

Nagyító alatt - Megaagy

2010 november 20. Flag

Szöveg méret

90
Mentés

- 0

Értékelés kiválasztása

Még nincs értékelve

Mérték

Beköszöntött a szuperh?sös filmek új korszaka! A DreamWorks Animation – a stúdió, amely sikerre vitte a Shreket, a Madagaszkárt, a Kung Fu Pandát és az Így neveld a sárkányodat cím? családi mozit – most a Megaaggyal rukkol el?, amely felülírja a jó gonosz elleni, azazhogy esetünkben a gonosz jó elleni harcáról eddig szerzett tudásunkat.

Tom McGrath filmjét

MEGAAGY

Executive producerek:
Stuart Cornfeld
Ben Stiller

Producerek:
Lara Breay
Denise Nolan Cascino

Forgatókönyv:
Alan Schoolcraft
Brent Simons

Rendezte:
Tom McGrath

Magyar hangok:

MEGAAGY	CSANKÓ ZOLTÁN
ROXANNE	KISFALVI KRISZTINA
HAL/TITAN	MINÁROVITS PÉTER
TALPNYALI	FEKETE ZOLTÁN
METRO MAN	FEKETE ERN?

FORGALMAZZA A UIP-DUNA FILM
www.uipduna.hu

Történetünk h?se a f?gonosz, aki nem válik be rosszfiúnak, ám kiderül, hogy elég szépen teljesít az igazak oldalán.

Megaagy a világ legzseniálisabb szuper-f?gonosza – de ezt csak ? tudja, mert a napi teljesítményén korántsem látszik meg. Az évek során minden elképzelhet? eszközt bevet Metro City meghódítására, ám valamennyi esetben csúfos kudarcot vall. Sorozatos bukásait a maszkos szuperh?snek, Metro Mannek köszönheti, egészen addig, míg Megaagy egyik szerencsétlen terve be nem válik, és le nem gy?zi ellenfelét. Ekkor azonban újabb szuper-f?gonosz bukkan fel, végromlást hozva a metropoliszra. Most egész Metro City azon törheti a fejét: lehet, hogy a világ legagyasabb rosszfiúja lesz a megment?jük?

Szuperbébik az ?rben

Fura dolog a végzet. Tegyük fel, hogy kisded vagy a Krypton bolygón, és miel?tt a planéta ripityára menne, apukád bepakolna egy ment?kapszulába, és kil?ne a Föld nev? kékeszöld sárteke irányába. Jólelk? szántóvet?k megtalálnak és felnevelnek, és te leszel a gonoszok legf?bb ostora – ami nem túl meger?ltet? számodra, mert kryptoni tulajdonságaid emberfölötti er?vel ruháznak fel.

De mi lenne akkor, ha nem jólelk? szántóvet?k találnának meg? Mivé változnál, mire feln?sz?

Oké, most azt képzeld el, hogy két kil?tt ?rbébi van. Mint a közismert meséb?l jól tudjuk, minden azon múlik, ki hová pottyan a Földön – szeret? szül?k pompás otthonába (hurrá!), vagy egy büntetésvégrehajtási intézetbe (h?ha!). A fels?-középosztálybeli otthonban pallérozott szuperképességek arra ösztönöznek, hogy folyton csak jót cselekedj. De ha ugyanez a tehetség a rács mögött csiszolódik, gazdájuk egészen más irányban fejl?dik.

Történetünk két ilyen eltér?en fejl?d? gyermekr?l szól, akik feln?ve esküdt ellenségek lesznek: a zseniális Megaagy mindig rosszra tör, az elb?völ? Metro Man pedig megvédi t?le az özvegyeket és árvákat.



A szuperh?sös filmek igazi sztárjai soha nem a f?gonoszok – ez a szerep mindig azoknak a héroszoknak jut, akik ellenük küzdenek. A **Megaagy** azonban a talpáról a feje tetejére állítja a m?fajt – mindezt 3D-ben! – és a zseniális rossz kerül a középpontba.

