



## Nagyító alatt - Rango

2011 február 24. Flag

### Szöveg méret

Mentés

- 
- 
- 

- [0](#)

Még nincs értékelve

Mérték

A vadnyugaton sokféle számkivetett és pisztolyos megfordult már, de Rango teljesen másféle szerzet: nagyszívű kis kameleon, aki az életét teszi fel arra, hogy megmentsen egy várost, és halhatatlan legendává váljon.

**RANGO**

Executive producer

Tim Headington

Producerek

Gore Verbinski, Graham King és John B. Carls

Forgatókönyv

John Logan, Gore Verbinski és James Ward Byrkit sztorijából

John Logan

Rendezte

Gore Verbinski

**MAGYAR HANGOK**

RANGO/LARS.....NAGY ERVIN  
BABSZEM.....HAUMANN PETRA  
WAFFLES.....ELEK FERENC  
CSÖRGŐKÍGYÓ JAKE.....HARSÁNYI GÁBOR  
A NYUGAT SZELLEME.....REVICZKY GÁBOR  
BANDITA BILL.....HUSZÁR ZSOLT

Forgalmazza a UIP-Duna Film

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

Gore Verbinski rendez? fogja a western m?faját, és újragondolja sz?röstül-b?röstül, hogy szemkápráztató, pimasz humorral átsz?tt és kedves karakterekkel benépesített családi kalandmozivá alakítsa. A film meghökkent?en különös világba repíti közönségét, jelesül egy szélfúttá, sivatag széli városkába, amelynek lakói csodálatosan bizzar félnótások, akiket gonosz szörnyek fenyegetnek.

A történet kezdetén Rangót, miután egész életében családi kedvencként bámult keresztül egy terrárium üvegfalán, véletlenül elveszítik a Mojave-sivatagban. Útja az utolsó vadnyugati városkába, Porba vezet, amely teljes mértékben rászolgált a nevére. Rango arra számít, gyorsan be tud illeszkedni, ám hiába reménykedik. Pedig a városlakók sem hétköznapi figurák: a polgármester egy tekn?sbéka, a csörg?kígyó fejére vérdíjat t?ztek ki, a préríkutyák kedvenc foglalatossága a bankrablás, a viperagyíkok pedig állig felfegyverkezve grasszálnak, remélve, hátha valaki beléjük köt. H?sünk egy n?stény gyíkkal is megismerkedik – ilyennel még sosem találkozott. Amikor Rango önhibáján kívül a városka seriffje lesz, és azt várják t?le, hogy vizet találjon, tudja, nagy bajba került. Régi igazság, hogy aki becsületes, nem húzza sokáig Porban, Rango azonban szembeszáll minden veszéllyel, hogy az legyen, amit még egy kaméleon sem tud szín-lelni: igazi h?s!

**Hogyan lesz a kaméleonból animált vadnyugati h?s?**

A **Rango** ötlete jó pár évvel ezel?tt született reggelizés közben, amikor Gore Verbinski rendez? összeült John B. Carls producerrel (*Nagyon vadon – Open Season*) és David Shannon mesekönyvíróval, hogy megbeszéljenek pár sztorikezdeményt. Hármasban azon kezdtek gondolkodni, mekkora buli lenne, ha teljesen szokatlan módon nyúlnának a vadnyugat mítoszához, nem csak a legnagyobb westernrendez?k – John Ford, Sam Peckinpach és Clint Eastwood – munkáiból merítve, hanem olyan animációs klasszikusokat is megidézve, mint a *Kengyelfutó Gyalogkakukk* vagy a *Toy Story*.

„Hazamentem, és rögtön írtam egy nyolcoldalas vázlatot, ami a Rango kiindulópontja lett – emlékszik vissza Verbinski. – Aztán a nyakamba szakadtak *A Karib-tenger kalózzai*-filmek, és ezekkel elvoltam egy darabig. A harmadik kalózos kaland után úgy éreztem, egy kis szusszanásra van szükségem, ezért el?vettem a régi jegyzeteimet, és föl hívtam a haverokat, hogy most már ideje belevágnunk.”

