



Nagyító alatt - Shrek a vége fuss el véle 3D

2010 május 19. Flag

Szöveg méret

Mentés

-
-
-

• [0](#)

Még nincs

értékelve

Mérték

Mitév? legyen egy ogre, ha már megküzdött a gonosz sárkánnyal, majd megmentett egy világszép hercegkisasszonyt, utána meg egy egész királyságot? Nos, ha valakit Shreknek hívnak, könnyen ellustul, és otthonül? családapává változik.

Ahelyett, hogy szokása szerint a falusiakat riogatná, belenyugszik, hogy ? lett a környék celebje, és zsémbesen osztogatja autogramjait a vasvillákra. Hová t?nt legendás ordítása? Mivel visszasírja azokat az id?ket, amikor még „igazi ogra” volt, nem nehéz cs?be húzni: szerz?dést köt az alattomos Rumpelstiltskinnel. Hirtelen Túl az Óperencián torz, alternatív változatában találja magát, ahol üldözik az ogrékat, Rumpelstiltskin a király, Shrek és Fiona pedig nem is ismerik egymást. Most már Shreken a sor, hogy helyrehozza, amit elrontott, megmentse barátait, visszaállítsa a világ rendjét, és visszaszerezze egyetlen Igaz Szerelmét. A kalandokban természetesen részt vesznek Shrek régi barátai, Szamár és Csizmás Kandúr is, valamint új arcok (és ogrék), és színre lép az új f?gonosz, a cselszöv? Rumpelstiltskin.

Egyszer volt, hol nem volt...

Shrek és barátainak fura tündérmeséje ma már világszerte ismert klasszikus. A William Steig közkedvelt Shrek! cím? meseregényén alapuló filmek a kritikusoknak is tetszettek, milliárdos bevételt hoztak, és az egyik produkció els?ként kapta meg az animációs filmnek járó Oscar®-t. Vagyis Shrek és Túl az Óperencián többi lakója megérdemelt helyet foglal el a mozi és az animáció történetében.

Mivel annyi mindent elmeséltek már a zöld ogréről, az utolsó film készit?i nagy fába vágják a fejszéküket, amikor munkához láttak. „Az volt a f? kérdés, hogyan adjuk meg a közönségnek azt, amit már annyira ismer és szeret, de úgy, hogy közben felfrissítjük a történetet – mondja Mike Mitchell rendez?, aki gazdag tapasztalatokat szerzett él?szerepl?s filmek alkotójaként, ugyanakkor a DremWorks korábbi animációs produkcióiban is dolgozott. – Ráadásul az a keserű feladat jutott nekünk, hogy az utolsó részt készítsük el – a rajongóknak pedig nagyon nem mindegy, hogyan fejezzük be a történetet.”

Mitchellnek két tapasztalt producer, Teresa Cheng és Gina Shay lett a munkatársa, akik ugyanúgy rajonganak az animációért, mint ?. Chen több mint 20 éve foglalkozik animációval és vizuális effektusokkal (legutóbb ? volt a producere a *Shrek?l az angyal /Shrek the Halls/* cím? tévés ünnepi különkiadásnak), Shay pedig többek között a *Spongyabob – a mozifilm (The SpongeBob SquarePants Movie)* jegyzi.

Az alkotók abból indultak ki, hogy Shrek az id?k során megállapodott, háromgyermekes családapa lett, aki felel?s másokért, és komoly kötelezettségei vannak. Már nem az a félelmetes óriás, akit az els? film elején megismertünk: ha valaki meglátja, nem kezd el sikoltozva rohanni az ellenkez? irányba. Köztisztelőben álló híresség, a helybeliek megsüvegelik, ha felbukkan az utcán.

A legtöbb folytatásos történetben minden fejezet lehet?ségeket ad arra, hogy fejl?djön és gazdagodjon a karakter. Shrek esetében kézenfekv? volt az ötlet, hogy annyi kaland után kapuzárás válságba kerül. „Hogy friss maradjon a történet, új fordulat kellett bele – mondja Cheng. – Feltettük a kérdést: milyen tapasztalatokkal gazdagodhat még Shrek?”

