

# РОБОТЫ

Известный режиссёр Крис Уэдж, создатель короткометражного оscarоносного «Банни»(Bunny) и знаменитого «Ледникового периода» (Ice Age), представляет зрителям свой новый фильм «Роботы» (Robots), в котором компьютерная мультипликация поднимается на качественно новый уровень. Впервые в мультипликационном фильме предстаёт полностью вымышленный мир, единственные обитатели которого – механические создания.

И никогда ещё такой фильм не озвучивало столько звёзд кино и музыкальной индустрии. Это Эван МакГрегор, Хэлли Берри, Грег Киннир, Мел Брукс, Дрю Кэрри, Джим Бродбент, Аманда Байнс и Робин Уильямс, а также Стэнли Тучи, Дженнифер Кулидж, Пола Джаматти и Дайэнн Уист.

Робин Уильямс возвращается в «Роботах» к мультипликации после дебюта в мультфильме 1992-го года «Алладин» (Aladdin). А для Мела Брукса этот фильм – первый опыт озвучивания мультипликационного героя.

В хоре голосов «второго плана» можно услышать Джея Ленно, Дэна Хедайу, Джеймса Эрла Джоунса, Эла Рокера, Стивена Тоболовски и Терри Брэдшоу.

В новом фильме зрители увидят роботов: Родни Нержавейкин (ЭванМакГрегор), молодого гениального изобретателя, горячего защитника и помощника роботов; красавицу и умницу Кэппи (Хэлли Берри), в которую влюблён Родни; подлого тирана и врага Родни Рэтчета (Грег Киннир); опытного, но сбившегося с пути изобретателя Бигвелда (Мел Брукс); и компанию «железяк» - роботов-неудачников под предводительством Тормоза (Робин Уильямс) и Пайпер Пинвилер (Аманда Байнс). Голова, руки и ноги Тормоза отваливаются в самых неподходящих ситуациях. Родни всегда приходит на помощь Тормозу, когда тот нуждается в ремонте, и они становятся друзьями. Пайпер – решительная и отважная сестрёнка Тормоза.

Их взаимоотношения складываются в мультфильм нового поколения, в сказочную комедию, в трогательную историю роботов, умеющих чувствовать и любить.

Что получится, если мы создадим мир, населённый только роботами? Как он будет функционировать? Как выглядеть? Как будут вести себя эти роботы?

Это далеко не все вопросы, которые задавал себе режиссёр Крис Уэдж, приступая вместе с писателем и иллюстратором Уильямом Джойсом к работе над новым мультфильмом. Режиссёра «Ледникового периода» Уэджа познакомил с известным детским писателем Джойсом («Santa Calls», «Dinosaur Bob», «A Day with Wilbur Robinson», «Rollie Pollie Olie») президент компании Twentieth Century Fox Animation Крис Меледандри. Уэдж занимает также одну из административных должностей в компании Blue Sky Studios, производителе фильмов «Ледниковый период» и «Роботы». Джойс и Уэдж заинтересовались новым проектом, и творческий процесс пошёл.

«Мы прежде всего задумались над тем, как всё это должно выглядеть, - рассказывает Уэдж, - и я решил, что этот механический мир должен быть таким интересным и привлекательным местом, которое бы, к примеру, с удовольствием посетил такой творческий человек, как я. Ранее уже было снято множество фильмов о роботах, но мы с Биллом Джойсом хотели создать нечто новое: фантастический, красочный мир механических людей».

«Этот мир должен быть полностью вымышленным, - продолжает Уэдж. - Другими словами, мы понимали, что нам придётся изобретать абсолютно всё заново. Ведь это не фильм о ледниковом периоде, о насекомых или рыбах. Нам не от чего было отталкиваться».

Понимал это и Джойс. «Я однажды сказал одному из моих друзей, что мечтаю придумать целиком целый мир, - рассказывает Джойс, - и фильм «Роботы» предоставил мне эту возможность».

Пока Джойс работал над начальным дизайном фильма, Уэдж занимался героями. Но серьёзную работу над «Роботами» прервало предложение, сделанное Уэджу Крисом Меледандри: снять художественный мультфильм о мамонте, саблезубом тигре и ленивце, путешествующим по доисторическим снегам. Нетрудно догадаться, что речь идёт о «Ледниковом периоде». Уэдж согласился, и «Ледниковый период» стал большим кассовым хитом 2002 года. Его продолжение, «Ice Age 2: The Meltdown», находится сейчас в стадии производства.

Теперь Уэдж и Джойс могли полностью посвятить себя «Роботам». Джойс, ставший исполнительным продюсером и художником-постановщиком фильма, черпал свои идеи на свалках, фабриках, в комиссионных магазинах и даже на собственной кухне, где его вдохновляли вафельница и мясорубка. «Мы отправлялись в места, где было много механизмов», - отмечает Джойс.

Уэдж и сорежиссёр «Роботов» Карлос Салдана, который работал в том же качестве над «Ледниковым периодом», приступили к сюжету и своим режиссёрским задачам. Богатый и полезный опыт съёмок «Ледникового периода» в данном случае не мог им помочь. ««Роботы» - гораздо сложнее «Ледникового периода», - говорит Салдана. - Сюжет, герои, декорации - всё перешло на другой уровень по сравнению с тем, что мы делали раньше. В

«Ледниковом периоде» у нас были пустынные пространства белого цвета и только три главных героя, а в «Роботах» мы создали огромный

многоуровневый город и множество героев. И у каждого из них есть что-то своё, вроде налёта ржавчины или потрескавшейся краски».

Крис Мелендари так рассказывает о фильме: «Он – о тех мечтах, которые родители связывают со своими детьми. И эта драматическая основа находит своё выражение в юмористической форме. Эти мечты дают начало блистательной комедии, подобной которой мы ещё не видели».

