****

**ПУТЕШЕСТВИЕ ЗА ПРЕДЕЛЫ РЕАЛЬНОГО МИРА**

Режиссер Стивен Спилберг представляет приключенческий экшн «Первому игроку приготовиться», основанный на ставшем мировым феноменом одноименном бестселлере Эрнеста Клайна.

В 2045 году реальный мир – суровое место. По-настоящему живым Уэйд Уоттс (Тай Шеридан) чувствует себя лишь в OASISе – огромной виртуальной вселенной, где проводит свои дни б*о*льшая часть человечества. Там ты можешь отправиться, куда захочешь, и делать то, что пожелаешь, стать, кем угодно, – границы устанавливает лишь твое воображение. Создатель OASISа – гениальный и эксцентричный Джеймс Холлидэй (Марк Райлэнс) завещал все свое колоссальное состояние и контроль над OASISом победителю трехэтапного квеста, который он запустил в поисках достойного наследника. Уэйд выигрывает первый этап искажающей реальность охоты за сокровищами. Чтобы спасти и виртуальный OASIS, и их собственный реальный мир, Великолепная пятерка – Уэйд и его друзья – с головой погружаются в фантастическую вселенную, полную открытий и опасностей.

Трехкратный обладатель «Оскара» Спилберг («Список Шиндлера» [за лучшую картину и режиссерскую работу] и «Спасти рядового Райана» [за лучшую режиссерскую работу]) снял фильм по сценарию Зака Пенна и Эрнеста Клайна, основанному на романе Клайна, который более 100 недель продержался в списке бестселлеров *The New York Times*, а недавно взлетел на его первую строчку. Также он занял первое место в чарте cамой читаемой художественной литературы на Amazon. Продюсерами фильма выступили Дональд Де Лайн, Кристи Макоско Кригер, Спилберг и Дэн Фарах, исполнительными продюсерами стали Адам Сомнер, Дэниел Лапи, Крис деФариа и Брюс Берман.

В картине задействованы: Тай Шеридан («Люди Икс: Апокалипсис», «Мад»), Оливия Кук («Я, Эрл и умирающая девушка», «Мотель Бейтсов»), Бен Менделсон («Изгой-один: Звёздные войны. Истории», «Родословная»), Лина Уэйте («Мастер не на все руки»), ТиДЖей Миллер («Дэдпул»), Филип Жао, Вин Морисаки, Ханна Джон-Кеймен («Звездные войны: Пробуждение силы»), а также Саймон Пегг (фильмы «Стартрек» и «Миссия невыполнима») и лауреат «Оскара» Марк Райлэнс («Шпионский мост», «Дюнкерк»).

В съемочную группу Спилберга вошли: оскароносные оператор-постановщик Януш Камински («Список Шиндлера», «Спасти рядового Райана»), художник-постановщик Адам Штокхаузен («Отель «Гранд Будапешт»), монтажер Майкл Кан («Спасти рядового Райана», «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега»), а также монтажер Сара Брошар («Секретное досье») и номинированный на «Оскар» художник по костюмам Касиа Валика-Мэймон («Королевство полной луны»). Музыку к фильму написал номинированный на «Оскар» композитор Алан Сильвестри (фильмы «Назад в будущее», «Форрест Гамп»).

«Уорнер Бразерс Пикчерз» и «Эмблин Энтертейнмент» при участии «Виллидж Роадшоу Пикчерз» представляют фильм производства «Эмблин» и «Де Лайн Пикчерз» режиссера Стивена Спилберга «Первому игроку приготовиться».

Фильм выйдет в форматах 2D, 3D и IMAX. В прокат его выпускает студия «Уорнер Бразерс Пикчерз», подразделение «Уорнер Бразерс Энтертейнмент», на отдельных территориях – «Виллидж Роадшоу Пикчерз».

rpo-oasisquest.ru #ПервомуИгрокуПриготовиться

*Материалы по фильму Вы найдете на*

*ftp://89.111.181.49* *(пользователь FTP\_caro\_smi, пароль WBpress)*

*и на официальном русскоязычном сайте* [*https://mediapass.warnerbros.com*](https://mediapass.warnerbros.com)

**О ПРОИЗВОДСТВЕ**

*Люди сбегают в OASIS потому, что могут там что-то сделать.
Но остаются потому, что они могут там кем-то стать.*

СО СТРАНИЦ КНИГИ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

Чуть больше тридцати лет назад это показалось бы немыслимым: включить компьютер, создать собственный профиль – правдивый или не очень – и в реальном времени общаться с людьми по всему свету. А что если через 30 лет вы сможете войти в свой профиль, стать собственноручно созданным аватаром – правдивым или не очень – и взаимодействовать с людьми в бесконечном виртуальном пространстве? Оцените возможности… и риски.

