króliki dostarczyły dużo materiału do pracy nad tą postacią. „Szukaliśmy momentów, w których ujawnia się króliczość Judy, na przykład jej uszy ustawiają się w stronę źródła dźwięku, zanim ona się tam skieruje, a nos drga, kiedy ma napiętą uwagę”.

Jak mówi technik animacji David Surovec, ten rodzaj ruchu był osiągnięty w nietypowy sposób. „W przypadku animacji człowieka sterujemy dolną częścią nosa, nozdrzami. Nos Judy poruszany jest od góry, ponieważ taki właśnie mechanizm zaobserwowaliśmy u prawdziwych królików”.

Typowe dla królików umiejętności kopania i skakania zostały wykorzystane w scenach pościgów i walk. Lehtomaki opowiada, że chcąc coś lub kogoś kopnąć, króliki w sposób naturalny gwałtownie wyginają górną i dolną część ciała w przeciwnych kierunkach. Zainspirowało to animatorów do podkreślenia sprawności fizycznej głównej bohaterki. „Ona jest twarda, ale nie chcieliśmy zrobić z niej faceta. Jest silna i kobieca zarazem”.

Garderoba Judy inspirowana jest stylem militarnym, w szczególności odzieżą oddziałów Navy SEALs i sprzętem survivalowym. Ochraniacze na nogi bohaterki były wzorowane na elementach wyposażenia koni wyścigowych i psów policyjnych.

Źródłem inspiracji dla koloru oczu Judy nie było wcale słynne fiołkowe spojrzenie

Elizabeth Taylor, ale kolor jej futra. „Chcieliśmy, aby królik był szary”, mówi Loftis. „Ale szare futro wygląda nieciekawie, a przecież Judy tryska energią. Chcieliśmy wydobyć tę roziskrzoną stronę jej osobowości. Dlatego w futrze wprowadziliśmy fioletowe akcenty, co ostatecznie naprowadziło nas na kolor oczu bohaterki”.

Nick Bajer to bardzo czarujący i bardzo chytry lis. Żyje z drobnych przekrętów, jest wygadany i ma swoje zdanie na każdy temat. „To kompletny cynik”, mówi Howard. „Jest całkowitym przeciwieństwem Judy. Ona dorastała na wsi, a on w mieście. Jest niezwykle pragmatyczny. Nie obchodzi go motto miasta, nie uważa, że każdy może być tym, kim zechce”.

Moore dodaje: „Nick wierzy, że każdy jest, jaki jest i nigdy się nie zmieni. W głębi duszy żywi przekonanie, że nikt mu nigdy nie zaufa, ponieważ jest lisem”.

Animatorzy z dużą pieczołowitością podeszli do opracowania postaci Nicka, chcąc zachować jego zwierzęce cechy, zwracając szczególną uwagę, by jego łokcie i ramiona nie wyglądały zbyt „ludzko”. W jego przypadku filmowcy stwierdzili, że zachowanie prawdziwych lisów jest niezgodne z charakterem Nicka. Jak mówi odpowiedzialny za animację Tony Smeed: „Chcieliśmy podkreślić jego lisią sylwetkę za pomocą ogona. Problem w tym, że w przeciwieństwie do prawdziwych lisów, które są płochliwe i poruszają się bardzo szybko, Nick jest swobodny i wyluzowany”.

Kariera kanciarza miała wpływ na ogólny wygląd Nicka. Jak mówi Loftis, „O ile Hops ma schludne futerko, to Nick jest raczej potargany i złachmaniony. Sprawia wrażenie, jakby nie szczotkował się zbyt często. Ubraliśmy go w hawajską koszulę, luźne spodnie i krawat, który wygląda jakby został zawiązany raz w życiu, a teraz właściciel go tylko zdejmuje i zakłada”.

Smeed, główny animator postaci Nicka, mówi, że dla podkreślenia osobowości postaci wykorzystał też elementy jego pyska. Poruszają się one odpowiednio, układając się w charakterystyczne wyrazy twarzy. „Oczy są zwierciadłem duszy”, mówi Smeed. „Zmieniając kształt oczu i kąt pochylenia ust, udało nam się osiągnąć bardzo wiele. Nick często patrzy spod półprzymkniętych powiek, a na twarzy pojawia mu się charakterystyczny uśmiezek. W ten sposób okazuje, że panuje nad sytuacją, a jednocześnie że nie kosztuje go to zbyt wiele wysiłku. Jest bardzo bystry”.

„Stan jego uczuć wyrażają uszy”, mówi dalej Smeed. „Kiedy jest w pogotowiu, uszy są postawione. Kiedy jest spokojny, opuszczają się. A kiedy jest wystraszony lub wpada w kłopoty, kładzie je po sobie”.

