TWENTIETH CENTURY FOX przedstawia

produkcję LIGHTSTORM ENTERTAINMENT / TROUBLEMAKER STUDIOS

film ROBERTA RODRIGUEZA

**ALITA: BATTLE ANGEL**

ROSA SALAZAR

CHRISTOPH WALTZ

JENNIFER CONNELLY

MAHERSHALA ALI

ED SKREIN

JACKIE EARLE HALEY

KEEAN JOHNSON

muzyka

TOM HOLKENBORG

montaż

 STEPHEN RIVKIN, ACE

IAN SILVERSTEIN

zdjęcia

BILL POPE, ASC

produkcja wykonawcza

DAVID VALDES

produkcja

JAMES CAMERON

JON LANDAU

na podstawie opowieści rysunkowej

serii (“Manga”) “GUNNM” YUKITO KISHIRO

scenariusz

JAMES CAMERON & LAETA KALOGRIDIS

reżyseria

ROBERT RODRIGUEZ

Barwny, szerokoekranowy

2D/3D

Napisy i dubbing

Czas projekcji: 122 min.

**O filmie**

 Reżyser wizjoner, James Cameron (*Avatar*) i Robert Rodriguez (*Sin City – Miasto* ), prezentują film *Alita: Battle Angel*, epicką przygodę pełną nadziei i rodzącej się mocy, opartą na serii *Manga,* Yukito Kishiro. Alita (Rosa Salazar) budzi się, nie wiedząc kim jest w obcym jej świecie przyszłości. Trafia pod opiekę Ido (Christoph Waltz), empatycznego cyberfizyka, który wyczuwa, iż głęboko w rdzeniu tego porzuconego cyborga kryje się serce i dusza młodej dziewczyny z niezwykłą przeszłością. Podczas gdy Alita poznaje swoje nowe życie oraz niebezpieczne ulice Miasta złomu, Ido próbuje chronić ją przed jej tajemniczą przeszłością. Natomiast jej nowy przyjaciel Hugo (Keean Johnson), który doskonale porusza się po mieście, chce pomóc jej odzyskać wspomnienia. Jednak dopiero gdy śmiertelnie niebezpieczne i skorumpowane siły, rządzące miastem pod wodzą Vectora (Mahershala Ali), zaczynają ścigać Ido i Alitę, dziewczyna odkrywa wskazówkę dotyczącą jej przeszłości. Okazuje się, iż ukrywa w sobie niezwykłe zdolności do walki, które elity będą chciały za wszelką cenę ujarzmić. Jeśli uda jej się umknąć przed ich szponami, może być kluczem do ocalenia przyjaciół, rodziny i świata, który zdążyła już pokochać.

**Początek walki Ality**

W XXIII wieku na Ziemi nastała „Jesień”, tragiczna wojna, która całkowicie wstrzymała postęp technologiczny i pozostawiła po sobie ludzkość rozpaczliwie wykorzystującą najmniejsze pozostałości po technologii, gdzie silni dominują nad słabymi. 300 lat później serce Ziemi bije w Mieście złomu, zamożnym i barwnym ośrodku, zamieszkanym przez tych, który ocaleli – ludzi zwyczajnych oraz cybernetycznie udoskonalonych. Wszyscy oni żyją razem w cieniu Zalem, ostatniego z wielkich miast Sky. Choć Iron City jest fabryką, wykorzystującą niewolniczą pracę, by produkować towary dla niedostępnych elit, żyjących w podniebnym świecie, tętni barwnym życiem, pełna ekscytujących możliwości i ambitnych jednostek. Wygląda na to, że właśnie wzbogaciło się o nietypową bohaterkę, nastoletniego cyborga, który wyłania się ze złomowiska i zaczyna odkrywać swoją tożsamość, zapalając iskierkę radosnej nadziei.

 *Alita: Battle Angel* oferuje niezwykłe sensoryczne doświadczenie, w świecie w którym króluje nieograniczona fantazja, zapierająca dech w piersiach akcja i poruszające emocje. Dwóch twórców, znanych z tego, iż potrafią kreować przełomowe światy filmowe, James Cameron i Robert Rodriguez, połączyli swoją pasję do budowania światów oraz silnych kobiecych bohaterek, by znów przesunąć granicę wizualnej narracji, przenosząc ją na nowy poziom. Zapraszają widzów do wejścia w sam środek precyzyjnie zaprojektowanej, futurystycznej metropolii – oraz wysokooktanowej, lecz wciąż pełnej uczucia misji Ality, by zrealizować swój ludzki potencjał. A wszystko to za sprawą alchemicznej mieszanki poruszających kreacji aktorskich, oryginalnego designu, najnowszych osiągnięć w zakresie technologii performance capture, efektów specjalnych oraz technologii 3D.

 Hipnotyzująca przygoda zaczyna się, gdy cyberfizyk, doktor Ido znajduje na wysypisku złomu coś, co na zawsze odmieni życie jego i Miasta złomu: porzucony „cyber-rdzeń” dziewczyny, której ciało zostało zniszczone, lecz ludzki mózg nadal słabiutko tętni życiem. Ido nie jest w stanie zostawić jej na łaskę losu. Zaczyna naprawiać zagadkowego cyborga, dostając drugą szansę na bycie ojcem i obserwowanie, jak Alita uczy się, dorasta i doświadcza cudownych przyjemności życia z szeroko otwartymki oczami początkującego. Jednak ta słodka, ciekawska dziewczyna, której Ido nadaje imię Alita, kryje w sobie wiele tajemnic. Kiedy niechcący ujawnia swoje wyjątkowe, dawno zaginione umiejętności walki, staje się oczywiste, że będzie musiała odnaleźć swoje przeznaczenie. Gdyż pomimo wbudowanego w jej rdzeń talentu do sztuk walki, Alita musi odnaleźć w swojej duszy motywację do walki.

 Oparta na serii powieści graficznych autorstwa Yukito Kishiro, *Alita: Battle Angel* oferuje nowe spojrzenie na mityczny, postapokaliptyczny świat, w formie realistycznego miasta, wypełnionego nie tylko potężnymi cyborgami, spektakularnymi wydarzeniami sportowymi i dotkliwą nierównością społeczną, lecz także fascynującymi ludzkimi historiami. Dla twórców filmu oraz obsady, złożonej z utytułowanych oraz nowo odkrytych aktorów —między innymi, Rosy Salazar, Christopha Waltza, Jennifer Connelly, Mahershali Ali, Eda Skreina, Jackie Earle Haley oraz Keeana Johnsona—powołanie tej historii do życia było ekscytującym doświadczeniem.

 Producent Jon Landau, który współpracował z Cameronem przy filmach *Titanic* i *Avatar* od samego początku zaangażował się bezpośrednio w prace and filmem *Alita.* Jak sam mówi: „Mamy nadzieję, że dostarczymy widzom nowych doświadczeń, tak by na nowo poczuli ekscytację światem kina.”

 Richard Hollander, należy do ekipy nadzorującej efekty wizualne, licznej i niestrudzenie kreatywnej grupy, złożonej z projektantów, artystów i nowatorów technologii cyfrowych, którzy poświęcili niezliczone godziny na budowanie szkieletu Ality tak, by tchnąć w film życie. *Alita: Battle Angel* umieszcza bohaterkę w punkcie dość nietypowym na tle historii kina. Nie tylko zaczynamy wierzyć, że Alita to ludzka istota, lecz czujemy, że bierzemy bezpośrendni udział w jej przeżyciach, rozgrywających się w barwnej, nowej rzeczywistości Miasta złomu.”

 Od początku priorytetem Camerona, jeśli chodzi o wizję filmu, było całkowite zanurzenie widza w przejmujących doświadczeniach Ality – pięknych i chaotycznych, gdy ponownie rodzi się w klinice Ido. Idea ta nadal była myślą przewodnią, gdy wodze przejął Rodriguez, by zrealizować wizję Camerona, dzięki swojej nieujarzmionej energii i znakomitej ekipie, posiłkującej się z obu ich firm – a także nagradzanemu zespołowi z Weta Digital, przenoszącemu swoją technologię performance capture (byli jej pionierami w filmie *Avatar)* na zupełnie nowy poziom.

 Rodriguez zwraca uwagę, że to co widzimy na ekranie w *Alita: Battle Angel* jest wypadkową wyobraźni wielu osób, lecz priorytetem było pokazanie wizji Miasta złomu oczami Ality.

 „Oglądamy tę historię oczami Ality, oczami które są niewinne i wszędzie dostrzegają piękno”, mówi Rodriguez. „Postanowiliśmy stworzyć coś, co będzie niezwykle namacalne, wszechogarniające, pełne zaskakujących momentów, czyli wszystkich elementów, których spodziewamy się po filmie Jamesa Camerona. Co zdumiewające, Jim pracuje and *Alitą* od 1999 roku, lecz do tej chwili nikt nie nakręcił niczego podobnego. Fakt, iż film wreszcie powstaje jest efektem niezwykłego procesu współpracy”.

 Intensywność, poziom ryzyka oraz połączenie ludzkiej myśli i technologii, które były siłami zamachowymi produkcji filmu, znajdują odzwierciedlenie także w odkrywaniu przez Alitę tego, czym jest całkowite oddanie sprawie. „Sedno tego filmu to historia dziewczyny, która dostaje szansę na drugie życie”, mówi Rodriguez, „i postanawia, że tym razem pójdzie za głosem serca”.

**Alita spada z nieba**

 James Cameron po raz pierwszy poddał się urokowi zagadkowej Ality prawie dwadzieścia lat temu, na długo zanim wyreżyserował w 2009 roku przygodowy film sci-fi w przełomowej technologii 3D, *Avatar*, który zawojował box office i na zawsze podniósł poprzeczkę dla światów, jakie można wyczarować na ekranach kin. Pod koniec lat dziewięćdziesiątych, inny reżyser i koneser światowego kina, Guillermo Del Toro podsunął Cameronowi krótki film anime, oparty na 9-częściowej, cyberpunkowej serii *Manga,* zatytułowanej Gunnm, autorstwa Yukito Kishiro. Del Toro podejrzewał, że bardzo przypadnie Cameronowi do gustu.

 I rzeczywiście, połączenie świeżej wizji przyszłości z porywającą akcją oraz wątkami eksploracji, ciekawości świata, odkrywania swojej tożsamości i pragnienia wolności, zainspirowała Camerona. Dostrzegł w historii młodego cyborga z amnezją, uniwersalną opowieść o odkrywaniu świata, swojej tożsamości i sensu życia. Bardziej atrakcyjne były wątki człowieczeństwa niż tło XXVI wieku. „Zareagowałem na tę opowieść emocjonalnie. Szczególnie, że w tamtym okresie moja najstarsza córka była jeszcze mała, a ja dostrzegłem w tej historii świetny przekaz o kobiecej sile”, mówi Cameron. „Potem zacząłem czytać książki i przekonałem się, że Kishiro stworzył niezwykle bogaty, dopracowany w szczegółach świat, pełen filmowego potencjału”.

 Cameron miał poczucie, że wielopłaszczyznowość Miasta złomu, tej upadłej metropolii może okazać się idealnym polem do filmowych eksperymentów z koncepcjami, jakimi od dawna chciał się zająć: łączącymi w sobie ostrą precyzję narzędzi cyfrowych i sztukę epickiej, ludzkiej narracji. Zaczął pracować and scenariuszem, łącząc element fabuły z czterech pierwszych części serii o Alicie ze współscenarzystką Laetą Kalogridis (*Wyspa tajemnic*). Oprócz scenariusza, Cameron sporządził 600 stron notatek o każdej postaci i życiu, a nawet prawach fizyki w Mieście złomu. Rozpoczął też pracę z zespołem artystów konceptualnych and wstępnymi szkicami, które przeszły do legendy ze względu na fotograficzny realizm, bez wątpienia przesuwający granice obrazowania wspomaganego komputerowo.

 Historia Iron City oraz dominującego nad nią i wykorzystującego ją Zalem, równie bliskiego, co nieosiągalnego, obfitowała w metafory. „Fabuła toczy się 300 lat po wielkiej wojnie, która zniszczyła planetę, kiedy po ataku broni biologicznej ocalałoa tylko garstka mieszkańców Ziemi”, wyjaśnia Cameron. „Większość ocalałych ruszyła w stronę jedynego miasta, jakie pozostało, czyli Zalem, największego triumfu cywilizacyjnego w tamym okresie. Niestety Miasto złomu stało się w istocie ogromnym obozem dla uchodźców. Pełno w nim ludzi, usiłujących dostać się do Zalem, świata możliwości i spełnionych marzeń, lecz z jakiegoś powodu nie są w stanie tam dotrzeć.”

 Camerona intrygowało też życie w Mieście złomu —świecie, w którym ludzie często doskonalą swoje ciała i mózgi cybernetycznymi częściami, by w rezultacie powstawały cyborgi o różnych formach, rozmiarach i możliwościach. (Cyborgi to *nie* roboty, lecz ludzie udoskonaleni biotechnologicznymi komponentami, wbudowanymi w ciało). Najnowsze osiągnięcia w dziedzinie protez medycznych są obecnie źródłem pionierskich rozwiązań, dzięki którym ludzki mózg może jednocześnie kontrolować i „wyczuwać” sztuczne kończyny. Co by się jednak stało, gdyby nastąpił tak wielki skok pod względem fuzji umysłu i maszyn, że ludzie mogliby nie tylko leczyć, lecz zupełnie zmieniać swoje ciało?

 „Wszystko zaczęło się od tego, że ludzie musieli mieć protezy po ranach, odniesionych w wyniku globalnej epidemii” wyjaśnia Cameron. „Potem wymiana części ciała na lepsze stała się rutynowym rozwiązaniem. Pojęcie cyborga nie ma negatywnych skojarzeń – może być nawet symbolem zamożności. Cyborgi ‘z najwyższej półki’ znane są jako TR czyli Total Replacement. W tym przypadku organiczny jest już tylko ludzki mózg, lecz całe ciało zostało zastąpione częściami, które są bardziej trwałe, zapewniają ci szybkość i spełniają wszystkie inne ambicje użytkownika.”