На этом исходном допущении Эрнест Клайн построил свой бестселлер «Первому игроку приготовиться», который захватил воображение одного из самых уважаемых и успешных режиссеров всех времен – Стивена Спилберга: «Это грандиозное, необъятное приключение, которое развивается в двух абсолютно разных мирах», – говорит он.

Автор называет Спилберга одним из главных источников вдохновения при создании романа: «Сложно переоценить то глубочайшее влияние, которое творчество Стивена Спилберга оказало на мою жизнь и мои интересы. Я бы не написал «Первому игроку приготовиться», если бы не сидел на «диете» из его фильмов. Как и любой киноман, выросший в 1970х-80х годах, я могу сказать, что его фильмы вплетены в нить моей жизни».

Действие фильма происходит в 2045 году, когда люди могут погружаться в цифровую вселенную под названием OASIS. Там они могут отправиться куда угодно, делать, что вздумается, стать тем, кем пожелают. Учитывая, что человечество страдает от безработицы, нищеты, перенаселения и ощущения абсолютной безнадежности, по словам Спилберга, «приходит время сбежать в виртуальный мир, где можно жить невероятной жизнью своего аватара». Режиссер продолжает: «Все, что для этого нужно, – воображение, и оно унесет тебя на просторы OASISа. Но если ты прячешься от реальности, ты лишаешься и общества людей из плоти и крови. Так что, несмотря на то, что история у нас развлекательная, в ней есть и толика социальной проблематики».

Клайн рассказывает: «Сама идея пришла мне в голову благодаря игре *Adventure* компании «Атари». Она стала первой видеоигрой с пасхальным яйцом внутри – ее создатель Уоррен Робинетт сконструировал в игровом пространстве секретную комнату, внутри которой было его имя. Так я впервые нашел в виртуальном мире то, что спрятал там его создатель. Меня это просто поразило. Я начал размышлять, какие загадки и головоломки может придумать эксцентричный миллиардер, чтобы найти достойного преемника».

Эксцентричным миллиардером Эрнеста Клайна стал Джеймс Холлидэй, замкнутый создатель OASISа, роль которого исполнил Марк Райлэнс. «В его мечтах – целый мир, и на своей мечте он *построил* целый мир, – говорит Спилберг. – Но после смерти он не оставил наследников, зато придумал конкурс: первый, кто выполнит три задания и получит три ключа, а затем найдет пасхалку на просторах OASISа, унаследует все».

При жизни Холлидэй дал людям возможность сбежать от реальности. После смерти – надежду на будущее, игру в игре, главным призом в которой стали его огромное состояние и полный контроль над OASISом. Спилберг замечает: «Можете себе представить, как все стараются отыскать пасхалку, и наш юный герой Уэйд Уоттс не исключение».

Победа в игре изменит все, поэтому Уэйд Уоттс все свое время посвящает разгадыванию подсказок, даже слоган свой придумал: «Вперед за ключом, вперед за пасхалкой!». Но квест перестает быть просто охотой за сокровищами, когда Великолепная пятерка – он и его друзья – узнает, что на кону стоят не только деньги. Тай Шеридан, сыгравший Уэйда Уоттса, говорит: «Огромная корпорация, «Инновэйтив Он-лайн Индастрис (IOI) пытается прибрать OASIS к рукам, чтобы получить контроль над всем-всем-всем. Наши пятеро охотников за пасхалкой (пасхантеры) – аутсайдеры, и ты «болеешь» за них потому, что они сражаются за правильные вещи. Они хотят пройти квест, чтобы спасти OASIS».

«В фильме нам пришлось кое-что объединить и сместить, но в центре сюжета осталась именно моя история, – уверяет Клайн. – Когда фанаты книги спрашивают меня об этом, я убеждаю их не переживать, – я, например, не переживаю ровно с того самого момента, как Стивен Спилберг согласился снимать это кино».

Одно из изменений коснулось и самого режиссера. Он объясняет: «В книге множество отсылок к моим собственным фильмам 1980-х гг., где я был задействован в качестве продюсера или режиссера, но мне бы не хотелось, чтобы картина оказалась зеркалом меня тогдашнего. Мы оставили пару ссылок, но предпочли сфокусироваться на том, какой след оставили другие режиссеры, артисты, дизайнеры и музыканты того времени».