Gazella to największa gwiazda pop w Zwierzogrodzie. Jest ceniona na całym świecie przez stada fanów, wyczulona na sprawy społeczne, utalentowana i odważna. „Gazella jest prawdziwym ucieleśnieniem ducha miasta, gdzie każdy może być tym, kim zechce”, opowiada reżyser Rich Moore. „Niesie przesłanie nadziei, zaangażowania i braterstwa”.

Status celebrytki tej postaci podkreślają ruchy rzęs i ekspresyjne ruchy głową. Ma też stylową fryzurę. „Wyposażyliśmy Gazellę w długie loki”, mówi Michelle Robinson odpowiedzialna za wygląd postaci. „Przeprowadziliśmy na ten temat wiele dyskusji.

W całym filmie jest tylko kilka postaci z jakimś rodzajem ludzkiej fryzury i Gazella jest jedną z nich”.

Komendant Bogo jest szefem zwierzogrodzkiej policji. Ten twardy bawół afrykański to prawie 1000 kilogramów silnego charakteru. Niechętnym okiem patrzy na przyjęcie Judy Hops, pierwszego królika w zwierzogrodzkiej policji, do swojego garnizonu zdominowanego przez gruboskórne nosorożce, słonie i hipopotamy. „Uznaje ją za zło konieczne i na odczepnego wyznacza ją do pilnowania prawidłowego parkowania”, mówi reżyser Byron Howard.

Josie Trinidad, główna scenarzystka, opowiada: „Judy podstępem nakłania Bogo, aby przydzielił jej prawdziwe śledztwo. Już wcześniej miał co do niej uprzedzenia, ale to go zupełnie zirytowało”.

„Bogo daje Judy 48 godzin na rozwiązanie sprawy”, mówi Moore. „W razie niepowodzenia chce ją wywalić ze służby”.

„Kiedy byliśmy w Afryce, miejscowi powiedzieli nam, że słonie niczego nie zapominają, a z kolei bawoły niczego nie wybaczą”, wspomina Howard. „Są niezwykle agresywne. I ogromne. Potrafią zaatakować samochód – trzeba jeździć tak, żeby nie wystraszyć ich światłami pojazdu”.

Dos Anjos dodaje: „Zawsze kiedy mijaliśmy stado bawołów, zwierzęta przerywały swoje zajęcia i patrzyły nam prosto w oczy dopóki nie odjechaliśmy. To było dziwaczne uczucie. W jednej ze scen Bogo mierzy w ten sposób wzrokiem Nicka”.

Wyprawa do Afryki wpłynęła też na wygląd Bogo. „Bawół zawsze obsypany jest piaskiem”, tłumaczy Cory Loftis odpowiedzialny za postacie. „Piasek pokrywa jego rogi i skórę głowy, przez co zaciera się granica między nimi. W naszej wersji podobny efekt osiągnęliśmy, dając komisarzowi charakterystyczną fryzurę”.

Szef policji ma posturę odpowiednią do zajmowanego stanowiska. Loftis opowiada: „Ma potężną beczkowatą klatkę piersiową. Obwód w karku ma chyba większy niż w talii, a do tego ogromne ramiona. W związku z tym wszelkie próby opracowania odpowiedniego stroju dla tej postaci, na przykład ubrania jej w koszulę z kołnierzykiem, kończyły się niepowodzeniem. Dlatego zaczęliśmy szukać kulturystów, którzy służą w policji. Okazuje się, że muszą nosić specjalne ogromne koszule, ale nawet w nich nie są w stanie zapiąć górnego guzika”.

Burmistrz Lewin Grzywalski to nobliwy lider Zwierzogrodu. To on ukuł miejskie motto, które stara się realizować Judy Hops: „W Zwierzogrodzie każdy może być tym, kim zechce”.

„To wielki, napuszony i pompatyczny lew”, opisuje go Moore. „Jest politykiem. Może nawet i ma serce na właściwym miejscu, ale nader często kieruje się swoim ego”.

„Chcieliśmy, aby Grzywalski był postacią maksymalnie pomnikową i pełną aspiracji”, mówi Loftis. „Chociaż jest irytujący, to jest on w końcu burmistrzem, szefem. Jego

wygląd opiera się na założeniu, że każdy chciałby być jak on – jest jak Mufasa z włosami rozwianymi wiatrem”.

Robinson dodaje, „Na głowie ma ogromną grzywę. Musieliśmy animować nie tylko jego ciało, ale również tę nieustannie falującą czuprynę. Jest naprawdę piękna. Nasz dział musiał ściśle współpracować z zespołem symulacji, żeby osiągnąć odpowiedni efekt. Do animacji włosów wykorzystaliśmy narzędzia opracowane do ‘Krainy lodu’”.