В основе уникального визуального ряда фильма лежат передовые технологии компании Blue Sky, и прежде всего визуализатор трассировки луча (ray tracing renderer), особая система переноса очертаний предмета с помощью лучей света. Визуализатор, самый быстрый и современный в мире, позволял создателям фильма управлять материалами и мультипликационными образами так, как будто они были реальными.

«Для «Роботов» это было очень важно, - отмечает один из основателей компании Blue Sky Карл Людвиг, - потому что это мир механизмов, а там почти каждая поверхность отражает свет». Супервайзер компьютерных образов Майкл Треверс добавляет: «В «Роботах» вы увидите такое богатство красок и света, что вам покажется, будто вы смотрите на настоящие металлические предметы и на настоящих героев».

Современные технологии помогли в создании неповторимого визуального ряда «Роботов», а опытные сценаристы Лоуэлл Гэнц и Бэбалу Мэндел отдали фильму часть своей души и юмора. В послужном списке известных сценаристов такие фильмы, как «Всплеск» (Splash), «Их собственная лига» (A League of their Own), «Городские стилисты» (City Slickers), «Родители» (Parenthood) и скоро выходящий на экраны «Fever Pitch». «Роботы» - их первый мультипликационный фильм.

«Мы с огромным удовольствием разрабатывали тему отношений между Родни и его отцом – как Родни покидает родной дом и его отец благословляет его, желая ему осуществления его мечты, - рассказывает Гэнц. – Этот материал был в какой-то степени основан на нашем собственном опыте. Мы покинули Нью-Йорк и отправились в Калифорнию, чтобы стать писателями. Путешествие Родни в Город роботов за своей мечтой напомнило нам о нашем прошлом».

«Это очень современная история, - добавляет Мэндел. – Родни верит в себя и совершает смелый прыжок из детства в зрелость. Этот шаг близок и понятен каждому».

Гэнц и Мэндел с удовольствием воспользовались спецификой производства мультфильмов. «В игровом кино, если фильм запущен в производство, всё должно быть точно отлажено с начала и до конца, что

накладывает большие ограничения, - отмечает Гэнц. – Как будто грузовик катится вниз по склону без тормозов».

«А в мультипликации создатели фильма могут остановиться и реально переиграть сцену по-новому. И мы попадали в ситуации, когда мы могли переписать сцену по-другому. Это было очень интересно и совершенно необычно для нас».

## РОБОТЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Как выглядит робот? Мы видели множество механических созданий в сотнях научно-фантастических фильмах, телесериалах и даже в спектаклях. Некоторые из них наводили на нас страх, другие смешили. Но для этого нового мультфильма с компьютерной графикой Крис Уэдж задумал создать нечто совершенно новое.

Уэдж признавал, что нельзя нарушать хрупкого баланса: заставляя роботов вести себя так, как люди в игровом фильме, нельзя было забывать об их механическом происхождении, избегая соблазна их полного очеловечивания.

Уильям Джойс разработал облик несколько главных героев, сделав их смешными и эксцентричными. Оживить их помогли передовые технологии Blue Sky и талантливая работа аниматоров и озвучивателей.

Роботы группируются вокруг Родни Копперботтома, которого Уэдж и создатели фильма отправили в большой город, где он хочет стать великим изобретателем. «Родни – человек, как все, робот, как все. Каждый может представить себя на его месте», - говорит Крис Уэдж.

Для озвучивания Родни Уэдж искал актёра, который мог бы добавить своему герою юмора, шарма и, возможно, ещё чего-то особенного. «Эван МакГрегор отвечал всем этим требованиям и даже больше того, - говорит Уэдж. – Он поднимает Родни на новый уровень. Его мелодичный, выразительный голос идеально подходил для Родни».

«Родни обладает милой наивностью и эмоциональностью провинциала, и мне очень нравилось его озвучивать, - рассказывает МакГрегор, который находит в своём герое много общего с собой». «Путешествие Родни в Город роботов напомнило мне о моём приезде в Лондон», - отмечает актёр, родившийся в Шотландии.

Концепция характера Родни как «робота как все» объясняет выбор основы для его визуального образа – лодочный мотор дедушки Уэджа. «Я никогда ещё не использовал мотор для создания облика героя, - говорит Уэдж, - но этот старый мотор со всеми его зазубринами и царапинами очень меня вдохновил».

Среди многих открытий, которые ждут Родни в Городе роботов, одно из самых главных – любовь, которая приходит к нему в облике энергичной красавицы Кэппи. Несмотря на свою ухоженность, Кэппи, как и Родни,

происходит из рабочей семьи. Её отец был пылесосом, а мать – насадкой к нему. Родни влюбился в прекрасного робота, и Кэппи ответила ему взаимностью.

Над обликом Кэппи дизайнерам пришлось поломать голову, поскольку сделать робота красивым совсем непросто.

Кэппи озвучивает Хэлли Бэрри, которая нашла в своей героине немало привлекательных черт. «Кэппи - очень цельная натура, - рассказывает актриса. – Она бросает вызов могущественным злым роботам, чтобы помочь поработавшим собратям. Одновременно Родни помогает ей осознать, что она представляет из себя нечто лучшее, чем просто сумма усовершенствованных деталей».

«Хэлли поразительная актриса, - отмечает Уэдж. – Её талант просто рвётся наружу, и это слышно в её голосе».

Любовь любовью, но действительная причина, по которой Родни отправился в Город роботов, заключалась в его горячем желании познакомиться с великим изобретателем Бигвелдом. Уэдж и его команда мультипликаторов придали Бигвелду внушительные размеры, чтобы он соответствовал оригиналу, нарисованному Уильямом Джойсом. «Бигвелд превратился в настоящую икону, но остался добрым и человечным, и для его озвучивания нам нужен был легендарный актёр такого же типа, - рассуждает Уэдж. – И Мел Брукс обладал всеми этими качествами с избытком».

