



Note di produzione

Dopo aver sfidato un cattivo drago, liberato una bella principessa e salvato il regno dei suoceri, cos'altro può fare un orco? Beh, se siete Shrek (Mike Myers), potreste diventare un perfetto uomo di casa che si occupa della famiglia. Invece di spaventare gli abitanti del villaggio come era solito fare, il riluttante Shrek è ormai una celebrità locale che accetta malvolentieri richieste di autografo. Che cosa è successo al ruggito di quest'orco? Nostalgico dei giorni in cui si sentiva un "vero orco" Shrek è costretto a firmare un patto con il viscido dealmaker Tremotino (WALT Dohrn). Shrek si trova improvvisamente in una contorta realtà alternativa di Molto Molto Lontano, dove gli orchi sono ricercati, Tremotino è Re e Shrek e Fiona (Cameron Diaz) non si sono mai incontrati. Ora, spetterà a Shrek disfare tutto quello che ha fatto nella speranza di salvare i suoi amici, ripristinando il suo mondo e reclamare il suo unico vero amore.

Tornano all'avventura anche Ciuchino (Eddie Murphy), Gatto con gli stivali (Antonio Banderas), nonché alcuni volti (e orchi) nuovi e un connivente cattivo: Tremotino (WALT Dohrn).

DreamWorks Animation SKG presenta "Shrek e Vissero Felici e Contenti," distribuito da Paramount Pictures con le voci Mike Myers, Eddie Murphy, Cameron Diaz, Antonio Banderas, Julie Andrews, John Cleese, Walt Dohrn, Jon Hamm, Jane Lynch e Craig Robinson. Il film è diretto da Mike Mitchell. La sceneggiatura è di Josh Klausner e Darren Lemke. I produttori sono Gina Shay e Teresa Cheng. I produttori esecutivi sono Aron Warner, Andrew Adamson e John H. Williams.

Uscita 25 Agosto 2010

C'ERA UNA VOLTA ...

Oramai la favola di Shrek, Fiona, Ciuchino, Gatto con gli stivali e le loro avventure nel magico mondo di Molto Molto Lontano sono conosciutissime in tutto il mondo. Basato sul popolare libro per bambini *Shrek!* di William Steig, i film hanno ricevuto gli elogi della critica, successo mondiale al box office e il primo Academy Award ® in assoluto ad un film d'animazione. Tutto ciò basta per affermare che Shrek ed i personaggi di Molto Molto Lontano si sono guadagnati il loro giusto posto nella storia del cinema e dell'animazione.

Avendo già toccato il vastissimo territorio delle favole i filmmakers della DreamWorks Animation hanno di fronte una sfida creativa e stimolante per l'ultimo capitolo del viaggio di Shrek e Fiona.

Il regista Mike Mitchell, veterano di entrambe le pellicole live-action e film d'animazione DreamWorks precedenti si chiede: "Come facciamo a dare al pubblico ciò che ama e conosce bene, ma allo stesso tempo dare freschezza, renderlo più bello?" "Un arduo compito per qualsiasi regista, continua Mitchell, "Così abbiamo raccolto la sfida di creare una nuova affascinante storia di Shrek. Sappiamo che i fan vorrebbero vedere come va a finire".

Si uniscono a Mitchell le produttrici Gina Shay e Teresa Cheng, entrambe hanno apportato un'enorme esperienza nel campo dell'animazione al film: Shay, che ha recentemente prodotto "SpongeBob il Film", e Cheng, con più di 20 anni di esperienza nel mondo dell'animazione e della produzione di effetti visivi, che ha prodotto recentemente lo speciale vacanze "Shrek the Halls".

"Mike, Gina e Teresa sono una grande squadra", li elogia il produttore esecutivo Aron Warner (produttore dei primi tre film). "Hanno infuso un grande senso di fiducia, non solo in me, ma a tutto il cast e la troupe."

Mitchell, Shay e Cheng, hanno assemblato una talentuosissima squadra di sviluppo visivo e artisti di storyboard, animatori di personaggi, scenografi, gruppi di sartame, artisti layout, alla luce delle squadre e degli effetti visivi, tra cui: Walt Dohrn (capo della storia), Patrick Mate (character designer), Peter Zaslav (production designer), Max Boas (art director), Doug Cooper (supervisore degli effetti visivi), Alex Ongaro (responsabile degli effetti), Youg Duk Jhun (capo del layout e Pre - Viz), Jason Reisig (capo di animazione dei personaggi), Olivier Finkelde (capo degli effetti del personaggio), Jeffrey Jay (supervisore personaggi TD), Justin Brandstater (supervisore painting), Josh West (supervisore di modellazione), Lisa Slates (supervisore alla superficie), Allen Stetson (supervisore folla), Valerie Lettera-Spletzer (supervisore FLO), Nick Fletcher (A.C.E. editor), Ethan Van der Ryn (supervising sound designer), Anthony Gray, John Hill, Marcek Kochout Jason Ryan (animatori di controllo), e Greg Lev, Betsy Nofsinger, Marc Scott e Pablo Valle (supervisori alle luci). Per gli effetti 3D, i realizzatori sfruttato Phil '3D' McNally il capitano. Il risultato è stato un equipaggio misto che ha tante menti creative nuove per il mondo di Shrek, con una miriade di altri componenti oltre all'esperienza dei tre film precedenti. Tutti sono stati fan di Shrek, quindi c'era un sacco di naturale entusiasmo e sinergia che anima il progetto fin dall'inizio.