„Ruch jest realistyczny, ale fryzura jest stylizowana”, mówi kierownik ds. symulacji Claudia Chung Sanii. „A więc mamy tu pewien paradoks, którego rozwiązanie było sporym wyzwaniem”.

Pazurian Clawhauser to najbardziej czarujący gepard w całej zwierzogrodzkiej policji. Kocha dwie rzeczy na świecie: piosenkarkę Gazellę i pączki. Zza swojego biurka wita wszystkich ciepłym uśmiechem i wyciąga pomocną dłoń – całą pokrytą lukrem.

„To miły, ciepły, powolny gość, który od razu zaprzyjaźnia się z Hops”, mówi współscenarzysta Phil Johnston. „Jest jej pierwszym znajomym w mieście”.

Reżyser Rich Moore dodaje: „Clawhauser jest nieuleczalnym optymistą. Jego miła twarz wita wszystkich gości przekraczających próg Wydziału Policji. Nie jest typowym wysmukłym i szybkim gepardem, jakiego moglibyśmy się spodziewać. Clawhauser uwielbia słodczyce. Pączki, cukierki, batoniki – cały czas coś przeżuwa. W ten sposób powstał ten świetny paradoks – gepard grubasek”.

Wizualna strona tej postaci była sporym wyzwaniem. „Clawhauser trzęsie się cały przy każdym ruchu”, objaśnia Dave Komorowski odpowiedzialny za postacie i techniczną stronę animacji. „Aby osiągnąć taki efekt, musieliśmy stworzyć nową technologię wizualizacji mięśni i skóry”.

Technik animacji David Surowiec dodaje: „Ten proces miał wiele iteracji. „Większe postacie stanowią spore wyzwanie techniczne. Nie jest łatwo pracować z bryłami, które same ze sobą kolidują. Kiedy głowa jakiejś postaci ma szerokość barków, a do tego policzki są tak wielkie, że zachodzą na barki przy każdym przechyleniu głowy, to trudno jest zgrać te wszystkie elementy ze sobą”.

Surowiec i jego zespół ostatecznie dopracowali model Clawhausera we współpracy z działem technologii i techniki animacji. Ale to nie był koniec wyzwań. Jak wyjaśnia Robinson, „Jego sylwetka jest tak ekstremalna, że w niektórych ujęciach nie wyglądała najlepiej. Trudnym zadaniem był dobór proporcji futra żółtego i białego, a także ułożenie cętek na tym wielkim, napompowanym jak balon cielsku”.

Clawhauser nie jest wysmukły jak gepard, ale ma charakterystyczne dla swojego gatunku ciemne linie biegnące od wewnętrznych kącików oczu do kącików ust.

Wiceburmistrz Obłoczek to słodka owieczka obdarzona cieniutkim głosikiem i bujną weniastą czupryną. Wciąż płacze się pod nogami ekspansywnego burmistrza Grzywalskiego.

„Jest mała, niepozorna, skąpowa i trochę bierno-agresywna”, mówi Howard. „Jest całkowitym przeciwieństwem jowialnego burmistrza. W tym układzie to zawsze ona dostaje po głowie”.

„Chcieliśmy, aby była postacią maksymalnie uległą, pozbawioną pewności siebie i słabą”, mówi Loftis. „W filmie występują też inne owce, ale one są znacznie większe, lepiej zbudowane i jak na owce wyglądają groźnie. Natomiast Obłoczek to raczej jagnię. Zainspirowały nas postacie owieczek ze starych disneyowskich filmów, takich jak ‘Make Mine Music’ czy ‘Melody Time’”.

„Jak na owcę przystało, cały strój ma zrobiony z wełny”, kontynuuje Loftis. „Nosi sukienkę w pepitkę, żakiet i mały dzwoneczek. Ma również sukienkę pomarańczową z wzorem w kształcie nożyc do strzyżenia wełny. Jest elegancka, ma aż sześć różnych strojów”.

Według relacji Komorowskiego, żwawy krok Obłoczka zainspirował twórców do urozmaicenia tej postaci. „Przy każdym ruchu kępka wełny na jej głowie śmiesznie podskakuje. W jednej ze scen Nick dotyka jej, aby zbadać jej miękkość, wygląda to bardzo zabawnie. W przeszłości unikaliśmy dotykania futra, ponieważ jest to bardzo trudne do realizacji w animacji komputerowej, jednak podczas pracy nad tym filmem opracowaliśmy technologię, która nam to umożliwia”.