 Od kiedy Kishiro stworzył postać Ality, był już przekonany, że żyjemy we wczesnej wersji takiego społeczeństwa cyborgów, opierających się na pracy maszyn. „Nawet przed powstaniem Internetu, nie mogliśmy obejść się bez elektryczności, czy technologii, co upodabnia nas do cyborgów z Miasta złomu. Myślę, że do jeszcze wyraźniej każe stawiać nam pytanie, jak być bardziej ludzkimi.”

 Nawet gdy ciało cyborga zostanie bezpowrotnie zniszczone, ludzki mózg może żyć nadal, wystarczy podłączyć go do nowego ciała i to właśnie robi doktor Ido, żeby uratować Alitę. Jednak fakt, iż nie ma ona pojęcia, kim jest, skąd pochodzi oraz jaka jest jej życiowa historia, jeszcze bardziej pobudziła wyobraźnię Camerona.

 „Kiedy Ido zrekonstruował Alitę, nie miała ona żadnych wspomnień. Jest całkowicie otwarta i bardzo ciekawa świata, który jest dla niej całkowicie nowy”, mówi Cameron. „Jednak im więcej dowiaduje się o sobie, tym bardziej złożoną postacią się staje. Nie tylko szuka własnej tożsamości, ale też musi zdecydować, kim chce być.”

 Wrodzona nieustraszoność Ality, którą jej zaprogramowano dawno temu, kiedy została zbudowana w kosmicznej kolonii, założonej przez ludzi o nazwie URM (United Republic of Mars), staje się katalizatorem dla jej podróży osobistej. „Alita nie boi się o siebie, podejmuje walkę, niezależnie od tego, jak wielki czy groźny jest jej przeciwnik. Trudno się pisze taką postać, gdyż trzeba w niej znaleźć jakąś słabość”, mówi Cameron. „Zdałem sobie sprawę, iż jej prawdziwa słabość polega na tym, że choć nigdy nie boi się o siebie, boi się o ludzi, których kocha. Dlatego najważniejsze w tej historii stały się więzi jakie Alita buduje, zdrady jakie przeżywa oraz tajniki ludzkiej natury, której poznaje”.

 Landau wspomina, że szkic scenariusza Camerona głęboko nim poruszył. „Obracał się wokół dwóch historii miłosnych: między Alitą i Ido, zastępczym ojcem, który ją odtworzył oraz pomiędzy Alitą i Hugo, dzieciakiem z ulicy, kradącym części cyborgom, który nigdy nie sądził, że się w jednym znich zakocha”.

 Zagorzali fani nie mogli doczekać się, aż Cameron przeniesie *Mangę* na ekran. Lecz na początku lat dwutysięcznych, Cameron stanął na wielkim rozdrożu: musiał wybrać pomiędzy dwoma swoimi projektami i zająć się albo wyłącznie *Alitą* albo *Avatarem*. Jak wiadomo, poszedł ścieżką *Avatara*, wyczuwając, iż przyszła pora pchnąć technologię tam, gdzie powinna pójść. Z drugiej strony, wielki skok, jakiego dokonała, ostatecznie umożliwił też realizację *Ality*.

 Cameron nigdy nie przestał marzyć o powołaniu *Ality* do życia. Lecz widzowie na całym świecie domagali się kontynuacji *Avatara*, przez co rozbudowywał ten filmowy wszechświat i wciąż nie widział przestrzeni do pracy nad *Alitą*. Dopiero, gdy pewnego dnia rozmawiał ze swoim dobrym przyjacielem, Robertem Rodriguezem, przyszło mu do głowy, że jest gotów przekazać Alitę w dobre ręce – czyli ręce Rodrigueza. Cameron i Rodriguez często prowadzili pasjonujące rozmowy na temat technologii używanych w kinematografii, teraz jednak Cameron poczuł, że pora pójść dalej, zaprosić przyjaciela do współpracy przy tym, bliskim jego sercu projekcie, jako partnera kreatywnego.

 „Stało się to w ułamku sekundy – pomyślałem, że przekażę *Alitę* Robertowi. Ma w sobie energię, kreatywne podejście, szerokie doświadczenie w realizacji efektów specjalnych, świetnie prowadzi spektakularne sceny akcji. Poza tym czułem, że będzie miał wyczucie do zaskakującej czasem wrażliwości w *Battle Angel*”.

 Czując, że pora przekazać pałeczkę, Cameron wysłał Rodriguezowi swój scenariusz. Jak sam wspomina, „Robert zadzwonił do mnie kilka dni później, mówiąc ‘Rany, muszę zrobić ten film’.”

**Lightstorm poznaje Troublemakera**

Podczas gdy Cameron znany jest ze swoich epickich filmów, od *Terminatora* przez *Titanic* po *Avatar*, Rodriguez zjadł zęby na kinie niezależnym, realizując nieprawdopodobnie pomysłowe oraz niezwykle sugestywne thrillery akcji, dysponując niewielkimi budżetami i często będąc scenarzystą, reżyserem oraz operatorem swoich filmów. Po tym jak zdobył uznanie filmem *El Mariachi*, który nakręcił przy minimalnym finansowaniu w wieku 23 lat, rozwijał kreatywną swobodę i dynamiczny styl w takich hitach, jak *Desperado, Pewnego razu w Meksyku: Desperado 2, Sin City – Miasto grzechu*, *Maczeta* oraz *Grindhouse: Planet Terror*, a także zostając jednym z pionierów 3D w filmach z serii *Mali agenci*.

 Było jasne, iż tylko takie całkowite zaangażowanie w wizję filmu, sprawdzi się w przypadku *Alita: Battle Angel*, popychając Rodrigueza w świat zupełnie innej skali produkcji filmowej. Jednocześnie miał trafić do swojego ulubionego świata: położonego daleko poza granicami jego strefy komfortu.

 Od dawna fan twórczości Kishiro, Rodriguez mówi, iż miał nadzieję, że Cameron wreszcie przeniesie ją na ekran. „Marzyłem o tym i czekałem na to”, wspomina. Gdy jednak Cameron poprosił, żeby zajął jego miejsce i zrealizował te marzenia za niego, nie mógł się oprzeć pokusie. Rodriguezowi bardzo podobało się, że scenariusz oparł się na świecie Kishiro i pozostając wiernym jego duchowi, przełożył go na historię o miłości i wielkiej przygodzie, typową dla stylu Camerona. „Identyfikowałem się z Alitą. Identyfikowałem się z Hugo. Identyfikowałem się ze wszystkimi bohaterami – w tym właśnie Jim nie ma sobie równych”, mówi.

 Drobiazgowe przygotowania Camerona i ekipy oznaczały, że Rodriguez miał fundament, na którym mógł oprzeć własną wizję. „Jim zawsze dokłada starań, żeby nawet najbardziej ‘kosmiczne’ elementy były realistyczne”, mówi Rodriguez. „Zdążył już wymyślić zasady działania wszystkich części Miasta złomu z technologicznego punktu widzenia. Dlatego od samego początku nic nie wydawało się zmyślone. Wszystko zostało powołane do życia”.

 Do Rodrigueza przemówiły wszystkie wizerunki, jakie zobaczył - począwszy od zalanych słońcem, barwnych ulic Miasta złomu po cyborgi, które choć ze sztuczymi ciałami, były pełne ludzkiego uroku, poczucia humoru i pewności siebie. Równie pociągającą perspektywą była dla niego okazja eksperymentowania z technologią, jaką Cameron, Lightstorm i Weta opracowali na potrzeby *Avatara*—czyli technologii uchwycenia mimiki twarzy, systemu Simulcam, pozwalającego nakładać cyfrowe postaci na prawdziwych aktorów w czasie realnym, systemu 3D Fusion Camera oraz innych.

Rodriguez, który też jest entuzjastycznym innowatorem, zapamiętale przekraczającym granice konwencji, sam jest pionierem technologii 3D. Jego film *Mali agenci 3: Trójwymiarowy odjazd* z 2003 roku był pierwszą całkowicie trójwymiarową produkcją. Czuł się więc jak dziecko, puszczone samopas w najwspanialszym na świecie sklepie z zabawkami filmowymi. „Technologie od zawsze są ważną częścią mojej pracy”, mówi Rodriguez. „Jednak wiedziałem, że przy tym filmie będę miał szansę pójść *nieporównywalnie* dalej, gdyż Jim jest wielkim innowatorem w szeregu różnorodnych technologii wizualizacji, pre-wizualizacji oraz filmów 3D. Podszedłem do tego jak do wspaniałej okazji do nauki. Wiedziałem, że to będzie wielkie wyzwanie i nie mogłem się wprost doczekać”.

 Rodriguez dodaje, że przez cały ten process miał nadzieję wczuć się w świat Camerona. „Starałem się osadzić fabułę w rzeczywistości tak jak on to robi. Zależało mi, żeby uszanować jego styl, gdyż od zawsze chciałem zobaczyć *Alitę* Jamesa Camerona”. Gdy projekt ruszył, obydwaj twórcy przez cały czas wymieniali się pomysłami i wiedzą, podnosząc sobie nawzajem kreatywną poprzeczkę.

 Podobnie przełomową współpracę nawiązała wytwórnia Rodrigueza, Troublemaker Studios z siedzibą w Atlancie oraz Lightstorm Entertainment Camerona z Manhattan Beach. Landau zwraca uwagę, iż ta twórcza fuzja była inspiracją dla wszystkich zaangażowanych w projekt: „Uczyliśmy się od Troublemakera, a Robert uczył się od zespołu artystów, którzy pracowali przy *Avatarze,* od dawna zatrudnionych w naszym Lightstorm Entertainment. To była cudowna, kreatywna symbioza naszych zespołów”.

 Życie naśladowało sztukę i vice versa, kiedy ten film o przenikaniu się człowieka z maszyną poprowadziło setki artystów na nowy obszar, w którym tradycyjna i cyfrowa kinematografia zlały się w jedno, dając w efekcie nową estetykę.

 Cameron z satysfakcją przyglądał się, jak Rodriguez realizuje projekt z pasją i odwagą, których się po nim spodziewał. „Obserwowanie tego było pasjonujące, gdyż widziałem, że Robert jest zachwycony całym procesem, technologią, elementami designu, a także jest nieprawdopodobnie wprost otwarty na współpracę”, mówi Cameron. „Miał wiele szacunku zarówno do świata Kishiro jak i mojego scenariusza, a jednocześnie śmiało szedł swoją ścieżką. Chciałem zapewnić mu tyle kreatywnej przestrzeni ile potrzebował i od początku, bardzo o to dbałem”.

 Na początku projektu Rodriguez postanowił, że zbuduje serce Miasta Złomu od podstaw. Ostatecznie rozbudowano je cyfrowo do formatu pełnowymiarowej metropolii – na terenie studia Troublemaker i był to bez wątpienia najbardziej ambitny projekt w historii firmy. „Chciałem zbudować pierwszy poziom miasta, jego szkielet tak, żeby Weta na tych podstawach mogła uzupełnić pozostałe, idąc w górę. Byłem zachwycony faktem, że mogę wyjść z mojego biura i znaleźć się w Mieście Złomu”.

 Kiedy Yukito Kishiro odwiedził plan filmowy, nie mógł uwierzyć, że jego rysowana ręcznie *Manga* przybrała taki kształt. Surrealizm spacerowania fascynującymi ulicami miasta, które kiedyś istniały tylko w jego wyobraźni przyprawiał go o zawrót głowy. „To było jak sen”, mówi Kishiro.
„Jestem pełen uznania wobec tego, co stworzyli James i Robert.”

**Kreacja bohaterów**

 Kiedy Alita budzi się do zupełnie nowego życia w Mieście Złomu, przechodzi szereg intensywnych transformacji. Zaczyna niczym pusta karta, pozbawiona wspomnień, dlatego nawet kwaśny smak skórki pomarańczowej działa elektryzująco na jej kubki smakowe. Nie mając jasno określonej tożsamości, zastanawia się, czy nie jest przypadkiem tylko „dziewczyną, która nie ma znaczenia”, bez prawdziwego celu, prawdziwej rodziny, nawet gdy zaczyna budować pierwsze, kruche więzi. Wtedy odkrywa ciało, które było przeznaczone dla niej – tak zwane ciało Berserkera, o zdolnościach niespotykanych w Mieście Złomu. Alita musi skonfrontować się z zupełnie nową wizją swojego przeznaczenia. Na końcu Alita uświadamia sobie, że na pewno nie będzie dziewczyną, która nie ma znaczenia, nie zgadza się być jedynie narzędziem zniszczenia, do czego ciało Berserkera zostało stworzone. Zamierza stać się instrumentem sprawiedliwości, pełnym pasji i uczuć.

 Rozpoczęły się zakrojone na ogromną skalę poszukiwania aktorki, która to wszystko uosobi – drobnej ciałem, lecz o potężnej osobowości, doskonałej wojowniczki, jednocześnie emanującej czystą siłą radości i otwartości serca. Nie istniały jasno określone kryteria dla Ality. Jak Kishiro napisał w *Mandze*, Miasto Złomu to nie tyle naród, co ostatni bastion ludzkości, natomiast Alita urodziła się na kolonii założonej przez człowieka na Marsie. Najważniejsza była autentyczność. W końcu drobna Alita musiała stawić czoło brutalnym cyborgom, wysokim na na ponad 30 metrów. Widzowie musieli wierzyć nie tylko w jej mistrzostwo sztuk walki, lecz także coraz większą pewność siebie i determinację, by zrozumieć ogrom własnej siły i nauczyć się ją mądrze wykorzystywać.

 Po wielu przesłuchaniach, w roli filmowej Ality obsadzono urodzoną w Kanadzie Rosę Salazar, aktorkę o kubańskich i amerykańskich korzeniach, którą widzowie mieli okazję oglądać w seriach *Zbuntowana* i *Więzień labiryntu* oraz thrillerze, *Nie otwieraj oczu*. Tutaj musiała udźwignąć na swoich barkach cały film, lecz wszyscy mieli przeczucie, iż podoła temu wyzwaniu. Cameron wspomina, „Trudno wprost opisać, jak wielkie wrażenie Rosa zrobiła na mnie i na Robercie. Jej obecność na ekranie jest pełna emocji i energii. Nigdy czegoś takiego nie widziałem.”

 Rodriguez dodaje: „To spełnienie marzeń, kiedy widzisz kogoś i od razu wiesz, że tego właśnie szukałeś, nawet o tym nie wiedząc. Tak właśnie było z Rosą – czysta magia.”