"C'è un sacco di amore per Shrek in questa squadra", dichiara Shay. "Siamo tutti grandi fan di Shrek e tutti hanno portato tanta di quella passione che si è creato davvero un ambiente creativo e collaborativo"

Quando è arrivato il momento di sviluppare la sceneggiatura di "Shrek e Vissero Felici e Contenti", i realizzatori hanno deciso di puntare veramente l'attenzione del film su Shrek, avere contatto con lui e vedere come stanno le cose dal punto di vista dell'orco.

Anche se l'orco verde è al centro di ogni storia, qualcuno potrebbe dire che il personaggio era diventato un po' addomesticato dopo tre film. Ora padre di tre figli, Shrek ha delle responsabilità, doveri e obblighi. Non è più il gigante intimidatorio che abbiamo incontrato all'inizio del primo film, che faceva scappare urlando il popolo di Molto Molto Lontano. Ora, è considerato una celebrità locale, con gli abitanti che lo trattano con timore reverenziale, togliendosi il cappello e offrendo cordiali saluti quando vedono Shrek per la strada.

Come avviene per i sequel di molti film, ogni viaggio ed ogni capitolo apporta nuove esperienze e opportunità di crescere e svilupparsi per il personaggio. Nel caso di Shrek, il logico passo successivo sembrava essere una sorta di crisi di mezza età. "Sapevamo che dovevamo tenere la

storia accattivante, ma bisognava dare una nuova svolta", spiega Cheng. Ci siamo chiesti, "Cos'altro può imparare Shrek nel suo cammino da orco?"

All'inizio del processo di sviluppo, gli artisti sono partiti dall'immagine di Shrek che si guarda allo specchio, fissa il poster "Wanted - Ricercato" e si chiede "Che cosa sono diventato?" Per i registi, si è rivelato un significativo punto di svolta nello sviluppo della storia del film. "Abbiamo pensato che fosse interessante il fatto che lui non è più l'orco che era nei primi film. E' cambiato, non fa più paura, è amato da tutti gli abitanti", spiega Mitchell. "L'ultima cosa che avremmo voluto per Shrek era che perdesse il suo appeal".

Mitchell, che doveva costruire questa storia insieme al suo staff ha trovato quindi infinite possibilità. Il potenziale non sfruttato di esplorare il mondo di Molto Molto Lontano sembrava senza limiti. Ma è stato lo sceneggiatore Josh Klausner ("Date Night"), che ha proposto il concetto di Shrek che andava indietro nel tempo. Cosa farebbe Shrek se *potesse* tornare indietro?

"Ciò si trasformò in un desiderio di raccontare tutto con soddisfazione" dice Mitchell. "Tutti noi pensiamo di poter ritornare al nostro passato, riportare le lancette dell'orologio indietro e vivere ciò che è già accaduto."

I registi si sono imbarcati nella storia finale di Shrek per tornare alle sue radici. "Ciò poteva sembrare un salto da un grande trampolino" dice il produttore Gina Shay. "Shrek inizia a porsi molte domande su ciò che significa essere davvero un orco. Andammo indietro alle sue radici e alle basi del suo incredibile viaggio. Sapevamo che questo film doveva essere la storia di Shrek, raccontata attraverso i suoi occhi. Shrek comincia a chiedersi chi è diventato e ciò che la vita avrebbe potuto essere, se non avesse mai salvato Fiona dalla torre".

Per Walt Dohrn, che è a capo della sceneggiatura di storia "Shrek e Vissero Felici e Contenti," la premessa si inserisce perfettamente nel mondo di Shrek. "Nel primo film Shrek impara ad amare se stesso, nel secondo impara cosa vuol dire essere parte di una famiglia, in "Shrek Terzo", accetta la responsabilità di padre e marito. Nel quarto ed ultimo film, si pone di fronte a una grande domanda: cosa sarebbe successo se la sua vita fosse andata in modo diverso? Aggiunge il produttore esecutivo Aron Warner, "Una volta che abbiamo integrato i concetti nella storia, ci siamo resi conto che ciò avrebbe chiuso il cerchio in termini di arco narrativo che funge da naturale conclusione e che conclude la serie dei film di Shrek".

Per Mitchell rapportarsi alla storia e ai sentimenti di Shrek è stato semplice. Padre di due bambini, avrebbe potuto entrare in empatia con "Shrek Papà" che deve rinunciare alla vita da orco per quella di un sabato pomeriggio a fare da autista dopo una partita di calcio. "Ho due bambini di due e quattro anni", spiega Mitchell. Quando ho scelto di lavorare su questo film, il secondo era appena nato. E' davvero un'esperienza che ti cambia la vita ed è molto difficile essere figli quando hai addosso una borsa con i pannolini sulle spalle ed un ciuccio al collo".

Con questa idea in testa, il gruppo ha sviluppato la sceneggiatura di Shrek con il classico "Cosa succederebbe se...?" Ora, felicemente sposato con tre bambini la vita di Shrek è diventata mondana e molto di routine (almeno ai suoi occhi). Sentendo un po' di nostalgia per i suoi giorni da scapolo orco, Shrek stringe il proverbiale patto con il diavolo, che in questo caso altro non è che il classico tentatore delle fiabe, Tremotino.

