

STUDIO CANAL



W oceanie nie ma czasu na nudę...

Żółwik SAMMY

w 50 lat dookoła świata



nWave Pictures, Illuminata Pictures i STUDIOCANAL przedstawiają

Zółtwik SAMMY

w 50 lat dookoła świata

Film 3D w reżyserii Bena Stassena

premiera światowa: 11 sierpnia 2010

premiera polska: 1 października 2010

czas trwania: 85 min.

Dystrybucja w Polsce:

Forum Film Poland


FORUM FILM
POLSKA
WWW.FORUMFILM.PL

O filmie

Urodzony na kalifornijskiej plaży żółw morski **Sammy** rozpoczyna wędrówkę w kierunku morza. Znajduje i traci miłość swojego życia, śliczną, nowonarodzoną żółwicę o imieniu **Karola**. W trakcie trudnej i pełnej przygód podróży przez oceany, którą muszą przebyć wszystkie żółwie, zanim powrócą na swą ojczystą plażę, **Sammy** wymyka się wielu niebezpieczeństwom, mając nadzieję na ponowne spotkanie **Karoli**. Wraz z najlepszym kumplem **Jaśkiem** widzi, jak źli ludzie krzywdzą planetę. Są jednak też i ludzie dobrzy, którzy ratują **Sammy'ego**. Nasz mały żółw walczy z piraniami, ucieka przed drapieżnym ptakiem i poszukuje tajemniczego, ukrytego przejścia. Pewnego dnia, przeżywszy wiele przygód, po pokonaniu licznych przeciwności losu, **Sammy** odnajduje **Karolę**. Ona również nigdy o nim nie zapomiała.



O bohaterach filmu

Sammy

Sammy jest uroczym, małym żółwiem morskim. Nie jest superbohaterem, lecz zwyczajnym żółwiem, który przeżywa niesamowite przygody. Urodzony w 1959 roku na kalifornijskiej plaży, przez 50 lat podróżuje po oceanach. Podczas swojej długiej wędrówki odkrywa świat i naraża się na wiele niebezpieczeństw. Zostaje maskotką społeczności hippisowskiej, mierzy się z plamą ropy i jest świadkiem wodowania statku kosmicznego Apollo II na Oceanie Spokojnym.

Sammy musi stawić czoło przeciwnym nurtom, przyptywom i odpływowom oraz upływającym latom, by odnaleźć **Karolę**, miłość swojego życia, którą utracił na plaży, gdzie się urodził. Jest odważny, ma upodobanie do przygód i potrafi sprostać najtrudniejszym wyzwaniom. Nie boi się walczyć, jest lojalnym przyjacielem, ufa swoim instyngtom – jednym słowem, jest żółwim optymistą.

Mówi reżyser i producent Ben Stassen: – *Gdy Sammy się urodził, był tak malutki, że brakowało mu sił, by wyjść z gniazda. Ale to wojownik, zdeterminowany, by odnieść sukces. Nic go nie powstrzyma! Wie, że może podróżować po całym świecie. Wystarczy po prostu rytmicznie poruszać płetwami i wszystko dobrze się ułoży!*

Czyż nie byłoby cudowne podróżować po całym świecie?

Sammy



Nie każdego dnia możesz odkryć świat, prawda?

Karola

Karola

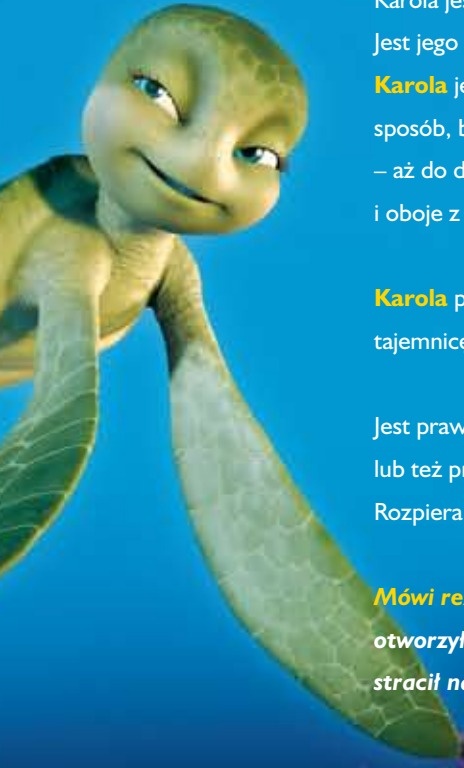
Karola jest najpiękniejszym żółwiem morskim, jakiego **Sammy** kiedykolwiek widział. Jest jego oczkiem w głowie, powodem, dla którego żyje i bodźcem do dalszych działań.

Karola jest niezmiernie zdeterminowaną żółwiczką, chce odkrywać świat na swój własny sposób, bez żadnych ograniczeń i nie martwiąc się o jutro. Nie jest od nikogo uzależniona – aż do dnia, gdy drogi jej i Sammy'ego ponownie się skrzyżują. **Sammy** jest teraz dorosły i oboje z miejsca przypadają sobie do gustu.

Karola pragnie poznać wszystkie cuda podwodnego świata, by pewnego dnia odkryć tajemnicę legendarnego przejścia.