 Zakrojone na szeroką skalę poszukiwania zostały natychmiast wstrzymane, wyjaśnia Landau. „Kiedy zobaczyliśmy Rosę, nikt inny nie pasował nam już do tej roli. Do swojej kreacji wnosi niezwykłą niewinność i radość życia. I chociaż wierzymy jej, że ma niezwykłą siłę jako Berserker Alita, Rosa nigdy nie pozwala nam zapomnieć o tym, iż niezwykłość Ality kryje się w jej empatii.”

 Salazar wiedziała, że w tej roli będzie balansować na cienkiej linie – dlatego chętnie korzystała z siatki bezpieczeństwa, rozwieszonej przez Camerona i Rodrigueza. „Jim wyjaśnił mi w szczegółach postać Ality, a przy tym ma on wobec niej tyle czułości, że przekazał mi wiele cennych spostrzeżeń. Z kolei Roberta i mnie od razu połączyła nić kreatywnego i ludzkiego porozumienia”, mówi. „Jest pełen energii, cały czas coś tworzy, a mimo to jest bardzo wyciszony. Kiedy cię słucha, poświęca ci pełną uwagę. Zawsze miałam poczucie, że moje słowa się dla niego liczą”.

 Na wiele miesięcy przed rozpoczęciem produkcji, Salazar rozpoczęła intensywny trening wymagających sztuk walki, jak Wushu, Muay Thai i Kung Fu, oraz doskonalenie umiejętności jazdy na łyżworolkach. „Te treningi mnie prawie wykończyły”, przyznaje. „Musiałam bardzo wzmocnić ciało, nabrać siły i zacząć myśleć jak zdyscyplinowany wojownik. W dużym stopniu polegało to na nauce pozycji, ujarzmieniu energii i rytmu”.

 Chociaż Salazar sama wykonała część sekwencji kaskaderskich, niezwykle złożony charakter zdjęć sprawił, iż trzeba było posiłkować się dziewięcioma innymi „Alitami kaskaderkami”, w tym światowej sławy gimnastyczkami i akrobatkami. „Alita rozkłada na łopatki mnóstwo przeciwników, w tym potężne, podrasowane cyborgi”, zwraca uwagę Salazar. „W jej nieustępliwości podoba mi się to, że daje dziewczynom pozwolenie, żeby być jednocześnie delikatnymi i odważnymi, wyrażać emocje, lecz nie zgadzać się, żeby zło zwyciężyło”.

 Poprzeczka podniosła się jeszcze wyżej, gdy Alita odnalazła swoje ciało Berserkera - eleganckie, opalizujące osiągnięcie biomechaniki, wyposażone w skomplikowaną sieć połączeń neuronowych, wnikających do jej podświadomości. „Metamorfoza ciała Ality to swoista metafora”, mówi Salazar. “Zaczyna jako niezdarna nastolatka, po czym staje się silną, młodą kobietą o ciele Berserkera. Wtedy może powiedzieć ,’Nareszcie czuję się, jak we własnej skórze’”.

 Alita zaczyna darzyć ogromną wdzięcznością doktora Ido, genialnego cyberfizyka, który wykorzystuje swoje doświadczenie medyczne, żeby pomagać potrzebującym w Mieście Złomu, chociaż nocami patroluje ulice jako łowca głów. Ido, usiłując ukoić ból po stracie córki, zapewnia Alicie ciepły, kochający dom, w którym może ona swobodnie poznawać swoją tożsamość. Sam będący ojcem Rodriguez, rozumiał Ido. „Identyfikowałem się z Ido, który w pewnym sensie próbuje ją kontrolować, lecz także uczy się jej ufać i wypuszczać na szerokie wody, w nadziei że podejmie właściwe decyzje.”

 Rodriguez widział w roli tej tragicznej, a jednocześnie dynamicznej postaci tylko jednego aktora: dwukrotnego laureata Oscara, Christopha Waltza. Chociaż Waltz przekonująco wciela się w czarne charaktery, jego filmowy bohater jest uosobieniem przyzwoitości. Rodriguezowi podobał się pomysł, żeby ten bohater był człowiekiem nauki. „Kiedy Christoph omawia jakieś techniczne szczegóły, słuchasz go bardzo uważnie i okazuje się, że całość nie brzmi już tak technicznie. Więc pomyślałem, że musimy go zdobyć. Nie wyobrażam sobie nikogo innego w tej roli, więc mieliśmy szczęście, że ją przyjął.”

 „Christoph potrafi jedną mina wyrazić tysiąc słów”, mówi Landau. „Jego Ido jest mieszanką współczucia i intelektu, co na pewno spodoba się widzom na całym świecie.”

 Waltz dał się przekonać po rozmowach z Cameronem. „Wiele rozmawialiśmy o tym, że jest to historia ojca, który stopniowo godzi się na niezależność swojej córki, zdając sobie sprawę, że nie zawsze będzie w stanie ją chronić. Myślę, że to najbardziej pociągało Christopha w tym bohaterze”, wyjaśnia Cameron.

 Miasto Złomu pełniło według Waltza jeszcze jedną, ważną rolę - ostrzeżenia. „Wydało mi się wnikliwą obserwacją społeczeństwa, w którym nie ma miejsca na przyzwoitość, gdzie każdy dba tylko o siebie.”

 Waltz twierdzi, iż inną zaletą *Alita: Battle Angel* jest to, iż wydaje się całkowicie różna od filmów, które go zwykle przyciągają i z przyjemnością poszedł zaskakującą, nową ścieżką. „Podoba mi się ogólne podejście Roberta do robienia filmów, gdyż ja jestem tradycjonalistą w kwestiach, w których on znajduje się po drugiej stronie spektrum. Jest mistrzem cyfrowej realizacji filmów, co według mnie wymaga zupełnie innego nastawienia. Odkryłem jednak, że to całkowicie odmienna, lecz pełnoprawna forma sztuki.”

 Kiedy Waltz zagłębił się w procesie, nawiązał z Salazar głęboką, ludzką więź, czyniąc z niej fundament dla całej produkcji. „Przeżycia Ido i Ality musiały wydawać się prawdziwe”, mówi Salazar. „Przechodzą razem wszystkie etapy ścieżki ojca i córki: konflikt, miłość, moment, w którym pisklę opuszcza gniazdo. To musiało opierać się na prawdziwej relacji ojciec-córka. I jest naprawdę piękne: Alita staje się spoiwem złamanego serca Ido, a on w zamian przywraca ją do życia. Czułam się wielką szczęściarą, gdyż Christoph ma w sobie tę surową, wrodzoną zdolność do wcielania się w swoje postaci. Prowadziliśmy niesamowite rozmowy i przez cały czas mnie ispirował.”

 Równie istotna dla ewolucji Ality jest jej pierwsza miłość, Hugo, który w przeciwieństwie do niej, świetnie zaadaptował się do życia w Mieście Złomu jako nie-udoskonalony człowiek. Stał się tak samowystarczalny, że dbanie o kogoś innego okazuje się dla niego istną rewelacją. Obsada Hugo była kolejną kluczową decyzją w filmie. Minęło wiele przesłuchań, które nie przekonały twórców filmu, aż na jednej pojawił się początkujący w branży Keean Johnson i idealnie oddał sedno postaci.

 „Keean uchwycił właściwą proporcję pomiędzy bezbronnością i twardością charakteru Hugo, która pozwala mu przetrwać. Obserwowanie, jak ten młody człowiek staje się podczas kręcenia filmu dojrzałym aktorem było ekscytujące. Bardzo się przyczynił do budowania atmosfery filmu”, mówi Landau.

„Ciężko był nam znaleźć kogoś, dorównującego Rosie pod wzglęm intensywności i skupienia”, zwraca uwagę Rodriguez. „Keean niezwykle przypominał tego chłopaka z *Mangi*: naiwnego marzyciela, jednocześnie cool i uczuciowego. Co więcej wydobywali z siebie nawzajem to, co najlepsze. Połączyła ich klasyczna chemia.”

 Johnson od razu wczuł się w determinację Hugo, który nie poddaje się, próbując realizować nawet najbardziej ambitne marzenia. „Hugo musi być cwaniakiem, żeby przetrwać w tym brutalnym świecie”, mówi aktor. „Mógł pójść śladami ojca i zostać robotnikiem w fabryce, ale żyje nadzieją dotarcia do Zalem, która pchęła go do czynów, z jakich nie jest dumny.” Mimo to, jest w nim wiele dobrego. To chłopak pełen pasji i otwarty na świat, który obierając sobie jakiś cel zakłada, iż go osiągnie”.

 Okazuje się, że Hugo jest także „jackerem”, wyjętym spod prawa w Mieście Złomu, który siłą odbiera cybernetyczne części ciała – i tę mroczną prawdę chce ukryć przed Alitą. „Hugo jest przekonany, że w ten sposób dostanie się do Zalem, lecz gdy zakochuje się w Alicie, traci przekonanie, że Zalem jest tego warte”, mówi Johnson.

 Hugo, rzecz jasna, nie spodziewa się, że zakocha się w cyborgu, lecz trudno mu oprzeć się pełnej zachwytu nad światem Alicie. Kiedy uczy ją grać w Motorball, a Alita błyskawicznie osiąga mistrzostwo, o którym on może tylko pomarzyć, jego serce zaczyna szybciej bić. „Motorball to gra Hugo, więc niesamowity talent Ality budzi jego ogromny podziw. Z drugiej strony, dostrzega jej całowitą niewinność”, mówi Johnson.

 Aktor dodaje, że od pierwszego dnia czuł naturalną więź z Salazar. „Wpływamy z Rosą na siebie nawzajem. Od razu zostaliśmy przyjaciółmi i wiele wspaniałych rozmów tylko scementowało tę więź”.

 Hugo nie ma wsparcia w postaci cybernetycznych części, lecz nie brak mu własnych talentów. Zna każdą ukrytą alejkę i skrót w Mieście Złomu. Ma też swój gyrobike, podrasowany, potężny motocykl. „Kiedy go zobaczyłem pierwszy raz, wydał mi się super cool”, przyznaje Johnson. „Założyłem, że będę na nim jeździł na tle green screen, lecz ulokowali mnie na platformie, sterowanej pilotem w każdą stroną, w którą się pochylałem, przez co miałem dużo więcej zabawy. Cała produkcja była pomyślana tak, żeby aktorzy mogli się całkowicie zanurzyć w tym świecie”.

 Im bardziej Alita pokazuje kim jest, tym więcej ma wrogów w Mieście Złomu. Jedną z pierwszych osób, które negatywnie reagują na jej obecność jest była żona doktora Ido, Chiren, także zdolny cyberfizyk, która by stłumić ból po stracie dziecka, zaczęła pogoń za pieniędzmi i władzą w świecie Motorball, gdzie stawki są bardzo wysokie. Chiren jest oburzona widząc, że Ido dał Alicie szansę na nowe życie używając ciała, które zaprojektowali dla ich nieżyjącej córki.

 W role skomplikowanej kobiety, która ucieka przed bólem i szuka drogi do domu, jest laureatka Oscara, Jennifer Connelly.

 Connelly uważa, że Chiren pragnie na nowo nauczyć się odczuwać radość. „Urodziła się w Zalem, więc traktuje powrót tam jako magiczny balsam w jej życiu, ucieczkę z Miasta Złomu, pełnego trudnych wspomnień o utracie dziecka. Chce się stąd za wszelką cenę wydostać, nie zgadzając się na egzystencję w Mieście Złomu. Jej determinacja napędzana jest przez rozpacz i rozgoryczenie”.

 W poruszającej scenie, oblodzone serce Chiren prawie zaczyna kruszeć, gdy dostrzega Alitę. „Widzi to starannie zaprojektowane, piękne ciało cyborga, które Ido zrobił dla ich córki... tylko że to nie ich córka”, mówi Connelly. „Chiren natychmiast odbiera Alitę jako zagrożenie, gdyż wzbudza ona wielki ból, z jakim kobieta nie chce się zmierzyć. Zaczyna też zdawać sobie sprawę, że Alita zakołysze całym systemem wciąż istniejącym w Mieście Złomu”.

 Chiren nie może jednak całkowicie stłumić uczuć, jakie budzi w niej Alita. „Nie może już udawać, że te emocje nie istnieją. Doświadcza swoistego przebudzenia, gdy zdaje sobie sprawę, że próbuje zabić kogoś, kto wygląda jak jej nieżyjąca córka. Wtedy Chiren dostrzega, iż stała się tym wszystkim, czego nienawidzi”, mówi Connelly. „I od tej chwili sprawy zaczynają toczyć się w innym kierunku.”

Chiren zawarła sojusz z jednym z najgroźniejszych mieszkańców Miasta Złomu: Vectorem, który zdobył wielką władzę jako największy handlarz częściami dla cyborgów w mieście. Mahershala Ali został obsadzony w roli Vectora, zanim zdobył Oscara dla najlepszego aktora w roli drugoplanowej w filmie *Moonlight*. „Od początku wiedziałem, że to musi być ktoś z dużą charyzmą, gdyż imponuje dzieciakom z ulicy” mówi Rodriguez. „Mahershala zrobił na mnie wielkie wrażenie już w filmie z 2010 roku, *Predators,* i od tamtej pory cały czas doskonali swój warsztat”.

 Vector, w 100% człowiek, postrzega siebie jako elitę i pogardza plebsem, walczącym o przetrwanie w Mieście Złomu. „Vector doszedł do przekonania, iż jedynym sposobem na odniesienie sukcesu w Mieście Złomu jest wykorzystywanie słabych”, wyjaśnia Ali.”Woli być królem piekła niż wylądować na samym dnie w niebie.”

 Chcąc utrzymać się na szczycie, natychmiast uznaje Alitę za przeciwnika. „Vector nie cofnie się przed niczym, żeby nie stracić swojej pozycji”, mówi Ali. „Pragnie władzy, a Alita jest zbyt nieprzewidywalna.”

 Prawda jest taka, że choć Vectorowi żyje się lepiej niż większości mieszkańców Miasta Złomu, opłacił to utratą wolności, pozwalając przejąć kontrolę tajemniczej istocie, Nova z Zalem, zdolnej wnikać w jego ciało. „Vector jest czarnym charakterem, lecz w istocie spełnia cudze rozkazy”, mówi Ali. „O wszystkim decyduje Nova, a Vector, niestety jest tylko pionkiem w grze.”