Már a fejlesztési szakasz elején megszületett a kép, amelyen Shrek t?n?dve vizsgálja magát a tükörben, illetve egy másik, ahol nosztalgiával nézegeti régi körözési plakátját, miközben arra gondol: mi lett bel?lem? „Jó ötletnek találtuk, hogy Shrek megállapodott, és mindenki szereti – veszi át a szót Mitchell. – Az lett tehát a feladata, hogy megtalálja régi önmagát.”

Miután megvolt a kiindulópont, az alkotók el?tt végtelen számú lehet?ség állt, hogy milyen irányba vigyék a történetet. Josh Klausner forgatókönyvírónak viszont az az ötlete támadt, hogy mi lenne, ha Shrek visszamenne az id?ben. „Tudtuk, ez olyan motívum, amellyel a közönség nagyon könnyen tud azonosulni – mondja Mitchell. – Mindannyian vágyunk arra, hogy visszatérjünk a múltunkba, és tiszta lappal előlr?l kezdjük az életünket.”

„Ez kit?n? ugródeszkának bizonyult – folytatja Gina Shay producer. – Shrek elkezd azon töprengeni, mit is jelent ogrének lenni. Szeretné tudni, mi lett bel?le, és arra is kíváncsi, hogyan festene az élete, ha nem találkozik Fionával.”



Walt Dohrn, a sztoricsoport vezetője úgy érezte, a koncepció tökéletesen illik Shrek világába. „Az első filmben Shrek megtanulja szeretni magát. A másodikban megtapasztalja, milyen érzés, ha valaki egy családhoz tartozik. A Harmadik Shrekben pedig arra döbben rá, hogy férjként és apaként felelősséggel tartozik szeretteiért. A negyedik és utolsó filmben végül szembesül a nagy kérdéssel: mi lett volna, ha másként alakul az életem?”

Mitchellnek nem volt nehéz beleélnie magát Shrek helyzetébe. „Az egyik gyerekem két-, a másik négyéves. A második fiam pont akkor született, amikor elkezdtük a munkát. Az ember élete teljesen a feje tetejére áll emiatt, és kiderül, nagyon nehéz kúlnak lenni, amikor tíz kiló pelenkával caplatsz hazafelé.”

A csapat tehát nekilátott egy klasszikus „mi lett volna, ha?” történet kidolgozásának. Shrek boldog, háromgyerekes családapa, irányítgatja királyságát, és élete roppant hétköznapivá meg rutinossá válik (legalábbis így gondolja). Mivel nosztalgiával gondol régi ogréletére, szerződést köt az ördöggel, aki esetünkben nem más, mint a tündérmesék jól bevált gonosza, Rumpelstiltskin.

Shrek legújabb ellenfelének egy célja van: hogy legyen Túl az Óperencián királya. Tudván, mire vágyik Shrek, visszautasíthatatlan ajánlatot tesz neki: egy napig felelősségek nélkül élhet, mint egy igazi ogré. Cserében Shreknek csupán egy napot kell adnia a múltjából Rumpelstiltskinnek. Tisztességes üzletnek tűnik – egy napot egy napért. Shrek persze nem olvassa el az apróbetűs részt, amelyben Rumpelstiltskin pontosítja, hogy olyan napot vesz el Shrek életéből, amely mind az ő, mind Túl az Óperencián lakóinak sorsát drámaian megváltoztatja.

Rumpelstiltskin ugyanis elegáns gonoszszággal Shrek megszületésének napját választja.

„Totális katasztrófa a következmény – mondja Mitchell. – Minden, amit a közönség Shrekről és barátairól tud, a feje tetejére áll, és átkerül egy alternatív valóságba. Ebben a másik Túl az Óperenciánban senki nem ismeri Shreket. Annak látják, ami: egy ijesztő ogré.”

Rumpelstiltskin a neve...

Olyan jól sikerült főgonoszok után, mint Farquaad nagyúr, Széke Herceg és Tündér Keresztanya, a kreatív csapat újabb nagyszerű ellenfelet álmódott meg, akinek az a célja, hogy megkeserítse Shrek és Fiona életét. „Az összes főgonosz emlékeztet a Shrek-filmekben – magyarázza Walt Dohrn, a sztoricsapat vezetője. – Most olyan demont szabadítottunk el, aki méltó a végső összecsapáshoz.”