Megaagy lökött, egoista és bármilyen komoly feladatra teljességgel alkalmatlan b?nöz?, akinek minden vágya, hogy elfoglalja Metro Cityt. Ám amikor nekilát, hogy véghezvigye ármányos tervét, minden próbálkozása csúfos kudarcra van ítélve, mert ellenfele, a fehér-ezüst kezeslábasba öltözött, veszedelmesen jókép? Metro Man keresztülhúzza számításait.

Tom McGrath rendez? odavan a f?gonoszokért. „Egészen kis gyerekként kattantam rájuk, elájultam Darth Vadert?l meg Hook kapitánytól – avat be egyik apró titkába. – ?k a legjobb arcok, klassz a jelmezük, eszméletlen kütyüket használnak, és t?lük jönnek a legjobb benyögések. A f?gonoszok sokkal izgalmasabbak, mint a szuperh?sök.”

Amikor a Red Hour Films produkciós cég vezet?i, Ben Stiller és Stuart Kornfeld elmesélték a rendez?nek, milyen projektbe szeretnének belevágni, McGrath azonnal szagot fogott. „Arról szól a sztori, hogy a f?gonosz véletlenül legy?zi a szuperh?st, így munka nélkül marad. Létrehoz hát egy új ellenfelet, hogy legyen kivel harcolnia, és végül ? maga kénytelen szuperh?ssé átváltozni. Mindeközben vászonrepeszt? love story is zajlik. Ahogy Stillerék ezt így öt mondatban elmondták, meg is jelent el?ttem az egész – h?si eposz, ahogyan egy f?gonosz látja.”

Bár a **Megaagy** eredetileg él?színészes filmként indult, menet közben kiderült, hogy jobban mutatna animációs produkcióként. Az új m?faj ellenére megmaradtak a szuperh?sös sztorikra jellemz? elemek, ám a stáb számos tagja aggódni kezdett amiatt, hogy a projekt elmozdul a paródia irányában. McGrath azonban megesküdött arra, hogy mindenáron ragaszkodni fog ahhoz a tisztelethez, amely a m?fajt megilleti. „El akartuk kerülni, hogy paródia szülessen – magyarázza Lara Braey producer. – Az utóbbi pár évben született pár hasonló munka, és nem voltak sikeresek, szerintünk azért, mert nem lehet ?ket viccesnek mondani. Ráadásul túlságosan is szeretjük a szuperh?sös mozikat ahhoz, hogy kifigurázzuk ?ket. Amit igazából akartunk: meglepni a m?fajt jól ismer? közönséget azzal, hogy megfordítjuk a klasszikus szuperh?sös felállást. A **Megaagy**ban senki és semmi nem az, mint aminek els?re látszik, ebb?l pedig rengeteg izgalom meg poén fakad.”

„Számtalan szuperh?sös sztereotípiát felhasználtunk, de van egy pár teljesen új dolog is – veszi át a szót McGrath. – A 3D-s animáció révén mindent megtehettünk, ami él?színészes film esetén lehetetlen lett volna. Az elképeszt?en látványos effektusokat simán elegyíthettük intim, karakterközpontú szituációkkal, mert a technikának köszönhet?en tökéletes m?egészt kaptunk. A Megaagyban az égvilágon minden a számítógépes animációról szól, ami lehet?vé tette, hogy sokkal messzebb toljuk ki a határokat, mint az él?színészes filmeknél lehetséges, miközben nem kellett attól tartanunk, hogy stílustörést követünk el.”

Metro Man és Megaagy kapcsolata a klasszikus szuperh?s-f?gonosz szembenállást tükrözi. A legjobban

sikerült f?gonosz mindig a szuperh?s tükörképe. A jó fiú nemes, h?sies és az emberiség egyetlen megment?jeként jön számításba, míg ellenfele maga a megtestesült gonoszság és hatalomvágy.