Il nuovo cattivo entrato nel mondo di Shrek è Tremotino, lui capitalizzando la nostalgia di Shrek per i suoi giorni da orco gli fa un'offerta che non può rifiutare... Vivere una giornata libero dalle responsabilità, come un vero orco. In cambio, Shrek dovrà solamente donare a Tremotino uno dei giorni del suo passato. Sembra una transazione giusta, un giorno in cambio di un giorno. Shrek però ancora non sa della piccola specifica che Tremotino ha apposto alla fine del contratto, cioè che prenderà un giorno molto importante per tutti gli abitanti di Molto Molto Lontano, un giorno che stravolgerà l'intera storia. Con eleganza malvagia, Tremotino sceglie di prendersi il giorno in cui Shrek è nato.

"Il risultato è a dir poco catastrofico", afferma Mitchell. "Tutto il pubblico conosce Shrek, Fiona e il racconto fiabesco, che viene completamente stravolto e gettato in una realtà alternativa". E, continua il regista, "nessuno in Molto Molto Lontano conosce più Shrek. E lo vedono per quello che è: un grande e spaventoso orco".

...LA GANG...

E' difficile credere che sia passato quasi un decennio sa quando Mike Myers, Eddie Murphy e Cameron Diaz hanno dato per la prima volta vita ai personaggi di Shrek, Ciuchino e la principessa Fiona. Affiancati da Antonio Banderas, Gatto con gli Stivali, in "Shrek 2", il quartetto ha reso gioia al pubblico per circa dieci anni interpretando con estremo talento le voci di questi personaggi.

"Amo il messaggio di questi film," dice Mike Myers. "Le lezioni che Shrek ha da imparare e ha imparato sono quelle in cui tutti possono identificarsi. Poter interpretare un personaggio e trasmettere questo processo è un percorso affascinante per me come attore".

Nel corso del film, Shrek e Fiona sono passati attraverso enormi cambiamenti e hanno affrontato numerosi ostacoli per navigare nel mondo di Molto Molto Lontano. "Quando ho incontrato Fiona, giovane principessa intrappolata in una torre e come lei sia cresciuta nel corso dei quattro film", dice Cameron Diaz. "Abbiamo visto che è una madre meravigliosa, ed è cresciuta sia come moglie di Shrek sia come personaggio, ha accettato il suo essere Orco, si accetta per quel che è, ed ha abbracciato nella sua vita tutte le persone che ama. Questo non è stato solo un piacere per me ma un onore poter recitare lei". Cameron aggiunge inoltre che l'upgrade del ruolo di Fiona come capo degli orchi "è molto potente, un po' come dire ' sono un Orchessa, mi sento ruggire".

I registi erano altrettanto stupiti per il modo in cui il cast ha risposto alla direzione della storia per il capitolo finale e ciò che era in serbo per i loro personaggi. "Hanno tutti abbracciato il concetto non appena li abbiamo coinvolti", dice il produttore Teresa Cheng.

"Quando hanno saputo che la storia sarebbe stata stravolta e ambientata in una realtà alternativa e che tutti i personaggi non si sarebbero conosciuti, è stato come se il film fosse riniziato dal principio, come una nuova storia , un nuovo film", dice Antonio Banderas. "Pensavo che fosse solo un concetto fantastico, vedere Gatto così domestico rovinato e viziato è stato molto ispiratore per me".

"Vorremmo entrare in sessione di registrazione con solo le pagine della sceneggiatura e gli attori daranno lo start up solo affidandosi", dice il regista Mike Mitchell. "E una grande collaborazione".

Cameron Diaz è d'accordo: "Per Mike, Gina e Teresa, questi personaggi sono molto importanti. Shrek, Fiona, e tutti loro sono ormai parte di noi e quando arrivo ad una sessione di registrazione devo solo avere la massima fiducia in quello che sto dicendo".

Con la nuova direzione e il ruolo di Fiona, Cameron Diaz doveva trasmettere nuove sensazioni in quanto Fiona, il suo personaggio era stato completamente riscritto e ri-immaginato. "Cameron ci ha dato grandissima empatia e una prestazione stellare", loda la produttrice Gina Shay. "La profondità di emozioni che ha apportato a Fiona combinata con la sua nuova forza è stata un'unione naturale ed organica".

Le prestazioni sono state tutte su questo livello per tutti i membri del cast. Ora che Shrek e Fiona non stanno più insieme, e Shrek corre contro il tempo per trovare il bacio dell'amore vero, la posta emotiva del film è stata enormemente alzata. "La cosa che più mi colpiva era il fatto che ancora provavo delle reazioni emotive vedendo Shrek e Fiona e volevo che ritornassero insieme", dice Eddie Murphy. "Così si viene catturati dalla storia, e dovete ricordare a voi stessi che state guardando animazione!"

... Tremotino è il Suo Nome ...