„Klassz dolognak találtam, hogy Gore minden vizuális fantáziája elszabadul egy animációs westernben – mondja Carls. – Tudtam, hogy a m?faj összes szabályát a feje tetejére fogja állítani. A közönség mindig valami vadonatúj és friss dologra vágyik, és a Rango megfelel ennek az elvárásnak.”

Hamarosan csatlakozott hozzájuk napjaink egyik legsikeresebb producere, Graham King is, akinek *A téglá (The Departed)* cím? munkája elnyerte a legjobb filmnek járó Oscar®-t, és többször dolgozott Johnny Depp-pel is (Depp kölcsönzi hangját Rangónak a film eredeti változatában – a ford.). King lelkesedésének nem volt túl bonyolult az

oka: „Gore nemzedékének egyik leginvenciózusabb rendezője, és biztos voltam benne, hogy első animációs filmje is új irányt fog mutatni.”

Verbinski újra összetrombitálta az eredeti triót, amely a Rango alapjait lefektette reggeli közben (ő maga, James Ward Byrkit és John Logan), majd Mark „Crash” McCreery vizuáliseffektus-szakértővel kiegészülve féktelen brainstormingba kezdtek.

A kis társaság először alaposan megnézte az összes westernt, amely valamilyen szempontból maradandó módon reflektált a műfaj szabályaira. A kiindulópont természetesen a klasszikus *Shane* volt, majd Sergio Leone szatirikus spagettiwesternje, *A Jó, a Rossz és a Csúf* (*The Good, the Bad and the Ugly*) következett. Nem maradhatott ki Peckinpah *Vad bandája* sem (*The Wild Bunch*), amely az erőszak tobzódása mellett arról is híres, milyen érzékletesen ábrázolja az igaz férfibarátságot. *A banda, amelyik nem tudott jól!* (*The Gang Who Couldn't Shoot Straight*) arra adott érzékletes példát az alkotók számára, hogy a western még azt is kibírja, ha habkönnyű burleszket csinálnak belőle. Összeállították a listát, milyen archetípusok fordulnak elő a vadnyugati filmekben: igazságkereső farmerek, ravasz banditák, korrupt polgármesterek, félelmetes pisztolyhősök, tágra nyílt szemű kiskgyerekek, kemény, mégis gyengéd nők és felpaprikázott rendőrök. Mindezeket a karaktereket szőrös, szárnyas vagy csúszómászó sivatagi állatok bohókás csapatává alakították át. Órákon át vitakoztak a történetről és a karakterekről, azon melegebben elő is adta az egyes jeleneteket.

„Rangót az teszi olyan érdekessé és viccessé, hogy sajátos perspektívából szemléli a világot – magyarázza Logan. – Rendkívül magabiztos, mindig buzog és roppant színpadias, mert a terrárium lakójaként ideje java részét tévénézéssel töltötte. Világ életében imádnivaló kívülálló volt, aki csakis arra vágyik, hogy szeressék. Arra vágyik, hogy végre ő is legyen valaki, és ezt nagyon meghatónak tartom. Hős akar lenni, ahogyan mindenki titkon ezt szeretné, és úgy alakulnak az események, hogy erre lehetőség is kap. Amikor megérkezik Porba, univerzális kaland veszi kezdetét: megtanulja, mennyi erő ad, ha bízik önmagában, rájön, kicsoda is valójában, és milyen jó egy közösséghez tartozni. Mindegy, hogy a néző 4, 44 vagy 104 éves, mindenképpen tanulságos számára ez a történet.”



Rango legnagyobb problémája fajtájából ered: szinte bárminek tudja magát álcázni, de a lelke mélyén tisztában van azzal, hogy ez nem lesz elég Por megmentéséhez. „Rango kaméleonként bármilyen alakot felölthet, de kezdetben pont emiatt nem tudni, kicsoda valójában – magyarázza Byrkit. – Aztán Por akkora bajba jut, hogy kénytelen lesz ezt a

dolgot tisztázni magával. Szerintem ez a fordulat hiteles, mert így vagy úgy, de egyszer mindannyian szembenézünk ezzel a problémával.”