Jest prawdziwie niezależną żółwicą, doskonale wiedzącą, czego chce. Nie boi się niczego, lub też prawie niczego; jest wojowniczką, impulsywną, chętną do działania. Rozpiera ją energia, uwielbia przygody i eksplorację morskiej głębi.

Mówi reżyser i producent Ben Stassen: – *Sammy zakochał się w Karoli po uszy, gdy tylko otworzył oczy po narodzinach. Choć kilkakrotnie bywali rozdzieleni, on jednak nigdy nie stracił nadziei na ponowne spotkanie ukochanej.*



O bohaterach filmu

Jasiek

Kolejny rozkoszny żółw morski, Jasiek, jest lojalnym towarzyszem **Sammy'ego** podczas pierwszych lat jego życia. **Sammy** zawsze może na nim polegać. Jasiek jest życzliwy i mądry oraz pełni rolę mentora **Sammy'ego**, otwierając mu oczy na życie, żółwie dziewczęta i świat jako całość.

Jego cel to opiekować się **Sammym** przez pierwsze dziesięciolecie, gdy ten poznaje życie w wodzie.

Jest pełen entuzjazmu i energii. Jest dzielny, lubi też flirtować. Uwielbia wypływać z przyjaciółmi, dobrze się bawić i być duszą towarzystwa. Łatwo się z nim dogadać, przebywanie z nim nigdy nie jest nudne. Ciągłe poszukuje nowych przygód i doznań.

Czy widziałeś te dwie piękności, które wyszły, gdy my właśnie weszliśmy?

Jasiek

***Mówi reżyser i producent Ben Stassen:** – Jasiek jest przyjacielem, z którym Sammy spędza część swojego dzieciństwa. Zawsze jest w dobrym nastroju i fajnie jest z nim przebywać. Ich relacja ukazuje siłę przyjaźni.*



*Wy, żółwie, jesteście takie powolne,
że zawsze musicie się spieszyć!*

Francois

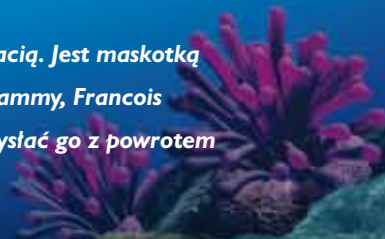
Francois

Francois jest dużym, szarym kocurem o charakterystycznym akcencie. Spędza czas bez zbyteńego pośpiechu, relaksując się w kalifornijskim słońcu. Jest lojalnym towarzyszem niewielkiej hippisowskiej społeczności, która troszczy się o środowisko i walczy o prawa zwierząt. Francois nie jest zadowolony, gdy Sammy narusza jego teren. Postanawia działać, ale bez niepotrzebnego wystawiania pazurów.

Chce dokuczyć Sammy'emu w nadziei, że mały żółwik opuści jego hippisowską rodzinę i powróci do morza najszybciej, jak tylko się da.

Francois jest trochę snobem, podejrzliwym w stosunku do innych zwierząt. Stara się utrzymać swoje terytorium oraz prawa, które uzyskał u swoich państwa. Przebiegły i sprytny, z nietypowym poczuciem humoru, opowiada historie i kawały, które poza nim nikogo nie śmieszą.

Mówi reżyser i producent Ben Stassen: – *Francois jest bardzo ciekawą postacią. Jest maskotką społeczności hippisowskiej, mieszkającej na plaży Big Sur. Gdy pojawia się Sammy, Francois czuje się zagrożony. Chce się go pozbyć najszybciej, jak to tylko możliwe i wysłać go z powrotem na dno oceanu – tam, gdzie jego miejsce!*



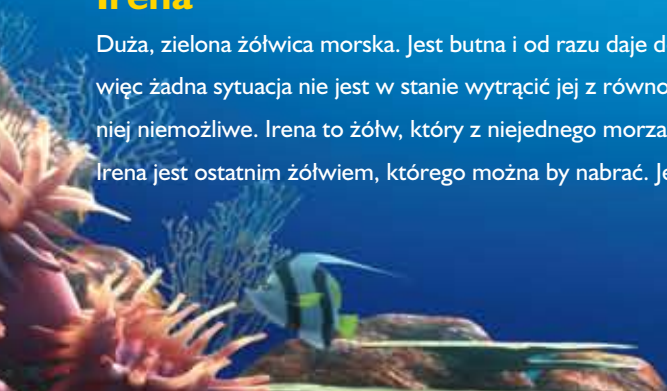
Rita

Rita jest twardo stąpającym po dnie oceanu żółciem skórzastym. Kocha Jaśka, ale wie, że musi go trzymać na krótkiej smyczy dla jego własnego dobra. Ciągłe grozi, że zmieni jego „szalone i impulsywne” zwyczaje, ale nigdy tego nie robi, wiedząc, że tak naprawdę właśnie za jego spontaniczność go kocha. Jej cierpiętnicze podejście do życia i matczyny instynkt to cechy sprawiające, że uwielbia ją zarówno publiczność, jak i sam Jasiek.



Irena

Duża, zielona żółwica morska. Jest butna i od razu daje do zrozumienia, że nie należy z nią zadzierać. Irena wie swoje, więc żadna sytuacja nie jest w stanie wytrącić jej z równowagi. Można się przy niej czuć pewnie, jako że nic nie jest dla niej niemożliwe. Irena to żółw, który z niejednego morza meduzy jadł i zna życie na wylot. Zawsze o krok przed tobą, Irena jest ostatnim żółwiem, którego można by nabrać. Jeśli cię polubi, masz przyjaciela na całe życie. Jeśli nie – uważaj!