Con tutti i cattivi come Lord Farquaad, il Principe Azzurro e la Fata Madrina, i quali hanno portato memorabili apporti alle precedenti pellicole su Shrek e Fiona, il team dei produttori ha dovuto compiere un enorme lavoro nell'intento di trovare un antagonista allo stesso livello per rovinare Shrek e la felicità di Fiona. "Tutti i cattivi dei film di Shrek sono così grandi", dice Walt Dohrn, capo della storia. "Ci siamo chiesti: Che cosa facciamo per arrivare a quel livello di furfante? Come si fa a creare un nuovo cattivo fresco e adatto per il faccia a faccia finale con Shrek?".

La storia è senza tempo, tramandata di generazione in generazione. Gli antichi Greci usavano le favole di Esopo come strumento didattico per educare i bambini, continuando questa tradizione nel 1812 i fratelli Grimm hanno pubblicato il loro primo libro di favole, "Tales of Children and The Home". Tra i racconti più memorabili c'era la storia di Tremotino, una favola che racconta le gesta

di un personaggio magico incontra la figlia di Miller, rinchiusa in una torre e costretta a girare una paglia d'oro. Il risultato finale della favola racconta una storia ammonitrice di millanteria e le conseguenze di una serie di promesse e di offerte. La storia di Tremotino ha quasi duecento anni.

Dalla grande tradizione narrativa del passato, DreamWorks Animation ha creato la fiaba moderna di Shrek. Sembrava del tutto naturale che l'orco verde Shrek fosse accoppiato con uno dei cattivi più memorabili di tutta la letteratura in "Shrek e Vissero Felici e Contenti."

"Abbiamo praticamente sempre saputo che Tremotino sarebbe stato il nostro cattivo" dice il produttore esecutivo Aron Warner. "Solo che ancora non sapevamo quale tipo di furfante si sarebbe rivelato". Poiché il processo di sviluppo progrediva, la personalità di Tremotino cominciava a prendere forma creando uno dei personaggi più forti mai apparsi in un film di Shrek.

Dopo aver lavorato sui precedenti film di Shrek nella sceneggiatura della storia, il regista Mike Mitchell ha guidato il team di animatori che hanno creato il look e la direzione creativa del personaggio di Tremotino e il tono da adottare. "Mike è un eccellente regista e gli artisti e gli animatori gli rispondevano con partecipazione", loda il produttore Teresa Cheng. "Come artista egli stesso, è molto coerente e chiaro nella sua visione e nel suo pensiero."

Nello sviluppare il look e lo stile di Tremotino, i realizzatori volevano arrivare il più lontano possibile dai cattivi precedenti. "Farquaad, Fata Madrina sono personaggi affascinanti e molto eloquenti", dice Dohrn. "Siamo andati nella direzione opposta scegliendo un personaggio logoro e viscido, ma al tempo stesso affascinante".

Mitchell riassume il suo pensiero per quanto riguarda l'essere generale di Tremotino e il suo carattere: "Conoscete il ragazzo che vince il jackpot da 200 milioni di dollari alla mega lotteria e non sa come spendere il denaro? Ecco a voi Tremotino".

Questo è stato più che sufficiente a Patrick Mate, che era deciso a creare un personaggio visivamente accresciuto rispetto all'aspetto fiabesco dei fratelli Grimm.

"In principio il personaggio era modellato sulle sembianze di quegli uomini che cercano di vendere orologi nelle strade" dice Mate. "Allora abbiamo cambiato un po' i disegni e abbiamo virato verso un volto di una creatura e anche una coda di ratto".

Alla fine, i disegnatori hanno optato per delle sembianze più umane. Poco dopo la coda di ratto e la faccia di creatura furono abbandonate, Mate ha mostrato una caricatura del direttore artistico Max Boas. "Ci facciamo sempre delle caricature l'un l'altro", spiega Mate, "(il regista) Mike Hernandez ha fatto una caricatura di Max e tutti ci siamo sbellicati dal ridere e abbiamo detto 'ok! Facciamolo'. Abbiamo preso il look di Tremotino perché la caricatura era perfetta per il disegno che stavamo cercando" il team di design dei personaggi con regolamento il disegno più fondato sugli esseri umani. Poco dopo la faccia la creatura e coda di topo sono state abbandonate, a Mate è stato mostrato una caricatura di arte regista Max Boas. "Stiamo sempre facendo caricature di tutti noi", spiega Mate. "[Art Director] Mike Hernandez ha fatto una caricatura di Max e tutti abbiamo finito per ridere per passione e abbiamo detto 'Okay, uh, facciamolo.' Abbiamo preso l'aspetto del Rumpel perché la caricatura è stata semplicemente perfetta per il progetto che stavamo cercando".

Presumibilmente, i capelli di Tremotino sono in parte basati sui capelli del direttore artistico Boas. "Tremotino ha capelli simili a Max, un po' come quando lui si è appena svegliato". Scherza Dohrn. Rumpel è in parte basato su art director's Boas".

Mentre il personaggio di Tremotino veniva definito la storia veniva ampliata e i registi hanno iniziato le sessioni di registrazione con gli attori.

... Che Graffio, sei assunto! ...

Mentre l'aspetto e la progettazione di Tremotino stavano progredendo i suoi realizzatori sapevano che serviva una voce altrettanto dinamica per dare un ampio respiro al personaggio. In qualità di capo della storia di "Shrek, e vissero felici e contenti", è stato scelto Walt Dohrn per leggere la parte di Tremotino (ed altri personaggi) durante le sessioni di registrazione di fronte agli attori. Dohrn, con la regia di Mitchell, ha cominciato a giocare con inflessioni vocali e col processo di sviluppo per la voce di Tremotino, le performance di Dohrn hanno influenzato totalmente lo sviluppo del personaggio così come il suo risultato finale nel film.