Бруксу очень понравился фильм «Ледниковый период», и он с удовольствием взялся за роль Бигвелда. «Сценарий «Роботов» меня растрогал и воодушевил, и я знал, что Крис Уэдж отличный режиссёр, - говорит Брукс. – Кроме того, я был уверен, что моей шестилетней внучке этот фильм должен понравиться».

«Бигвелд, как и я, полагаем, что всё на свете возможно, - продолжает Брукс. – Мы оба считаем, что надо верить в свою мечту и упорно добиваться своей цели».

Найти Бигвелда Родни мешает злобный тиран Поршень, который считает роботов, подобных Родни, устаревшими моделями и намеревается освободить город от этого «ржавого хлама».

Поршень доставил своим создателям массу удовольствия. «С самого начала мы могли делать с ним, что хотим, - рассказывает руководитель мультипликаторов Джеймс Бреснэхэн. – Мы как будто выпускали из себя всю гадость, которая в нас сидела».

По словам Уэджа, Грег Киннир показал своего героя с юмором и сочувствием. «Грег по-настоящему проник в характер своего героя, вскрыв его комичность и тот факт, что по сути он – неуверенный в себе, невротичный мамин сынок, - рассказывает режиссёр. – И можно понять, что

сделало Поршня таким, каков он есть: что бы он ни делал, мать всегда была недовольна. Грег сделал его многоплановым героем».

«Мне кажется, что Поршня неправильно понимают, - говорит Киннир, пряча улыбку. – Разве он злодей? Нет! Он разбирает на части устаревших роботов, но если узнать его поближе, он окажется вполне порядочным парнем. Он просто хочет угодить своей матери – которой по стечению обстоятельств оказывается Джим Бродбент. Вы не ослышались. Джим Бродбент действительно играет мою мать. Никогда не думал, что придётся в этом признаваться».

«Но если честно, то роль Поршня доставила мне массу удовольствия, - продолжает Киннир. – Мне не ставили никаких ограничений, потому что никогда не существовало робота, управляющего корпорацией. По крайней мере, мне таковой не известен».

За спиной этого злодея орудует другой злодей – злобная и коварная мать Поршня, мадам Гаскет. Гаскет владеет подпольным заведением, где бесследно исчезают роботы устаревших моделей. Она и её сын мечтают о мире, в котором будут жить только самые современные роботы, хотя сама мадам Гаскет построена из старых ржавых деталей.

Зловещую старуху действительно озвучивает Джим Бродбент, получивший «Оскара» за роль второго плана в фильме «Iris». «Мы видели Джима в «Мулен Руже», где он сыграл манерного, эксцентричного и смешного героя, - говорит продюсер Джерри Дэвис. – Тот же заряд энергии нам был нужен для мадам Гаскет, и Джим полностью оправдал наши ожидания».

«Я «усилил» свой голос, - рассказывает Бродбент. – Поднял его на несколько октав, добавил американский акцент, и так родился голос Гаскет».

Заведение мадам Гаскет предназначено для таких отслуживших своё роботов, как Тормоз, который в буквальном смысле постоянно теряет голову, не говоря уже о руках и ногах.

По словам Уэджа, озвучивание Тормоза они могли доверить только Робину Уильямсу. «Робин – настоящий гений комедии, который никогда не повторяется, - отмечает Крис Уэдж. – Он всегда смешит по-новому, и не удивительно, что именно он несёт в фильме главную комедийную нагрузку».

Возвращение в мир мультипликации доставило Уильямсу много радости. «В «Роботах» есть что-то для каждого – ребёнка, подростка и взрослого. И каждый останется доволен».

В Тормозе Уильямс мог в полной мере проявить свой комедийный дар. «Тормоз в буквальном смысле слова представляет из себя сумму частей, многие из которых он постоянно теряет, - рассказывает актёр. – Он вынужден быть воришкой, потому что ему нужны запчасти. Хотя я предпочитаю считать, что он их «заимствует», а не ворует».

Уильямс даже использовал свой прошлый опыт работы в мюзикле, напев «Singin' in the Oil» вместо «Singin' in the Rain».

Сестру Тормоза Пайпер другие роботы не воспринимают серьёзно, что причиняет её немало огорчений. Но в конце концов она показывает, на что способна. Дизайнерам пришлось немало потрудиться над обликом Пайпер, которой они вместо косичек приделали наконечники для душа.

Пайпер озвучивает одна из самых талантливых молодых американских актрис Аманда Байнс (телесериал «What I Like About You»). Байнс полагает, что её героиня может стать образцом для многих современных девочек. «Пайпер очень сильная личность. Она немного грубовата, но мила, -

рассказывает актриса. – Мне было очень интересно её озвучивать, но больше всего мне понравилась идея, которую выражает этот образ: надо любить себя таким, какой ты есть, не стараясь подлаживаться под желания окружающих. Это прекрасное послание».

Уэдж полагает, что Байнс и Пайпер прекрасно подходят друг другу. «Девочкам обязательно понравится Пайпер, и то, что её озвучивала Аманда, только усилит эту симпатию. К тому же дети любят её как актрису».

В компанию «железок», роботов-неудачников, помимо Тормоза и Пайпер входят Крэнк Кейси (Дрю Кэри), параноидальный пессимист, для которого всегда «стакан наполовину пуст»; Лаг (Харлэнд Уильямс), робкий гигант с большой душой; и молчун Дизел, занятый поисками голосовых связок, которые позволили ли бы ему говорить.

Все эти роботы живут в живописном рабочем районе, в уютном домике тётушки Фени. Добродушная тётушка получила это прозвище за необъятные размеры своей «кормы», которой она постоянно что-то сшибает.