 Alita szybko przekonuje się, że nie jest jedynym cyborgiem w Mieście Złomu. Przeciwnie, wielu jego obywateli ma w ciele części cyborga. Ulicami włóczą się nawet psy-cyborgi. Dziewczyna nie wie natomiast, iż stanie się celem najgroźniejszych cyborgów w mieście, w tym potężnego Grewishka. Upadła gwiazda rozgrywek Motorball, dorastał w slumsach Miasta Złomu i zna tylko mroczną stronę życia, zmuszony o wszystko walczyć. W połączeniu z jego udoskonalonym ciałem, staje się więc idealnym narzędziem dla Vectora. Jego ciało przechodzi kilka wersji: staje się coraz większe, aż sięga rozmiarów gigantycznego, metalowego potwora, choć zawsze z systetyczną twarzą, przypominającą, iż we wnętrzu kryje się człowiek.

 Co ciekawe, rolę przyjął nominowany do Oscara Jackie Earle Haley, któremu daleko do osiłka. Rodrigueza intersowała jednak zdolność zagrania niepokojącej postaci Grewishki przekonująco, którą Haley posiada. „Grewishka mógłby być wielkim, tępym brutalem, lecz Jackie nadał mu wiele barw, a także pokładów bólu. Trudno uwierzyć, że ten gigant to Jackie, lecz widać to dobrze w jego pełnej niuansów kreacji”, mówi Rodriguez.

 Haley współczuje Grewishka. „Jego życie jest okropne i pełne cierpienia”, wyjaśnia Haley. „Jedynym źródłem szczęścia jest dla niego to wielkie, potężne ciało, a jedynym źródłem pewności siebie krzywdzenie innych. To dominujące rysy jego psychiki”.

 Zagrożeniem dla Ality jest także w całości sztuczny cyborg, Zapan, o eleganckim, supernowoczesnym ciele, obciągniętym syntetyczną skórą. Do życia powołał Zapana Ed Skrein, znany z takich ról jak Daario Naharis w *Grze o tron* i Ajax w *Deadpoolu*. „Ed ma w sobie wiele nonszalancji”, mówi Rodriguez. „ Zapan to jeden z moich ulubionych projektów, ponieważ przypomina Porsche. Jest bardzo podrasowany.”

 Chociaż Zapan jest bardzo inteligentny, najbardziej znany jest za sprawą Damascus Blade, starożytnego miecza, zbudowanego na Marsie, który wchodzi w zbroję jak w masło. Skreina niezwykle intrygował ten próżny łowca głów. „Zapan to pyszałek, teatralny w swoich zachowaniach”, opisuje go aktor. „Większość łowców głów jest brudna i pordzewiała, lecz Zapan jest dumny ze swojego zdobionego ciała. Stanowi niebezpieczną mieszankę ego i braku pewności siebie.”

**Weta Digital i ludzka twarz jako nowa granica**

 Było oczywiste, że Weta Digital zostanie zaangażowana do pracy przy filmie *Alita*. Od bogactwa przyrody na Pandorze z *Avatara,*  przez postać Golluma we *Władcy pierścieni,* po rozumne naczelne w *Planecie małp*, Weta stoi za niemal każdym kamieniem milowym w technologii performance-capture z ostatnich 20 lat. Szczególnie na potrzeby *Avatara*, Weta zrewolucjonizowała cyfrowy performance-capture ludzkiej twarzy w czasie rzeczywistym, dzięki czemu można dokładnie mapować i odtwarzać naturalną mimikę twarzy aktora – nie tracąc nic z autentycznych emocji – w animacji CG. Firma pozostaje w czołówce branży.

 Cameron mówi, „Weta cały czas jest najlepsza, jeśli chodzi o animację mimiki twarzy—najbardziej ludzkiej, pełna życia i emocji. Wiele innych wytwórni próbuje ich dogonić, lecz Weta cały czas jest przed nimi. Wiedziałem, że będą pracować przy *Alicie*, ponieważ widz musiał wierzyć w jej naturalność nawet w największym zbliżeniu”.

 Weta rozwija od czasu *Avatara*. Każdy aspekt ich unikalnego procesu poszedł do przodu, począwszy od efektywniejszej organizacji pracy, po wszechstroniejsze oświetlenie cyfrowe i doskonalszą imitację mięśni oraz skóry. Wszystko to miało kluczowe znaczenie, by przenieść kreację Salazar do cyfrowego ciała Ality, łącząc dynamiczną akcję i emocjonalną fabułę w przekonujący przekaz wizualny.

 Senior visual effects supervisor w Weta, Joe Letteri wyjaśnia: „Jim był niezwykle przewidujący, gdy w *Avatarze* zatarł granicę pomiędzy live action i cyfrową techniką filmową, pokazując, iż można je zintegrować w sposób, jakiego nikt wcześniej nie próbował. W tym filmie idziemy z integracją o krok dalej, gdyż wprowadzamy cyfrowe postaci do świata żywych aktorów.”

 Doświadczenie i maestria Wety jeśli chodzi o pracę nad ludzką twarzą pogłębiała się z każdym filmem, czego kulminacją jest *Alita*. „Pracowałem z cyfrowymi twarzami przy wielu filmach, lecz w żadnym innym filmie takich nie widziałem”, mówi nadzorujący animację Mike Cozens, który także pracował przy *Avatarze.*

 Do *Ality* Weta opracowała niezwykle wyrafinowaną wersję technologii CG twarzy. Eric Saindon, visual effects supervisor w Weta, dwukrotnie nominowany Oscara za serię *Hobbit*: „Potrafimy teraz zapewnić zupełnie nowy poziom w zakresie mimiki twarzy - nie chodzi już tylko o ruch skóry na twarzy, lecz także mięśni ukrytych pod nią. Widać to po tym, jak mimika twarzy Ality przypomina mimikę twarzy Rosy. Poświęciliśmy setki godzin na same usta Ality, ponieważ nawet w najbardziej spektakularnej scenie akcji kluczowa jest ludzka mimika, a Rosa ma twarz pełną ekspresji.”

 I dodaje: „Przez cały czas doskonalimy system performance capture, by był jak najbardziej autentyczny, więc Alita ma wiele subtelności, jakich nie było w *Avatarze* ani *Planecie małp*. Dzięki tym szczegółom, życie na ekranie wydaje się bardziej prawdziwe”.

 Od początku było jasne, że film zostanie nakręcony w native 3D. „Native 3D jest najlepsze, po prostu nie da się tego osiągnąć w postprodukcji”, mówi Cameron. „Na szczęście Robert miał doświadczenie z native 3D, więc wiedział jak działa cały sprzęt”.

 Rodriguez faktycznie znał podstawy, lecz był zachwycony skokiem technologicznym jaki zastał. „Rozwiązania z ostatnich kilku lat są niesamowite. Czasem zapominałem nawet, że kręcimy Alitę kamerami 3D, ponieważ już nas tak nie spowalniają jak kiedyś”, mówi

 Zarówno Cameron jak i Rodriguez uważają, że 3D to jedynie kolejne narzędzie w zestawie filmowca—potężne i sugestywne, lecz mające służyć fabule. Montażysta Stephen Rivkin, nominowany do Oscara za *Avatara*, podsumowuje: „Jim zawsze powtarza, że 3D musi być elementem historii, a nie jej gwiazdą”.

**Budowa Miasta Złomu**

 Od pierwszych etapów pracy nad stroną wizualną *Ality*, James Cameron chciał wrzucić widzów w sam środek chaotycznego Miasta Złomu, metropolii z XXVI wieku, próbującego podźwignąć się po wojnie sprzed 300 lat, a jednocześnie pulsującego życiem. Wyobrażał sobie wielopoziomowy świat pełen kontrastów – z jednej strony Dziki Zachód cyborgów, w którym króluje przestępczość i łowcy głów, a z drugiej miasto, w którym Alita przeżywa dreszczyk odkrywania, miłość, zachwyt, życie na ulicy i inspirację, by zmienić to miasto na lepsze. Nawet w najtrudniejszych czasach, Miasto Złomu tętni ludzkim pragnieniem zabawy, sztuki, ambicją i radością.

 „Miasto Złomu to miejsce, do którego ludzie ściągają ze wszystkich stron jak do oazy. Więc jest to swoisty slums, który przykrył świat high-tech, istniejący przed wojną. Jest niebezpieczny, lecz przepojony niesamowitą, chaotyczną energią”, mówi Cameron.

 Metropolia przywodzi też na myśl historię ewolucji i degeneracji, gdzie wspomnienia o wyrafinowanych technologiach rozpadają się w proch. „Wyczuwa sie tu rozdźwięk pomiędzy technologiami sprzed wojny, nadal używanymi oraz trudną sytuacją życiową obecnych mieszkańców”, mówi Cameron.

 Z przyczyn technicznych, czyli pozornie magicznej umiejętności Zalem do „unoszenia się w powietrzu nad tętniącym życiem Miastem Złomu oraz windą, która kiedyś łączyła je z ziemią”, Cameron postanowił przedstawić Miasto Złomu jako miasto równikowe, gdzieś w Ameryce Południowej, tyle że bardziej różnorodne, nie nawiązujące do konkretnego państwa. Ten pomysł bardzo spodobał się Rodriguezowi. „Kishiro nie umieścił akcji Ality w Azji”, zauważa. „Myślał o Kansas, lecz wiele lat temu Jim uznał, że na potrzeby inżynierii naukowej, Miasto Złomu, na logikę powinno być położone bliżej równika. Byłem tym zachwycony, ponieważ od razu zyskujesz więcej koloru i obfitości niż w typowej opowieści science fiction. Miasto Złomu nie jest ponure i szare. Jest otwarte, pełne życia i różnorodne”.

 Budowa Miasta Złomu zaczęła się na papierze, w oparciu o bogatą koncepcję artystyczną, sprzed dekady. Ben Procter i Dylan Cole, którzy wspólnie tworzą scenografię w kontynuacjach *Avatara*, podjęli się trudnej roli concept design supervisors w *Alita: Battle Angel*. Procter mówi: „Miasto złomu miało być pełne energii i pasji, sztuki ulicznej i odniesień do klasycznej, ponadczasowej architektury, z elementami świata high-tech sprzed wojny”.

 Cole dodaje: „Zależało nam, żeby Miasto Złomu miało oryginalną futurystyczną kulturę. Tyle razy widzieliśmy zalane deszczem, oświetlone neonami światy science fiction, podczas gdy nie da się w tym względzie prześcignąć *Łowcy androidów*. Dlatego chcieliśmy znaleźć zupełnie inny ton. Stworzyliśmy przesycone kurzem, zalane słońcem Miasto Złomu, pokazujące, że choć ludzie są w nim uciśnieni, życie toczy się dalej”.

 Koncepcja artystyczna zrobiła na wszystkich ogromne wrażenie, lecz stanowiła wielkie wyzwanie, jeśli chodzi o przekucie tych śmiałych, poetyckich obrazów na praktyczne plany zdjęciowe na terenie wytwórni Troublemaker Studio.

 Dlatego też Rodriguez sprowadził zespół, któremu niestraszne były żadne kreatywne misje: scenografa Stevena Joynera i jego koleżankę po fachu, Caylah Eddleblute, pracujących z Rodriguezem od czasów filmu Od świtu od zmierzchu. Rodriguez mówi: „Steve i Caylah figured wymyślili, jak zmienić teren studia Troublemaker w wielopoziomowe miasto, żyjące własnym życiem. Wykorzystali sobie tylko znane sztuczki, żeby osiem uliczek przeobraziło się w odrębny świat. To zakotwiczyło całą produkcję *Ality* w namacalnej rzeczywistości, co było nam absolutnie niezbędne.

 Zaletą była znajomość duetu z Rodriguezem. „Od początku wiedzieliśmy, że Robertowi zależy na głębi. Wiedzieliśmy, że będzie chciał, żeby miasto zdawało się nie mieć granic”, mówi Joyner. „Dlatego musieliśmy stworzyć plątaninę, przecinających się uliczek, alejek i korytarzy. Ukończone plany były tak złożone, że niektórych zakątków nawet Caylah i ja nie potrafilismy odnaleźć!”

 Plany musiały spełniać określone kryteria logistyczne - każdą przestrzeń trzeba było zbudować tak, żeby pomieściła nieporęczny system performance-capture. Jedna priorytetem było wykreowanie środowiska na tyle sugestywnego, żeby przeniosło widzów w nową rzeczywistość.

 Podejście Joyner i Eddleblute do przyszłości zamyka się w stwierdzeniu: „Jak wygląda przyszłość? Wygląda jak przeszłość pokryta warstwą przyszłości.” Eddleblute wyjaśnia: „Czasy się zmieniają, lecz wiele rzeczy pozostaje takich samych. Film toczy się setki lat w przyszłości, lecz jeśli spojrzymy 400 lat wstecz, ludzie też siadali na krześle do śniadania jak my. Dlatego staraliśmy się korzystać z codziennych przedmiotów, żeby świat Ality wydawał się dostępny i znajomy widzom.”

 Joyner i Eddleblute zaczęli budować ten wymyślony świat od researchu Panamy i Kuby, kolonialnej architektury tych krajów, ich kosmopolitycznego klimatu, kultury barrio oraz fuzji współczesności z historią. Następnie wyobrazili sobie, co by się stało, gdyby do miasta w Południowej Ameryce zjechały nagle tłumy z całego świata. „Jako, że do Miasta złomu po wojnie przybyło tak wiele osób, musiało sprawiać wrażenie mieszanki kultur”, mówi Joyner.

 Kiedy przyszła pora rozpocząć budowę miasta, zatrudnili ponad 200 stolarzy, malarzy, tynkarzy i rzemieślników, którzy wraz z nimi rozpoczęli w Austin niesamowitą przygodę. „Taka budowa trafia się raz w życiu”, mówi Joyner „i bycie jej częścią to prawdziwy dar.”

 Landau wspomina pierwszą wizytę twórcy Ality, Kishiro, na planie filmowym. „Kishiro nie mówi wiele, lecz kiedy wszedł na plan Miasta Złomu, jego uśmiech powiedział więcej niż jakiekolwiek słowa”.

