



## Nagyító alatt - Megaagy

2010 november 20. Flag

### Szöveg méret

Mentés

- 
- 
- 

• [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

Beköszöntött a szuperhősök 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 című családi mozi – most a Megaaggal 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 ERNŐ

**FORGALMAZZA A UIP-DUNA FILM**[www.uipduna.hu](http://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?

**Szuperb?bik az ?rben**

Fura dolog a végzet. Tegyük fel, hogy kisdéd 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 ?rb?bi van. Mint a közismert meséb?l jól tudjuk, minden azon múlik, ki hová pottyán 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 szuperhős filmek igazi sztárjai soha nem a f?gonoszok – ez a szerep mindig azoknak a h?roszoknak 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, el?jultam Darth Vadert?l meg Hook kapitánytól – avat be egyik apró titkába. – ?k a legjobb arcok, klassz a jelmezük, eszméletlen kutyüket 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 vászonrepsz? 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 **Megaagyban** senki és semmi nem az, mint aminek els?re látszik, ebb?l pedig rengeteg izgalom meg poén fakad.”

„Számítlan szuperh?sös sztereotípiát felhasználtunk, de van egy pár teljesen új dolog is – veszi át a szót McGrath. – A 3D-s animáció révén mindent megtehetünk, 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 lehetővé tette, hogy sokkal messzebb toljuk ki a határokat, mint az él?színészes filmeknél lehetséges, miközben nem kellett attól tartanunk, hogy stílusterést 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 tekint 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 körbepülte vele a házat, lézerszemével pedig simán keresztüllátott másfél méter tömör vasbetonon. Mindent tálcán kínál neki az élet, Megaagnak 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? szuperkutyuk 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? zszurnalisztát, 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 ruhazza 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 megmondható, hogy valakinek a környezete többet elárul a személyiségéről, 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, akár csak 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.”

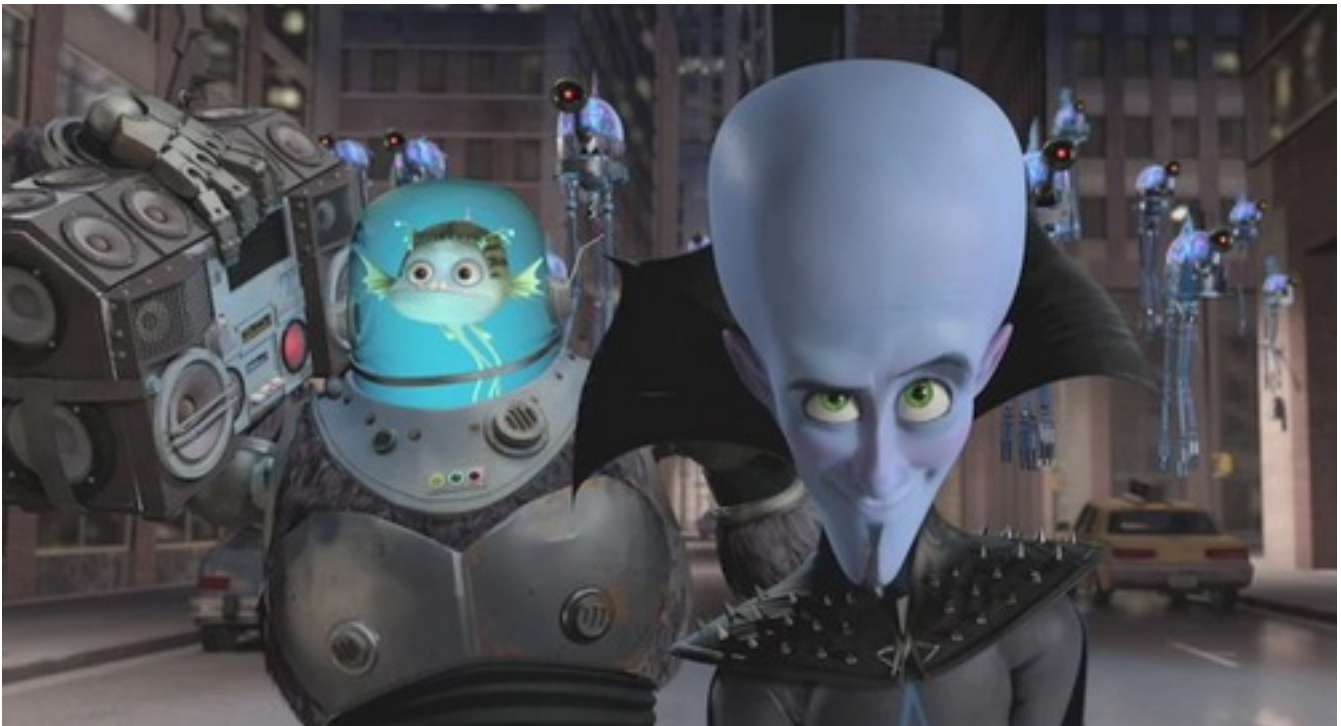
Metro Man is sokkal több, mint egy férfimanöken, aki rendszeresen megmenti a világot. Az izmok és a szuperképességek alatt összetett karaktert fedezhet fel az, akinek van szeme a látásra. „Amikor elkezdtünk róla gondolkodni, afféle nyálás ingatlanügynök-stílust képeltünk el – emlékszik vissza Jason Schleifer, a karakteranimátorok vezetője. – 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 Richie-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 vezetője.