Свой голос тётушке Фене одолжила Дженнифер Кулидж, для которой это была первая работа в мультипликации. «В душе я – большой ребёнок, и просто удивительно, что это мой первый мультипликационный фильм», - восклицает звезда «Блондинки в законе».

«Дженнифер нас просто поразила, - рассказывает Уэдж. – Она пришла на читку, и мы могли видеть, что происходит в её голове. Она полностью вошла в образ. Это очень помогло нашим мультипликаторам».

Безусловно, все эти талантливые актёры помогли вдохнуть жизнь в героев фильма. Но не меньшую роль сыграли мультипликаторы, возглавляемые Джеймсом Бреснэхэном и Майком Гармейером.

«Наш вклад в создание образов так же велик, как вклад актёров, - говорит Бреснэн. – Актёр даёт герою голос, который его оживляет, а мультипликатор – душу».

Мультипликаторы в течение нескольких месяцев занимались выражением лиц героев и их движениями и даже просмотрели несколько старых фильмов с участием Джимми Стюарта, чтобы использовать его движения для образа Родни. Кроме того, они взяли на вооружение кукол и искусство пантомимы.

Работа мультипликаторов регулярно обсуждалась на специальном «форуме» в компании Blue Sky. Критическому разбору подвергались отдельные сцены и даже кадры. По словам Бреснэхэна, этот форум очень помог им повысить уровень мультипликации.

Многие из мультипликаторов ранее работали над «Ледниковым периодом», но «Роботы» стали и для них настоящим испытанием. «Мультипликация «Роботов» была более трудоёмкой, чем в «Ледниковом периоде», - рассказывает Майкл Тармейер, - потому что герои здесь намного сложнее. К примеру, роботы покажутся безразличными созданиями без эмоций, если не заставить их глаза и рты двигаться, как надо, а это требует много времени».

Отдел материалов компании Blue Sky также внёс свой вклад в разработку облика роботов. Майкл Эрингис, супервайзер этого отдела, отмечает в этой связи: «Мы сделали роботов более реалистичными, добавив такие детали, как ржавчина, потрескавшаяся краска и брызги машинного масла, то есть всё то, что свойственно поверхностям всех механизмов и в том числе роботов».

Чтобы найти эти важные детали, сотрудники отдела материалов изучали фотографии и исследовали, как стареют металл и механизмы. Важным источником информации были свалки. «Старые машины с осыпавшейся краской и вмятинами имеют свой собственный характер, - говорит Роберт Кавалерии, супервайзер эффектов фильма «Роботы». – Вмятины придают нашим роботам особое очарование».

Революционные технологии компании Blue Sky помогли мультипликаторам вдохнуть жизнь в героев фильма и окружающий их мир. Визуализатор трассировки луча (ray tracing renderer), делающий компьютерные образы особенно реалистичными, - лишь один пример этого ряда. Специалисты компании разработали также веб-интерфейс, позволяющий дизайнерам менять различные части тела роботов, а также технику хаотичного заполнения дальнего фона фигурами роботов-статистов.

## ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОРОД РОБОТОВ

Создатели фильма решили, что огромная механическая столица, куда стремится Родни, должна представлять из себя многоуровневый, растущий по вертикали город, состоящий из нескольких социальных ареалов.

В основании Города роботов лежит доиндустриальный мир мадам Гаскет. Здесь задают тон массивные тяжёлые балки и конструкции.

Поднявшись на следующий уровень, зритель вступает в мир «железков» - роботов-неудачников, которые просто стараются как-то выжить и не упасть совсем на дно. Это уютное пространство заполнено причудливыми и яркими предметами, составленными по принципу «с бору по сосенке».

Пробравшись ещё выше, сквозь несколько «этажей», на которых живут и работают роботы, принадлежащие к среднему классу, попадаешь на самый высокий уровень Города роботов. Представители высшего класса роботов проводят свои дни среди блестящих гладких поверхностей, в которых как нельзя лучше отражаются успех и самодовольство этой касты.

«Город роботов похож на любое другое большое урбанистическое образование, - говорит Мартино. – В нём заметны самые различные влияния – от арт-деко до автомобилей 50-х годов прошлого века и современного глянцевого дизайна».

Многоуровневое, вертикальное строение Города роботов обязано своим происхождением ещё одному источнику – карманным часам. «Есть что-то прекрасное в задней части карманных часов, где видна работа всех частей механизма, - говорит Мартино. – Так же и нам нравится выставлять напоказ механизм нашего мира роботов».

В этом мире привычные нам предметы предстают с совершенно неожиданной стороны. К примеру, фонарный столб, освещавший весь день улицы города, берёт свою коробочку для бутербродов и отправляется домой. А пожарный кран отгоняет собаку, собравшуюся справить свои «делишки» по соседству. «Мы брали самые обычные вещи из нашей жизни и предавали им смешные и необычные черты», - поясняет Джойс.

Город роботов переполнен изобретениями в духе Руби Голдберга, знаменитого карикатуриста, находившего сложнейшие решения для простейших проблем. Таков проходящий через весь город поезд-экспресс. Когда Родни прибывает в Город роботов и садится в поезд, то вместо обычной поездки до пункта назначения, его ожидают настоящие «американские горки».

Уильям Джойс вспоминает, как создавалась эта сцена: «Мы с Крисом Уэджем задумались, как наши роботы будут передвигаться по городу. И я придумал огромный сферический отсек, напоминающий некоторые из моих старых игрушек». Джойс подчёркивает, что это средство передвижения понравится самым разным зрителям: «У взрослых оно разбудит ностальгические воспоминания, а детям с удовольствием сами покатались бы на такой интересной штуковине».

## ПОСТПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ПРОЦЕСС

Главные элементы постпроизводственной работы над фильмом – монтаж, звуковое и музыкальное оформление. Композитор Джон Пауэлл, автор музыки к фильмам «Шрек», «Шрек 2», «Italian Job» и «The Bourne Identity», написал для «Роботов» музыку, напоминающую о механическом происхождении мира роботов.

Важные акценты привносятся в эту музыку – динамичную и напряжённую и одновременно тёплую и эмоциональную - ударными инструментами знаменитой Blue Man Group.

Супервайзер музыкального сопровождения Беки Мэнкузо-Уиндинг («Urban Cowboy», «Footloose») работала в тесном контакте с Джоном Пауэллом. Мэнкузо-Уиндинг привлекла к проекту несколько известных исполнителей, в том числе Рики Фанте, который исполняет звучащую в конце титульную песню «Shine», в ней выражена основная мысль фильма: каждый робот может блистать, не важно, из чего он сделан.

Саундтрек фильма содержит также песни «Tell Me What You Already Did» (Fountains of Wayne), «Walkie Talkie Man» (Steriogram), «More to Life» (Stacie Orrico), «Wonderful Night» (Fatboy Slim) и «Love Dance» (Earth, Wind and Fire).

Координатор-звукомонтажёр Шон Гарнхарт («Ледниковый период») разработал не только звуковое оформление всего фильма, но и звуковой портрет каждого робота. Смелый звуковой дизайн Гарнхарта подчёркивает фантастический характер фильма. «Мы получили прекрасную возможность использовать звук в органичной привязке к герою, - рассказывает Гарнхарт. – Даже в отсутствии диалога и с закрытыми глазами зритель сможет понять, какой герой сейчас на экране».

Хотя действие «Роботов» разворачивается в механическом мире, создатели фильма не хотели слишком широко пользоваться металлическими и эхообразными звуками, предпочитая более тёплый звуковой фон. «Если бы мы позволили всему на экране звенеть и скрипеть, как заблагорассудится, получилась бы настоящая какофония, - отмечает Крис Уэдж. – Зрителю совсем не обязательно слышать каждый металлический стук».

Немалое место в постпроизводственном процессе занимало компьютерное улучшение изображения и звука с помощью технологий IMAX для кинотеатров этой сети, в которых, наряду с обычными кинотеатрами, «Роботы» также будут показываться.

Это второй фильм компании Twentieth Century Fox для IMAX. Первым был второй эпизод эпопеи «Звёздные войны» - «Атака клонов» 2002 года.

Кинотеатры IMAX предоставляют зрителям возможность увидеть необыкновенно ясное и интенсивное изображение на экранах, порой достигающих высоты восьмизэтажного дома (экраны IMAX в три раза больше обычных, в 4500 больше, чем средний телеэкран, и равны футбольному полю), и услышать чистый трёхмерный звук силой 12000 ватт.

Кинозалы IMAX снабжены круговой шестиканальной стереосистемой, состоящей из 44 динамиков. Более подробную информацию о IMAX можно получить на сайте [www.IMAX.com](http://www.IMAX.com).

« «Роботы» предстанут на экране IMAX во всей красе, - рассказывает Крис Меледандри. – Даже тестовый просмотр нас очень впечатлил. Я рад нашему

сотрудничеству и хочу поскорее закончить специальную версию для IMAX, используя их уникальную технологию».

Крис Уэдж и его команда талантливых сценаристов, дизайнеров, художников, мультипликаторов и учёных совершили чудо: благодаря их усилиям на свет появился мультфильм, подобного которому ещё не было. Его герои роботы и окружающий их мир кажутся совершенно реальными, хотя являются плодом фантазии своих создателей.

«Мне хотелось, - говорит Крис Уэдж, - чтобы зрителям казалось, будто мы отправили съёмочную команду в Город роботов, сняли там фильм и потом довели материал до кондиции в Blue Sky. Мне хотелось, чтобы у зрителей возникла иллюзия, будто Город роботов действительно существует, и что герои фильма приедут в марте на премьеру нашего фильма».

## СОЗДАТЕЛИ ФИЛЬМА

КРИС УЭДЖ (Chris Wedge) – режиссёр. Уэдж – лауреат «Оскара», вице-президент и один из основателей компании Blue Sky Studios. Высокие стандарты анимации, которых придерживается Blue Sky – его заслуга. Постоянные поиски новых путей позволили компании занять одно из первых мест в мире среди других студий, занимающихся компьютерной мультипликацией.

В фильме Уэджа «Банни» (Bunny), награждённом «Оскаром» в номинации «Лучший короткометражный мультфильм», впервые было использовано сложное компьютерное наложение, позволяющее передавать тончайшие оттенки света (оно получило название radiosity). Эта техника раздвигает границы современной мультипликации.

Затем Уэдж срежиссировал первый полностью компьютерный художественный мультфильм «Ледниковый период» (ICE AGE), выпущенный в прокат компанией Twentieth Century Fox в марте 2002 года и ставший настоящим хитом.

Уэдж был режиссёром мультипликационных сцен фильма «Квартирка Джо» (Joe's Apartment) и креативным супервайзером фильмов «Alien Resurrection», «A Simple Wish», «Star Trek Insurrection» и множества рекламных роликов.

В начале своей карьеры Уэдж работал мультипликатором замедленной съёмки и затем был принят в компанию MAGI/Syntha Vision, где стал одним из главных мультипликаторов фильма «Трон»(Tron) компании Disney. Уэдж изучал мультипликацию в Школе визуальных искусств(Нью-Йорк).

КАРЛОС САЛДАНА (Carlos Saldanha) – сорежиссёр. Салдана в настоящее время работает над фильмом «Ледниковый период 2» (ICE AGE2: The

Meltdown) – продолжением блокбастера 2002 года «Ледниковый период» (Салдана был его сорежиссёром). Он номинировался на «Оскар» за короткометражный мультфильм «Gone Nutty», главным героем которого стал персонаж «Ледникового периода» Скрэт.