 Jednym z pierwszych planów, jakie widzowie zobaczą w *Alita: Battle Angel* jest złomowisko, na którym doktor Ido natyka się na porzuconą Alitę. Jako moment kluczowy całej historii, musiał mieć w sobie nieco rysów mitycznych, więc Joyner i Eddleblute starannie zbudowali złomowisko z metalowego i mechanicznego złomu, pochodzącego z wojskowego składu w San Antonio. „Sprowadziliśmy wielkie kontenery różnych rozmiarów odpadów metalowych, od potężnych do tak drobnych, że mogły spadać na ziemię niczym deszcz”, mówi Eddleblute.

 Klinika i laboratorium Ido wyglądają na podupadłe i prowizoryczne. „To otwarta przestrzeń, która swego czasu stanowiła lobby hotelu lub banku”, opisuje Joyner. „Teraz spełnia wszystkie funkcje, potrzebne Ido: to jego mieszkanie, biuro, kuchnia, sala operacyjna, stłoczone w jednym pomieszczeniu. To ma w sobie wyraźny klimat Ameryki Środkowej, a jednocześnie zapewnia to, co Robert uwielbia: głębię!”

 Laboratorium Chiren ostro kontrastuje z laboratorium Ido, podkreślając różnice w ich podejściu do życia: on przekuł żałobę w pomaganie innym, ona skupiła się na zdobywaniu władzy, żeby na zawsze pozostawić za sobą Miasto Złomu. „Klinika Ido jest prowizoryczna, zaś Chiren za swoją pracę dostaje sowitą zapłatę”, mówi Eddleblute. „Chiren i Vector mieszkają w penthouse, gdzie wszystko jest najlepszej jakości według standarów Miasta Złomu, lecz wieje tam chłodem. To miejsce bez miłości, więc wszystkie linie są proste i ostre”.

 Mamy też Kansas Bar…ulubiony przez fanów, szemrany bar dla łowców głów z *Mangi* (który nazwę zapożyczył od klasycznej rockowej kapeli z lat siedemdziesiątych). Trzeba było go zaprojektować na nowo, gdyż miał się stać miejscem epickiej bójki barowej pomiędzy cyborgami. „Bar Kansas to książkowy kanon”, podkreśla Joyner. „Lecz w książce bar jest pod ziemią, więc zmodyfikowaliśmy ten aspekt. Zainspirowaliśmy się oryginalnym dziełem sztuki koncepcyjnej, który wprowadził Kansas do wnętrza starego klasztoru. To była kolejna okazja połączenia starego z nowym”.

**Sporty XXVI wieku: Motorball**

 Mieszkańcy Miasta Złomu mają jedną, wspólną pasję: Motorball. To widowiskowy i brutalny sport w stylu gladiatorów, a jego mistrzowie to bohaterowie tego podupadłego miasta. Rozgrywki toczą się na machinach, napędzanych paliwem rakietowym, na których potężne cyborgi, uzbrojone w łańcuchy, dzidy, noże i zbroje, ścigają się z prędkością 160 km pełną ostrych zakrętów i pułapek trasą, zaprojektowaną tak, żeby zniszczyć jak najwięcej części ciała cyborga. Zwycięzcy Motorball nie tylko zostają równie sławni co gwiazdy rocka w Mieście Złomu, ale też dostają szansę na zawsze przenieść się do podniebnego Zalem. Jon Landau opisuje Motorball jako „połączenie wyścigów NASCAR z walkami WWF i MMA na sterydach.”

 Wszyscy w Mieście Złomu oglądają Motorball. Dzieci grają w uliczną wersję Motorball – tak Alita po raz pierwszy styka się z tym sportem. Potem, gdy już ma ciało Berserkera, próbuje sił w II lidze „młodzieżowej” Motorball. „Sport jest zupełnie nowy dla Ality, lecz ostatecznie staje się LeBronem Jamesem Motorballa”, mówi Salazar. „Bardzo mi się to podoba, bo ci goście z częściami cyborga popisują się swoimi gadżetami, a ona ich rozkłada na łopatki.”

Do sekwencji ulicznego Motorball, twórcy filmu zaangażowali czwórkę światowej klasy inline skaterów, którzy mieli odworzyć styl parkour, potrzebny do uchwycenia w technologii performance-capture. Mimo to, wielu najlepszych filmowych graczy w Motorball trzeba było zaprojektować niemal w całości cyfrowo, gdyż człowiek nie jest w stanie wykonać niektórych ich akrobacji. „Część naszych postaci po prostu nie zachowuje się jak ludzie, więc performance-capture nic tu nie da”, mówi Richard Hollander.

 Dyrektor kreatywny, Todd Holland został filmowym ekspertem tego fikcyjnego sportu, rozbudowując go na podstawie koncepcji z *Mangi* i dodając punktację oraz zasady. „Motorball nie polega na trafieniu piłką do bramki czy kosza – polega na posiadaniu”, wyjaśnia Holland. „Im dłużej jesteś w posiadaniu piłki, tym więcej zdobywasz punktów. Zespoły są siedmioosobowe, lecz istnieje bardziej brutalna odmiana, w której wszyscy grają przeciwko wszystkim i w niej Alita próbuje swoich sił”.

 Coś, do czego Alita podchodzi jak do mało istotnych eliminacji, przekształca się w wielki wyścig na śmierć i życie. Rodriguez polecił całej ekipie oglądać filmy z wyścigami samochodowymi, szukając inspiracji do pracy kamer, lecz do sekwencji, w której uczestnicy wypadają z wyznaczonej trasy, nie było precedensu. „Wyścig Motorball to jedna z moich ulubionych sekwencji”, mówi Rodriguez. „Już i tak szalone tempo Motorball jako gry, staje się jeszcze bardziej szalone, gdy zmienia się ona w polowanie, w którym cyborgi usiłują zniszczyć Alitę.”

 Akcja, począwszy od niesamowitej sztuki walki, Panzer Kunst, opracowanej na potrzeby środowiska bez grawitacji, po mordercze wyścigi ulicznego Motorball, stanowią nieodłączny element *Ality.* Za ten aspekt odpowiadał koordynator kaskaderów, Garrett Warren, który pracował już wcześniej z Cameronem i Rodriguezem. „Garrett to jeden z tych gości, którzy pytają cię, czego potrzebujesz, po czym dostarczają ci cztery razy tyle”, Rodriguez. „Kogoś takiego potrzebowaliśmy”.

 Warren mówi, że wyznacznikiem w tym zadaniu była wiarygodność - dlatego niemal wszystko, co widzimy w filmie zaczyna się od ruchów prawdziwych, a nie stworzonych cyfrowo. „Chociaż Alita i inne cyborgi mają animowane ciała, i tak wszystko przeprowadziliśmy w realu, gdyż jest wielka różnica gdy ktoś fizycznie kopie, skacze i odbija się od drugiej osoby”, wyjaśnia. „Dzięki połączeniu prawdziwych numerów kaskaderskich z technologią performance capture, można zabrać widzów do miejsc, których nie widzieli wcześniej w sekwencjach akcji. Otworzyliśmy puszkę Pandory dla wyobraźni, realizując filmy w ten sposób.”

 Warren pracował w duecie z choreografem walk, Stevem Brownem, znanym ze swojej pracy w filmie *Wonder Woman*. Mimo imponującej wiedzy, Brown musiał szukać nowych rozwiązań dla takich wyzwań jak szkolenie 3,5 metrowego kaskadera walczącego na szczudłach, żeby można było zarejestrować ruchy Grewishki.

 Brown miał szansę stworzyć szaleńczo dynamiczny, oryginalny styl walki Ality, mając na uwadze, że ten styl wykracza poza ograniczenia ziemskiej grawitacji. „Idea polega na tym, że Alita walczy całym ciałem. Nigdy nie chodzi tylko o jej rękę czy stopę. Jej ciało działa jak jedna broń, kiedy odbija się od celów, żeby nabrać rozmachu do jeszcze potężniejszych ciosów”.

 Styl i umiejętności Ality rozwijają się wraz z fabułą, gdy poznaje ona swoją tożsamość. „Ma coraz więcej pewności siebie w walce. A kiedy dostaje swoje ciało Berserkera, wszystko nagle staje się całkowicie jasne i prawie wszystko staje się możliwe.”

**Warstwy emocjonalne**

 Jedną z ostatnich warstw kreacji filmu była muzyka, w tym nowy singiel „Swan Song”, napisany we współpracy z dwukrotnie nominowaną do nagrody Grammy, Dua Lipa. O inspiracji Alitą, Dua Lipa mówi: „Widzę w niej odrobinę siebie, zarówno jeśli chodzi o wojowniczego ducha jak i podobną fryzurę. Alita to symbol zdobywania siły i walki o własne przekonania, a i jedno i drugie zdecydowanie do mnie przemawia.”

 Ścieżkę dźwiękową napisał Tom Holkenborg aka Junkie XL, producent ze Skandynawii, który ściśle współpracuje z Hansem Zimmerem. Rodriguez wiedział, że nie chce nikogo innego po wysłuchaniu jego kultowego soundracka do filmu George’a Millera, *Mad Max: Na drodze gniewu*. „Junkie XL jest zwolennikiem znaczącej muzyki” mówi Rodriguez. „Jego muzyka jest w stanie poprowadzić wielkie sekwencje akcji, ale też otworzyć przed widzem duszę bohatera.”

 Alita od początku jest pełna kontrastów - walka i anioł, rzeczywistość i świat cyfrowy oraz style Rodrigueza i Camerona. Według Jennifer Connelly, w efekcie powstał film, łączący w sobie wrażliwość obu twórców. „Mamy fantasy w epickiej skali, typowe dla Jima, ale też beztroskę, zabawę i odrobinę prowokacji i czarnego humoru Roberta.”

 Gdy Rodriguez kończył pracę nad filmem, rozpoczętą blisko 20 lat wcześniej, jako marzenie Camerona, wszyscy czekali na efekt, gotowi zaprosić pełną życia Alitę do tego świata, po miesiącach wizualizacji, szkicowania, projektowania, realizacji, gry aktorskiej i obróbki cyfrowej.

 Jedyne, na co liczy Rodriguez, to że widzowie wyjdą z filmu czując emocjonalną więź z Alitą i filmem, a nie zastanawiając się, jak udało się osiągnąć taki poziom realności tego zmyślonego świata. „Sercem filmu od poczatku była podróż Ality jako człowieka”, mówi. „I to uświadamia sobie również sama Alita. Nawet jeśli straciła wiele swoich wspomnień, odnalazła w sobie człowieczeństwo, a to jest najważniejsze.”

**O OBSADZIE**

**Rosa Salazar (Alita)** widziana niedawno wraz z Sandrą Bullock w *Nie otwieraj oczu* Netflixa w reżyserii Susanne Bier, które miało swoją premierę 21 grudnia i w pierwszym tygodniu zostało obejrzane na 45 037,125 kontach, co było najlepszymi pierwszymi siedmioma dniami w historii filmów Netflixa.

W 2019 roku zagra w *Undone*, pierwszym serialu animowanym Amazona, stworzonym przez zespół *BoJack Horseman*.

 Jej wcześniejsze filmy to: *Przedszkolanka* dla Netflix, *Więzień labiryntu: Lek na śmierć* wytwórni 20th Century Fox, *CHiPs: Motopatrol* Warner Bros., *Więzień labiryntu: Próby ognia* 20th Century Fox, *Zbuntowana*, *Niezły Meksyk* wytwórni Focus oraz *Night Owls* wytwórni Orion.

 Wcześniej pracowała także dla telewizji w *Big Mouth* Netflixa, *Man Seeking Woman* FXX i *Parenthood* stacji NBC.

Jej debiut reżyserski, krótkometrażowy film *Good Crazy*, miał swoją premierę na konkursie w Sundance w 2017 roku.

Rosa urodziła się w Waszyngtonie, dorastała w Greenbelt w stanie Maryland.

**Christoph Waltz (Dr. Ido)** aktor, dwukrotny zdobywca Oscara. W 2013 roku zdobył drugą nagrodę Akademii za rolę w filmie Quentina Tarantino *Django*. Rola doktora Kinga Schultza przyniosła mu także nagrodę Złotego Globu oraz BAFTĘ 2013 dla najlepszego aktora drugoplanowego. W 2009 roku Waltz otrzymał nagrodę Akademii oraz nagrody SAG, BAFTA, Złoty Glob i nagrodę festiwalu w Cannes za rolę hitlerowskiego pułkownika Hansa Landy w *Bękartach wojny* Tarantino. 1 grudnia 2014 r. Waltz został uhonorowany swoją gwiazdą na Hollywood Walk of Fame.

Ostatnio Waltz zagrał u boku Matta Damona, Hong Chau i Kristen Wiig w *Pomniejszeniu* Alexandra Payne'a. Paramount wydał ten film 22 grudnia 2017 roku. Waltz wcielił się także w rolę Kapitana Roma u boku Samuela L. Jacksona, Margot Robbie i Aleksandra Skarsgarda w *Tarzan: Legenda* Davida Yatesa.

W 2015 roku Waltz wystąpił w roli Oberhausera u boku Daniela Craiga (James Bond) w *Spectre* MGM i Sony Pictures. W 2014 r. Waltz wystąpił w roli Waltera Keane'a u boku Amy Adams jako Margaret Keane w biograficznym filmie Tima Burtona *Wielkie oczy* i był nominowany do nagrody Złotego Globu dla najlepszego aktora w komedii lub musicalu za rolę w tym filmie. Również w 2014 roku Waltz wystąpił wraz z Jasonem Batemanem, Charliem Dayem, Jasonem Sudeikisem, Jennifer Aniston i Chrisem Pine’em w oczekiwanej komedii Seana Andersa *Szefowie wrogowie 2*, która została wydana przez Warner Bros.

W 2012 roku Waltz zagrał w *Teorii wszystkiego* Terry'ego Gilliama, wraz z Mattem Damonem i Tildą Swinton, a także użyczył swojego głosu w animowanym filmie *Tajemnica Zielonego Królestwa*. W 2011 roku Waltz zagrał w *Rzezi*, adaptacji sztuki Yasminy Rezy, zatytułowanej „Bóg mordu". Film wyreżyserował Roman Polański, a Waltz wystąpił u boku Kate Winslet, Jodie Foster i Johna C. Reilly. W tym samym roku zagrał także w *Trzech muszkieterach* reżysera Paula W.S. Andersona oraz wytwórni Summit Entertainment. Waltz grał kardynała Richelieu u boku takich aktorów, jak Milla Jovovich, Orlando Bloom i Mads Mikkelsen.