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 alapötlettől. „Az elején attól tartottam, hogy a produkció els?sorban a szuperh?sös képregények ádáz rajongóit tudja megszólítani. Aztán kiderült, hogy izgalmas, szívmenget? 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 érdek?dését tudja felkelteni.”



## SZUPERHŐSÖK 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 fejlődünk, és hozzászoktunk a vágási stílushoz. Ugyanez a helyzet a 3D-vel. Mi sem értenénk most egy tíz év múlva készített 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-szakértő. – Az igazi moziélmény az lesz, amikor a közönség egy fantasztikus álom képsorozatán keresztül érezheti magát. Ha tényleg el tudjuk repíteni a nézőt egy álomba, képesek leszünk arra, hogy tökéletesen életszerűen meséljünk el egy történetet.”

Nem a nagy robbanások és az ádáz összecsapások mutatják meg a 3D igazi erejét – McNally szerint Talpnyali karakterének ábrázolásával aknázták ki igazán a technológia kínálatát. „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 McNally és munkatársai könnyen úgy járhattak volna, mint a közmondásos kisser a cukorkaboltban, ezért időnként vissza kellett fogni magukat. „Néha eszünkbe jutott, érdekes lenne, ha még jobbról beúszna valami, de aztán igyekeztünk a néző szemével látni a dolgokat – magyarázza David Lipton effektusfelelős. – Nem akartuk túl sok impulzussal bombázni a közönséget – ha percenként a néző arcába repítenék valamit, kizökkentenék a történet ritmusából.”

### A film alkotói

**TIM McGRATH** (rendező) több mint húsz éve dolgozik a szórakoztatóiparban. A **Megaagy** a harmadik filmje, amelyet a DreamWorksnél alkotott. Első nagyjátékfilm-rendezése a világsiker aratott *Madagaszkár*-vált, elkészítésében forgatókönyvíróként is közreműködött, ráadásul hangját kölcsönözte Kapitánynak, a pingvinnek is. Következő 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)* című 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-tervező 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, layoutfelelős volt a stúdió első számítógép-animációs filmjében, a *Z, a hangyában (Antz)*. Ugyanilyen feladatot el az Oscar®-díjas *Shrek* készítésénél, majd forgatókönyv-tervező volt minden idők legsikeresebb animációs filmjében, a *Shrek 2*-ben. Legutóbb a *Harmadik Shrek (Shrek the Third)* társproducereként tevékenykedett.

**LARA BREAY** (producer) Ben Stiller Red Hour Films nevű cégétől jött a stúdióhoz. Előző munkahelyén produkciós és fejlesztési alelnök volt. Az irányítása alatt készült filmek: *Kidobós: sok flúg disznót gyűz (Dodgeball: A True Underdog Story)*, *Jégi dicsőségünk (Blades of Glory)*, *Trópusi vihar (Tropic Thunder)*, *A romok (The Ruins)*.

**ALAN SCHOOLCRAFT** (forgatókönyvíró) korábban a Coen-testvérek munkatársa volt, olyan filmeket fémjelezte nevével, mint *A nagy Lebowskai (The Big Lebowski)*, 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 élő egykori egyetemi szobatársával, Brent Simonsszal. Amikor formálódni kezdett a leendő Megaagy forgatókönyve, visszaköltözött Los Angelesbe. A következő hat évben csiszolgatták a forgatókönyvet, s közben eladták *All About Adam* című munkájukat a Disney-nek.

**FORGALMAZZA A UIP-DUNA FILM**

[www.uipduna.hu](http://www.uipduna.hu)

[Tweet](#)



**MAGYAR MENEDÉK KÖNYVESHÁZ**  
[www.magyarmenedek.com](http://www.magyarmenedek.com)

**Ajánló**