A **Megaagy** sztorija azon a felismerésen alapul, hogy jó és rossz nem létezhetnek egymás nélkül. „Megaagy és Metro Man szimbiózisban élnek – magyarázza Catherine Yuh Rader sztorifelel?s. – Megaagy hisz abban, hogy küzdelmük a kölcsönös tiszteleten és megbecsülésen alapul, és kedvenc ellenségének tekinti Metro Mant, pedig igazán frusztrálhatná az a tény, hogy mindig veszít vele szemben.”

Megaagy az utolsó pillanatban menekül meg arról a bolygóról, amelyet egy fekete lyuk készül beszippantani, és vesztére pont egy földi börtönben landol. A legsötétebb antiszociális elemek között n? fel, és f?gonosz válik bel?le, de ennek els?sorban az az oka, hogy úgy hiszi, neki ez a sors rendeltetett. Jó sok id?be – és egy csomó szuperh?sös kalandba – beletelik, amíg rájön, tulajdonképpen jó dolog h?snek lenni, és hogy a sors útjai kifürkészhetetlenek.

A f?h?s legfontosabb tulajdonsága, hogy a közönség számára szerethet? legyen – legyen bár jótét lélek avagy pokolra való gonosztev?. Esetünkben a helyzetet kissé bonyolulttá teszi, hogy Megaagy kék szín? zseniális f?gonosz, aki Mega City börtönének legmélyebb bugyraiban szocializálódott, ám Denise Nolan Cascino producer szerint ez nem jelentett igazán komoly problémát. „? a hivatalos f?gonosz, de jól tudjuk, hogy titkon a szíve arany. Rendkívül szigorú erkölcsi értékek mentén tevékenykedik.”

Metro Man ugyanarról a bolygóról származik, mint Megaagy, szülei ?t is az utolsó pillanatban l?tték ki ment?kapszulában, miel?tt a planéta elpusztult volna. Ellenfelét?l eltér?en ? nem a rácsok mögé, hanem egy fels?-középosztálybeli család luxuskörülményei közé került. „Metro Man már gyerekként sírnivalóan jókép? és ruganyos testalkatú volt, mindenki bolondult érte – mondja McGarth. – Még fenekén volt a tojáshéj, de már felkapta nevel?anyukáját, és körberepülte vele a házat, lézerszemével pedig simán keresztüllátott másfél méter tömör vasbetonon. Mindent tálcán kínál neki az élet, Megaagynak viszont kezdett?l fogva kizárólag szívatás volt az osztályrésze.”

Metro Man legalább annyira celebnek számít Metro Cityben, mint a város örökös megment?jének. Az emberek imádják, és biztosak benne, hogy mindig visszaveri Megaagy támadásait. „Olyasfajta példakép ?, mint a gimiben a focicsapat kapitánya és a diáktanács elnöke – mondja David James látványtervez?. – Mindenki odavan érte.”

A szuperh?snek azonban lehetnek kevésbé el?nyös tulajdonságai is. „Nem akarom lel?ni a poént, de nem biztos, hogy a körülrajongott megment? akkora Grál-lovag, mint sokan hiszik” – ülteti el a gyanú apró magvait James.

Miután Megaagy önhibáján kívül legy?zi Metro Mant, er?t vesz rajta a bánat. Egész életét arra tette fel, hogy ellenfelét elpusztítsa, és amikor végre sikerül, hirtelen minden céltalanná és üressé válik. „A démoni kacaj, a f?gonoszos májerkedés meg a szédít? szuperkütyük mögött naiv és sebezhet? lény bújik meg – árnyalja a karaktert Rader. – Szeretné helyreállítani a klasszikus jó-rossz felállást, mert ez ad értelmet életének.”



A f?gonosz is lehet szerelmes! Megaagy szívét egy vagány és okos riporterlány, Roxanne Ritchie rabolja el, aki mindig akkor bukkan fel, amikor a legnagyobb vészr?l kell tudósítani. Nem csoda, hogy a f?gonosz rendre foglyul is ejti a jól felvágott nyelv? zsurnalisztát, valahányszor Metro Cityre támad. Bár Metro Man mindig megmenti, a lánynak erre a segítségre általában nincs szüksége. „H?sn?nk sokkal er?sebb, mint bármely más karakter a filmben, vigyázni tud magára – mondja McGrath. – Okos és gunyoros, fölényesen ledumálja a vászonról a többi szerepl?t. Izgalmasnak találtam az ötletet, hogy a f?gonosz és a h?sn? összejön, ez eddig még senkinek nem jutott eszébe.”