"L'esecuzione di Walt ha sigillato l'accordo su questo personaggio", dice Jason Reisig,

responsabile dell'animazione. "Quando abbiamo sentito la voce di Dohrn nella parte di Tremotino registrata sulle bobine ci siamo subito innamorati del personaggio e di quello che Walt aveva apportato ad esso".

"Walt ha dato vita al personaggio con la sua performance", ricorda Mitchell. "E questo è stato veramente importante vista l'importanza di Tremotino così centrale nella trama e nel confezionamento della storia di Shrek". Aggiunge il produttore esecutivo Aron Warner.

Nel tempo, Dohrn ha iniziato a giocare con diverse inflessioni di voce per Tremotino, anche al di fuori dello studio di registrazione. Per l'ispirazione, sembrava a tratti provenire da quella di Sean Penn come Daulton Lee nel film "Il gioco del falco".

"Ci è piaciuta la sua energia e la sensazione che lui era quasi pronto a soffiare ad ogni secondo, mentre allo stesso tempo era divertente, ritmato e veloce nelle sue battute," nota Dohrn. Sul lato opposto nello spettro delle influenze cita la performance classica di Beey Davis in "Che fine ha fatto Baby Jane?", "Come in un film drammatico. Tremotino si prende molto sul serio".

Ricorda Gina Shay produttrice: "Modificavamo le bobine della storia, per poi mostrarle al team di lavoro e ai dirigenti, ogni volta che lo facevamo e vedevamo i risultati tutti noi non potevamo far altro che ridere. Eravamo tutti colpiti dal personaggio. Divenne assolutamente insostituibile".

Le "battute di Tremotino preferite da Dohrn non sono delle vere e proprie battute, ma piuttosto i suoni e i rumori fatti durante le sessioni di registrazione, quello che i registi chiamano "gli Sforzi". "Quello che mi piace di più è quando suona come una capra o una scimmia e finito il tutto si sente molto contento e con un filino di voce e qualche rumore che esce dalla sua bocca se ne va per fatti suoi".

Per quanto riguarda il look vestiario, dire che Tremotino abbia un suo stile personale ed unico, sarebbe un eufemismo. Prima di impadronirsi del regno di Molto Molto Lontano, si decise che i vestiti e i colori del suo abbigliamento dovessero essere simili al suo ambiente, quindi grigi e noiosi nei toni. Ma una volta ottenuto il potere a Molto Molto Lontano elabora un makeover sia al palazzo reale sia al suo abbigliamento, sono passati i vestiti grigi, ora indossa abiti bianchi sgargianti spruzzati di oro e rosso sangue. "Ha tutte le sembianze della ricchezza ma nulla in fatto di buon gusto", afferma il regista Mike Mitchell.

Per metà Pinball Wizard e per l'altra metà Maria Antonietta, gli abiti di Tremotino sono sgargianti per ogni incontro, festa e occasione. Incluse nel suo guardaroba ci sono parrucche intercambiabili progettate per soddisfare non solo la situazione, ma il suo umore ed il suo temperamento al meglio "C'è una parrucca business, parrucca vittoria e la sua parruccaarrabiata", dice il produttore Gina Shay. "Noi di solito abbiamo scarpe da lavoro e scarpe da festa", "con lui siamo riusciti a trovare il giusto equilibrio nell'armadio del perfetto cattivo".

Il risultato finale - l'aspetto, la progettazione e la voce - di Tremotino ha ricevuto elogi da tutto il cast. "Ho avuto il grande piacere di lavorare con Walt", ricorda Diaz. "Fa tutte le voci quando siamo in registrazione e lui è semplicemente fantastico. Lui è un grande attore e mi ha dato tanto in termini di prestazione vocale nelle letture per le nostre registrazioni."

"Tremotino è un cattivo meraviglioso", osserva il supervisore degli effetti visivi Doug Cooper. "E' difficile e affascinante al tempo stesso, egli è ridicolamente scandaloso, tutte cose che non ci si aspetterebbe da un maestro della cattiveria ed è questo che lo rende molto divertente da vedere". Aggiunge la produttrice Gina Shay, "Egli è così subdolo e così intelligente e dall'aria innocente che può prendersi la fiducia della gente solo attraverso dei trucchi.

... VERAMENTE Molto Molto Lontano ...

Si può pensare che il termine "realtà alternativa" abbia dato al team carta bianca riguardo l'aspetto e il design del film, quasi come a riprogettare tutto dall'inizio, in realtà non è proprio così. "E' stata una vera sfida quando abbiamo deciso di ri-definire l'aspetto del film, "dice Mitchell. "Volevamo dare a questo film un look diverso e al tempo stesso, riallinearci al mondo di Shrek." Aggiunge la produttrice Teresa Cheng, "Sapevamo che tutti sarebbero stati curiosi di vedere Molto Molto Lontano trasformato in un universo alternativo".