Салдана вошёл в коллектив Blue Sky Studios в 1993 году, когда закончил свой короткометражный мультфильм «Time for Love», который показывался на фестивалях мультипликационного кино по всему миру. Салдана был награждён несколькими призами, в том числе премией «Выбор народа» на кинофестивале в Монреале и премией за лучший в художественном отношении фильм на Интернациональном фестивале компьютерного кино в Женеве.

Салдана был мультипликатором-супервайзером говорящих и танцующих тараканов в художественном фильме «Joe's Apartment» (1996) и режиссёром мультипликации компьютерных героев в фильмах «A Simple Wish» 1997 года и «Бойцовский клуб» (Fight Club) 1999г..

Салдана был режиссёром и мультипликатором нескольких телевизионных рекламных роликов. Его «Big Deal», реклама телефонной корпорации Bell Atlantic, получила несколько призов, в том числе бронзовую «Клио» в 1997 году. В 1999 году он был награждён золотой «Клио» за мультипликацию рекламного ролика «ReIncarnated» для компании-производителя пива Tennents.

Салдана получил степень магистра изящных искусств по анимации в Школе визуальных искусств в Нью-Йорке.

ДЭВИД ЛИНДСЭЙ-АБЕР (David Lindsay-Abaire) – автор сценария и истории. Пьеса Линсэй-Абера «Fuddy Meers» была впервые показана в Manhattan Theater Club в 1999 году и позднее шла в The Minetta Lane Theatre. После этого она ставилась в США и за границей более 200 раз и была переведена на несколько языков. В настоящее время она перерабатывается в сценарий для фильма.

Премьера его пьесы «Wonder of the World» состоялась в Wooly Mammoth Theatre. Пьеса номинировалась на премию имени Хелен Хэйес и была показана на канале МТС (в главной роли - Сара Джессика Паркер).

Следующая пьеса Линдсэй-Абера «Kimberly Akimbo» была принята в репертуар театра South Coast Repertory в 2001 году и получила премию Общества театральных критиков Лос-Анджелеса, три премии имени Гарлэнд и престижную премию имени Кесселринга. Пьеса шла с полным аншлагом в Manhattan Theater Club в Нью-Йорке и была названа The New York Times «комедией года». В настоящее время Линдсэй-Абер перерабатывает «Kimberly Akimbo» в сценарий для Стивена Спилберга и Dreamworks SKG.

Кроме того, он пишет сценарий по роману «Inkheart» для New Line и либретто для мюзиклов «Шрек» (Shrek), «Фанатик» (High Fidelity) и «Betty Voor». Перу Линдсэй-Абера принадлежат также пьесы «A Devil Inside», «Dotting&Dashing» и «History Lesson». Он получил награды от Berrilla Kerr Foundation, LeComte du Nuoy Fund, Mixed Blood Theater, Primary Stages, Tennessee Williams Literary Festival и South Carolina PlayWrights Festival.

Линдсэй-Абер – член Гильдии драматургов и её представитель в American Theatre Wing's Tony Nominating Committee.

ЛОУЭЛЛ ГЭНЦ и БЭБАЛУ МЭНДЕЛ (Lowell Ganz&BabaLoo Mandel) – авторы сценария. По сценариям Гэнца и Мэндела сняты фильмы «Ночная смена» (Night Shift), «Всплеск» (Splash), «Ганг Хо» (Gung Ho), «Родители» (Parenthood), «Городские стилиаги» (City Slickers), «Их собственная лига» (A League of their Own), «Мистер субботний вечер» (Mr.Saturday Night), «Забыть Париж» (Forget Paris), «Эд из телевизора» (ED-TV), «Там, где сердце» (Where the Heart Is) и скоро выходящий на экраны фильм «Fever Pitch».

Гэнц и Мэндел – уроженцы Нью-Йорка, но познакомились только после переезда в Лос-Анджелес.

До начала их совместной работы в кино, Гэнц вместе со своим партнёром Марком Ротмэном написал сценарий «The Odd Couple», спродюсировал фильм «Happy Days» и выступил в роли создателя фильма «Laverne and Shirley».

Мэндел в свободное время реставрирует свой старый «Фиат».

ДЖЕРРИ ДЭВИС (Jerry Davis) – продюсер. Имя Дэвиса ассоциируется с некоторыми из самых известных мультфильмов последних лет, в том числе «История игрушек» (Toy Story), «Стальной гигант» (Iron Giant) и «Ледниковый период» (Ice Age).

В начале своей карьеры Дэвис работал вместе с продюсером Александром Коэном над бродвейскими шоу, телепоказами церемоний вручения премии «Тони» и телешоу «Night of 100 Stars». Позднее Дэвис спродюсировал несколько успешных внебродвейских спектаклей, в том числе «Пляжный психоз» (Psycho Beach Party) и «Vampire Lesbians of Sodom» Чарльза Буша.

Перейдя в 1991 году в компанию Walt Disney Feature Animation, Дэвис работал над первым в истории кино компьютерным мультфильмом «История игрушек».

В компании Warner Bros. Дэвис помогал перенести на киноэкран с помощью обычной и компьютерной мультипликации известную детскую книгу Теда Хьюза «Стальной гигант».

В 1998 году Дэвис вернулся в Нью-Йорк, чтобы вместе с Крисом Уэджем участвовать в создании Blue Sky Studios, ставшей мультипликационной

студией мирового класса. Здесь Дэвис одновременно руководил предпроизводственной подготовкой фильмов «Ледниковый период» и «Роботы».

Дэвис – выпускник Колледжа Вассар и женат на Кэти Дэвис, детской писательнице и иллюстраторе.