Ahogy Rango alakot öltött az alkotók képzeletében, ugyanúgy jött létre barátainak és ellenségeinek csapata –

több mint harminc bizarr figura, mindegyik saját kidolgozott történettel. Vegyünk csak néhányat: Babszem, a gyík, aki mindig a legrosszabb pillanatban dermed meg; a Don Quijote-szer? Elütött Tatu, aki Rango lelki kalauza lesz; Csörg?kígyó Jake, a város minden hájjal megkent gazfickója; Balthazar, a préríkutyák vezet?je; Bandita Bill, az állig felfegyverzett viperagyík; Doc, az alkoholista nyúl; a kérlelhetetlen és vasókl? Polgármester; Angeliq, a Polgármester szó szerint rókakép? titkár?je; Ambrose, a szerencsejáték függ? bagoly; és Sebesült Madár, a sztoikus ragadozó.

Néhány olyan él?lény is fontos szerepet kap a filmben, akiket eddig hiányolnunk kellett a mozivászonon: például a titokzatos pinceáskák, akik misztikus magaslatokra emelkednek, amikor Rango segítségére lesznek a legnagyobb bajban.

„Minden karakternek megvan a maga nagy pillanata, sajátos a humoruk, és borzasztóan emberiek, tartozzanak bármely fajhoz” – mondja Logan.

„Azért is van ennyi fura él?lény a filmben, hogy minden néz? megtalálhassa a maga kedvencét” – f?zi hozzá Verbinski.

Ahogy a karakterek sorra alakot öltöttek, létrejött a vadnyugat örömtelenen bizarr karikatúrája – a néz?k szemtanúi lehetnek, hogyan nézett volna ki a vad határvidék, ha nem cowboyok, törvényen kívüliek és iparbárok hódítják meg, hanem egy huszonegyedik századi kaméleon, akinek egyetlen vágya, hogy szeressék, bármibe is kerül.

„M?fajok között cikázunk – folytatja Logan. – Egyes jelenetek mintha egy John Ford-filmb?l kerültek volna oda, más részek tortadobálós burleszkre hajaznak, van romantika, kollégista humor, megszívlelend? életbölcesség, s?t a néz? id?nként fel is háborodhat vagy el?érzékenyülhet – de alapjában minden Rangóról és az ? nagy szívér?l szól.”

A kezdetekt?l nyilvánvaló volt, hogy ez a fura csapat igazi vadnyugati hangulatot kölcsönöz majd a filmnek – de nem úgy, mint gondolnánk. „Ha az él?színészes filmekb?l vett karaktereket át tesszük az animáció világába, mindent másképp fognak csinálni – magyarázza Byrkit. – És pont ez az egyik humorforrás.”

„Mivel nem ismertük az animáció klasszikus szabályait, nem is kellett betartanunk ?ket” – teszi hozzá Logan.

A fenti kijelentés különösen igaznak bizonyult, amikor Crash McCreery és kreatív csapata elkezdte megtervezni az addig csak vázlatosan elképzelt figurákat, ami újabb ihletet adott a forgatókönyvíróknak, ett?l aztán a m?vészek még finomabb és meghökkent?bb részleteket javasoltak, amit?l csak még jobban beindult a szerz?k fantáziája – az ötletek e kreatív körforgása hozta igazán lendületbe az alkotói folyamatot.

„A dolog akkor kezdett tényleg érdekessé válni, amikor eldöntöttük, hogy minden apró részletet kidolgozunk, mert a lehet? legnagyobb realizmusra törekszünk – magyarázza Byrkit. – Jött Crash, és magasabb szintre emelte az ötleteinket, aztán az Industrial Light & Magis csapata életre keltette a várost a lakóival együtt, ahogyan elképzeltük.”