Съемочный процесс предполагал использование последних технологических достижений, а Спилберг тесно сотрудничал с кудесниками визуальных эффектов из «Индастриал Лайт энд Мэджик» и «Диджитал Домэйн», чтобы зрители смогли погрузиться в фантастический мир OASISа. Подчеркивая разительный контраст между красочной виртуальностью и суровой реальностью, режиссер снимал первую в цифре, а последнюю – на пленку.

«Нам пришлось немало потрудиться, чтобы перенести OASIS на большой экран, это одна из самых сложных картин, над которыми я работал, – утверждает ветеран кинематографа. – Там была технология захвата движения, игровые съемки, компьютерная анимация… Словно снимаешь сразу четыре фильма, а не один». При этом он подчеркивает: «Я никогда не создаю фильмы только ради технологий. Я лишь рассказываю истории с их помощью. Именно благодаря технологиям это кино стало возможно, но потом они должны уйти на второй план, чтобы ты сосредоточился лишь на сюжете и героях».

АКТЕРЫ

Великолепная пятерка

На первый взгляд Уэйд Уоттс не производит впечатления героя. Спилберг говорит: «В каждом фильме, который я снимал или продюсировал в 1980-х, героями становились аутсайдеры. Вот и Уэйд – аутсайдер. Он сообразительный, но в некотором смысле бесправный молодой человек, которого сложно назвать счастливым: его родители умерли, он живет с тетей и ее нынешним бойфрендом в Штабелях – трейлерном парке Коламбуса, штат Огайо. В его жизни лишь одна радость – попытки выиграть состязание, которое затеял Холлидэй».

Уэйд – единственный пасхантер, с которым мы сначала знакомимся в «реале». Оказавшись в OASISе, Уэйд уступает место своему аватару Парсифалю, названному в честь рыцаря, нашедшего Святой Грааль. Рассказывая о своей роли, Шеридан отмечает: «Уэйд и Парсифаль – совершенно разные люди, второй воплощает все то, чем не является первый. Уэйд – упрямый, но скромный парень, который сторонится людей, Парсифаль же уверен в себе, отважен и находчив, он точно знает, что делает».

А еще Парсифаль более общительный. Спилберг говорит: «Все его друзья находятся в OASISе. Он никогда не видел ни одного из них «вживую», и это его более чем устраивает. Все, что важно для него, существует в этом виртуальном пространстве».

Самого большого (во всех смыслах) друга Парсифаля зовут Эйч. Сыгравшая его Лина Уэйте описывает его как «наполовину человека, наполовину машину»: «У него огромные мускулы, он очень спокойный и суперкрутой. В OASISе известен как отличный механик, который может смастерить или починить абсолютно все. Совершенно потрясающий персонаж, которого моя героиня создала для себя; в то же время она понимает, что скрывает кое-что важное от своего лучшего друга».

Несмотря на их дружеские отношения, Парсифаль твердо заявляет, что он не командный игрок и предпочитает работать один. Но все меняется, когда он встречает Арт3миду, которая на многое откроет ему глаза. Названная в честь древнегреческой богини охоты героиня стала легендой среди пасхантеров – а все благодаря ее отчаянному стилю игры.

«Арт3мида – крутая, бесстрашная, очень целеустремленная, даже безжалостная, – говорит Оливия Кук, которая сыграла Арт3миду и ее альтер-эго из реального мира, Саманту. – Но она участвует в состязании по совершенно иным причинам, чем другие пасхантеры. Она из личного опыта знает, насколько все может быть плохо, если IOI захватит контроль над OASISом, поэтому хочет одержать победу ради общего блага».

В отличие от некоторых людей и их аватаров, как рассуждает Кук, «Саманта и Арт3мида – по сути одна и та же личность, за исключением чисто физиологических отличий, одно их которых заставляет Саманту чувствовать себя уязвимой».

Первый этап квеста Холлидэя – гонка без правил по виртуальному Нью-Йорку. Еще никто не одерживал в ней победу, и большинству участников она стоила в буквальном смысле *всего*.