A történetmesélés örök hagyománya egyidős az emberiséggel, nemzedékről nemzedékre és gyerekről gyerekre száll. Az ókori görögök Ezópusz meséit a gyerekek erkölcsi nevelésére használták. E hagyomány folytatói voltak a Grimm testvérek, akik 1812-ben adták ki mesegyűjteményüket. Az egyik legérdekesebb mese Rumpelstiltskinről szól, amelyben a mágikus karakter felkeresi a toronyba zárt molnárlányt, akinek arannyá kell sodornia egy

szalmaszálat, különben a király kivégezteti. Végül tanmesét kapunk a hengegről, valamint arról, hogy az ígéretek és a szerződések be kell tartani. Rumpelstiltskin meséje csaknem kétszáz éve él a köztudatban. Rumpelstiltskin karakterének kidolgozásakor az alkotók arra törekedtek, hogy a legkevésbé se hasonlítson a korábbi fígónoszokra. „Farquard, Tündér Keresztanya és Szke Herceg elegáns figurák – mondja Dohrn. – Rumpelstiltskin viszont aljas patkány, bár neki is megvan a maga bája.”

Patrick Mate karaktertervező álmolta meg a Grimm-mese negatív hűsének felturbózott változatát. „Az elején azokat a toladó manuszokat vettem alapul, akik az utcán órát akarnak ránk sózni – meséli Mate. – Aztán a dizájn továbbfejldött, a karakter szörnypofa-szerőséget kapott, meg még patkányfarkat is.”

A karaktertervezők végül mégis úgy döntöttek, emberibbre veszik Rumpelstiltskint. Miután kidobták a szörnypofát meg a patkányfarkat, Mate-nek mutattak egy karikatúrát Max Boas művészi vezetől. „Mindig rajzolunk egymásról karikatúrákat – magyarázza Mate. – Mike Hernandez művészi vezető készített egyet Maxról, nagyot neveltünk rajta, és azt mondtuk: oké, akkor ilyen lesz. Pont a karikatúradizájnra volt szükségünk.”

Még Rumpelstiltskin frizurája is részben Max Boas hajáról mintázódott. „Egy kicsit Max haja, kicsit meg olyan, mint annak, aki most kelt fel” – mondja Dohrn.

Amire Rumpelstiltskin elkészült, megvolt a sztori is, és az alkotók elkezdtek gyakorolni a színészekkel, akik hangjukat kölcsönözték a figuráknak.

Tényleg túl az óperencián

Azt hihetnénk, a tervezőcsapat szabad kezet kapott az alternatív valóság látványának megteremtésekor, ám korántsem így állt a helyzet. „Kemény feladat volt, mert tényleg új látványt szeretünk volna létrehozni, ám tudtuk, hogy annak, ami vászonra kerül, mégiscsak emlékeztetnie kell Shrek világára” – mondja Mitchell. „Biztosak voltunk benne, hogy a nézők kíváncsiak arra, Shrek jól ismert világa hogyan fest az alternatív valóságban” – teszi hozzá Teresa Cheng producer.

Mitchell, Cheng és Shay abból a látványból indultak ki, amelyet Peter Zaslav tervezett a *Shrek?l az angyal* (*Shrek the Halls* című ünnepi különkiadás számára. „Ebben a rövidfilmben láthattuk először Shrek és Fiona házát hóval borítottan – magyarázza Mitchell. – Ismerős volt, mégis roppant különleges. Tudtam, hogy ebből a koncepcióból kiindulva kell megterveznünk az alternatív Túl az Óperenciánt.”

Zaslav és Boas azt a színpaletta vette kiindulópontnak, amelyet a nézők az első három Shrek-filmből már olyan jól ismernek. „A film eleje vizuális szempontból szerves folytatása az előző részeknek – magyarázza Zaslav. – Még kicsit fokoztuk is a színeket, hogy annál nagyobb legyen a kontraszt, amikor Shrek átkerül az alternatív valóságba. A film eleje sokkal ragyogóbb, boldogabb és színesebb, mint korábban megszoktuk. Ez egészen addig tart, amíg Shrek alá nem írja a szerződést, és át nem kerül abba a Túl az Óperenciánba, ahol Rumpelstiltskin az úr.”