McCreery azt akarta, hogy az animált karakterek épp olyan viccesek, tökéletlenek és meghatóak legyenek, mintha emberekkel lenne dolgunk. „Egy ponton már úgy néztünk a Rangóra, mintha él?színészes film lenne, amiben véletlenül animált karakterek játszanak – magyarázza a látványtervez?. – Arra törekedtünk, hogy a néz?t teljesen bevonjuk a történetbe, aggódjon Rangóért és barátaiért.”



### **Rango valósága: hihetetlen karakterek fotórealista min?ségben**

Amikor animációs stúdiót kellett választani, Verbinski ismét ugrott egyet az ismeretlenbe. Azt akarta, hogy a néz?k

zsigeri szinten érezzék a film valóságát – szúrja őket a kaktusz tuskéje, simítsa meg arcukat a fodrozódó hőség, lássák, ahogy mállik a festék a rogyadozó házakon, hallják minden karakter szíve dobbanását. Verbinski ahelyett, hogy a jól bevált animátorokat kérte volna fel, az Industrial Light & Magicet választotta.

Az ILM-t?l természetesen nem idegen, hogy elképeszt? trükkökkel kápráztassa el a nagydém?t. A céget annak idején George Lucas alapította, hogy elkészítse az els? *Csillagok háborúja*-trilógia korszakalkotó speciális effektusait, s az ILM a továbbiakban is a legnagyobb kasszasikerekhez szállította a lélegzetelállító trükköket: *A halálosztó (Terminator)*, *Jurassic Park*, *A maszk (The Mask)*, *Vasember (Iron Man)*, *Transformers*, *Avatar*. Verbinski korábban is dolgozott már az ILM-mel, a cég készítette az els? két *A Karib-tenger kalózái*-film számítógéppel generált karaktereit.

Az ILM azonban még soha nem vállalkozott arra, hogy egy teljes filmet tet? alá hozzon, ami Verbinski számára nagy el?nyt jelentett. „Mivel sem én, sem az ILM nem csinált még animációs filmet, tudtuk, hogy amit összehozunk, er?sen különbözni fog a m?fajban megszokottaktól – magyarázza a rendez?. – Nem azt akartam, hogy Rango Johnny Depp hangján szólaljon meg, az volt a célom, hogy Rango maga legyen Johnny Depp, az ILM pedig pont az ilyen fajta realizmus megteremtésére született.”

Az ILM csapatának el?ször túl kellett tennie magát a felkérés okozta sokkon. „Nagy rajongója vagyok az animációnak, de be kell vallanom, kicsit szkeptikusak voltunk – mondja a vizuális effektusokért felel?s John Knoll, aki a kalózos filmekben együtt dolgozott Verbinskivel. – Aztán láttuk a karakterek és a környezet dizájnját, és elakadt a szavunk. Éreztük, hogy itt valami nagy dolog készül, az ilyesmire pedig mindig kaphatók vagyunk.”

A projektet Knoll „paradigmagyilkosnak” nevezte, mivel az ILM munkatársainak el kellett felejtienie minden korábbi módszert és beideg?dést, s olyan területre kellett merészkedniük, ahol még nem jártak. „Szeretem az olyan munkát, ahol mindent újra kell gondolnunk – folytatja Knoll. – A Rango olyan magas szint? és bonyolult trükköket igényelt, hogy fel kellett tennünk magunknak a kérdést: hogyan kell másképp gondolnunk mindent ahhoz, hogy az eredmény a lehet? leghatásosabb és legkreatívabb legyen?”

„Képesek voltunk arra, hogy a trükkök terén szerzett jártasságunkat közvetlenül lefordítsuk az animáció nyelvére – veszi át a szót Tim Alexander trükkfelel?s, aki a film minden egyes digitális képkockáját átvizsgálta. – Gore szuperrészletes látványt akart, hogy a néz? a b?rén érezze a film valóságát, mintha tényleg kimentünk volna forgatni a sivatagba. Még soha nem kaptunk ilyen lépték? feladatot, ezért teljesen át kellett alakítanunk a munkamenetet, és új megoldásokat kidolgoznunk, hogy az eredmény tökéletes legyen.”