Roxanne-nak nem Megaagy az egyetlen rajongója. A riporter lúzer kameramanja, Hal Stewart évek óta gyengéd érzelmeket táplál a lány iránt. „A pletyka szerint Metro Man Roxanne pasija, valójában Hal pályázik erre a pozícióra” – mondja McGrath.

Hal karakterének megteremtéséhez az alkotók fellapozták a klasszikus képregényeket. „Ez a félresikerült kamerás csávó a régi jó fotóriporter-haver modern változata – mondja David James látványtervez?. – Az új id?k új szeleinek megfelel?en tele van irigységgel és gy?lölettel.”

Megaagy elköveti azt a ballépést, hogy Halt ruházza fel emberfeletti képességekkel annak érdekében, hogy új szuperh?st teremtsen, aki majd az ellenfele lesz. Így jön létre Titan. Rosszabb alanyt nem is választhatna.

„Hal abban reménykedik, szuperképességei birtokában megszerezheti Roxanne-t – folytatja McGrath. – De a lány nem az er?t értékeli, hanem a min?séget. Visszautasítja Halt, aki ett?l teljesen megkergül.”

Egyetlen f?gonosz sem ármánykodhat h?séges csatlós nélkül, és Megaagy nem is álmodhatna jobb fegyverhordozóról, mint Talpnyali, aki a küzdelmes kezdetek óta társa és gondozója volt. „Beleszerettünk ebbe a kis szörnybe – mondja Breay producer. – Ami talán meglep?, ha azt vesszük, hogy Talpnyali egy hal, egy gorilla és egy robot tulajdonságait hordozza magában.”

„Mivel csecsem?koruk óta együtt vannak, Megaagy és Talpnyali kapcsolata a legszorosabb a történetben – mondja a rendez?. – Megaagy álmodozó, Talpnyali viszont páros lábbal áll a valóság talaján. Például szól gazdájának, hogy nem kellene leugrani arról a szikláról, de tudja, hogy a figyelmeztetés hasztalan, ezért inkább lerohan, és gyorsan kifeszít egy véd?hálót.”

NA, HOGY TETSZEM?

Amikor a produkció elindult, Megaagy úgy nézett ki, mint egy hagyományos földönkívüli bármelyik rajzfilmb?l. „Olyan extrém koponyájú marslakó fazon volt, amilyeneket az ötvenes évek ?rinváziós filmjeib?l ismerünk – magyarázza Timothy J. Lamb m?vészeti vezet?. – Aztán kezdtünk ráébredni, hogy a sztori érdekében

finomítanunk kell rajta. Megaagy vicces figura, ráadásul gyengéd érzelmeket táplál Roxanne iránt, tehát nem maradhatott szimpla kék ?rlény, aki miatt hetente össze kell hívni a Biztonsági Tanácsot.”

A pszichológusok a megmondhatói, hogy valakinek a környezete többet elárul a személyiségér?l, mint egy mélyinterjú. „Megaagyat a kreatív káosz jellemzi – folytatja Lamb. – Minden szanaszéjjel és egymás hegyén-hátán van körülötte. Búvóhelye úgy néz ki, mint egy atomer?m? atomtámadás után.”

Talpnyali karakterének megtervezése nagyon hosszadalmas és bonyolult munkát igényelt. Külön életet él a teste, akárcsak a feje, amely voltaképpen egy akváriumban fürd?z? beszél? hal. „Akárhogy is próbálkoztunk, mindenképpen vicces-rémes lett a figura – mondja James látványtervez?. – Ugyebár robotról van szó, amelynek hihetetlenül összetett a szerkezete, és teleszkópos karjai vannak. Olyan animációs modellt kellett terveznünk, amely képes úgy m?ködni, mint egy hagyományos rajzfilmfigura.”