Flora

Hipiska, która kocha wszystko, co dotyczy zwierząt i środowiska. Jest typem troskliwej i opiekuńczej matki, która wierzy, że jej życiową misją jest opiekowanie się małymi i dużymi stworzeniami. Jej droga życiowa jest jasno wytyczona, niezależnie od tego, czy jest dwudziestoletnią hipiską żywiącą się płodami ziemi, czy też dojrzałą ratowniczką zwierząt lub działaczką na rzecz środowiska. Flora chce dobrze dla wszystkich i zawsze jest skora do pomocy innym.




Głosu Florze użyczyła Izabella Miko, która nie od dziś utożsamia się z ekologicznym stylem bycia, podobnie jak jej filmowa bohaterka. Aktorka swoje honorarium przekazała na rzecz fundacji EKOMIKO. Fundacja EKOMIKO, powstała w 2008 roku, jako organizacja non-profit. Głównym jej celem jest promowanie ekologicznego trybu życia. Uczy ekologii, skuteczny lobbuje by polskie prawodawstwo przewidywało, a niekiedy wręcz wymuszało rozwiązania proekologiczne.



Mówi Izabella Miko: – Czas przyznać, że od dawna mam fioła. Jest to fioł o tyle bezpieczny, co - pożyteczny. To fioł ekologiczny. Eko - fioł. Kiedyś myślałam, że żeby się zaangażować się w walkę o środowisko, powinnam przynajmniej przykuć się do drzewa i zaprotestować przeciwko budowie: elektrowni, trasy szybkiego ruchu albo mostu. Nic bardziej mylnego! Wolę wspinać się po drzewach niż do nich przykuwać. Zrozumiałam, że nawet mała zmiana przyzwyczajeń może być bezcenna!





Wyznaję zasadę, że świat “należy zacząć zmieniać od siebie” stworzyłam więc stronę EKOMIKO.pl i mam nadzieję, że stanie się ona takim “eko-starterem” - miejscem na dobry początek. Dzielę się tam fajnymi ekologicznymi wydarzeniami, ekotrendami, pomysłami na małe zmiany w najbliższym otoczeniu, które przenoszą nas na eko stronę mocy :). To naprawdę nie jest to trudne. Wystarczy chcieć. Sami nie zauważycie kiedy z ziarenka ciekawości, wyrosnie w Was mocne Drzewo Eko-stylu-bycia!



Rozmowa z Benem Stassenem

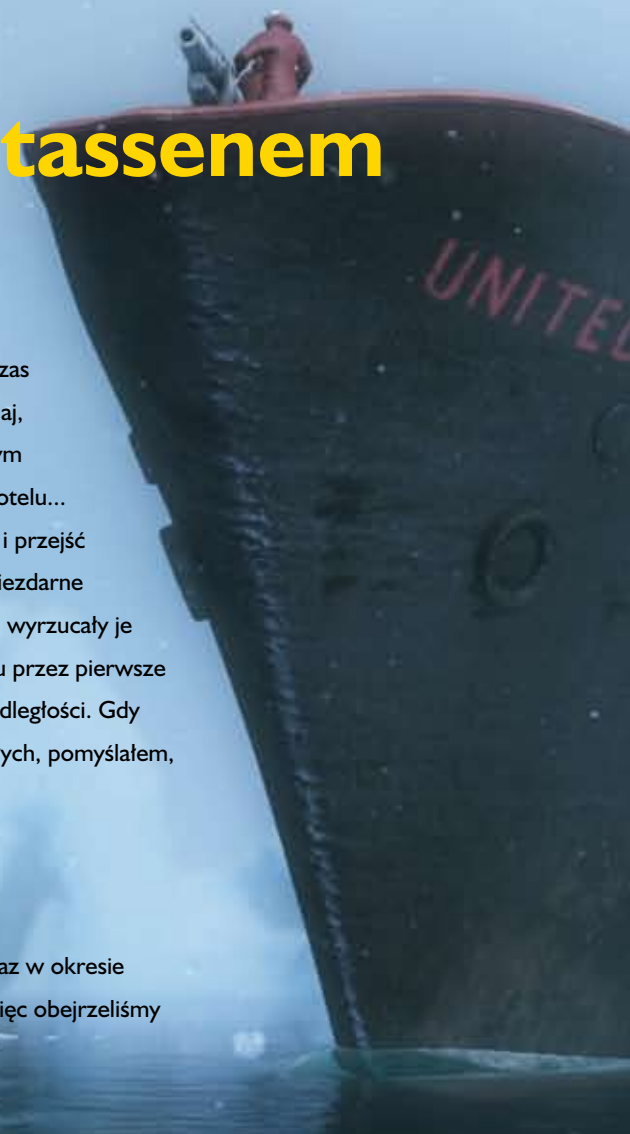
reżyserem i producentem

Skąd pomysł na opowiedzenie historii o wędrownce żółwia morskiego, o jego pełnej odłiryc podróży od narodzin do dorosłości?