A film alkotóinak egy percig sem volt kétségük afel?l, hogy az ILM számára nem lesz túl nagy falat, amivel megbízták őket. „Ezek az összetett karakterek csak úgy jöhettek létre, hogy bíztunk abban, az ILM képes lesz életre kelteni őket – mondja John Logan. – Hosszan magyaráztuk, milyen a szerepl?k lelke, ami az ILM-nél ért? fülekre talált. A karaktereket megszólaltató színészeknek hitelesnek és ?szintének kellett lenni, de ugyanez vonatkozott az animátorokra is, ami nem csupán a technológián múlt.”

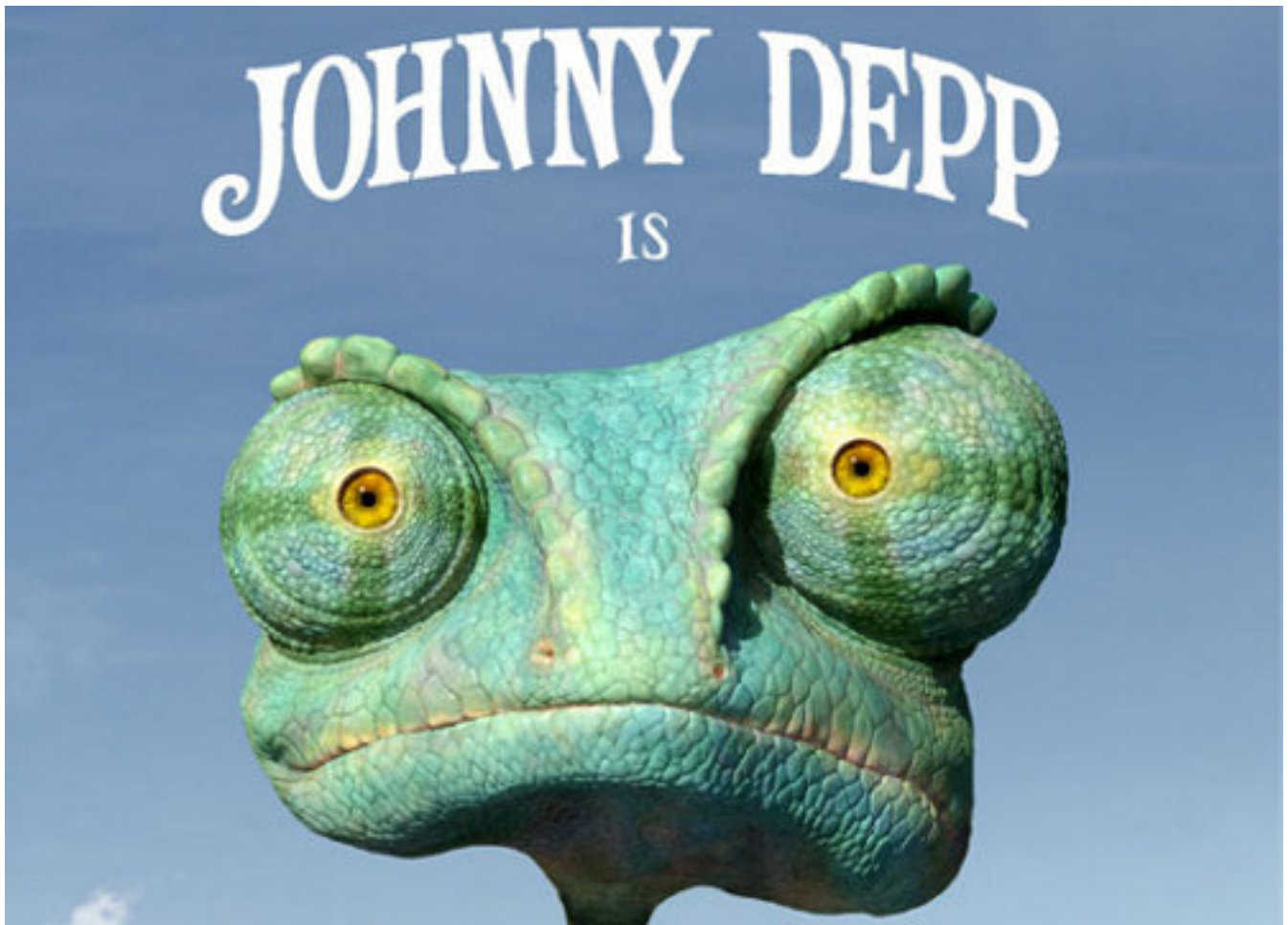
A közös munka azzal kezd?dött, hogy „Crash” McCreery megmutatta fotografikus hatású látványterveit, ami beindította az ILM munkatársainak fantáziáját. „Gore azt akarta, hogy mindent más szögb?l közelítsek meg, ami pontosan az én stílusom – mondja a látványtervez?. – Amint Gore azt mondta, hogy western, rögtön Sergio Leone könyörtelen érzékenysége ugrott be, ami ugyan nemigen fordul el? animációs filmekben, de mindketten odavagyunk érte.”