Amint Shrek átkerül az alternatív világba, minden drámaian megváltozik. A hajdan oly buja, zöldellő Túl az Óperencián kihalt, sötét senkiföldjévé változik, ahol az arany, zöld és szürke színek dominálnak – ez részben a Shrek és Rumpelstiltskin által aláírt szerződés színeire emlékeztet, különös tekintettel az arany tintára.

Az arany szín Rumpel világának domináns eleme, ami nem is csoda, hiszen olyan karakterrel van szó, aki az eredeti Grimm-mesében azt ígéri a molnár lányának, hogy 24 karátos arannyá tud változtatni egy szalmaszálat. „Megszoktuk Shrek világának harsogó zöldjét, az alternatív valóságban viszont szinte minden színt kiszorítanak a sárga és az arany árnyalatai” – magyarázza Zaslav.

Ez az arany azonban nem csillog, hanem fakó, mint az ősszel lehullott levelek, ami éles kontraszt Shrek világának friss, tavaszi zöldjéhez képest. „Nagyon szórakoztató és kreatív feladat volt megalkotni Shrek világának szöges ellentétét – mondja Boas. – Szegény ogra kavargó fellegek alatt, kiszáradt fák között kénytelen bolyongani.”

Miközben a szereplők, a színek és a táj mind Shrek ellen dolgoznak, azért egy apró reménysugár is felcsillan a csapdába esett ogra számára. Sikerül újra összebarátkoznia Szamárral, s találnak egy még apróbb betűs záradékot a Rumpellel kötött szerződésben, amely 24 órás haladékot ad zöld hűsünknek, hogy rendbe tegye a dolgokat.

A sötét árnyalatok ellensúlyozására a film alkotói új helyszíneket és szereplőket is beillesztettek a filmbe, amelyek lehetőséget adtak arra, hogy egy kis humorral dobják fel Rumpel komor világát. Ennek a szándéknak köszönhetően Rumpel és boszorkány hadseregének abszurd, dekadens megközelítése, akárcsak agyoncicomázott palotájának felturbózott látványa.

Ám nem csupán a helyszínek mentek át nagy átalakuláson: a film egész formátuma megújult. Ha a „csata” szót halljuk, valami egészen nagyszabású dolgot képzelünk el, és a **Shrek a vége, fuss el véle 3D** éppen ezen a téren lép hatalmasat előre. Ez az első Shrek-produkció, amely sztereoszkopikus 3D-ben készült, ami a Doug Cooper vezette effektcsapat alapos munkájának köszönhető. „Minden egyes jelenetnél 3D-ben gondolkodtunk, a térhatás tehát nem utólagos barkácsolás” – mondja Cooper.

„Ha jó munkát végeztünk, amit nagyon remélünk, a néző nem egyszeren látni fogja ezt a filmet, hanem

érezni is” – teszi hozzá Teresa Cheng producer.

Túl az Óperencián újraálmódott lakói

Amint aláírja a szerződést Rumpellel, Shrek lába alól kiszalad a talaj. Olyan valóságba csöppen, amely látszólag hasonlít az igazira, de csak első pillantásra. Az ogre azt hiszi, minden rendben van, de hamar rádöbben, hogy rútotl rászédtek.

Akkor áll össze számára a teljes kép, amikor megtámadja Rumpel boszorkányhadserége. A füstbombákkal felszerelt banyák ketrecbe zárják, hogy abban vigyék Rumpel színe elé. Szerencsére még sincs minden veszve, mert Shrek észreveszi, hogy a ketrecet szállító kocsit az ő Szamár barátja húzza. Szamár azonban meglehetősen ramaty állapotban van, szívére ráférne egy alapos csutakolás.