Spośród wszystkich mieszkańców Zwierzogrodu jak **Jakimsa** jest najbliżej osiągnięcia stanu nirwany. Okazuje się też źródłem wielu cennych informacji dla Judy Hops prowadzącej śledztwo. Tak opowiada o nim Moore: „Jest jakimś-hipisem. Pracuje w Oazie Mistyczne Źródło. Mieszkańcy Zwierzogrodu przychodzą tu w poszukiwaniu relaksu z dala od wielkomiejskiego zgiełku. Ku wielkiemu zaskoczeniu i zakłopotaniu Judy, bywalcy klubu chodzą nago. Jakimsa wierzy, że noszenie ubrań, mycie się mydłem i używanie dezodorantów nie leży w zwierzęcej naturze”.

Ponieważ Zwierzogród zaludniony jest zwierzętami w ubraniach, twórcy musieli znaleźć sprytny sposób na przedstawienie Jakimsy i pozostałych naturystów. Musieli rozważyć, na ile realistycznie ich przedstawić. Nie była to sprawa łatwa, ponieważ ich wygląd miał wywoływać u Judy zażenowanie. „U reszty postaci mogliśmy zrezygnować z futra w miejscach osłoniętych ubraniem”, mówi Robinson.

W ten sposób podkreślono komediowe cechy tej postaci. „Jego oczy, które stanowiły wyzwanie samo w sobie, zostały ukryte za opadającą czupryną”, opowiada Loftis. „Dzięki temu Jakimsa stał się jeszcze śmieszniejszy. Poza tym, dla podkreślenia jego naturalności uwydatniliśmy mu grdykę i dodaliśmy chmary much, które nieustannie go otaczają”.

„Na pierwszy rzut oka wydaje się, że Jakimsa nie interesuje się otaczającą go rzeczywistością”, mówi współscenarzysta Phil Johnston. „Ale niejednego może zaskoczyć”.

Pani Wydralska to zrozpaczona żona, która zwraca się do sierżant Judy Hops o pomoc w odnalezieniu zaginionego męża. „Pani Wydralska z nerwów wychodzi z siebie”, mówi współreżyser i współscenarzysta Jared Bush. „Jej mężowi nigdy się nic takiego nie

przytrafiło”.

Howard dodaje: „Jest ojcem dwójki dzieci. To miły facet, który nigdy nie zrobił nic złego, a teraz po prostu zniknął”.

„Pani Wydralska jest załamana, kiedy komendant Bogo mówi jej, że policja nie poświęci tej sprawie tyle czasu, ile powinna, bo w tym samym czasie zaginęło 14 innych zwierząt”, opowiada Bush. „Dlatego pani Wydralska nie posiada się ze szczęścia, kiedy Judy zgłasza się na ochotnika”.

Bonnie Hops to matka Judy i jej 275 rodzeństwa. Pani Hops kocha i wspiera córkę, ale perspektywa jej przeprowadzki do Zwierzogrodu i wstąpienia do policji to dla niej zbyt wiele.

Stu Hops, ojciec Judy i hodowca marchwi z Szarakówka. Podobnie jak żona martwi się przeprowadzką córki do Zwierzogrodu, a zwłaszcza tym, że w mieście pełno jest drapieżników, w tym tych najgroźniejszych – lisów.

Pan Be to najstraszliwszy boss świata przestępczego w całej Tundrówce. Cieszy się szacunkiem, a kiedy wyczuwa jego brak, dochodzi do nieprzyjemnych incydentów, zazwyczaj za sprawą jego obstawy złożonej z potężnych niedźwiedzi polarnych. „Wybraliśmy ryjówkę arktyczną, ponieważ jako jeden z najmniejszych ssaków fajnie kontrastuje z niedźwiedziami polarnymi, które z kolei należą do największych”, wyjaśnia Bush. „A poza tym, któż nadawałby się do roli mafijnego kacyka lepiej niż ryjówka?”

„Któregoś dnia przyszli do mnie Rich i Byron i powiedzieli, że mają pomysł na postać do filmu”, wspomina Loftis. „Powiedzieli, że ma być naprawdę malutka, ale jednocześnie wyglądać jak z ‘Ojca chrzestnego’. Zrobiłem szkic i okazało się, że za pierwszym razem trafiłem w dziesiątkę. Gotowe. Ma nawet taki sam fotel, jedynie lwie głowy zastąpiliśmy mysimi”.

Pan Be mówi cicho, powoli, starannie dobierając słowa. Nie ma dobrego zdania o kanciarzu Nicku Bajerze, który w przeszłości wykiwał go. Pod chłodną powierzchownością mafioso skrywa gorące serce, ale nie zawaha się „zamrozić” Nicka, kiedy nadarzy się po temu okazja.

Dan Łasica to drobny, wygadany kanciarz, który próbuje zwać Judy w trakcie pogoni.

Fenek to mały, przewrażliwiony wspólnik Nicka Bajera. „Jest drobny i wygląda niewinnie, ale kiedy tylko otworzy usta od razu jasnym staje się, że pozory mylą”.