Kilka lat temu pojechałem na wakacje do Meksyku z moim sześciolatnim synem. Podczas zachodu słońca zobaczyliśmy tłum na plaży. Obsługa hotelowa przenosiła lęg żółwich jaj, które były właśnie w trakcie wykluwania. Matka zniosła je na trawniku, dokładnie w tym samym miejscu, w którym wykluła się 30 lat wcześniej. Wtedy nie było jeszcze tego hotelu... Problem był taki, że te maleńkie żółwie noworodki nie miały dość siły, by wdrapać się i przejść po betonowej ścieżce do morza – była dla nich zbyt wysoka. Gdy patrzyliśmy, jak te niezdarne niemowlaki stawiały swe pierwsze kroki w kierunku morza, po czym fale z powrotem wyrzucały je na brzeg, obsługa hotelowa powiedziała nam, że pozostają one na powierzchni oceanu przez pierwsze dziesięć lat swojego życia. W tym czasie, unoszone przez nurty, pokonują olbrzymie odległości. Gdy tamtego wieczora obserwowałem reakcje na tę opowieść, zarówno dzieci jak i dorosłych, pomyślałem, że jest to świetny temat na animację w technologii 3D.

A więc następnym krokiem było zbieranie informacji o życiu żółwi i o niebezpieczeństwach na nie czyhających?

Zebrałiśmy masę wiadomości na temat żółwi morskich podczas pisania scenariusza oraz w okresie poprzedzającym produkcję. Internet daje dostęp do olbrzymiej ilości informacji, tak więc obejrzeliliśmy bardzo dużo filmików ukazujących zachowanie żółwi w wodzie i na suchym lądzie.





○ czym chciał pan opowiedzieć?

Mniej niż jednemu na tysiąc małych żółwików udaje się przetrwać i dorosnąć. Nowo wykłute mierzą zaledwie 5 cm, a Sammy, bohater filmu, jest jeszcze mniejszy, tak więc nie miał zbyt wiele szans na przetrwanie. Chciałem podążać jego śladami od narodzin do dorosłości. To historia dojrzewania. Wiele postaci pojawia się w filmie tylko w jednej scenie, będąc epizodem w podróży Sammy'ego. Kilka z nich odgrywa jednak większą rolę i pojawia się przy kilku różnych okazjach. To dwa żółwie morskie, Jasiek i Karola, oraz kot o imieniu Francois.

Jaka była pana wizja wyglądu postaci?

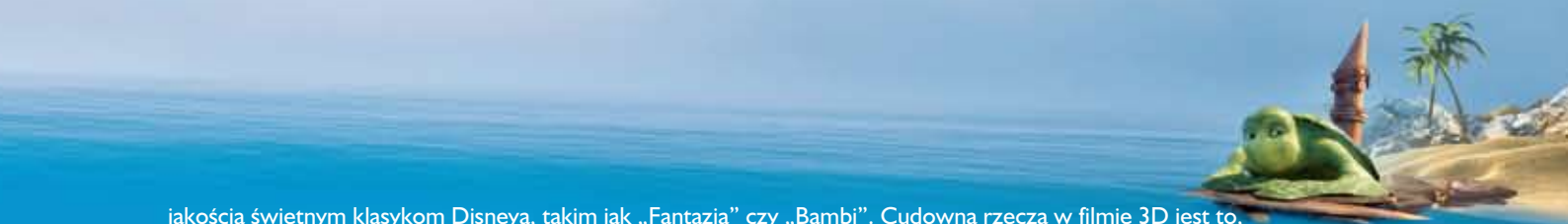
Do tej pory, gdy nasze studio nWave Pictures realizowało animację wspomaganą komputerowo, dawaliśmy z siebie wszystko, by stworzyć obraz jak najbardziej realistyczny, zamiast skupiać się na przyjaznym wyglądzie postaci. Również tym razem nadaliśmy bohaterom i środowisku, w którym żyją, dużą dozę autentyzmu. Jednak nie kręciliśmy filmu dokumentalnego – to film dla całej rodziny, więc pozwoliliśmy sobie na trochę swobody. Np. wszyscy nasi bohaterowie mają ciała odpowiadające ich gatunkowi, ale zafundowaliśmy im twarze o ludzkich rysach.



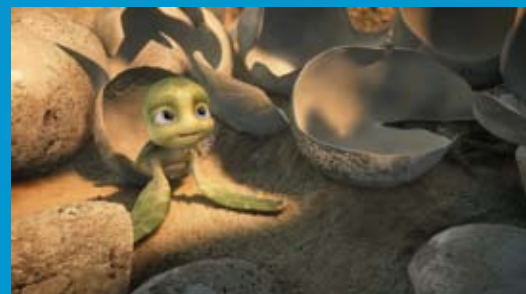
Poza humorem, którego jest sporo, jakiego rodzaju odczucia miał pan nadzieję wzbudzić u widzów?

Mam nadzieję, że publiczność będzie się uśmiechać podczas filmu i że będzie się od czasu do czasu serdecznie śmiać. Przede wszystkim jednak chciałbym, by ten film stał się źródłem prawdziwych emocji. Nie chciałem stworzyć filmu, który wywoływałby salwy śmiechu, z postaciami tryskającymi humorem, niezależnie od sytuacji. Chciałem dorównać





jakością świetnym klasykom Disneya, takim jak „Fantazja” czy „Bambi”. Cudowną rzeczą w filmie 3D jest to, że wyzwala ogromną radość w odbiorze, nawet podczas bardzo dramatycznych scen. Innymi słowy, prawdziwy film 3D może dać widzowi dużo innych przyjemnych wrażeń, oprócz śmiechu.