A címszerepl? több mint ezer digitális beállításban jelenik meg, ezért McCreery az összes lehetséges módon feltérképezte a kaméleon külsejét. „Megnéztük, milyen a textúrája a különféle gyíkfajták b?rének, mert azt akartuk, hogy Rango nagyon érdekesen nézzen ki, miközben tükrözi az ?t megszólaltató Johnny által közvetített érzelmeket.”

McCreerynek azzal kapcsolatban is volt ötlete, hogyan nézzen ki a rogyadozó vadnyugati városka, amit a pionírok abból építettek, ami a kezük ügyébe akadt. „Por messzir?l úgy néz ki, ahogyan a westernekben megszoktuk – magyarázza a látványtervez?. – Aztán ha közelebb megyünk, kiderül, hogy nyeles fagy nyeléb?l, benzineskannából, kihajított autógumiból meg ilyenekb?l épült. A város ezáltal önálló karakterré vált.”

Az ILM már a munka elején hatalmas feladattal szembesült: a filmnek rengeteg szerepl?je van. „Az animációs filmekben általában csak pár f?szerepl?vel dolgoznak, de itt több mint hatvan fontos karakterünk volt, akiket premier plánban mutatunk – mondja Tim Alexander trükkfelel?s. – Szerencsére az animátoraink mindegyikbe beleszerettek, mert annyira különlegesek.”

Hal Hickel, aki a Pixarnál részt vett a *Toy Story* elkészítésében, azért igazolt át az ILM-hez, hogy érdekes szörnyeket kelthessen életre. A Rangóban az animációs igazgató feladatát kapta. „Készült már néhány animációs western, de ilyen fura még soha. Ám miközben minden egyes szerepl? bizarr, olyan realiztikusan akartuk őket életre kelteni, hogy szinte tapinthatók legyenek, és a néz?nek olyan benyomása legyen, hogy érzik a lehet?üket.”



### A film alkotói

**GORE VERBINSKI** (rendező, producer, az alapsztori szerzője) 1987-ben végzett a UCLA mozgókép és televízió szakán. Pályáját videoklipek készítésével kezdte, ezenkívül ismert cégeknek készített reklámfilmeket. Reklámfilmjeivel eddig négy Clio-díjat és egy cannes-i Ezüst Oroszlánt nyert. Mozifilmes bemutatkozása az *Egértanya* (*Mouse Hunt*) volt, melyet *A Mexikói* (*The Mexican*) és *Az időgépj* (*The Time Machine*) követték, emellett írt és rendezett egy kis költségvetésű rövidfilmet is „The Ritual” címmel. Első komoly nagyjátékfilmes sikere *A kör* (*The Ring*) volt. Az első három *A Karib-tenger kalózái*-filmmel összesen több mint hárommilliárd dollárt termelt.