W kwietniu 2011 r. Waltz zagrał w filmie *Woda dla słoni*, adaptacji powieści Sary Gruen, w reżyserii Richarda LaGravanese. Waltz wcielił się w filmie w postać właściciela cyrku, występując u boku Reese Witherspoon i Roberta Pattinsona. Wcześniej Waltz zagrał także Chudnofsky'ego w filmie Michela Gondry'ego *Green Hornet*, u boku Setha Rogana i Cameron Diaz.

Poza wielkim ekranem, w 2013 roku Waltz poświęcił się także reżyserii swojej pierwszej opery, *Kawalera srebrnej róży* Richarda Straussa. Premiera jego produkcji odbyła się w grudniu 2013 r. w Vlaamse Opera w Antwerpii pod muzycznym kierownictwem Dymitra Jurowskiego i Philippa Pointnera. Opera komiczna opowiada romantyczne perypetie dwóch par w XVIII-wiecznym Wiedniu. W 2017 roku Waltz wyreżyserował *Falstaffa* Giuseppe Verdiego, także dla Vlaamse Opera.

Zdobywczyni Oscara **Jennifer Connelly (Chiren***)* wciąż udowadnia swoją wszechstronność jako aktorka w każdym nowym przedsięwzięciu, którego się podejmuje.

W 2019 roku Connelly zagra w futurystycznym thrillerze TNT *Snowpiercer*. Serial oparty na podstawie francuskiej powieści graficznej „Le Transperceneige" opowiada losy ostatnich ocalałych mieszkańców naszej planety. Mieszkają oni w „Snowpiercer", pociągu podróżującym po całym świecie, podzielonym na dwie zwaśnione klasy. Connelly zagra także w sequelu Paramount i Skydance *Top Gun: Maverick*. Film jest kontynuacją oryginału z 1986 roku, w obsadzie znaleźli się m.in. Tom Cruise, Jon Hamm i Val Kilmer, a za sterami stanie Joe Kosiński. Premiera kinowa planowana jest na 26 czerwca 2020 roku. Aktorka bierze obecnie udział w produkcji zarówno *Snowpiercer*, jak i *Top Gun: Maverick*.

Connelly widziana była ostatnio w dramacie *Tylko dla odważnych* Josepha Kosińskiego dla Sony Pictures, z Joshem Brolinem, Miles Tellerem i Jeffem Bridgesem. Film opowiada historię Granite Mountain Hotshots, załogi elitarnych strażaków zwalczających pożary w Arizonie.

Inne najnowsze projekty to *Amerykańska sielanka* Ewana McGregora z Ewanem McGregorem i Dakotą Fanning, oparta na książce Phillipa Rotha. W 2014 roku zagrała z Anthonym Mackie w *Shelter*, napisanym i wyreżyserowanym przez Paula Bettany'ego. W 2014 roku ponownie nawiązał współpracę z Darrenem Aronofskim i Russellem Crowe'em w biblijnej epopei *Noe: Wybrany przez Boga*.

Pierwszym filmem Connelly było *Dawno temu w Ameryce* Sergio Leone z 1984 roku, choć jej wielkim przełomem była rola Sary w *Labiryncie* z 1986 roku, u boku Davida Bowie. Otrzymała nominację do nagrody Independent Spirit Award za jej powszechnie chwalony, zapadający w pamięć portret narkomanki w nagradzanym przez krytykę *Requiem dla snu* Darrena Aronofsky'ego z roku 2000. Otrzymała nagrodę Złotego Globu, BAFTA, AFI, Broadcast Critics i Oscara za główną rolę w *Pięknym umyśle* Rona Howarda u boku Russella Crowe'a.

Inne jej filmy to: *Fenomeny*; *Gorące miejsce*; *Człowiek rakieta*; *Studenci*; *Nieugięci*; *Mroczne miasto*; *Przebudzenie miłości*; *Pollock*; *Hulk*; *Dom z piasku i mgły*; *Dark water - Fatum*; *Małe dzieci*; *Krwawy diament*; *Droga do przebaczenia*; *Dzień, w którym zatrzymała się Ziemia*; *Kobiety pragną bardziej*; *Darwin. Miłość i ewolucja*; *Virginia i jej problemy*; *Sekrety i grzeszki*; *Bez miłości ani słowa*; *Do nieba* i *Zimowa opowieść*.

Poza karierą aktorską, Connelly jest także wieloletnią ambasadorką marki Louis Vuitton.

Zdobywcę Oscara **Mahershala Ali (Vector)** można będzie można zobaczyć u boku Stephena Dorffa w trzecim sezonie serialu telewizyjnego HBO *Detektyw*. Będzie się on rozgrywał w trzech różnych okresach czasu, zgłębiając tajemnicę, która rozciąga się na dziesięciolecia. Ali’ego można obecnie zobaczyć w filmie Petera Farrely'ego *Green Book* z udziałem Viggo Mortensena, za który otrzymał nagrodę Złotego Globu i nominację do nagrody BAFTA. *Green Book* otrzymał także Złoty Glob i nominację do nagrody BAFTA w kategorii najlepszy film. W chwili obecnej w kinach Ali użycza głosu postaci Aarona Davisa w produkcji Sony *Spider-Man Uniwersum*. Film otrzymał Złoty Glob jako najlepszy film animowany.

W 2017 roku wystąpił w dramacie Barry Jenkinsa *Moonlight*, który zdobył Oscara w kategorii „Najlepszy film", a także otrzymał nominacje do Złotego Globu i nagrody BAFTA oraz nagrodę Screen Actors Guild i Oscara dla najlepszego aktora drugoplanowego. Ali pojawił się również w cieszącym się dużym uznaniem filmie Theodore Melfi *Ukryte działania*, z Taraji P. Hensonem i Octavią Spencer.

W latach 2013-2016 Ali występował jako Remy Danton w wielokrotnie nagradzanym serialu *House Of Cards* Netflixa, za którą otrzymał nominację do nagrody Emmy w 2016 roku.

Inne jego osiągnięcia to *Rebeliant* Gary'ego Rossa; ostatnie części serii *Igrzyska śmierci*, gdzie wcielił się w Boggsa w filmach *Kosogłos. Część 1 i 2*; serial Marvela/Netflixa *Luke Cage*, w którym zagrał Cottonmoutha; cieszące się dużym uznaniem *Drugie oblicze* i *Ciekawy przypadek Benjamina Buttona* Davida Finchera.

**Ed Skrein (Zapan)** przebywa obecnie na planie *Midway* Rolanda Emmericha, gdzie wystąpi u boku Woody'ego Harrelsona, Mandy Moore i Patricka Wilsona. Skreina można zobaczyć w *Gdyby ulica Beale umiała mówić* Barry Jenkinsa, którego premiera odbyła się podczas tegorocznego Toronto Film Festival. Ed nakręcił ostatnio *Malificent 2* dla Disneya. Zagrał także w duńskim dramacie *Modelka*  w reżyserii Madsa Matthiesena, który zdobył nagrody „World Cinema - Dramatic" oraz Teddy Bear na festiwalu w Sundance w 2012 roku. Następnie zagrał w przełomowym *Deadpool*, u boku Ryana Reynoldsa. Niedawno Skrein wystąpił w głównych rolach w filmach Netflixa *Tau* oraz *In Darkness*.

Jako nastolatek, **Jackie Earle Haley (Grewishka)** pozostawił niezatarte wrażenie spośród aktorów swojej generacji, gdy zagrał motocyklistę Kelly’ego Leaka w filmie Michaela Ritchiego *Straszne misie* i jego dwóch sequelach. Peter Yates obsadził go następnie w roli Moochera w nagrodzonym Oscarem filmie *Uciekać*.

Podobnie jak w przypadku wielu dziecięcych gwiazd, przejście Haley do dojrzałego aktorstwa okazało się niezauważalne. Po zniknięciu z ekranów na prawie 15 lat, jego spektakularny powrót – w roli przestępcy seksualnego Ronnie’ego McGorvey’a w nienagannie wyreżyserowanym przez Todda Fielda filmie *Małe dzieci* – przyniósł mu liczne nagrody, w tym nominację do Oscara i pożądaną nagrodę New York Film Critics Circle Award.

Martin Scorsese obsadził go w swoim thrillerze *Wyspa tajemnic*, gdzie zagrał u boku Leonardo DiCaprio w kluczowej roli szalonego, chorego azylanta George'a Noyce'a. W komedii Willa Ferrella *Semi-Pro:Drużyna marzeń*, Haley zagrał Dukesa, długowłosego fanatyka koszykówki i miłośnika marihuany. Gdy w *Watchmen. Strażnicy* Zack Snyder obsadził Haley'a w pełnym wyzwań świecie Comic-Con, onz miejsca go podbił, wcielając się w postać kultowego Rorschacha, która szybko podbiła serca fanów. Został także obsadzony w roli niesławnego Freddy’ego Kruegera w najnowszym *Koszmarze z ulicy Wiązów*.

Haley miał także zaszczyt współpracować z jednym ze swoich ulubionych reżyserów, Stevenem Spielbergiem, w filmie *Lincoln*, z udziałem Daniela Day Lewisa. Haley zagrał także w dramacie science-fiction *RoboCop* z Joelem Kinnamanem, Garym Oldmanem, Michaelem Keatonem i Abbie Cornish, a także w *Londyn w ogniu* u boku Geralda Butlera, Radhy Mitchell i Morgana Freemana.

Niedawno Jackie wystąpił w pierwszym sezonie *Preacher* Setha Rogena i Evana Goldberg, grającego słynnego Odina Quincannona, w parodii komiksu Bena Edlunda *The Tick* oraz w *Narcos: Meksyk* Netflixa.

**Keean Johnson (Hugo)** pojawi się niedługo w aż sześciu filmach, które będą miały swoją premierę w najbliższych miesiącach, w tym w *Alita: Battle Angel*. Obecnie Keean w Montrealu bierze udział w produkcji filmu wojennego Rolanda Emmericha *Midway*. Opowiada on historię bitwy o Midway, a Keean występuje w nim u boku Woody’ego Harrelsona, Luke’a Evansa, Patricka Wilsona, Aarona Eckharta i Dennisa Quaida. Długo oczekiwany dramat Lionsgate będzie miał swoją premierę 8 listopada 2019 roku.

Na początku 2019 roku zobaczymy Johnsona u boku Eizy Gonzalez, Wesleya Snipesa i Terranca Howarda w *Cut Throat City* w reżyserii RZA. Film opowiada o wielkim napadzie w dziewiątej dzielnic Nowego Orleanu podczas huraganu Katrina. Niedawno ukończył także produkcję dramatu A24 *Low Tide*, niezależnego thrillera *We Summon The Darkness* oraz *Emperor*.

Przed wspomnianymi sześcioma produkcjami, Johnson wystąpił w przebojowym serialu telewizji NBC *Nashville* jako Colt Wheeler. Dodatkowo często występował w powracającej roli w popularnym serialu Freeform *The Fosters*.

Zanim Johnson osiągnął sukces na ekranie, występował w popularnym broadwayowskim musicalu „Billy Elliot", który w 2008 roku zdobył nagrodę Tony dla najlepszego musicalu. Wciąż zajmuje się tańcem, zawodowo i rekreacyjnie, a także muzyką, fotografią i sztuką.

**Lana Condor (Koyomi)** jest dziś jedną z najbardziej poszukiwanych aktorek w branży rozrywkowej. Condor zagrała ostatnio w dobrze przyjętej przez krytykę komedii romantycznej Netflixa *Do wszystkich chłopców, których kochałam*, u boku Noah Centineo, wcielając się w rolę Lary Jean Covey, nieśmiałej uczennicy szkoły średniej, której listy miłosne, jakie napisała do obiektów swoich westchnień, zostają upublicznione bez jej wiedzy.

W filmie, opartym na bestsellerowej wg *New York Times*a powieści autorstwa Jenny Han, Condor przełamuje schemat i jest pierwszą azjatycko-amerykańską bohaterką obsadzoną w roli głównej w komedii romantycznej. W mediach społecznościowych w kilka tygodni po debiucie filmu liczba subskrybentów Condor podskoczyła z ponad 100 tys. obserwujących do przeszło 5 milionów, i liczba ta rośnie z dnia na dzień.

Oprócz *Alita: Battle Angel*, Condor została obsadzony w thrillerze science-fiction Anova Pictures *Warning*, u boku Jamesa D'Arcy'ego, Alexa Pettyfera i Benedicta Samuela. Film, w którym niezwykle zróżnicowane żywoty bohaterów zderzają się ze sobą w przeplatających się opowieściach, osadzonych w niedalekiej przyszłości na Ziemi, opowiada o samotności, śmierci i sensie życia. W telewizji Condor zagra w nowym serialu *Szkoła zabójców* SYFY, którego premiera zaplanowana jest na 16 stycznia 2019 roku. Serial, wyprodukowany przez Joe i Anthony’ego Russo (*Avengers*), przedstawia losy rozczarowanego nastolatka, zrekrutowanego do liceum dla zabójców, i osadzony jest na tle kontrkultury z końca lat 80. XX wieku. Condor gra w nim tajemniczą i pilnie strzeżoną Sayę, która została wydalona z jednego z najlepszych klanów Yakuza w Japonii i wysłana do Szkoły Sztuki Śmierci, by odkupić winy.

Condor po raz pierwszy pojawiła się na scenie rozrywkowej w 2016 roku, debiutując w filmie Twentieth Century Fox *X-Men: Apocalypse*, w którym wystąpiła jako Jubilation Lee, AKA Jubilee, u boku Jennifer Lawrence i Jamesa McAvoya. Do jej wcześniejszych filmów należą: *Dzień patriotów* Lionsgate, u boku Marka Wahlberga, i *Licealna miłość* Lifetime.

Pochodząca z Can Tho w Wietnamie, Condor została adoptowana przez swoich rodziców w wieku czterech miesięcy (wraz z bratem, Arthurem) i spędziła wczesne dzieciństwo w okolicach Chicago. Jako dziecko żyła w stanie Waszyngton i Nowy Jork, biorąc udział w zajęciach z baletu klasycznego w obu lokalizacjach. Uczyła się w wielu prestiżowych akademiach tańca, w tym: The School of Classical Ballet Joffrey, The Gelsey Kirkland Academy of Classical Ballet oraz The Alvin Ailey American Dance Theatre.