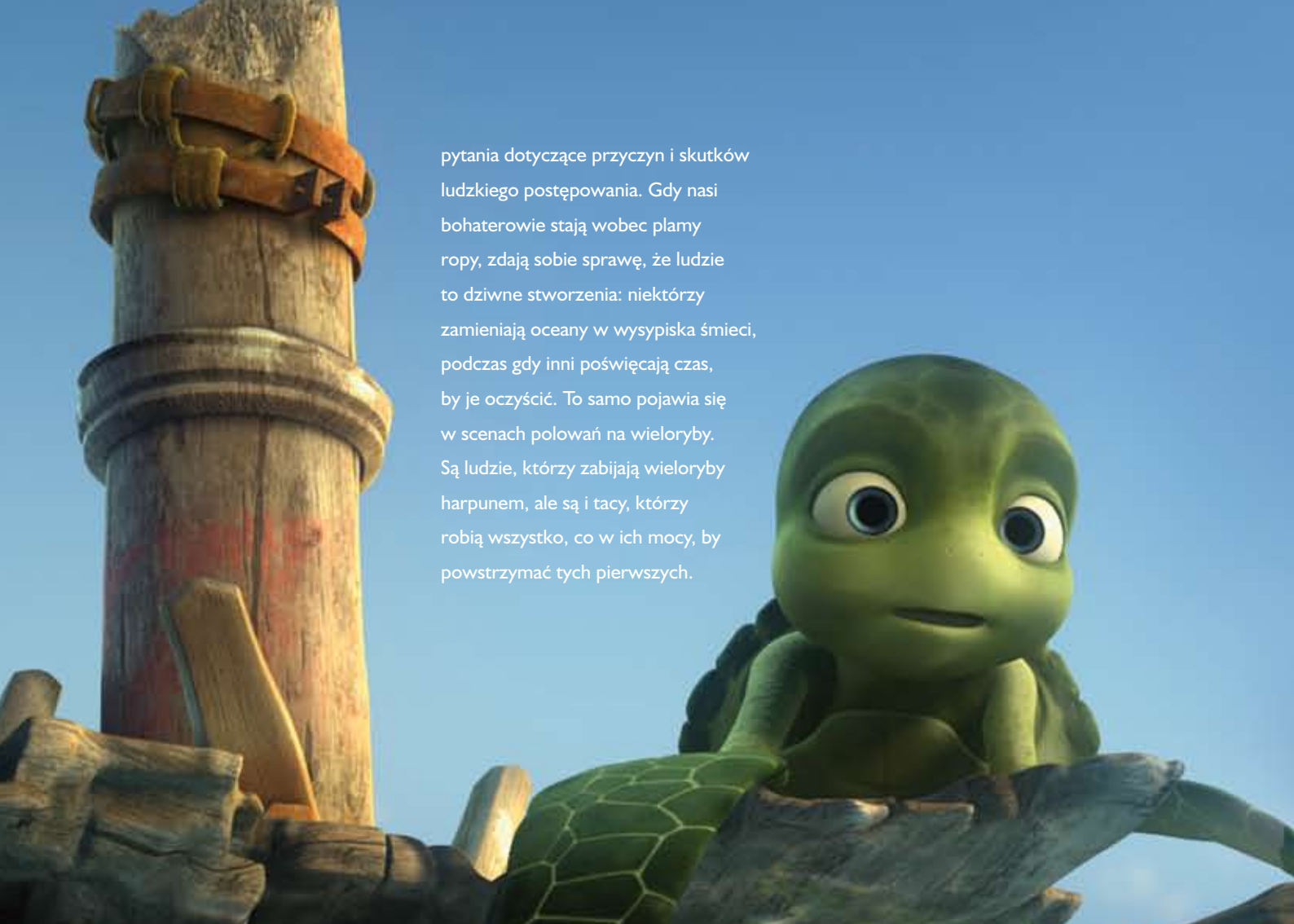


Jakie jest pana przesłanie dla młodszego pokolenia?

Spędzenie 50 filmowych lat w głębi oceanu, ze wszystkimi bohaterami tego filmu, dało nam szansę zmierzenia się z pytaniami dotyczącymi kwestii środowiskowych, takich jak niszczenie podwodnego życia czy zmiany klimatyczne. Nie dajemy gotowych rozwiązań, ale podnosząc świadomość, być może mamy szansę zrobić mały krok we właściwym kierunku. Poprzez ten film staraliśmy się zadawać



pytania dotyczące przyczyn i skutków
ludzkiego postępowania. Gdy nasi
bohaterowie stają wobec plamy
ropy, zdają sobie sprawę, że ludzie
to dziwne stworzenia: niektórzy
zamieniają oceany w wysypiska śmieci,
podczas gdy inni poświęcają czas,
by je oczyścić. To samo pojawia się
w scenach polowań na wieloryby.
Są ludzie, którzy zabijają wieloryby
harpunem, ale są i tacy, którzy
robią wszystko, co w ich mocy, by
powstrzymać tych pierwszych.