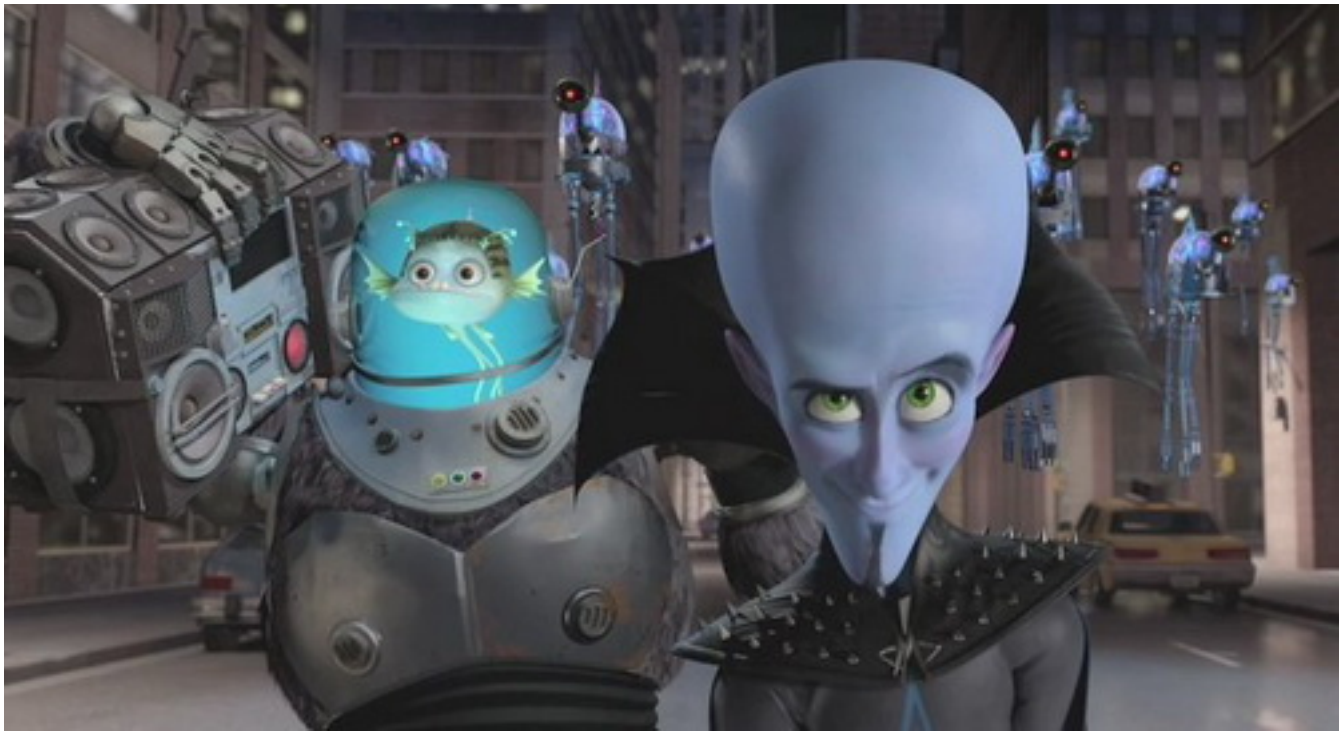
Metro Man is sokkal több, mint egy férfimanöken, aki rendszeresen megmenti a világot. Az izmok és a szuperképességek alatt összetett karaktert fedezhet fel az, akinek van szeme a látásra. „Amikor elkezdtünk róla gondolkodni, afféle nyálas ingatlanügynök-stílust képzeltünk el – emlékszik vissza Jason Schleifer, a karakteranimátorok vezet?je. – Aztán rájöttünk, hogy ez így nem lesz izgalmas. Arra jutottunk, hogy ?szintére vesszük a figurát, érzékeltetve, milyen nehéz helyzetben van szegény feje. Metro Man így sokkal szerethet?bb karakter lett, de persze továbbra is az izmok dominálnak, ahogyan az is hangsúlyos tulajdonsága maradt, hogy tet?t?l talpig fuszeklibe van öltözve.”