ДЖОН К. ДОНКИН (John C. Donkin) – продюсер. Карьера Донкина в компьютерной мультипликации началась в 1983 году, когда он поступил на работу в знаменитую Группу по исследованию компьютерной графики (CGRG), которой руководил пионер этого направления Чак Кзури, в Государственном университете Огайо. Вскоре после этого он стал старшим мультипликатором в компании Granston/Csuri Productions. Здесь в число его клиентов входили телеканалы ABC News, HBO и ESPN.

В 1987 году Донкин вернулся в Университет Огайо в качестве адъюнкт-профессора Современного компьютерного центра искусств и дизайна (ACCAD). Он был режиссёром мультипликационных фильмов для Музея естественной истории Фернбэнка и фильма компании IMAX «Антарктика». Донкин входил в команду разработчиков компьютерного продукта Toolkit арЕ. В 1991 году он занял должность режиссёра и менеджера мультипликации в компании Lamb&Company.

В Blue Sky Studios Донкин пришёл в 1998 году, где одним из его первых проектов стал короткометражный фильм «Банни» (Bunny), награждённый «Оскаром». Он был техническим режиссёром фильмов «Jesus's Son», «Титан после гибели земли» (Titan A.E.) и множества рекламных роликов, а также ассоциированным продюсером первого художественно мультфильма компании Blue Sky Studios – «Ледниковый период» (Ice Age).

Донкин спродюсировал короткометражный мультфильм «Gone Nutty», главным героем которого стал Скрэт, один из персонажей «Ледникового периода». Этот фильм принёс Донкину и режиссёру Карлосу Сандане в 2004 году номинацию на «Оскар».

Донкин – бакалавр изящных искусств в области кинематографии и магистр искусств в области компьютерной мультипликации. Эти степени он получил в Государственно университете Огайо.

УИЛЬЯМ ДЖОЙС (William Joyce) – продюсер и художник-постановщик. Джойс – автор целого ряда отмеченных премиями книг, в том числе «George Shrinks», «Dinosaur Bob», «Santa Calls», «The Leaf Men», «A Day with Wibur Robinson», «Bently&Egg» и «Rolie Polie Olie».

КРИСТОФЕР МЕЛЕДАНДРИ (Christopher Meledandri) – исполнительный продюсер и президент по мультипликации компании Twentieth Century Fox

Animation. Меледандри контролирует деловые контакты и творческую деятельность Blue Sky Studios, находящуюся в собственности компании Fox.

Меледандри – один из инициаторов превращения компании Fox в одного из главных мировых производителей мультипликационной продукции. Под его руководством была произведена покупка Blue Sky, одного из лидеров компьютерной мультипликации в области рекламы и визуальных эффектов. В Blue Sky и её передовых технологиях Меледандри рассмотрел потенциал для создания мультипликационных художественных фильмов. Вскоре «Банни» (Bunny) Криса Уэджа был награждён «Оскаром» в категории «Лучший короткометражный мультфильм».

Первый широкоформатный художественный мультфильм Blue Sky «Ледниковый период» (Ice Age) собрал в мировом прокате более 366 миллионов долларов. Было продано более 27 миллионов видеокассет этого фильма. Меледандри был исполнительным продюсером «Ледникового периода» и короткометражного мультфильма «Gone Nutty», номинировавшегося на «Оскара».

В настоящее время Меледандри контролирует производство мультфильма «Ледниковый период 2» (Ice Age 2: The Meltdown) компаний Fox и Blue Sky. Этот фильм режиссёра Карлоса Салданы выйдет в прокат в 2006 году.

Ранее Меледандри занимал пост президента Fox Family Films, подразделения компании Fox, отвечавшего за производство снятых в традиционной технике мультфильмов «Анастасия» (Anastasia) и «Титан

после гибели земли» (Titan A.E.). «Анастасия» собрала в мировом прокате более 127 миллионов долларов. Меледандри контролировал производство игровых фильмов «История вечной любви» (Ever After) с Дрю Бэрримор в главной роли и «Могучие Морфы – рейнджеры силы» (Mighty Morphin Power Rangers: The Movie) и был исполнительным продюсером фильмов компании Buena Vista «Крутые виражи» (Cool Runnings) и «Свингеры» (Swing Kids) и продюсером фильма компании Imagine Entertainment «Ваш шанс стучится в дверь» (Opportunity Knocks).

ДЖОН КАРНОКЭН (John Carnochan) – монтажёр-супервайзер. По образованию Карнокэн – архитектор. В начале своей карьеры он принимал участие в создании мультфильмов, иллюстрирующих архитектурные концепции. Переехав на Западное побережье Америки, он посвятил себя киномонтажу.

В качестве помощника монтажёра он работал на Национальное географическое общество и Жака Кусто. В 1977 году Карнокэн и его жена Кэти Левит сняли документальный фильм «Umbrella», предприняв для этого кругосветное путешествие. Затем он работал в качестве ассистента над фильмом 1980-го года «The Stunt Man».

Карнокэн занимался монтажом независимых фильмов «The Boss's Son», «Разбивающие сердца» (Heartbreakers) и «Баджа Оклахома» (Baja Oklahoma). На телевидении он работал над пилотными выпусками компании David Gerber Productions, а также над фильмами «The Man Who Fell to Earth» и «Elysian Fields» (автор сценария и режиссёр – Джоэн Тьюксбери).

Когда руководство Walt Disney Studios занялось реорганизацией отдела мультипликации, оно решило пригласить на должность монтажёра Карнокэна, надеясь на его опыт работы в игровом кино и навыки мультипликатора. Впервые монтаж мультипликации был доверен специалисту игрового кино. Успех «Русалочки» (The Little Mermaid) положил начало новой золотой эре Disney. Любимым детищем Карнокэна остаётся фильм «Красавица и чудовище» (Beauty and the Beast), номинированный на «Оскара». Достойным продолжением его карьеры в Disney стал «Король-лев» (The Lion King).