Po tym, jak zadebiutował w filmie zaledwie dwa lata temu, urodzony na Dominikanie **Jorge Lendeborg Jr. (Tanji)** w 2018 roku dowiódł, że jest jednym z najaktywniejszych młodych aktorów. Występując tylko w tym roku w trzech filmach, Jorge zasłużył sobie na tytuł „Up Next", który otrzymał od Variety w 2017 roku. Po tym, jak pojawił się w marcu w produkcji 20th Century Fox *Twój Simon*, gdzie wcielił się w rolę najlepszego przyjaciela Nicka Eisnera, Jorge zamknął miniony rok rolą Memo, męskiego partnera Hailee Steinfeld, w pierwszej wyprawie filmowej Paramounta w świat Transformers pt. *Bumblebee*. *Bumblebee* opowiada losy Autobota z 1987 roku, który ucieka do Kalifornii. Film wyreżyserowany został przez Travisa Knighta (*Kubo i dwie struny*).

  Przed rokiem 2018 Jorge wcielił się w drugoplanowe role w *Spider-Man: Homecoming* i *Miś Brighby*, który należał do ulubionych filmów na festiwalu Sundance w 2017 roku.

**Eiza González (Nyssiana)** jest aktorką, której twórczość filmowa i telewizyjna przyniosła jej opinię jednej z najbardziej dynamicznych postaci w dzisiejszej branży rozrywkowej. Już niedługo González będzie można zobaczyć w filmie *Paradise Hills* Alicji Waddingtona, u boku Emmy Roberts i Jeremy'ego Irvine'a, który zostanie zaprezentowany na festiwalu w Sundance w 2019 roku.

Obecnie bierze udział w produkcji *Godzilla Vs Kong*, wraz z Alexandrem Skarsgardem i Millie Bobby Brown. Film będzie miał swoją premierę 22 maja 2020 roku.

González niedawno ukończyła zdjęcia do nadchodzącego *Fast & Furious Presents: Hobbs & Shaw* z Dwayne’em Johnsonem i Jasonem Stathamem, którego premiera zaplanowana jest na 2 sierpnia 2019 roku.

21 lutego 2020 roku González wystąpi w filmie Sony Pictures *Bloodshot*, u boku Vin Diesela.

Zagrała również w nowym thrillerze Alexandra McGuinessa *She's Missing* oraz *Cut Throat City*, u boku Terrence'a Howarda i T.I. Oba filmy zostaną wydane jeszcze w tym roku.

González niedługo rozpocznie kręcenie filmu *Waldo* Tima Kirkby'ego, z Melem Gibsonem i Charlie Hunnamem, oraz komedii Davida Sandberga *Kung Fury*, z Michaelem Fassbenderem, Davidem Hasselhoffem i Arnoldem Schwarzeneggerem.

González po raz pierwszy wystąpiła w roli głównej w filmie Edgara Wrighta *Baby Driver* u boku Ansela Elgorta, Lily James, Jamiego Foxxa, Kevina Spacey i Jona Hamma.

Inne jej filmy to: Roberta Zemeckisa *Witajcie w* *Marwen*, Jem M. Chu *Jem i Hologramy* oraz *Casi Treinta* Alejandro Sugicha. Jej głos pojawił się w *Krudach* DreamWorks oraz w *Alvin i wiewiórki* Twentieth Century Fox, a także w *Horton słyszy Ktosia*.

W telewizji González zagrała w serialu *Od zmierzchu do świtu* Roberta Rodrigueza, opartego na filmie pod tym samym tytułem, wyreżyserowanym przez Rodrigueza i napisanym przez Quentina Tarentino.

 González jest obecnie ambasadorką marki Neutrogena.

**O TWÓRCACH FILMU**

**Robert Rodriguez (Reżyser)** jest reżyserem filmowym, scenarzystą, producentem, operatorem, montażystą i muzykiem. Jest także założycielem i prezesem El Rey Network, 24-godzinnej, anglojęzycznej sieci lifestylowej.

W trakcie studiów na Uniwersytecie Teksańskim w Austin w 1991 roku Rodriguez napisał scenariusz do swojego pierwszego filmu fabularnego, a następnie trafił do ośrodka badań nad narkotykami jako uczestnik eksperymentu klinicznego. Otrzymane wynagrodzenie pozwoliło mu pokryć koszty związane z produkcją filmu. Planował odzyskać zainwestowane pieniądze, sprzedając film na meksykańskim rynku wideo.

Film ów, *El Mariachi*, zdobył nagrodę publiczności na festiwalu filmowym w Sundance w 1993 roku i stał się filmem o najniższym budżecie, jaki kiedykolwiek ukazał się w dużym studiu. Rodriguez opisał doświadczenia w *Rebel Without a Crew*, swoistym przewodniku dla niezależnych filmowców.

Rodriguez napisał, wyprodukował, wyreżyserował i wydał całą serię udanych filmów, w tym *Desperado*, *Od zmierzchu do świtu*, *Oni*, serię *Mali agenci*, *Pewnego razu w Meksyku: Desperado 2*, *Sin City - Miasto grzechu* Franka Millera, *Rekin i Lava: Przygoda w 3D*, *Grindhouse*, *Maczeta* i *Sin City. Damulka warta grzechu*.

W 2000 r. Rodriguez założył Troublemaker Studios w Austin w Teksasie, firmę producencką, której jest współwłaścicielem i prezydentem. Posiada ona światowej sławy studio efektów wizualnych, muzyki, a także własne kanały dystrybucyjne, i odegrała ona główną rolę w uczynieniu z Austin tętniącego życiem centrum filmowego.

W 2012 roku Rodriguez stworzył El Rey Network, 24-godzinną anglojęzyczną sieć telewizyjną. Nadzorowana przez Rodrigueza i jego artystyczny kolektyw, sieć została uruchomiona w 2014 roku i dociera obecnie do 45 milionów gospodarstw domowych. Wypełniona po brzegi rozrywką, El Rey obejmuje galę wrestlingu Lucha Libre *Lucha Underground* oraz cykl wywiadów jeden-na-jeden, prowadzonych przez Rodrigueza, *El Rey Network Presents: The Director's Chair*, a także pozbawiony scenariusza serial *Man at Arms*. W skład El Rey Network wchodzi również szeroki wachlarz filmów fabularnych i seriali telewizyjnych, w tym kultowych klasyków, filmów sensacyjnych i horrorów/sci-fi.

**James Cameron (Scenariusz, Producent)** jest uznanym filmowcem i odkrywcą. Jako reżyser, scenarzysta i producent odpowiedzialny jest za najbardziej pamiętne obrazy z ostatnich trzech dekad: *Terminator*, *Obcy – decydujące starcie*, *Otchłań*, *Terminator 2: Dzień sądu*, *Prawdziwe kłamstwa*, *Titanic* i *Avatar*.

*Avatar* jest najbardziej kasowym filmem w historii, z ponad 2,7 miliarda dolarów zarobionymi w skali globu, pokonując poprzedniego rekordzistę, inny film Camerona, *Titanic*, który utrzymywał ten rekord przez 12 lat. Filmy Camerona zdobyły także wiele nominacji i nagród, m.in. 14 nominacji do Oscara (rekord) i 11 Oscarów (także rekord) *Titanica*, w tym 3 Oscary dla Camerona za najlepszy film, najlepszą reżyserię i najlepszy montaż. Zarówno *Titanic*, jak i *Avatar* zdobyły Złoty Glob dla najlepszego reżysera i najlepszego filmu. *Avatar* został nominowany do 9 nagród Akademii i zdobył 3.

W ciągu ostatnich 17 lat Cameron opracował najnowocześniejsze systemy kamer 3D do produkcji filmów i programów dokumentalnych, a także do transmisji sportowych i wydarzeń specjalnych. Stał na czele renesansu 3D, który przekształcił przemysł filmowy w ostatnich latach. Opracował również niespotykane dotąd głębinowe pojazdy do eksploracji oceanów, oświetlenie i sprzęt do aparatów 3D. Ostatnio Cameron poprowadził swoją ósmą ekspedycję głębinową do najgłębszych rowów na świecie. 26 marca 2012 r. ustanowił rekord świata w głębokim nurkowaniu, zanurzając się na głębokość 35,787’ w swoim własnym pojeździe Challenger Deep.

Cameron posiada tytuł National Geographic Explorer in Residence i jest laureatem najbardziej prestiżowej nagrody Medal Hubbarda, odznaczony został także medalem Explorer's Club dla odkrywcy roku.

Cameron z pasją angażuje się również w kwestie zrównoważonego rozwoju. Założył fundację Avatar Alliance, która podejmuje działania w zakresie zmian klimatycznych, polityki energetycznej, wylesiania, praw ludności tubylczej, ochrony oceanów i zrównoważonego rolnictwa. Jego firma produkcyjna Lightstorm Entertainment zainstalowała 1-megawatową baterię słoneczną na dachach swoich hal w Manhattan Beach Studios, która wygeneruje całą energię potrzebną do produkcji sequeli *Avatara*. James i Suzy Amis Cameron, wegetarianie zajmujący się ochroną środowiska, założyli Grupę Roboczą ds. Promocji Roślin, której celem jest zwiększanie świadomość wpływu hodowli zwierząt na środowisko i klimat.

Obecnie pracuje przy produkcji *Avatara* *2*, *3*, *4* i *5*.

Zdobywcę Oscara i dwukrotnego zdobywcę Złotego Globu **Jona Landau** **(Producent)** wyróżnia to, że wyprodukował dwa najbardziej dochodowe filmy wszechczasów, *Avatara* i *Titanica*. Połączenie gruntownej wiedzy z najbardziej złożonymi, najnowocześniejszymi technologiami, umiejętnością pracy zespołowej oraz talentem twórczym i zdolnościami motywacyjnymi pozwoliły mu odegrać znaczącą rolę przy licznych produkcjach filmowych.

W swojej karierze Landau odegrał bardzo ważną rolę w licencjonowaniu i sprzedaży swoich filmów na wszystkich platformach na całym świecie. Podjął się wprowadzania innowacji, różnorodności i demonstrowania nowych możliwości. Nigdy nie spoczął na laurach. Landau aktywnie współpracuje z firmami i osobami z branży rozrywkowej, aby wprowadzić nowe technologie na kolejne poziomy, które pozwolą opowiedzieć nieznane dotąd historie, a następnie zaprezentować je w bardziej wciągający i angażujący sposób. Oprócz *Ality: Battle Angel*, Landua produkuje obecnie cztery sequele *Avatara* (wszystkie z nich są reżyserowane przez Jamesa Camerona).

**Laeta Kalogridis (Scenariusz)** jest scenarzystką i producentem filmów telewizyjnych i fabularnych. Jest absolwentką Davidson College w Karolinie Północnej, University of Texas w Austin, Michener Center for Writers, a także programu MFA Szkoły Teatralnej, Filmowej i Telewizyjnej UCLA.

Jest scenarzystką od ponad 20 lat i obserwowała ewolucję branży z miejsca, w którym uznawano ją za ciekawą osobliwość (określenie „piszesz jak mężczyzna" było używane z zaskakującą i nieco przygnębiającą prawidłowością) do punktu, w którym kobiety, ludzie o innym kolorze skóry i marginalizowane dotąd głosy zaczynają być dostrzegane ze względu na głębię i skalę ich talentu we wszystkich obszarach branży filmowanej.

Z niecierpliwością oczekuje na kolejne zmiany w branży w przyszłości, których będzie mogła być częścią. Zmiana jest dobra.

Jej dzieła to *Aleksander* (w reżyserii Olivera Stone'a), *Wyspa tajemnic* (reż. Martin Scorsese), niepodpisane przeróbki pierwszych części *X-Mena* oraz pierwszy *Tomb Raider*, a także program telewizyjny *Altered Carbon* Netflixa. Stworzyła także programy telewizyjne *Ptaki nocy* i *Bionic Woman: Agentka przyszłości*.

**Tom Holkenborg, aka Junkie XL (Kompozytor)** to nominowany do nagrody Grammy i wielokrotny zdobywca platynowych płyt producent, muzyk i kompozytor, którego wszechstronność stawia go na czele współczesnej sceny muzycznej, a także w awangardzie prawdziwie ekscytujących nowych kompozytorów filmowych. Do jego filmów należą *Mad Max: Na drodze gniewu*, *Deadpool*, *Pakt z diabłem*, *Niezgodna*, *Wendeta*, *Mroczna wieża*, *Tomb Raider* oraz nadchodzący film Petera Jacksona *Zabójcze maszyny*.

Tom jest w stanie wykorzystać swoją rozległą wiedzę o klasycznych formach i strukturach, jednocześnie trzymając rękę na pulsie muzyki popularnej. Kiedy to eklektyczne tło łączy się z jego umiejętnościami jako multiinstrumentalisty (gra na klawiszach, gitarze, perkusji, skrzypcach i basie i sam siebie nazywa „pełnoprawnym kompozytorem") i opanowaniem technologii studyjnych powstaje portret artysty, dla którego nic nie jest niemożliwe.

Fundamenty kariery Toma sięgają jego rodzinnej Holandii, gdzie stworzył wiele nagrań filmowych i podjął się nauki u sławnych kompozytorów, takich jak Harry Gregson Williams (*Domino* i *Kingdom of Heaven*) i Klaus Badelt (*Kobieta-Kot*). Ale sprawy potoczyły się naprawdę szybko, gdy Tom nawiązał współpracę z nagrodzonym Oscarem kompozytorem Hansem Zimmerem. Ich współpraca trwała kilka lat, a ostatnio jej ukoronowaniem był przebój 2016 roku, *Batman v Superman: Świt sprawiedliwości*, który był siódmym efektem współpracy między Holkenborgiem i Zimmerem. Holkenborg współpracował z Zimmerem przy takich produkcjach jak *Niesamowity Spider-Man 2* (2014), *Człowiek ze stali* (2013), *Mroczny Rycerz powstaje* (2012), *Madagaskar 3* (2012), *Megamocny* (2010) i *Incepcja* (2010).