A szuperh?sös filmekben mindig van egy bajba jutott hajadon, akit meg kell menteni. Roxanne esetében azonban igencsak rátermett n?személlyel van dolgunk, aki nem feltétlenül szorul rá a fuszeklis h?sök segítségére. Roxanne Ricthie-be szinte a film összes férfi karaktere bele van zúgva, ezért olyan karaktert kellett megalkotni, amely a szépségen kívül er?t is sugároz. „Úgy találtam, rövid hajjal hangsúlyozni tudjuk, milyen harcias ez a lány, de problémát jelentett, hogy közben nagyon n?iesnek is kellett maradnia” – avat be egy dilemmába Lamb m?vészeti vezet?.

A karakteranimátorok feladata volt, hogy olyan tulajdonságokkal ruházzák fel Megaagyat, amelyek miatt a néz?k majd szurkolnak érte. „Nem volt egyszer? egy ilyen nagy, kék fej?, gülüszem?, ?rb?l pottyant izét szimpatikussá tenni – magyarázza Damon Reisberg karaktereffektus-felel?s. – De az animátorok annyi érzelmet s?rítettek a figurába, hogy magam is elámultam. A néz?k szerintem azonnal bele fognak szeretni.”

Amikor a film alakot öltött, maga Catherine Yuh Rader sztorifelel?s is elcsodálkozott azon, milyen messzire sikerült kerülni az alapötlett?l. „Az elején attól tartottam, hogy a produkció els?sorban a szuperh?sös képregények ádáz rajongóit tudja megszólítani. Aztán kiderült, hogy izgalmas, szívmelenget? és szertelen romantikus vígjátékkal van dolgunk, ami mindenki számára szórakoztató lehet.”

Cascino producer arra koncentrált, hogy a film mindvégig az eredetileg elképzelt vicces tónusban maradjon, miközben magán viseli a hagyományos szuperh?sös jegyeket is. „Az elejét?l én voltam a küls? szemlél?, akinek más a látásmódja. Az alkotók jó része a szuperh?sös képregények szakért?je volt, én viszont arra vigyáztam, hogy a film a lehet? legszélesebb rétegek érdekl?dését tudja felkelteni.”



SZUPERH?SÖK EGYENESEN A KÉPEDBE

A mozirajongók jó ideje élvezhetik a háromdimenziós technika áldásait, de csak mostanában vált általánossá, hogy az animációs filmek rendre 3D-ben érkeznek. Miután a DreamWorks Animation vezérigazgatója, Jeffrey Katzenberg általános irányelvként jelölte ki, hogy a stúdió valamennyi produkciója térhatású legyen, a DWA folyamatosan fejleszti 3D-s technológiáját.

„Ha a közönség 20 éve láthatott volna egy mai akciófilmet, csak tanácstalanul kapkodta volna a fejét, olyan gyors a vágás, és azóta annyi filmes szabályon túlléptünk már – magyarázza Kent Seki previzualizációs igazgató. – De nekünk nincs gondunk az ilyen filmekkel, mert velük együtt fejl?dtünk, és hozzászoktunk a vágási stílushoz. Ugyanez a helyzet a 3D-vel. Mi sem értenénk most egy tíz év múlva készítend? filmet, mert nem tudnánk, hova nézzünk. A 3D segítségével újfajta filmnyelvet fejlesztünk. A háromdimenziós technológia reneszánszával új korszakot nyithatunk a mozi történetében.

„Ma már a 3D a normális, és a kétdimenziós stílus kezd kimenni a divatból – teszi hozzá McNally 3D-szakért?. – Az igazi moziélmény az lesz, amikor a közönség egy fantasztikus álom kell?s közepén érezheti magát. Ha tényleg el tudjuk repíteni a néz?t egy álomba, képesek leszünk arra, hogy tökéletesen életszer?en meséljünk el egy történetet.”