Карнокэн работал над мультфильмами компании Dream Works «Принц Египта» (The Prince of Egypt) и «Дорога на Эльдorado» (The Road to El Dorado), а также над фильмом компании Aardman Animation «Побег из курятника» (Chicken Run).

ДЖОН ПАУЭЛЛ (John Powell) – композитор. Карьера Пауэлла началась в 1988 году, когда он начал писать музыку для рекламы и телевидения. Он работал бок о бок с известными композиторами Гансом Циммером и Патриком Дойлом и дебютировал в кино, помогая Дойлу оформить музыкальное сопровождение фильма «Into the West» и придумывая темы для музыки Циммера к фильму «Белый клык» (White Fang).

До переезда в Лос-Анджелес Пауэлл 15 лет играл в лондонской группе Fabulistics, исполнявшей музыку «soul» перед самой различной аудиторией - от принцессы Дианы до посетителей кабачков.

О Пауэлле заговорили, когда его музыка прозвучала в фильме «Без лица» (Face/Off). Затем последовали романтические мелодии с комическими нотками, сопровождающие игру Бена Аффлека и Сандры Баллок в комедии «Силы природы» (Forces of Nature). Для мультфильма компании Dream Works «Муравей Антц» (Antz), который озвучивали Вуди Аллен и Шэрон Стоун, Пауэлл создал музыкальную смесь из джазовых, латиноамериканских и классических мелодий.

В следующем, почти бессловесном фильме «Endurance» музыка Пауэлла заменяет диалоги и выражает переживания главного героя. Написанное Пауэллом музыкальное сопровождение к мультфильмам «Шрек» (Shrek) и «Шрек 2» (Shrek 2) произвело впечатление на зрителей и кинокритиков своей изощрённостью и интеллектуализмом. Затем последовала музыка к фильму «Я - Сэм» (I Am Sam).

Музыка Пауэлла звучит в фильмах «Элфи» (Alfie), «Будь круче» (Be Cool), «Побег из курятника» (Chicken Run), «The Italian Job», «The Bourne Identity», «The Bourne Supremacy», «Любовь с уведомлением» (Two Weeks Notice) и «Барабанная дробь» (Drumline). Пауэлл доказал, что ему подвластны любые киножанры – от боевиков и триллеров до комедий и драм.

В 2003 году Пауэлл написал музыку к боевику Джона Ву «Час расплаты» (Paycheck) и в прошлом году – к фильму Чарльза Стоуна «Mr.3000». Кроме того, он является автором музыки к фильму Пола Гринграсса «The Bourne Supremacy», продолжению фильма «The Bourne Identity».

Следующим опытом Пауэлла в мультипликации станет фильм «Happy Feet» Джорджа Миллера. Он работает над музыкой для кинофильма Дага Лимэна «Mr.&Mrs. Smith».

СТИВ МАРТИНО (Steve Martino) – главный художник. В начале своей карьеры Мартино работал в компании Cranston/Csuri Productions, выполняя заказы на компьютерную мультипликацию таких клиентов, как ABC, CBS, НВО и ESPN.

В 1987 году он стал одним из основателей компании MetroLight Studios в Лос-Анджелесе и проработал там более семи лет в качестве одного из креативных директоров. В 1991 году Мартино был награждён «Эмми» за графический дизайн к сериалу «ABC's World of Discovery».

В 1994 году Мартино занял должность вице-президента по креативу компании 7th Level Studios, где он разрабатывал интерактивный продукт развлекательного и образовательного направлений. Его работа с Хауи Мэнделом над «Lil' Howie's Fun House» и с Терри Гилльямом и Эриком Айдлом над интерактивным продуктом к сериалу о Монти Питоне принесла ему признание коллег и многочисленные призы.

В 1997 году Мартино стал одним из основателей и директором по мультипликации компании Click 3X. Студия специализировалась на разработке и производстве мультипликационных и визуальных эффектов для кино, телевидения и рекламы. Его клиентами были Termix, Toyota, Warner Bros. и др..

Мартино – обладатель степеней бакалавра в области индустриального дизайна и магистра искусств в области компьютерной анимации.

КАРЛ ЛЮВИГ (Carl Ludwig) – соучредитель, вице-президент и главный администратор по технологиям компании Blue Sky Studios. Людвиг начал свою карьеру в аэрокосмической индустрии, в компании Bendix Corporation. Здесь он разрабатывал дизайн для информационного и инструментального оборудования и получил два патента.

Затем он стал консультантом по дизайну компании Celco, производящей дисплеи. Там он занимался дизайном первого рекордера, воспроизводящего

уменьшенное просмотровое изображение (quick look) снимков, полученных с спутников NASA, и ставших стандартом во всей киноиндустрии рекордеров для 35-миллиметровых цифровых фильмов. В 1982 году Людвиг перешёл в компанию Magi, первого в истории кино производителя цифровых эффектов – для фильма «Трон» (Tron).

В 1987 году вместе с другими своими коллегами он создал Blue Sky Studios и занял в ней пост главы отдела исследований и предпроизводственной подготовки фильмов. В 1999 году Blue Sky получила «Оскара» за короткометражный мультфильм «Банни» (Bunny) и в марте 2002 года выпустила в прокат свой первый компьютерный мультфильм «Ледниковый период» (Ice Age), номинировавшийся на «Оскар». В том же марте 2002 года Людвиг получил «Оскара» за новаторский вклад в разработку оборудования для цифрового кино.

Роботов озвучивают ди-джеи радио Максимум Геннадий Бачинский, Сергей Силлавин и Рита Митрофанова. А также вы узнаете голос известного футбольного комментатора Виктора Гусева.