Flash to najszybszy leniwiec urzędujący w zwierzogrodzkim wydziale komunikacji. Główny scenarzysta Jim Reardon wyjaśnia, że cała scena z Flashem, który ma pomóc Judy w śledztwie, opiera się na odpowiednim rozegraniu czasu. „Im dłużej trwa, tym jest śmieszniejsza”.

Dr Borsuk zajmuje się najtrudniejszymi przypadkami medycznymi.

Pan Miauczuk to jaguar i wysoce wykwalifikowany szofer zatrudniony w największej – i najbardziej podejrzanej – wypożyczalni limuzyn w Zwierzogrodzie.

Jura Słonicki jest słoniem, posiadaczem bardzo gwałtownego temperamentu i właścicielem lodziarni Jumbeaux's Café.

NIE OD RAZU ZWIERZOGRÓD ZBUDOWANO

Dla Judy Hops Zwierzogród jest miejscem spełnionych marzeń. „Judy zawsze postrzegąa Zwierzogród jako idealne miasto, gdzie będzie mogła wykorzystać swój potencjał i dokonać czegoś ważnego”, mówi reżyser Rich Moore. „Ale z Szarakówka do Zwierzogrodu prowadzi kręta droga”.

Kiedy pomysły na film zaczęły się konkretyzować, twórcy zdali sobie sprawę, że wymyślony przez nich świat musi być domem dla wszystkich zwierząt małych i dużych. „Najmniejsze ryjówki żyją tu pośród nosorożców i słońi”, opowiada producent Clark Spencer. „Chcieliśmy zachować rzeczywistą skalę wszystkich zwierząt, co w filmach animowanych rzadko się zdarza. W związku z tym, musieliśmy wymyślić świat skonstruowany tak, aby mogły w nim wygodnie żyć”.

Do pracy zasiedli razem scenografowie, technicy i scenarzyści, żeby opracować skomplikowaną infrastrukturę miejską, gdzie małe środki transportu poruszają się wewnątrz większych, a wszelkiego rodzaju przenośniki, rampy, ruchome schody i przejścia tworzą skomplikowaną sieć. Miasto jest domem dla zwierząt różniących się nie tylko pod względem rozmiarów, ale też potrzeb. „Zwierzogród jest podzielony na dzielnice różniące się pod względem środowiska”, wyjaśnia reżyser Byron Howard. „Każda z nich jest zaprojektowana specjalnie dla konkretnej grupy zwierząt. Wygląd, klimat i całe otoczenie danej dzielnicy są wzorowane na siedlisku niezbędnym tej grupie do życia. Umieszczając wszystkie te rodzaje siedlisk i zwierząt w jednym mieście niczym w wielkim tyglu, tworzymy między nimi nowe relacje nieistniejące w rzeczywistości”.

Kierownik artystyczny David Goetz twierdzi, że filmowcy projektując miasto musieli zacząć myśleć jak zwierzęta. „Sztuczka polega na tym, że Zwierzogród jest miastem zbudowanym przez jego mieszkańców, czyli zwierzęta, a nie przez ludzi. Zastosowaliśmy naturalne, organiczne kształty dające zaskakujące efekty. Gdyby wielbłąd dysponował taką samą wiedzą i technologią co my, ludzie, jak zaprojektowałby Starą Saharę? Co niedźwiedź polarny umieściłby w Tundrówce? Ale oprócz tego dodaliśmy też elementy znane widzom, aby wywołać wrażenie prawdziwej metropolii”.

Scenografowie czerpali inspiracje przede wszystkim z miast takich, jak Nowy Jork czy Londyn, ale łączyli je też z motywami z całego świata ludzi i zwierząt. Na przykład, w Tundrówce odnajdziemy kopuły charakterystyczne dla rosyjskiej architektury cerkiewnej, a we wnętrzu zwierzogrodzkiego dworca kolejowego urządono ogród tropikalny wzorowany na madryckiej stacji Atocha, z jedną różnicą w postaci wież w kształcie rogów. Ponieważ naturalny klimat Zwierzogrodu przypomina warunki panujące na południu Kalifornii, w poszczególnych dzielnicach miasta stworzono sztuczny klimat z myślą o różnych grupach mieszkańców. Decyzja o umieszczeniu stref krańcowo odmiennych obok siebie została oparta na solidnych podstawach logicznych.

Jak mówi Goetz, „Zadaliśmy sobie pytanie ‘Jak można umieścić obok siebie tundrę i pustynię?’ Odpowiedź jest bardzo prosta. Trzeba zbudować ogromną ścianę klimatyzatorów oddzielającą dwie strefy. I tak jak w klimatyzatorach które znamy, z jednej strony wydmuchiwane jest zimne powietrze chłodzące Tundrówkę, a z drugiej gorące ogrzewające Starą Saharę”.