В начале гонки Парсифаль завороженно застывает, когда оказывается рядом с легендарной Арт3мидой: она – в седле байка Канеды из «Акиры», он – за рулем ДеЛориана из «Назад в будущее». Кук замечает: «Для Парсифаля она – кумир, но она едва ли замечает его, пока он не показывает свое мастерство в гонке. С этого начинаются их бурные отношения, которые дают ростки романтики. Сначала она думает, что он хочет выиграть гонку лишь для себя. Но потом понимает, что он думает о людях и хочет сохранить OASIS таким, каким его задумал Холлидэй. И несмотря на это, все ее внимание сосредоточено на главном призе… пока Парсифаль не выигрывает первый этап, приковывая к себе уже внимание IOI. Именно в этот момент *Саманта* понимает, что пора выйти из тени и встретиться с *Уэйдом*». А тот даже не представляет, что его ждет после ее впечатляющего приветствия: «Добро пожаловать в сопротивление!».

Когда после пяти долгих лет имя Уэйда оказывается первым и единственным в рейтинге лидеров, он в одночасье становится знаменитостью… и мишенью. Могущественный глава корпорации Нолан Сорренто видит в нем угрозу и резко поднимает ставки в игре – теперь это сражение не на жизнь, а на смерть.

Спилберг отмечает: «Сорренто не хочет, чтобы какой-то выскочка заполучил состояние Холлидэя. Он планирует прибрать его себе и сделает всё, чтобы остановить Уэйда. *Всё*. И теперь юному герою придется собрать команду, чтобы выиграть следующе этапы прежде, чем это сделают Шестерки, армия игроков IOI».

Так появляется Великолепная пятерка: Уэйд/Парсифаль, Самата/Арт3мида, Хелен/Эйч, а также Дайто и Сё. Вин Морисаки сыграл Дайто, могучего японского самурая, в совершенстве владеющего мечом и восточными единоборствами. Это аватар очень спокойного молодого человека по имени Тошира. Филип Жао представил Сё, сурового ниндзя, которого на самом деле зовут Дзо, и его настоящий возраст немало удивит его друзей.

Создатель

И OASIS, и квест по поиску его наследника изобретены гениальным и эксцентричным Джеймсом Холлидэем. Он дал человечеству возможность сбежать от неприглядной реальности, за что его чуть ли не боготворят, особенно пасхантеры. Они гордятся, что знают о нем все, даже самые обыденные вещи. Как ни парадоксально, но после смерти миллиардер-затворник дал всем и каждому полный доступ к своей жизни. Она записана в видео-дневниках, где можно наблюдать за каждым событием, выбором, каждой победой и поражением. В стоге этих моментов спрятаны иглы-подсказки, которые помогут выиграть. Холлидэя и его аватара – волшебника Анорака – сыграл Марк Райлэнс.

OASIS – плод воображения Холлидэя, но он разработал его вместе с лучшим другом и партнером их компании «Грегэриос Геймс» Огденом Морроу. Сыгравший последнего Саймон Пегг отмечает: «Холлидэй был творцом OASISа, а Морроу помогал реализовать задумку и донести ее до пользователей».

В ранние годы существования «Грегэриос Геймс» в ней работал слишком амбициозный стажер, чьей главной задачей было вовремя подавать кофе. Угадайте, как его звали? Нолан Сорренто.

IOI

С того времени Нолан Сорренто прошел долгий путь. Исполнивший его роль Бен Менделсон говорит: «Начинал Нолан с должности неудачника, но смог встать во главе второй по масштабу глобальной корпорации. Они контролируют все оборудование, которое необходимо, чтобы попасть в OASIS».

Однако, несмотря на то, что сейчас он богат и могущественен, Сорренто не согласен довольствоваться вторым местом. Если он получит власть над OASISом, его будет уже не остановить. Он сделает все, чтобы выиграть квест, хотя нельзя сказать, что он прилагает к этому массу усилий. «У Сорренто огромные ресурсы – что для него все эти играющие мелкие сошки? Он может покупать их тысячами и отправлять в OASIS, чтобы они нашли для него заветные ключи», – говорит актер.

Подчиненных Сорренто называют Шестерками, потому что у них нет имен, лишь номера. Чтобы вооружить их нужной информацией, существует отдел Оологов – умников, которые целыми днями пытаются разгадать секреты Холлидэя.

Но Великолепная пятерка не продается. Клайн отмечает: «Уйэд и другие пасхантеры знают, что случится, если IOI получит контроль над OASISом. Их пугает мысль о том, что виртуальность изменится, поглощенная конгломератом, стремящимся на всем делать деньги, и они потеряют свободу, которую она дает».