Kariera muzyczna Holkenborga rozpoczęła się w 1993 roku, kiedy założył industrialny zespół rockowy Nerv, a także produkował hardcore'owe i metalowe zespoły, takie jak Sepultura i Fear Factory. Nakręcony elektronicznym breakbeatem, w 1997 roku Junkie XL zadebiutował albumem Saturday Teenage Kick. Holkenborg wyprodukował jeszcze 5 albumów pod tym pseudonimem, grając podczas koncertów na całym świecie. W 2002 r. zdobył pierwsze miejsce list przebojów w 24 krajach dzięki swojej przeróbce „A Little Less Conversation" Presleya. Po sukcesie Holkenborg współpracował ze znanymi artystami, takimi jak Dave Gahan, Robert Smith, Chuck D i remiksował artystów takich jak Coldplay, Depeche Mode, Britney Spears, Justin Timberlake i wielu innych. Ponadto Holkenborg stworzył muzykę do gier wideo takich jak FIFA, Need For Speed, The Sims i SSX oraz reklam w globalnych kampaniach takich jak Nike, Heineken, Adidas, Cadillac i VISA.

W całej jego karierze edukacja i nauka pod okiem mistrzów miała dla Toma kluczowe znaczenie. Stworzył program licencjacki w renomowanym ArtEZ Conservatorium w swoim rodzinnym mieście Enschede na kierunku kompozycja muzyczna, który ukończyło ponad 200 studentów, a także kontynuował swoje zaangażowanie w edukację na platformach cyfrowych, tworząc darmowy samouczek online, Studio Time, który został odtworzony wiele milionów razy.

**Stephen Rivkin, ACE (Montażysta)** był nominowany do Oscara, nagrody BAFTA oraz nagrody ACE Eddie za pracę nad megafilmem Jamesa Camerona *Avatar*. Był także współmontażystą trylogii *Piraci z Karaibów* dla producenta Jerry'ego Bruckheimera i reżysera Gore Verbinskiego. Wszystkie trzy filmy zostały nominowane do nagród ACE Eddie, z wygraną za oryginalny letni przebój *Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły*.

Zrealizował cztery filmy dla reżysera Normana Jewisona: *Huragan*, za który Denzel Washington otrzymał nominację do Oscara i nagrodę Złotego Globu, *Deklarację*, *Bogus, mój przyjaciel na niby* oraz *Tylko ty*. Pracował jako współmontażysta przy popularnych filmach *Ali*, za który Will Smith otrzymał nominacje do Oscara i Złotego Globu, *Dziewięć miesięcy*, *Epidemia*, *Mój kuzyn Vinny,* *Uprowadzenie* i *Banda jednej ręki*. Inne jego prace to *Robin Hood: Faceci w rajtuzach* dla reżysera Mel Brooksa, *Niewidzialny*, *Kod dostępu*, *Zręczne ręce*, *Nadbagaż*, *Bat 21* i *Hot Dog: The Movie*. Rivkin zmontował także i był pełnił rolę współproducenta w *Youngblood* i *The Personals*.

Obecnie pracuje nad sequelami *Avatara* dla reżysera Jamesa Camerona, jest prezesem American Film Editors i zasiada w Radzie Dyrektorów Motion Picture Editors Guild.

**Ian Silverstein (Montażysta**) jest montażystą filmowym i telewizyjnym, który ostatnio współpracował z reżyserem Robertem Rodriguezem nad *Alita: Battle Angel*. On i Rodriguez współpracowali również przy *Sin City. Damulka warta grzechu* (jako współmontażysta), *Mali agenci. Wyścig z czasem 4D* (jako dodatkowy montażysta) i *Predators* z reżyserem Nimrod Antalem (jako współmontażysta).

Silverstein ma na koncie wiele produkcji telewizyjnych, zmontował wiele odcinków serialu *Od zmierzchu do świtu* dla The El Rey Network i był także głównym montażystą 3 sezonu. Pracował również nad *Turn* dla AMC i *The Lizzie Borden Chronicles* dla Lifetime. Poza tym był współmontażystą/montażystą online klipu *The Road We’ve Traveled* Davisa Guggenheima z kampanii Baracka Obamy z 2012 roku.

**Bill Pope, ASC (Dyrektor Zdjęć)** jest amerykańskim filmowcem, najbardziej znanym z pracy nad trylogią *Matrix* rodzeństwa Wachowskich, filmami Sama Raimi'ego i filmami Edgara Wrighta.

Pope, przed przeniesieniem się do pracy przy filmach fabularnych, rozpoczynał karierę reżyserując teledyski. Jego pierwszym znaczącym dziełem był film Raiemi’ego z 1990 roku *Człowiek ciemności*, w którym główną rolę zagrał Liam Neeson. Pope wielokrotnie pracował z Raimim, odpowiadając za zdjęcia do wielu filmów z trylogii *Spider-Man* oraz kultowego obrazu *Armia ciemności* z 1992 roku.

W 1999 roku pracował nad jednym z odcinków serialu *Luzaki i kujony*, a także w tym samym roku rozpoczął pracę nad światowym hitem science-fiction *Matrix*, by następnie zrealizować dwie kontynuacje filmu: *Matrix Reaktywacja* oraz *Matrix Rewolucje*.

Pozostając przy swojej pasji do filmów akcji o dużym budżecie i zanurzonych w rzeczywistości komiksów, Pope dostał pracę jako reżyser zdjęć do filmu *Spirit - Duch* Miasta z 2008 roku, opartego na losach superbohatera stworzonego przez Willa Eisnera. Następnie Pope kontynuował pracę przy takich filmach jak *Faceci w czerni 3* oraz *Księga dżungli*, a także *Scott Pilgrim kontra świat* Edgara Wrighta, *To już jest koniec* i najnowszego filmu Wrighta *Baby Driver* z 2017 roku. Ostatnio pełnił funkcję dyrektora zdjęć na planie *Dzieciaka, który został królem* Joe Cornisha.

**Joe Letteri (Starszy Kierownik Efektów Wizualnych)** Pionierska praca nad cyfrowymi efektami wizualnymi przyniosła mu cztery nagrody Akademii za najlepsze efekty wizualne w filmach *Avatar*, *Władca Pierścieni: Dwie Wieże*, *Władca Pierścieni: Powrót Króla* oraz *King Kong*. Otrzymał także Nagrodę Techniczną Akademii za pracę przy rozwoju specjalnej (*subsurface scattering technique*), która dała Gollumowi życie.

Joe dołączył do Weta Digital jako Inspektor efektów wizualnych w *Dwóch Wieżach* i pod jego kierownictwem stała się ona jednym z najlepszych na świecie studiów efektów wizualnych.

Joe opracował wiele technik, które stały się standardami zapewniającymi jakość fotograficzną cyfrowym efektom wizualnym. Specjalizuje się w tworzeniu realistycznych stworzeń, od dinozaurów z *Parku Jurajskiego*, po Golluma, King Konga, Na'vi w *Avatarze* i Cezara z *Planety małp*.

Jako Starszy Kierownik Efektów Wizualnych na planie *Avatara*, Joe nadzorował program badań i rozwoju przez cztery lata, który zapewnił większe i bardziej złożone ujęcia niż kiedykolwiek wcześniej w historii. Obejmowało to fotografowanie na wirtualnej scenie z nowym systemem kamer, wraz z opracowaniem pełnego zestawu narzędzi, które skutecznie uruchomiły nowe podejście do tworzenia filmów, zwane produkcją wirtualną.

Pod kierownictwem Joe, Weta Digital kontynuuje rozszerzanie i ulepszanie tych technik poprzez filmy takie jak *Przygody Tintina*, trylogia *Hobbit* i trylogia *Planeta małp*. Joe skupił się ostatnio na nowej epopei science-fiction Luca Bessona *Valerian i Miasto Tysiąca Planet* oraz *Wojnie o planetę małp*.

**Eric Saindon (Kierownik Efektów Wizualnych)** pracuje w Weta Digital od 1999 roku. Zaczynając jako kierownik ds. stworów/postaci, odegrał kluczową rolę w stworzeniu Golluma do *Władcy Pierścieni: Dwie Wieże*. Eric był Dyrektorem Efektów Wizualnych w *King Kongu*, a następnie został Kierownikiem Efektów Wizualnych przy *X-Men: Ostatni bastion* i *Avatar*. Nadzorował rozwój prac nad *Avatarem* i nadzorował 745 ujęć. W trylogii *Hobbit* zajmował się pre-produkcją i organizacją planu zdjęciowego, a także pełnił funkcję kierownika efektów wizualnych w całej trylogii.

Ostatnio Eric pracował jako kierownik efektów wizualnych przy *Mój przyjaciel smok* Disneya. Eric został nominowany do dwóch nagród Akademii i trzech nagród BAFTA, a także zdobył cztery nagrody Visual Effects Society. Jest aktywnym członkiem Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

**Mike Cozens (Kierownik Animacji)** dąży do realizacji wizji reżysera poprzez kreowanie cyfrowych postaci i stworzeń. Jego zespół wykorzystuje różnorodne techniki do tworzenia unikalnych, wiarygodnych postaci.

Mike spędził trzy lata jako wiodący animator wielu sekwencji w filmie Jamesa Camerona *Avatar*, a następnie jako starszy animator w pierwszych dwóch filmach z trylogii Petera Jacksona *Hobbit*, zanim przeszedł do roli animatora w *Hobbit: Bitwa Pięciu Armii*. Pomiędzy tymi filmami był także Kierownikiem Animacji na planie *Prometeusza* Ridleya Scotta oraz *Wolverine*.

Mike dorastał w Vancouver. Jego ojciec był studentem Art Center w Los Angeles w latach 60. i dobrym przyjacielem Marva Newland, znanego animatora. Kiedy Mike był dzieckiem, jego ojciec zabierał go na festiwale animacji, aby oglądał filmy Marva. To była wielka inspiracja. Rozpoczął naukę klasycznej animacji w 1999 roku i w 2000 roku ukończył film dokumentalny o nazwie *Broker*, który pokazywany był na licznych festiwalach i był nominowany do kilku nagród.

Do najnowszych osiągnięć Mike'a należą *Więzień labiryntu: Próby ognia* i *Mój przyjaciel smok* Davida Lowery'ego.

**Ben Procter (Kierownik Koncepcji Graficznej)** przeniósł się z Nowego Jorku do pracy w Hollywood w 2001 roku. Od tego czasu miał szczęście pracować stale jako ilustrator i dyrektor artystyczny przy wielu prestiżowych filmach, takich jak *Tron: Dziedzictwo*, filmy *Transformers*, *Prometeusz* Ridleya Scotta i *Avatar* Jamesa Camerona. Był współproducentem – zaprojektował *Grę Ender*a 2013 i obecnie współtworzy sequele *Avatara* z Dylanem Cole'em. Ben mieszka w Studio City z żoną, synem i zbyt wieloma zwierzętami domowymi.

**Dylan Cole (Kierownik Koncepcji Graficznej)** jest scenografem specjalizującym się w tworzeniu wciągających nowych światów dla branży filmowej. Od ukończenia UCLA w 2001 roku przyczynił się do powstania ponad 60 filmów. Jego kariera od początku była związana z efektami wizualnymi, pracował m.in. jako malarz tła, tworząc ikoniczne środowiska dla takich filmów, jak *Powrót Króla*, *Aviator*, *Droga* i *Złoty kompas*.

Po przejściu do pracy przedprodukcyjnej, Dylan pracował nad *Avatarem* jako reżyser koncepcji obrazu, za który otrzymał nagrodę Directors Guild of America Award za osiągnięcia w projektowaniu. Po wykonaniu projektów do takich filmów, jak *Alicja w Krainie Czarów*, *Tron: Dziedzictwo* oraz *Oz: Wielki i Potężny*, Dylan został projektantem koprodukcji dla Maleficent, która to współpraca przyniosła mu nagrodę Hollywood Film Award za projekt produkcji.

Obecnie Dylan jest projektantem czterech sequeli *Avatara*. Podczas pracy nad *Avatarem* Dylan miał ostatnio okazję poprowadzić projekt środowiska *Alita: Battle Angel*.

Urodzony i wychowany w Phoenix w Arizonie, **Steve Joyner (Projektant)** w szkole średniej i podczas studiów brał udział w pracach technicznych w teatrze. Uczęszczał do College of Architecture w Arizonie, zanim zajął się elektrotechniką. Pracując podczas wakacji w sklepie komputerowym w Phoenix, został zatrudniony do pracy przy filmie *Campus Man* z 1997 roku (tak się złożyło, że wyprodukowanym przez Jona Landaua). Tam poznał członków społeczności filmowej i wkrótce zaczął robić reklamy.

Przeprowadził się do Los Angeles w 1992 roku i wziął udział w całej serii produkcji Showtime i HBO jako Prop Master. W 1995 roku spotkał się z Robertem Rodriguezem i pracował z nim na planie *Od zmierzchu do świtu*. W 2005 roku Robert i Quentin Tarantino dali mu możliwość pracy przy projektowaniu w swoim podwójnym filmie *Grindhouse*.

Steve do swoich mentorów projektowania zalicza Davida Wasco, Tony’ego Cowley'a i Nigela Clinkera. Jego godne uwagi filmy z udziałem Caylaha Eddleblute to m.in. *Jackie Brown*, *Kill Bill*, seria *Mali agenci*, *Sin City – Miasto grzechu*, *Bękarty wojny* i *Predators*. Dzieli swój czas między Los Angeles i Austin w Teksasie. Zainspirowany jako dziecko przez kiczowatą, ale wysublimowaną estetykę *Terminatora* i *Obcego* Jima Camerona, był zachwycony, że otrzymał propozycję pracy nad *ALITA: Battle Angel*.

**Nina Proctor (Kostiumograf)** jest projektantką kostiumów, współpracującą z Robertem Rodriguezem od ponad dekady. Projektowała kostiumy do takich filmów jak *Sin City. Damulka warta grzechu*, *Mali Agenci 3D: Trójwymiarowy odjazd*, *Mali agenci. Wyścig z czasem 4D*, *Maczeta* i *Maczeta zabija*.

Celem Niny jest to, aby kostiumy stały się ważną częścią filmu, pomagającą reżyserom w opowiadaniu ich historii. Stara się także, aby jej kostiumy były narzędziem służącym budowaniu postaci przez aktorów.

Nina uwielbia projektowanie i proces tworzenia unikalnych elementów poprzez zastosowanie różnych tekstyliów, faktur i kolorów.