WIELKA SZÓSTKA

Możliwością było bez liku – i zostały one dokładnie zbadane – jednak twórcy musieli ograniczyć liczbę dzielnic Zwierzogrodu. Ostatecznie zdecydowali się podzielić miasto na sześć obszarów, przypisując każdemu z nich inną paletę kolorystyczną i urozmaicając charakterystycznymi detalami.

Teren **Starej Sahary** pokrywają wydmy. Nawet budynki przypominają jeswoim kształtem. „Centrum Starej Sahary inspirowane jest Monte Carlo i Dubajem”, mówi Matthias Lechner odpowiedzialny za scenografię. „Dowiedzieliśmy się, że większość zwierząt pustynnych prowadzi nocny tryb życia, ponieważ w ciągu dnia jest za gorąco. Dlatego ta dzielnica tętni życiem nocnym – umieściliśmy tu kasyna i wielki hotel w kształcie palmy wraz z otaczającą go oazą”.

Stara Sahara charakteryzuje się ciepłą paletą barw z przewagą czerwieni, pomarańcza i żółci.

W **Tundrówce** dominuje śnieg i lód w chłodnej palecie niebiesko-turkusowej. „Śnieg pochodzi z gigantycznych armatek”, opowiada Lechner. „Włączają się okresowo i stanowią jeden z elementów systemu sterowania klimatem. Dzięki niemu w Tundrówce nie ma roztopów. Zamiast ruchomych chodników są tu bloki lodu. Samochody mają płozy”.

Scenografowie dodali tej dzielnicy nieco koloru strategicznie rozmieszczając neony i wykorzystując grę odbitego światła i cieni, dzięki czemu uzyskali interesujący efekt głębi.

Za klimat w **Las Padas** odpowiadają setki ogromnych, jaskrawozielonych sztucznych drzew czerpiących wodę z rzeki i zamieniających ją w parę. W ten sposób uzyskuje się odpowiednią wilgotność powietrza niezbędną dla tutejszych mieszkańców. „Las tropikalny to środowisko zorganizowane pionowo, mamy tu podwieszane chodniki, mosty i gondole”, opowiada Lechner.

Jak mówi Goetz, liczba ponad pół miliona drzew umieszczonych w scenografii filmu pokazuje tylko jedną z wielu przełomowych zmian, jakie dokonały się w technologii animacji, które pozwoliły stworzyć przebogate w detale środowisko Zwierzogrodu.

Szarakówek, skąd pochodzi Judy Hops, zamieszkują głównie hodowcy marchwi, do których zaliczają się również rodzice głównej bohaterki. Ogromne otwarte przestrzenie mocno kontrastują z zatłoczonymi ulicami Zwierzogrodu.

„To wiejska część tego świata”, wyjaśnia Howard. „Znajduje się w odległości ponad 300 km od miasta. Zwierzogród to odpowiednik Manhattanu, a Szarakówek jest wiejską osadą. Króliki się tu rodzą i spędzają całe swoje życie nie wyściubiając nosa poza jej

granice. Nikt nie rozumie dlaczego Judy chce wyjechać, a tym bardziej dlaczego chce przeprowadzić się do wielkiego miasta”.

W **Sawanna Główna** mieści się główna siedziba policji, ratusz i dworzec centralny, na który Judy Hops trafia po przyjeździe do miasta. Zwierzogród ze swoimi promieniście rozchodzącymi się dzielnicami jest częściowo wzorowany na Disneylandzie, a Sawanna Główna leży w jego centrum. „To jest miejski odpowiednik wodopoju”, mówi Goetz. „Spotykają się tu zwierzęta ze wszystkich dzielnic”.

Znajdziemy tu więc centralnie położony park wodny i nawiązania do sawanny w postaci drzew akacjowych, jak również ciepłej palety kolorystycznej złożonej z pomarańcza, szarości i oliwkowej zieleni.

Chomiczówka to część Zwierzogrodu zamieszkała przez najmniejsze ssaki. „Jest to miasto w skali mikro z domami, sklepami i ulicami dopasowanymi do potrzeb gryzoni”, tłumaczy Lechner. „Otocza je wysokie ogrodzenie zapobiegające wtargnięciu dużych zwierząt”.

Chomiczówka jest miniaturowa, ale obecne są tu wszelkie wielkomiejskie luksusy, takie jak elegancki salon fryzjerski obsługujący małych, acz wysoko postawionych klientów.

Ekipa wybudowała domy w Chomiczówce w odpowiedniej skali i sfotografowała je w centrum Los Angeles na tle sylwetki miasta. Jak mówi operator Brian Leach, „Chcieliśmy zobaczyć, jak te dwie różne skale będą wyglądać zestawione obok siebie”.