СЛЕДИ ЗА ИГРОЙ

Благодаря магии технологии захвата движения и компьютерной анимации, актеры сыграли не только реальных людей, но и их игровых альтер-эго. Съемочный процесс предполагал кропотливую совместную работу Спилберга, его актеров, художника-постановщика Адама Штокхаузена, художника по костюмам Касии Валика-Мэймон и двух основных студий визуальных эффектов: «Индастриал Лайт энд Мэджик» («Ай-Эл-Эм») и «Диджитал Домэйн».

Супервайзер визуальных эффектов от «Ай-Эл-Эм» Грэди Кофер говорит: «Разработка аватаров оказалась той еще задачей. Нам нужно было помнить, что они виртуальные, но ведь играют их реальные актеры». «Интересно было продумывать образ Арт3миды, – рассказывает супервайзер анимации Дэвид Ширк. – Эти ее огромные глаза, ты просто проваливаешься в них. С ними она кажется почти эльфийкой. Одним из самых сложных персонажей оказался Парсифаль – нужно было учесть множество деталей: он должен был быть героем, но оставаться обычным парнишкой, привлекательным, но не чересчур. Мы долго искали то, что подойдет персонажу и всем понравится».

«Диджитал Домэйн» во главе с супервайзером виртуальных съемок и продюсером Гэри Робертсом отвечала за получение видеоматериалов с помощью технологии захвата движения и закрепляемых на голове камер. Такие съемки велись в почти пустых павильонах, называемых «объемами», – по сути, там были лишь белые фоны, разлинованный пол и самый основной реквизит. Все остальное дорисовывала «Ай-Эл-Эм».

Спилберг поясняет: «Каждая локация в OASISе виртуальная, поэтому специально для меня создали аватарку, чтобы я мог попасть в игру и посмотреть на съемочную площадку. Как только я понимал, как буду снимать эпизод, я просил актеров надеть очки виртуальной реальности, чтобы они смогли сориентироваться в локации, где им предстояло играть. А то получается, что ты должен что-то из себя изображать в большой белой комнате, где из каждого угла на тебя смотрят цифровые камеры».

Как только Спилберг добивался нужного исполнения от актеров, он отправлялся в специальное помещение, где запечатлённая сцена демонстрировалась на множестве экранов. Там он мог выбрать именно то, что нужно. На обычной съемочной площадке для этого понадобилось бы несколько дублей.

Чтобы «населить» OASIS, особенно во время решающего сражения, «Ай-Эл-Эм» разработала специальную систему, позволяющую генерировать тысячи виртуальных персонажей.

МИР ЧИСТОГО ВООБРАЖЕНИЯ

«Ай-Эл-Эм» также отвечала за воплощение целой виртуальной вселенной OASISа, которую разработал Адам Штокхаузен. Он говорит: «Основная сложность заключалась в том, что мы начинали с чистого листа бумаги. Это же мечта, так какая она? Какой мы хотим ее видеть? Каким должен быть фон, чтобы в него идеально вписались сюжет и герои, чтобы он был правдоподобным, но при этом лишь частично опирался на реальность».

Супервайзер визуальных эффектов Роджер Гийетт объясняет: «Нам хотелось, чтобы все это казалось настоящим, и для этого приходилось все больше и больше сдвигаться в сторону реалистичного подхода. В итоге мы пришли к значительно большей степени фотореализма, чем ожидали в самом начале».

Первое задание трехэтапного квеста Холлидэя – безумная, убийственная гонка по виртуальному Нью-Йорку, где участников поджидают всевозможные опасности, в том числе и знакомые фанатам поп-культуры. Штокхаузен отмечает: «Это вроде как Нью-Йорк, а вроде как и нет. У нас соседствуют объекты, которые в реальности располагаются далеко друг от друга: Манхэттенский мост ведет к острову Свободы и в какой-то момент закручивается в штопор. Улицы движутся и меняются местами, город словно превращается в гигантский автомат для игры в пинбол».

Гараж Эйча, куда Парсифаль приводит Арт3миду после гонок, для наблюдательных фанатов окажется сокровищницей пасхалок – с целым паркингом легендарных машин и кораблей из культовых фантастических фильмов. Возвышается над ними всеми культовый Стальной гигант.

Для любителей «шутеров» придумана планета «Дум». По словам Штокхаузена, это «зона боевых действий… круглосуточная, бесплатная и бесконечная». Именно там профессиональные игроки могут заработать неплохие деньги, собрать артефакты и бонусы.