Mivel a Shrek-filmek szereplői a lehető legalaposabban kitalált karakterek, át kellett menniük a lakmuszpróbán, ami azt jelenti, hogy személyiségüknek a teljesen megváltozott környezetben is hitelesnek kellett maradnia. Ezzel senki nem volt jobban tisztában, mint Aron Warner, aki az első három rész producereként a kezdetektől a Shrek-univerzum legjobb ismerője. „A negyedik rész szereplői alapján véve ugyanazok a karakterek, akiket a közönség korábban megszeretett – magyarázza Warner. – Amíg az alternatív valóságban is megőrzik eredeti tulajdonságaikat, hitelességükhöz nem férhet kétség.” A tétel illusztrálására Warner azt a jelenetet hívja segítségül, amelyben Shrek és Szamár találkozik, és az ogre már sejti, milyen változás történt. „Shrek teljesen padlón van – folytatja Warner. – Újra összebarátkozik Szamárral, és bár egy alternatív valóságban vannak, kapcsolatuk ugyanolyan, mint régen.”



Az rendben is van, hogy a karakterek megőrzik régi személyiségüket az új körülmények között, de amikor Szamár és Csizmás Kandúr kinézete került szóba, a film alkotóinak újra kellett gondolniuk a mozgásukat és külső megjelenésüket. „Azt kellett tövire! hegyire elképzelnünk, hogyan alakult volna e karakterek élete, és hogyan viselkednének, ha nem találkoztak volna Shrekkel” – mondja Mitchell.

Hogy hők maradjanak a karakterek eredeti személyiségéhez, Szamár ugyanolyan lelkes lett, mint volt, Csizmás Kandúr pedig továbbra is ravasz és sompolygós. Csakhogy át kellett gondolni, hogyan lelkes Szamár a banyák szolgálatában, és miként lehet eszes Csizmás elkényeztetett, kövér kandúrként.

Hercegn?, ogre, feleség, anya... harcos!

Az egykori szende Fionából az utolsó Shrek-filmben félelmet nem ismer? hadvezér lett, aki elhatározza, hogy megdönti Rumpel hatalmát. Csatabárdot ragad, b?rpáncélt ölt, és félelmetes amazonként indul a harcmez?re. „Fionából most el?tör ogresége, és emberi oldala háttérbe szorul – magyarázza Jason Reisig, a karakteranimációs csapat vezetője. – Nagyon megrendült Rumpel aljassága miatt, és ez kihozta bel?le az elszánt hadvezért. Mindig is nagy hatalmú hercegn? volt, de most harcosként új magaslatoakra hág. Az új Fiona továbbra is n?ies, de több tartással és keménységgel ruháztuk fel. Nagyon vigyáztunk a kényes egyensúlyra: harciasabb lett a mozgása és a mimikája, de azért a régi Fionát is meg?riztük.”

Miután évekig hiába várt az igaz szerelemre az alternatív Túl az Óperenciában, Fiona megbékélt a ténnyel, hogy más van neki megírva a sors könyvében. Összeszedte bátorságát, megszökött a sárkány tornyából, és ogreségét elfogadva csatlakozott övéihez, akik Rumpel uralmát nyögik. Új családjá körében magára talált, és minden energiáját arra összpontosította, hogy legy?zze Rumpelt és banyáit.

„Bár leszámolt az igaz szerelem illúziójával, és megszökött a sárkány tornyából, a komor falak továbbra is bezárva tartják szívét. Shreknek át kell törnie ezeken a falakon, hogy közel kerülhessen hozzá” – mondja Gina Shay producer. Ez a feladat nehezebb, mint Shrek gondolta. Amikor találkozik Fionával az ogretáborban, teljesen megdöbben attól, mekkora változáson ment át a hercegn? Rumpel birodalmában – ami ráadásul az ? hibája. „Nagyon szép az a jelenet, amelyben Shrek és Fiona megpróbálják megérteni, miért köt?dnek olyan szorosan egymáshoz, amikor a hercegn? nem is ismeri h?sünet az alternatív valóságban. Mégis m?ködik a kémia – folytatja a producer. – Van egy másik jelenet, amelyben hajbakapnak – ez engem két gimnazistára emlékeztet, akik kedvelik egymást, de nem tudják, hogyan dolgozzák ezt fel, ezért jobb híján pofozkodni kezdenek.”