**JOHN LOGAN** (forgatókönyvíró) több mint egy tucat színpadi mű szerzője. Red című darabjáért több rangos díjat kapott (Tony, Drama Desk, Outer Critic Circle and Drama League). Fontosabb forgatókönyvei: *Sweeney Todd, a Fleet Street démoni borbélyja* (*Sweeney Todd*), *Az aviátor* (*The Aviator* – Oscar®, Aranyglóbusz-, WGA-jelölés), *Gladiátor* (Oscar®, Aranyglóbusz-, WGA-jelölés), *Az utolsó samuráj* (*The Last Samurai*), *Minden héten háború* (*Any Given Sunday*).

**GRAHAM KING** (producer) 2006-ban elnyerte a legjobb filmnek járó Oscar®-t *A téglá* (*The Departed*) című produkcióért. A film összesen négy Oscar®-t kapott, köztük a legjobb rendezőnek és a legjobb adaptált forgatókönyvnek járó. Ugyanabban az évben King a *Véres gyémánt* (*Blood Diamond*) című filmnek is producere volt. *A téglá* a harmadik film volt, amelyben King együtt dolgozott Martin Scorsese-szel. A másik két produkció: *Az aviátor* (*The Aviator*), *New York bandái* (*Gangs of New York*). 2007-ben King GK Films néven produkciós céget alapított üzlettársával, Tim Headingtonnal. A cég azóta *A sötétség határán* (*Edge of Darkness*) és *Az ifjú Viktória királynő* (*The Young Victoria*) című filmeket készítette. Az utómunkálatok fázisában van Scorsese 3D-s családi filmje, az *Hugo Cabret*, valamint Angelina Jolie első rendezése, a jórészt Magyarországon forgatott *Untitled Love Story*.

**MARK „CRASH” MCCREERY** (látványtervező) szülei a légierőnél dolgoztak, ezért gyermekkorra vándorlással telt.

Igen korán felkeltette érdeklődését a természet, és mély benyomást tett rá a dolgok természetes rendje. Korán megértette fény és árnyék mibenlétét, és megfigyelte, a tárgyak hogyan viszonyulnak egymáshoz. A jelen természet tanulmányozása mellett az őskori állatok iránt is érdeklődni kezdett, ezért paleontológiát tanult. Hamarosan eldöntötte, hogy egyszer „dinoszauruszokat fog csinálni”.

Érettségi után ösztöndíjat nyert a pasadenai Art Center College of Designba, ahol illusztrátorként diplomázott. Első tervezői munkája a *Ragadozó 2 (Predator II)* volt. Ekkor jött rá, hogy az a munkája, amiről korábban csak rajongóként álmodozhatott.

Kisvártatva Tim Burton *Ollókez? Edward (Edward Scissorhands)* című filmjében kapott feladatot. A rendező elképzelései alapján három illusztrációt készített a címszereplő Johnny Deppre, amelyek közül az egyik lett a színész „arca” a produkcióban.

Kisvártatva a *Terminátor 2*-ben dolgozott, majd egy újabb Burton-film következett. A *Batman visszatérben (Batman Returns)* tervezte meg a Danny De Vito által alakított Pingvin maszkját.

Egy évvel később a *Jurassic Park* számára már valóban „dinókat csinálhatott”. Egy éven keresztül titokban tervezte a hüllők dizájnját, majd a forgatáson rádió-távírányítással mozgatta a bábukat, illetve raptorjelmezben maga is egy hüllőt alakított.

További fontosabb munkái: *Interjú a vámpírral (Interview with a Vampire)*, *Tank Girl*, *Dr. Moreau szigete (The Island of Dr. Moreau, A bestia (The Relic)*, *Jurassic park – Az elveszett világ (Jurassic Park – The Lost World)*, *Chipkatonák (Small Soldiers)*, *Itéletnap (End of Days)*, *Galaxy Quest – Galaktikus küldetés*, *Hulk*, *Jurassic Park 3.*, *Az időgép (The Time Machine)*, *A Karib-tenger kalózái – A Fekete Gyöngy átka (Pirates of the Caribbean – The Curse of the Black Pearl)*, *Van Helsing*, *Lány a vízben (Lady in the Water)*.

*uip dunafilm*



**Ajánló**