Po eksploracji otchłani kosmicznej w filmie „Wyprawa na księżyc”, w swoim drugim obrazie bada pan oceany. Fascynują pana nieskończone przestrzenie?

Technologia 3D to druga rewolucja w historii kina, po przejściu z kina niemego na dźwiękowe. Może być postrzegana jako zupełnie nowy język filmowy. Gdy publiczność ogląda film 3D, uczucie zanurzenia się w obraz jest dziesięciokrotnie silniejsze, niż przy zwykłym filmie. Jesteśmy wciągani do samego rdzenia przestrzeni filmowej. Mamy poczucie przyswajania bodźców wszystkimi zmysłami. Dla mnie otchłań kosmiczna i głębia oceanu to miejsca, które w połączeniu z 3D pozwalają na przekroczenie granic fizycznego odbierania wrażeń za pomocą zmysłów.

Czy reżyserowanie filmu w 3D wymusiło na panu zmierzenie się z technicznymi bądź artystycznymi wyzwaniami?

Animacja materii organicznej, jaką jest woda, przy użyciu technologii wspomaganej komputerowo, jest niesamowicie skomplikowana, a ten film odbywa się w całości w morzu! Produkcja filmu o międzynarodowym zasięgu, przy dość ograniczonym budżecie i z zachowaniem północnoamerykańskich norm, była więc prawdziwym koszmarem pod względem technicznym. Nie ma żadnych cudownych rozwiązań – cała ekipa po prostu musiała bardzo, bardzo ciężko pracować!



Ben Stassen

Urodzony w Belgii reżyser i producent. Światowy prekursor wieloplatformowego kina cyfrowego. „Żółwik Sammy” jest jego 16. filmem wyprodukowanym w technologii 3D. Mieszka i pracuje, podróżując stale między Belgią a Stanami Zjednoczonymi.

- 1985:** Kończy School of Cinema and Television na Uniwersytecie Południowej Kalifornii (USC), po czym przez dwa lata pracuje w amerykańskiej telewizji
- 1990:** Poznaje animację wspomaganą komputerowo i produkuje film „My Uncle’s Legacy”, nominowany do Złotych Globów w kategorii najlepszy film obcojęzyczny
- 1991:** Rozpoczyna pracę jako producent i reżyser filmów „wielkoformatowych” (głównie IMAX) dla parków rozrywki i muzeów

1994: Zostaje współzałożycielem studia nWave Pictures, firmy zajmującej się produkcją i dystrybucją filmów

1998: Reżyseruje pierwszy film w technologii IMAX 3D „3D mania. Tajemnice trzeciego wymiaru”. Specjalizuje się w ekranizowaniu filmów w technologii IMAX z użyciem innych kinematograficznych technik (Showscan, Iwerks, VistaVision)

2007: Reżyseruje swój pierwszy film pełnometrażowy „Wyprawa na księżyc 3D”, pierwszy film animowany wyprodukowany w całości w technologii 3D

2009: Jest nominowany do Nagrody Publiczności Europejskich Nagród Filmowych



**Filmy, które znalazły się w czołówce
najbardziej kasowych produkcji we Francji:**

- Wyprawa na księżyc 3D
- 3D mania. Tajemnice trzeciego wymiaru
- Afrykańska przygoda 3D – safari nad Okavango

Filmy pełnometrażowe w produkcji:

- The Enchanted House
- African Safari 3D

Filmografia:

Filmy pełnometrażowe:

- 2007** Wyprawa na księżyc 3D
(reżyser, współproducent wykonawczy)
- 2009** Żółwik Sammy (reżyser, producent)

Filmy krótkometrażowe:

Devil's Mine Ride, Cosmic Pinball, Astro Canyon Coaster, Volcano Mine Ride, Superstition, Secrets Of The Lost Temple, RGB Adventures, Kid Coaster, Ocean Jungle, Grand Prix Raceway, Voyage Through The Center Of The Earth, Museum Of Virtual History, Aquaride, Haunted Mine Ride, Cosmic Coaster, Panda Vision, Haunted House

Filmy w technologii IMAX:

- 1996** Sensacyjna podróż. Teoria rozrywki
(scenarzysta, reżyser, współproducent wykonawczy, operator filmowy)
- 1998** Obcy. Kosmiczna inwazja 3D (scenarzysta, reżyser, współproducent wykonawczy, operator filmowy)
3D mania. Tajemnice trzeciego wymiaru
(współscenarzysta, reżyser, współproducent wykonawczy)
- 2000** Tajemnice nawiedzonego zamku (scenarzysta, reżyser, współproducent wykonawczy)
- 2001** S. O. S. dla planety (scenarzysta, reżyser, współproducent wykonawczy)
- 2002** Misadventures in 3D (współscenarzysta, reżyser, współproducent wykonawczy)
- 2004** Dzikie safari 3D: Południowoafrykańska przygoda
(scenarzysta, reżyser, producent)
- 2006** Afrykańska przygoda 3D – safari nad Okavango
(scenarzysta, reżyser, producent)