В OASISе же расположена и ультра-современная библиотека видео-журналов Холлидэя, где пасхантеры и оологи ведут поиски подсказок. За нею присматривает величественный Куратор, напоминающий актера Артура Тричера, ставшего классическим образом английского дворецкого. Журналы представляют собой переплетение виртуального и реального миров: по запросу записи событий из настоящей жизни Холлидэя демонстрируются в качестве трехмерной диорамы внутри цифровой вселенной.

РЕАЛЬНОСТЬ

Создатели фильма применяли различные приемы, чтобы подчеркнуть различие между поражающим воображение виртуальным миром и суровой реальностью. Если действие переходило из OASISа в настоящий мир, то режиссер и оператор-постановщик Януш Камински переключались с цифры на пленку. Штокхаузен играл с цветовой гаммой – или нехваткой ее разнообразия, – чтобы дополнительно подчеркнуть контраст.

Открывается «Первому игроку приготовиться» сценой в Штабелях, покосившемся трейлерном парке. Художник-постановщик говорит: «Трейлеры в нем установлены друг на друга, прямо как в «Тетрисе». Мы видим перенаселенное пространство, только с передвижными фургончиками вместе квартир». Его команда построила часть Штабелей на открытой площадке студии «Ливсден». «Мы собрали 60 трейлеров. Затем их поставили их друг на друга, укрепляя конструкцию стальными подпорками и добавляя уровень за уровнем. Словно играешь в детский конструктор, – улыбается он. – Сложность заключалась в том, что это не должно было выглядеть так, будто к строению приложил руку архитектор. Ведь, по идее, они должны были начинаться с первого «этажа» и разрастаться совершенно хаотично. А значит нам нужно было обеспечить их абсолютную безопасность, но при этом создать впечатление, что они готовы развалиться прямо на глазах. В этом-то и закавыка».

Разрушительный взрыв Штабелей досконально контролировался департаментом специальных эффектов во главе с супервайзером Нилом Корбулдом, у которого была лишь одна попытка: «Мы установили 28 зарядов, которые должны были обеспечить нам море огня и дождь из осколков, и поставили таймер на 5 секунд, – рассказывает он. – И потом все посыпалось как карточный домик. Мы десять раз все перепроверили, чтобы гарантировать безопасность, даже установили систему разбрызгивателей: можно было просто повернуть кран и включить воду, когда все закончится».

Дизайн высокотехнологичного одеяния, необходимого, чтобы попасть в OASIS, по словам Валика-Мэймон, появился в результате «мозгового штурма целой армии людей, которые участвовали в разработке отдельных частей»: «Удивительный процесс – пытаться предсказать, как через 30 лет будет выглядеть снаряжение с возможностью передачи тактильных ощущений. Что-то подобное уже существует, его мы и взяли за точку отсчета. Остальное стало «прыжком в неизвестность».

Самым рискованным «прыжком» стал тактильный костюм X-1, «вторая кожа для OASISа». Художник по костюмам продолжает: «По сути, нам нужен был материал, которого еще не существует, поэтому нашей гениальной команде потребовалось провести полноценные инженерные разработки, чтобы придумать решение. Для начала мы определились с тем, что он должен быть полупрозрачным, с дополнительным внутренним слоем и решетчатым узором на нем, будто так компьютер «видит» тело. Стивен Спилберг предложил сделать этот нижний слой из «пикселей», потому что именно они должны находиться в непосредственном контакте с кожей. Поэтому у нас были пиксели, нашивки из «тактильной проволоки» и прозрачный верхний слой».

ВЫЙТИ ИЗ СИСТЕМЫ

Когда закончился основной съемочный процесс фильма, начался долгий период пост-продакшена. Сотрудники «Ай-Эл-Эм» и «Диджитал Домэйн» по всему свету работали над сложными визуальными эффектами, качество которых удовлетворило бы самого Спилберга, а режиссер тем временем монтировал фильм вместе со своим давним соратником монтажёром Майклом Каном и монтажером Сарой Брошар.

Последним внесенным художественным элементом стало музыкальное сопровождение Алана Сильвестри. «В фильме есть несколько музыкальных пасхалок, – по секрету сообщает Спилберг, – но то, что сделал Алан, абсолютно и упоительно органично. Волшебный союз звука и изображения».

В заключение режиссер говорит: «Я хотел, чтобы фильм стал *настоящим* приключением… снять кино с такой скоростью поступательного движения, чтобы вас в кресло вжимало силой ветра, порожденного этой гонкой навстречу будущему».