PRZYJRZYJCIE SIĘ DOBRZE

Droga do uzyskania odpowiedniego efektu wizualnego w filmie animowanym i fabularnym jest podobna. Ogólną wizję filmu realizuje się przy pomocy technologii, oświetlenia i pracy kamery. Producent Clark Spencer mówi: „W pracy nad ‘Zwierzogrodem’ zaangażował się wspaniały zespół ludzi. Tym filmem naprawdę wysoko podnosimy poprzeczkę, myślę, że zrobi on na widzach ogromne wrażenie”.

WŁOSY I TKANINY

Kierownik ds. efektów wizualnych Scott Kersavage uważa, że największym wyzwaniem dla zespołu były duże różnice w wielkości postaci. „Dodatkowo, prawie każda z nich jest pokryta futrem”, mówi Kersavage. „To było ogromne wyzwanie”.

Przed rozpoczęciem realizacji filmu trzeba było opracować technologię pozwalającą w satysfakcjonujący twórców sposób uwypuklić różnice w wielkości poszczególnych zwierząt, jak również pokazać aż 64 gatunków. Ponadto, postacie nie tylko pokryte są futrem, ale też większość z nich nosi ubrania.

„Jedno z pierwszych wyzwań polegało na tym, że nie chcieliśmy, żeby zwierzęta wyglądały jak wypchane eksponaty”, wspomina Kersavage. „Dużo pracy włożyliśmy w poszukiwanie rozwiązania gwarantującego autentyczność. Dowiedzieliśmy się na przykład, że w odróżnieniu od włosów ludzkich, które u różnych osób są mniej więcej podobne, włosy zwierząt różnią się drastycznie już na poziomie mieszków włosowych”.

Jeden z największych przełomów dokonał się w obszarze ruchu futra i włosów. „Potrzebowaliśmy znacznie większej kontroli nad poszczególnymi włosami i ich ruchem, niż umożliwiały nam dostępne narzędzia”, mówi Kersavage. „Chcieliśmy uzyskać efekt wiatru we włosach. W przeszłości włosy były animowane kępkami. Ale w ‘Zwierzogrodzie’ chcieliśmy mieć kontrolę nad każdym najmniejszym włoskiem i to we wszystkich 1800 ujęciach składających się na film. Wraz z zespołem ds. technologii przeprowadziliśmy wiele prac badawczo-rozwojowych. Chyba w żadnym innym długometrażowym filmie animowanym nie zrobiono tego na taką skalę”.

Nałożenie ubrania na poruszającą się sierść, która z kolei okrywa poruszające się ciało stanowiło dodatkowe wyzwanie. Jak mówi kierownik ds. symulacji Claudia Chung Sanii, postaci musiały zrzucić trochę futra. „Kiedy ubranie nasuwa się na skórę sierść ścinana jest jak kosiarką”, tłumaczy obrazowo Chung Sanii. „Dodatkowo, włosy na granicy tkaniny uginają się i poruszają wraz z nią. Nie chcieliśmy, żeby futro było ucięte jak nożem”.

Nowoopracowana technologia dała większą swobodę twórcom i zwiększyła realizm ruchu włosów. „Animatorzy mogą je dowolnie reżyserować, można to porównać do czesania”, mówi Chung Sanii. „Dzięki temu inne obiekty, takie jak ręce, samoczynnie poruszają futrem kiedy na przykład dotykają twarzy”.

PRACA KAMERY

Operator Nathan Warner mówi, że podczas pracy nad „Zwierzogrodem” największym wyzwaniem dla jego zespołu była skala. „Zarówno scenografia, jak i postaci w poszczególnych częściach miasta bardzo różniły się wielkością. Na przykład, restauracja prowadzona przez słońca musiała być urządzona tak, aby mógł z niej skorzystać królik. Było to źródłem wielu wyzwań”.

Warner dążył do osadzenia widzów w języku wizualnym, do jakiego przyzwyczailli ich współczesne filmy fabularne. „Im większy realizm pokazywanego świata, tym lepiej. Staraliśmy się wytworzyć wrażenie, że postaci były filmowane w prawdziwych plenerach przez prawdziwego operatora z uwzględnieniem wszelkich wyzwań, które wiążą się z takim sposobem pracy”.

Warner i jego zespół zastosowali obowiązujące w rzeczywistości zasady dotyczące głębi ostrości decydujące o tym, co jest, a co nie jest na ekranie wyraźnie widoczne. Jak twierdzi Warner, dzięki temu wydaje się, że królik ma pół metra wzrostu, a żyrafa ponad pięć. „Zmodyfikowaliśmy kamerę tak, aby uzyskać efekt lustrzanki jednoobiektywowej. W ten sposób uzyskaliśmy podgląd pozwalający nam badać wyrazistość, ostrość, zniekształcenia i bokeh (sposób rozmycia obiektów nieostrych) w różnych warunkach oświetlenia i dla zwierząt różnej wielkości. Mogliśmy też ustalić optymalne parametry, takie jak odległość od twarzy filmowanej postaci w zależności od tego, czy była to ryjówka czy hipopotam”.