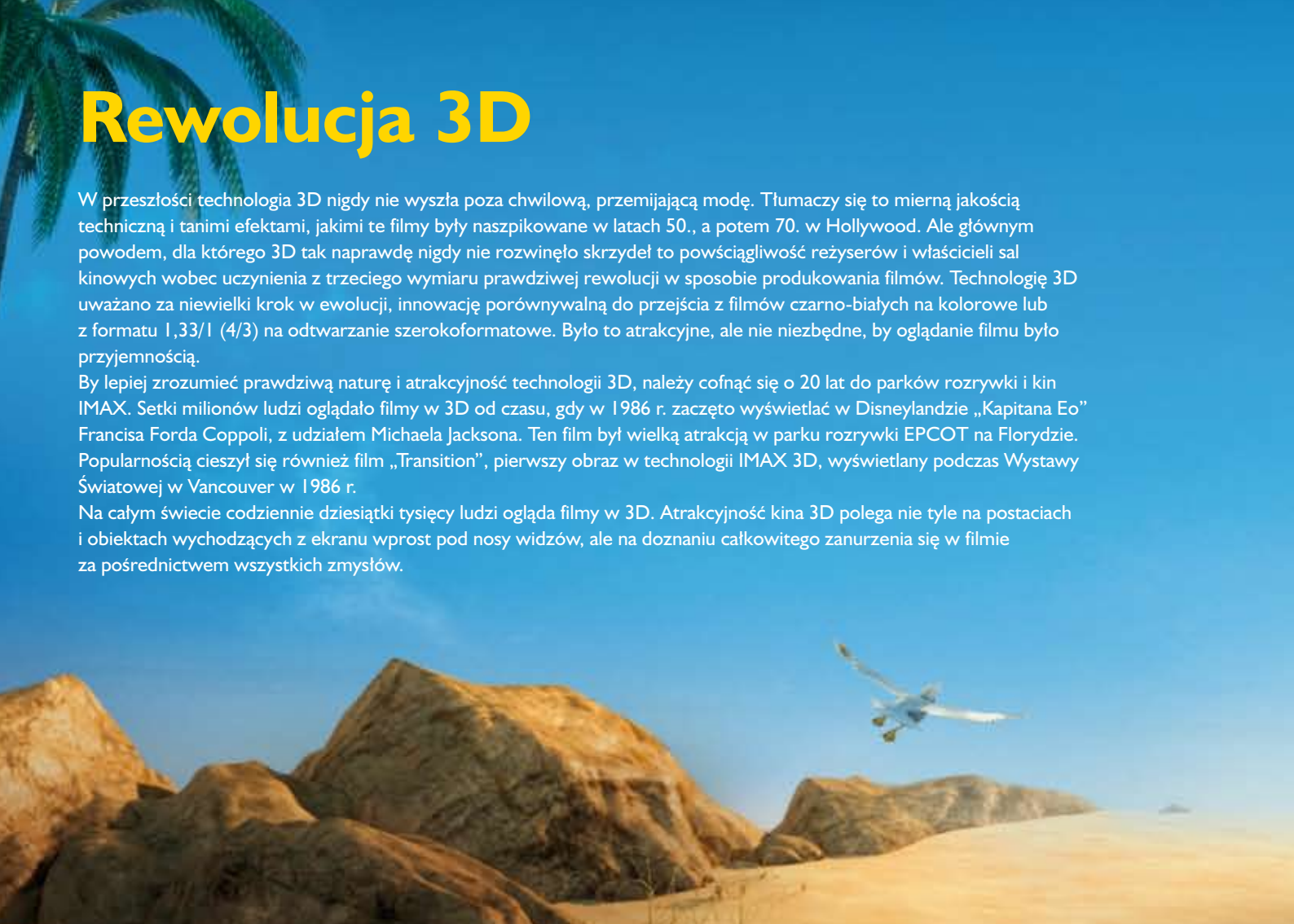


Rewolucja 3D

W przeszłości technologia 3D nigdy nie wyszła poza chwilową, przemijającą modę. Tłumaczy się to mierną jakością techniczną i tanimi efektami, jakimi te filmy były naszpikowane w latach 50., a potem 70. w Hollywood. Ale głównym powodem, dla którego 3D tak naprawdę nigdy nie rozwinęło skrzydeł to powściągliwość reżyserów i właścicieli sal kinowych wobec uczynienia z trzeciego wymiaru prawdziwej rewolucji w sposobie produkowania filmów. Technologię 3D uważano za niewielki krok w ewolucji, innowację porównywalną do przejścia z filmów czarno-białych na kolorowe lub z formatu 1,33/1 (4/3) na odtwarzanie szerokoformatowe. Było to atrakcyjne, ale nie niezbędne, by oglądanie filmu było przyjemnością.

By lepiej zrozumieć prawdziwą naturę i atrakcyjność technologii 3D, należy cofnąć się o 20 lat do parków rozrywki i kin IMAX. Setki milionów ludzi oglądało filmy w 3D od czasu, gdy w 1986 r. zaczęto wyświetlać w Disneylandzie „Kapitana Eo” Francisa Forda Coppoli, z udziałem Michaela Jacksona. Ten film był wielką atrakcją w parku rozrywki EPCOT na Florydzie. Popularnością cieszył się również film „Transition”, pierwszy obraz w technologii IMAX 3D, wyświetlany podczas Wystawy Światowej w Vancouver w 1986 r.

Na całym świecie codziennie dziesiątki tysięcy ludzi ogląda filmy w 3D. Atrakcyjność kina 3D polega nie tyle na postaciach i obiektach wychodzących z ekranu wprost pod nosy widzów, ale na doznaniu całkowitego zanurzenia się w filmie za pośrednictwem wszystkich zmysłów.