A film alkotói

MIKE MITCHELL (rendez?) 1996 óta dolgozik a DreamWorks Animationnál storyboradkészt?ként, illetve konzultánsként. Olyan filmek megalkotásában vett részt, mint a *Z, a hangya* (*AntZ*), a *Shrek 2.*, a *Kung Fu Panda* és a *Szörnyek az ?rlények ellen* (*Monsters vs. Aliens*).

Mitchell korábban él?szerepl?s filmeket is rendezett, mint például a *Szuper fels?tagozat* (*Sky High*) vagy a *Tök alsó* (*Deuce Bigelow: Male Gigolo*). Több pilotot is készített tévésorozatok számára.

GINA SHAY (producer) legutóbb a nagy siker? *Shrekb?l az angyal* (*Shrek the Halls*) cím? televíziós különkiadás producere volt. Miel?tt a DreamWorks Animationhoz csatlakozott, producerként a *Szpongabob – A mozifilm* (*The SpongeBob SquarePants Movie*), illetve társproducerként jegyezte a *Jimmy Neutron: Csodagyerek* (*Jimmy Neutron: Boy Gernius*) cím? filmeket, amelyet Oscar®-ra jelöltek.

Korábbi produceri munkái: *South Park: Nagyobb, hosszabb és vágatlan* (*South Park: Bigger, Longer & Uncut*), *Micimackó visszatér* (*Pooh's Grand Adventure: The Search for Christopher Robin*), *Pocahontas* (*Pocahontas: Journey to a New World*).

TERESA CHENG (producer) több mint 20 éves produceri tapasztalatot szerzett vezető filmstúdióknál, illetve Kanada legnagyobb tévécsatornájánál. Legutóbb a *Shrekb?l az angyal* (*Shrek the Halls*) producere volt. Társproducerként m?ködött közre a *Madagaszkár* (*Madagascar*) elkészítésében, illetve producerként jegyezte a *Madagaszkár-pingvinek és a karácsonyi küldetés* (*The Madagascar Pingvins in a Christmas Caper*) cím? animációs rövidfilmet.

Ezt megelőz?en a PDI/DreamWorks produkciós igazgatója volt, ? felügyelte a stúdió valamennyi filmjének elkészítését.

Produkciós menedzserként vett részt a *Szilaj – A vad völgy paripája* (*Spirit: Stallion of the Cimarron*) cím? Oscar®-ra jelölt animációs film elkészítésében.

ARON WARNER (executive producer) nyerte a legels?, animációs filmért járó Oscar®-t mint a *Shrek* producere. Szintén producerként vett részt a második és a harmadik Shrek-film elkészítésében. 1997-ben csatlakozott a PDI/DreamWorkshöz a *Z, a hangya* producereként. A film a PDI és a DreamWorks els? közös vállalkozása volt. Warner korábban a Twentieth Century Fox alelnöke volt, m?ködése alatt többek között a következ? sikerek születtek: *A függetlenség napja* (*Independence Day*), *Jégvihar* (*The Ice Storm*), *A salemi boszorkányok* (*The Crucible*), *Feltámad a Halál* (*Alien Resurrection*), *T?zhányó* (*Volcano*), *Titanic*.

Executive producerek
Andrew Adamson, Aron Warrner,
John H. Williams

Producerek
Teresa Cheng, Gina Shay

Forgatókönyv
Josh Klausner
Darren Lemke

Rendezte
Mike Michell

Magyar hangok

SHREK GESZTESI KÁROLY
SZAMÁR KERESZTES JÓZSEF
FIONA HERCEGN?..... FÜR ANIKÓ
CSIZMÁS KANDÚR Crispo Rodrigo

LILIAN KIRÁLYNÉ..... HÁMORI ILDIKÓ
HAROLD KIRÁLY..... HARSÁNYI GÁBOR
RUMPELSTILTSKIN..... SCHERER PÉTER

FORGALMAZZA A UIP-DUNA FILM

www.uipduna.hu

[Tweet](#)



Raffay Ernő ajánlásával
Kortörténeti dokumentumgyűjtemény,
készült jelképesen **1919** sorszámozott példányban

Hangoskönyv CD melléklettel

Ajánló