Co ciekawe, jednym z największych wyzwań, z jakim musiała poradzić sobie ekipa operatorska była nieskazitelność obrazu generowanego komputerowo. O ile złapanie idealnej ostrości w niektórych warunkach rzeczywistych, np. w ciemnych pomieszczeniach, jest trudne, to w przypadku animacji nie następuje to specjalnych

problemów. Ale kiedy wszystko jest idealnie ostre, oko widza nie kieruje się na wybrany obiekt. „Podczas pracy nad tą produkcją staraliśmy się wbrew sobie samym trzymać się standardów z filmów fabularnych”, mówi Warner. „Musieliśmy oduczyć się perfekcjonizmu. Celowo gubiliśmy ostrość, by potem próbować ją złapać – dokładnie jak na prawdziwym planie zdjęciowym.

Takie samo podejście stosowaliśmy do ruchu kamery”, kontynuuje Warner. „Często opóźnialiśmy ruch kamery aby wytworzyć wrażenie, że operator nie nadąża za szybko poruszającą się postacią. Widzowie są przyzwyczajeni do takich drobnych korekt”.

ZWIERZĘTA MAJĄ GŁOS

Laureat wielu nagród kompozytor Michael Giacchino ścieżką dźwiękową do „Zwierzogrodu” rozpoczął współpracę z Walt Disney Animation Studios. Muzyka Giacchino w wykonaniu osiemdziesięciosobowej orkiestry pod dyktando Tima Simoneca odzwierciedla różnorodność przedstawionego w filmie świata.

„Świat Zwierzogrodu jest ogromny, dlatego potrzebowaliśmy kompozytora zdolnego stworzyć muzykę egzotyczną i potężną, a jednocześnie nacechowaną emocjonalną intymnością”, wyjaśnia reżyser Byron Howard. „My opowiadamy historie obrazami, a Michael muzyką. ‘Zwierzogród’ to film na wielką skalę z emocjonalnymi motywami przewijającymi się przez całą fabułę. Michael idealnie potrafił wydobyć na światło dzienne muzykę tego niezwykłego zwierzęcego świata”.

Reżyser Rich Moore dodaje: „Zwierzogród to tętniąca życiem metropolia zamieszкана przez zwierzęta z całego świata. Michael uchwycił w muzyce wspaniałego kosmopolitycznego ducha tego miejsca tworząc idealną całość z obrazem. Nie mogę się doczekać, kiedy będziemy mogli zaprosić publiczność do tego wspaniałego świata, który wspólnie stworzyliśmy”.

Kompozytor wyjaśnia, że muzyka jest bardzo zróżnicowana pod względem instrumentalnym. „Przez całość przewijają się motywy muzyki świata. Ale główny trzon kompozycji podąża zawsze za rozwojem emocjonalnej relacji pomiędzy Hops a Nickiem”.

Giacchino ma na swoim koncie muzykę do jednych z najpopularniejszych i najbardziej uznanych produkcji filmowych ostatnich lat, takich jak „W głowie się nie mieści”, „Iniemamocni”, „Ratatouille”, „Jurassic World”, „Mission Impossible: Ghost Protocol” oraz „Ewolucja Planety Małp”. Napisana przez niego ścieżka dźwiękowa do filmu „Odłot” studia Disney Pixar wyróżniona została Oscarem®, Złotym Globem®, nagrodą BAFTA®, Broadcast Film Critics’ Choice Award i dwukrotnie nagrodą Grammy®.

PIOSENKA „TRY EVERYTHING” / „NIE BÓJ SIĘ CHCIEĆ”

„Try Everything” w wykonaniu Shakiry – w polskiej wersji językowej filmu piosenkę śpiewa Paulina Przybysz – jest ilustracją drogi, jaką przeszła Judy od wiejskiej dziewczyny do wielkomiejskiej policjantki. Utwór specjalnie na potrzeby filmu napisała wyróżniona nagrodą Grammy® piosenkarka Sia i kompozytorski duet Stargate. Jak mówi Shakira, „Naprawdę udało im się uchwycić ducha filmu, zarówno

w muzyce, jak i w tekście. Piosenka opowiada o tym, że nie trzeba bać się marzeń i że trzeba walczyć o ich realizację”.

Biuro prasowe Disney Polska:

Karolina Kawecka

Karolina.Kawecka@disney.com