Ewolucja 3D

Aby rewolucja 3D nadal odnosiła sukcesy, reżyserzy muszą zmienić sposób, w jaki tworzą film. Wyobrażanie sobie, że film będzie tak samo dobry w 3D jak w 2D, degraduje 3D do sztuczek, bez których możemy się obyć.

Ubiegłego lata pięć hitów kinowych w Stanach Zjednoczonych zarobiło po 200 milionów dolarów każdy. Wszystkie były w technologii 2D. Nie chodzi więc o odwrócenie się od 2D, ale o równoległe tworzenie opłacalnej platformy rozrywkowej typu 3D. Obecnie znajdujemy się w fazie przejściowej. Studia nie mogą produkować filmów wyłącznie na rynek 3D, ponieważ nie ma jeszcze wystarczającej liczby kin wyposażonych w odpowiednie ekrany do ich pokazywania. Ekrany są za małe i duża część widowni musi zadzierać głowy do góry lub wychylać się do przodu, by ogarnąć obraz.



Efekty szerokiego planu są dobrze widoczne, ale efekt 3D nie. Kina powinny być wyposażone w olbrzymie ekrany od podłogi do sufitu i od ściany do ściany, jak najbliższej pierwszego rzędu. Wszystkie siedzenia powinny być skierowane w kierunku ekranu i stromo nachylone.

By zoptymalizować technologię 3D, należy rozszerzyć przestrzeń filmową i wejść z nią w przestrzeń fizyczną widza. Chodzi o to, by wypełnić pole widzenia publiczności obrazem i spowodować, by zapomniała o środowisku, w którym się rzeczywiście znajduje. To jest to, co IMAX oferował przez kilka ostatnich lat. Obecnie obserwujemy duże zainteresowanie technologią 3D. Niestety, może się to okazać jedynie przemijającą modą. Aby ludzie opuścili swoje domowe zacisze i poszli do kina, potrzeba dwóch rzeczy: fizycznego lub emocjonalnego zaangażowania w historię oraz interakcji społecznej. Kino w technologii 3D to umożliwia. Wraz z nim można stać się częścią filmu, razem z rodziną lub przyjaciółmi.



W oceanie nie ma czasu na nudę...





Obsada

Sammy
Ray
Shelly
Fluffy
Grandpa Sammy
Vera
Snow

Sammy (dorosły)
Sammy (po wykluciu)
Sammy
Karola
Jasiek
Flora
Francois
Ekolog
Irena
Rita

Eleonora
Czesław

oraz

Yuri LOWENTHAL
Anthony ANDERSON
Jenny McCARTHY
Tim CURRY
Stacey KEACH
Kathy GRIFFIN
Melanie GRIFFITH

Adam FERENCY
Kacper CYBIŃSKI
Grzegorz DROJEWSKI
Justyna BOJCZUK
Krzysztof SZCZERBIŃSKI
Iza MIKO
Jacek KRÓL
Maciej ORŁOŚ
Anna GAJEWSKA
Anna APOSTOLAKIS
- GLUZIŃSKA
Miroslawa KRAJEWSKA
Andrzej GAWROŃSKI

Wojciech PASZKOWSKI
Jarosław BOBEREK
Wit APOSTOLAKIS
Izabela DĄBROWSKA
Berenika DZIAŁAK
Agnieszka FAJLHAUER
Natalia JANKIEWICZ
Magda KUSA
Joanna PACH

Opracowanie
wersji polskiej
Reżyseria
Dialogi polskie
Nagranie i montaż
dialogów

Zgranie polskiej
wersji językowej

Kierownictwo
produkcji:

Marysia STECIUK
Kacper KOWALICKI
Cezary KWIECIŃSKI
Grzegorz PAWLAK
Janek PIOTROWSKI
Michał POSIADŁO
Janek ROTOWSKI
Janusz WITUCH
Karol WRÓBLEWSKI

SDI MEDIA

Wojciech PASZKOWSKI
Jan WECSILE

Maria KANTOROWICZ
Szymon ORFIN

Piotr KNOP
– Toya Studios

Beata JANKOWSKA
Urszula NOWOCIN

Ekipa

Reżyser
Scenariusz
Na podstawie pomysłu

Producenci

Producent wykonawczy
Dyrektor artystyczny
Efekty cyfrowe
Storyboard

Kreacja postaci

Animacja
Efekty specjalne

Światło

Muzyka
Montaż efektów
dźwiękowych
Mix dźwięku

Ben STASSEN
Dominic PARIS
Ben STASSEN
Dominic PARIS
Ben STASSEN
Caroline VAN ISEGHEM
Dominic PARIS
Mimi MAYNARD
Gina GALLO
Eric DILLENS
Jérémie DEGRUSON
Caroline VAN ISEGHEM
Ghislain CLOUTIER
Jean-Claude SOHIER
Thierry MESNAGE
Matthias DE CLERCQ
Benjamin MOUSQUET
Lionel HAUTIER
Adrien NOTERDAEM
Dirk DE LOOSE
Jérôme ESCOBAR
François COULON
Eric PAQUET
Curtis NZ EDWARDS
Ramin DJAWADI

Yves RENARD
Luc THOMAS