Mitchell, Cheng, e Shay si sono ispirati al look che lo scenografo Peter Zaslav aveva creato

per lo speciale “*Shrek the Halls*”, collaborando con Cheng, e si affidarono a Zaslav e al direttore artistico Max Boas nell'orientamento. “*Shrek the Halls*” è stata la prima occasione per vedere la casa di Shrek e Fiona ricoperta di neve”, spiega Mitchell. “È stato molto familiare, ma sapevamo che potevamo tirar fuori una realtà ancora più alternativa dal punto di vista visivo e del design”.

Come modello visivo, Zaslav e Boas hanno iniziato con le forme e i colori familiari al linguaggio dei primi tre film. “Fondamentalmente, il film inizia come una continuazione visiva degli “Shrek” precedenti,” spiega Zaslav. Gli artisti hanno anche alzato i colori di un tono per mettere meglio in evidenza il drammatico contrasto quando Shrek si trova in una realtà alternativa. “È ancora più luminoso, più felice e più colorata di” Shrek 2 “e” Shrek Terzo”, cioè fino a quando Shrek firma il suo contratto con Tremotino e noi intravediamo Molto Molto Lontano governato da Rumpel”.

Appena Shrek si ritrova incagliato nella nuova realtà di Molto Molto Lontano, il look, il tono e il colore del film subiscono un cambiamento drammatico. Una volta rigoglioso e verdeggiante il paesaggio di Molto Molto Lontano diviene un po’ desolato, arido deserto e buio, dominato da oro, verdi e grigi ispirati in parte ai colori del contratto che Shrek firma con Tremotino, in particolare all'inchiostro d'oro.

Oro, come ci si aspetterebbe per un racconto che coinvolge il personaggio delle fiabe che, come la promessa della figlia di Miller che sarebbe riuscita a girare il fieno in Oro 24 carati, questa fiaba è diventata un banco di prova importante per la progettazione della realtà alternativa, governata da Tremotino. “L'oro è diventato un tema visivo dominante associato a Tremotino che di fatto viene propagato a tutto l'ambiente”, dice Zaslav. “Ci siamo abituati al mondo di Shrek, tutti gli alberi verdi, il verde dell'erba. Nella realtà alternativa, tutto quel verde lascia spazio a più giallo ed oro.”

Ma questo oro non luccica: è l'oro delle foglie che cadono in autunno, quando le cose cominciano a decadere, piuttosto che la primavera verde di crescita che anima in genere la combinazione di colori di “Shrek”. Questa differenza visiva ha concesso un sacco di opportunità per la creatività dei realizzatori. “È stato molto divertente girare il mondo alla rovescia e giocare il contrasto con la realtà normale e guardare Shrek navigare per la sua strada in questo mondo surreale, con vorticoso nuvole ed alberi sterili”, afferma Boas.

L'oscurità del paesaggio rafforza, anche, lo squallore iniziale della storia. Lavorare in questo modo sull'ambiente è stata una grande sfida molto impegnativa. “Il mondo sta per essere un po' più scuro e molta dell'azione del film si svolge di notte”, spiega Cheng. “Una delle nostre sfide più grandi è stata quella di lasciare che la storia si svolgesse in oltre ventiquattro ore, in modo che si sentisse il ticchettare dell'orologio, senza che l'azione si svolgesse per troppo tempo al buio”.

I personaggi, i colori, e il paesaggio iniziano a lavorare contro Shrek, creando una sensazione intrappolamento, ma un barlume di speranza brilla ancora per l'orco isolato.

Una volta che ha ristretto amicizia con Ciuchino, Shrek e il suo fedele compagno trovano una clausola nel contratto firmato con Tremotino che permette loro di avere una finestra di ventiquattro ore per rimettere a posto le cose.

Per contrastare i toni scuri del film, i realizzatori hanno creato una serie di nuovi ambienti e personaggi per il film che animano le cose, e hanno portato alcune novità che innalzano lo humor in questo mondo trasformato. Alcune nuove opportunità per l'umorismo in mezzo a questo mondo trasformato. Ciò ha comportato un approccio decadente all'assurdo Tremotino e al suo esercito di streghe, così come per il suo sgargiantissimo ed opulento palazzo.

Ma non è solo la location che ha ricevuto un notevole restyling. Tutto, dai personaggi del film al modo in cui tutto il film è stato girato ha subito un'alterazione.

Alla menzione di una “battaglia”, si immagina subito visivamente un incredibile sequenza e “Shrek e Vissero Felici e Contenti” promette di offrire molto su questo fronte. Il primo dei film di Shrek ad essere girato in 3D gli effetti visivi del team, guidato da Doug Cooper, hanno avuto il loro bel da far. “Il 3D è un ausilio uguale in tutto ciò che facciamo. Noi non lo vediamo come un ripensamento”, spiega Cooper. “Abbiamo avuto molta cura nella rappresentazione delle scene prendendo il vantaggio dell'usare la tecnologia stereoscopica”.

Per il reparto d'arte, che intende concepire il mondo di Molto Molto Lontano da una prospettiva 3D. “Il fatto che stiamo facendo questo film in 3D ha accompagnato il nostro tentativo di espanderne l'universo”, dice lo scenografo Peter Zaslav. “abbiamo letteralmente costruito i set in

ogni dimensione, qualcosa che non avevamo mai fatto. In ultima analisi, la tecnologia serve la storia e la storia è il re.