Nem a nagy robbanások és az ádáz összecsapások mutatják meg a 3D igazi erejét – McNeally szerint Talpnyali karakterének ábrázolásával aknázták ki igazán a technológia kínálta lehet?ségeket. „Talpnyali feje egy akvárium, és valahányszor láthatjuk, a fény nagyon finoman vibrál meg hunyorog a vízben. Számomra ez a legérdekesebb. Mintha nagyítón keresztül vizsgálnánk az apró fodrozódásokat. Ez tényleg valami!”

A digitális filmkészítés hevében McNeally és munkatársai könnyen úgy járhattak volna, mint a közmondásos kissrácok a cukorkaboltban, ezért id?nként vissza kellett fogni magukat. „Néha eszünkbe jutott, érdekes lenne, ha még jobbról beúszna valami, de aztán igyekeztünk a néz? szemével látni a dolgokat – magyarázza David Lipton effektusfelel?s. – Nem akartuk túl sok impulzussal bombázni a közönséget – ha percenként a néz? arcába repítenénk valamit, kizökkentenénk a történet ritmusából.”

A film alkotói

TIM McGRATH (rendez?) több mint húsz éve dolgozik a szórakoztatóiparban. A **Megaagy** a harmadik filmje, amelyet a DreamWorksnél alkotott. Els? nagyjátékfilm-rendezése a világsikert aratott *Madagaszkár*volt, elkészítésében forgatókönyvíróként is közrem?ködött, ráadásul hangját kölcsönözte Kapitánynak, a pingvinnek is. Következ? nagy dobása a *Madagaszkár 2 (Madagascar: Escape 2 Africa)* volt, amely szintén kasszát robbantott a mozipénztárakban.
McGrath megint csak Kapitány hangja volt *A Madagaszkár pingvinek és a karácsonyi küldetés (The Madagascar Penguins in a Christmas Caper)* cím? rövid animációban, és megszólaltatta az *Elvitte a víz (Flushed Away),* illetve a *Harmadik Shrek (Shrek the Third)* egy-egy karakterét is.
McGrath korábban sztoriíró és konceptdizájn-tervez? volt olyan filmsikerekben, mint a *Kutyák és macskák (Cats & Dogs)* és a *Grincs (How the Grinch Stole Christmas*).

DENISE NOLAN CASCINO (producer) 1996 óta dolgozik a DreamWorksnél, layoutfelel?s volt a stúdió els? számítógép-animációs filmjében, a *Z, a hangyá*ban (*Antz*). Ugyanilyen feladatot el az Oscar®-díjas *Shrek* készítésénél, majd f?gyártásvezet? volt minden id?k legsikeresebb animációs filmjében, a *Shrek 2*-ben. Legutóbb a *Harmadik Shrek (Shrek the Third*) társproducereként tevékenykedett.

LARA BREAY (producer) Ben Stiller Red Hour Films nev? cégét?l jött a stúdióhoz. El?z? munkahelyén produkciós és fejlesztési alelnök volt. Az irányítása alatt készült filmek: *Kidobós: sok flúg disznót gy?z (Dodgeball: A True Underdog Story), Jégi dics?ségünk (Blades of Glory), Trópusi vihar (Tropic Thunder), A romok (The Ruins).*

ALAN SCHOOLCRAFT (forgatókönyvíró) korábban a Coen-testvérek munkatársa volt, olyan filmeket fémjelez nevével, mint *A nagy Lebowski (The Big Lebowsk*i), az *Ó, testvér, merre visz utad? (O Brother, Where Art Thou?*) és a *Kegyetlen bánásmód (Intolerable Cruelty*).
New York-i tartózkodása alatt Alan közös távmunkába kezdett Los Angelesben él? egykori egyetemi szobatársával, Brent Simonsszal. Amikor formálódni kezdett a leend? Megaagy forgatókönyve, visszaköltözött Los Angelesbe. A következ? hat évben csiszolgatták a forgatókönyvet, s közben eladták All About Adam cím? munkájukat a Disney-nek.

FORGALMAZZA A UIP-DUNA FILM
www.uipduna.hu



Ajánló