I registi sono stati impegnati a rimanere fedeli alla loro visione di raccontare una storia avvincente emotivamente. "Se abbiamo fatto il nostro lavoro, crederete a questo mondo, perché è così ben progettato, diretto ed eseguito ad arte", dice il produttore Teresa Cheng. "Lo sentirai piuttosto che vederlo".

Ma i registi non volevano sacrificare la storia solo per l'uso spettacolare del 3D. Nell'affrontare le più emozionanti scene dello script dove lo stato mentale dei personaggi serviva essere chiaramente illustrato, il capo della storia Walt Dohrn e il regista Mike Mitchell, hanno invitato gli artisti a spogliarsi del lato "Campane e Fischi", opulento stile tipico delle produzioni 3D e concentrarsi sulla base del film, grezzo e minimale, inteso come espressione dell'agire. "Non minimale inteso come semplice", spiega Dohrn, ma minimale nel senso che doveva trasparire un senso di cura e pura immediatezza dai personaggi disegnati con mano morbida, fatta col cuore e dedizione".

Anche il più sottile spostamento della posizione di un sopracciglio può fare andare un personaggio dalla frustrazione al senso di rimpianto. "In ogni scena c'era sempre un sottotesto, in particolare con un personaggio come Shrek, che in un momento difficile esprime i propri sentimenti", dice Dohrn, "In una scena in cui lui sembra estremamente frustrato, sappiamo che in fondo lui è in lotta con problemi di autostima. Ciò consente di dettare una più accattivante prestazione stratificata delle nostre rappresentazioni visive e nel film tutto".

... Ri-Immaginare Gli abitanti di Molto Molto Lontano ...

Nel momento in cui firma l'accordo con Tremotino, Shrek si sente un orco fuori della sua palude come si sentirebbe un pesce fuor d'acqua. Egli è catapultato in una realtà alternativa. La sua realtà, quella che gli era familiare viene strappata a brandelli; in un primo momento però la realtà che vive sembra essere la stessa, Shrek in un primo momento crede di aver fatto un affare ma ben presto scoprirà di essere stato ingannato.

L'ultima goccia nella realizzazione di quanto stia avvenendo si ha quando Shrek viene attaccato dall'esercito di donne di Tremotino, tutte streghe. Armate di fumogeni di zucca, catturano Shrek e lo portano fuori per un faccia a faccia con Tremotino. Fortunatamente Shrek vede un raggio di speranza nel riconoscere il suo amico Ciuchino intento a tirare le gabbie che lo intrappolano. Questo Ciuchino non sembra comunque il suo amico, è in condizioni pessime, come se avesse passato la peggiore giornata della sua vita.

Prendere personaggi molto noti e amati, gettarli in circostanze del tutto diverse potrebbe sembrare scoraggiante ed impegnativo per ogni regista. Mitchell, il regista commenta così, "Questo è ciò che ha reso così interessante". Aggiunge il produttore Shay, "Anche se era rischioso, Mike, Teresa ed io abbiamo voluto sradicare completamente la nostra amata ciurma di abitanti di Molto Molto Lontano e metterli in un universo drasticamente alterato".

Perché i personaggi del mondo di Shrek sono alcuni tra i più belli e completi mai concepiti e realizzati, ora devono superare la prova del nove. Le loro personalità, le loro 'voci', i nuclei dei personaggi debbono misurarsi con un ambiente straniero e una trama completamente nuova.

Nonostante questo fosse nella testa di tutto il team, nessuno lo sapeva meglio del produttore esecutivo Aron Warner, che era al timone anche delle tre precedenti produzioni "Shrek". "Il vero segreto era rimanere con i piedi per terra seppur l'azione si svolgeva in altre circostanze", spiega, "in fondo sono gli stessi personaggi che abbiamo conosciuto ed amato per tanto tempo e si comporteranno allo stesso modo come se stessero in situazioni normali, rimaranno fedeli a loro stessi".

Per illustrare questo punto, Warner si riferisce alla scena in cui Shrek e Ciuchino finalmente si incontrano nel nuovo Molto Molto Lontano. Shrek ha finalmente capito cosa è successo. "Shrek è al suo più basso livello di autostima", spiega Warner. "Lui si riconnette con Ciuchino e nonostante il mondo alternativo, si vede che il nucleo del loro rapporto è lo stesso."

Deliberando lo stesso in ambienti nuovi o circostanze nuove è una cosa, ma quando si è dovuto modificare l'aspetto di Ciuchino o del Gatto con gli stivali, il team degli animatori ha dovuto

riprogettare il loro approccio alla realizzazione dell'animazione, con una differente modellazione. "Abbiamo dovuto immaginare come sarebbe stata la vita dei personaggi e il loro modo di agire, adesso che in quel mondo capovolto non avevano mai incontrato Shrek", spiega Mitchell.

Ri-immaginare Ciuchino ha rappresentato una nuova serie di ostacoli per il team. "E' stato un lavoro delicato, perche volevamo restare fedeli al personaggio", spiega Jason Reisig, responsabile dell'animazione dei personaggi. Per mantenere la sua personalità gli animatori hanno mantenuto il marchio di Ciuchino, l'entusiasmo e nel Gatto con gli stivali hanno mantenuto l'intelligenza e il suo essere sornione. Nel risultato finale troviamo Ciuchino che con entusiasmo è schiavo delle streghe e Gatto con gli stivali vive la sua vita di gatto viziato e grasso.

Per il team degli effetti visivi, tuttavia, l'aspetto nuovo di Ciuchino e del Gatto con gli stivali hanno prodotto altri ostacoli. "Ciuchino ha rappresentato una sfida, in quanto ora il suo pelo è più lungo", spiega Oliver Finkelde, responsabile degli effetti del personaggio. "Dal momento che la pelliccia è più lunga, dobbiamo assicurarci che non si sovrapponga, e non chiedere al dipartimento di animazione di aggiustare eventuali discrepanze tra, esempio, la pelle della gamba e quella del petto", continua "gli animatori hanno riscontrato simili sfide anche nella realizzazione della pelliccia di Gatto con gli Stivali, vinte attraverso una rimodellazione del felino".

Naturalmente, tali ostacoli hanno comunque innalzato il potenziale comico del film. "il Gatto con gli stivali è questo grosso, grasso gatto coccolato, dall'apparenza isterica", dice Eddie Murphy. "Ciuchino ha aiutato in una scena il Gatto con gli stivali a pulirsi la schiena, e questa visione vale da solo il prezzo del biglietto".

... PRINCESS, Orca, moglie, madreGuerriera!...

Per una principessa che un giorno sognava di diventare la signora Fiona Azzurro, "Shrek e Vissero Felici e Contenti" re-immagina l'Orca come una leader coraggiosa, decisa a rovesciare Tremotino e garantire la libertà per tutti gli orchi.

Un grido lontano dalla principessa viziata introdotta nel primo film, Fiona ha scambiato la sua tiara per un coltello e un'ascia da guerra, il suo abito per un giubbotto di pelle e armature da battaglia. Fiona è diventata una forza da non sottovalutare, è temuta.

"Fiona abbraccia il suo essere orco in questo film, e nasconde la sua forma umana da quelle intorno a lei", osserva Jason Reisig, responsabile dell'animazione del personaggio. "Lei è stata colpita molto acutamente da tutti i problemi provocati da Tremotino e questo le fornisce le motivazioni per diventare una leader".

Per migliorare ulteriormente il passaggio alla principessa guerriera, Reisig e il suo team hanno lavorato diligentemente per aggiungere piccole modifiche al modo in cui è stata animata Fiona e al tempo stesso rimanere fedeli al nucleo del personaggio.

"È sempre stata una principessa potente e non u'avversaria facile", spiega Reisig "Ma questo la porta ad un livello completamente nuovo, dove lei è una guerriera. Deve inoltre essere Fiona ma deve avere un tipo di statura particolare. E' stato nostro un compito duro quello di trovare il giusto equilibrio nei movimenti e nelle espressioni dandole un qualcosa in più, mentre allo stesso tempo non cambia quello che è. "Tutte quelle sottigliezze hanno fornito all'animazione un ottimo complemento per l'aspetto e le linee guida che avrebbero trasformato Fiona da una principessa ad un guerriero.

Dopo anni spesi in attesa di trovare il vero amore, Fiona ha fatto la pace con il fatto che scoprire il vero amore non faceva parte del suo destino. Tirando fuori il suo coraggio, è fuggita dal nascondiglio del drago e ha iniziato la sua vita al di fuori, abbracciando l'orco che era in lei e facendo conoscere tutti gli orchi solitari che vivevano nel terrore di Tremotino. Ispirata dalla sua famiglia ritrovata, ora ha incanalato tutta la sua passione ed energia nel suo lavoro, decisa a rovesciare Tremotino e le sue streghe.

"Anche se Fiona ha abbandonato il vero amore e lei è riuscita a fuggire dalla torre, le mura della torre sono ancora intorno al suo cuore. Shrek dovrà rompere quei muri per arrivare a lei ", dice il produttore Gina Shay.

Superare le barriere del cuore di Fiona si rivela essere una sfida più grande per Shrek di quello che si riteneva inizialmente. Quando incontra per la prima Fiona al campo orco, lui è

chiaramente preso alla sprovvista dalla trasformazione causata da questa nuova realtà realizzata da Tremotino, colpa diretta di Shrek.

"Ci sono alcuni momenti belli tra Shrek e Fiona dove stanno cercando di capire perché la loro attrazione è così forte, ma lei non conosce Shrek in questo universo alternativo", spiega il produttore Gina Shay. "C'è una scena in cui sono insieme e la loro tensione mi ricorda due ragazzi delle scuole superiori che, non sapendo cosa fare al riguardo si prendono a pugni a vicenda. Gli animatori hanno veramente catturato la sottigliezza dinamica di questo rapporto".

Uno dei cambiamenti fisici più importanti della Principessa Fiona è la sua acconciatura. "I suoi capelli sono un personaggio vero e proprio", dice il regista Mike Mitchell. Come molti nel campo dell'animazione possono attestare, eseguire i capelli in CG è uno dei compiti più complessi da realizzare, e la maggior parte saranno d'accordo che i capelli lunghi aumentano questa verità.

"I capelli di Fiona sono certamente tra i più lunghi mai animati in DreamWorks", dice il supervisore degli effetti visivi Doug Cooper. "I suoi capelli non solo sono lunghi, ma anche ondulati e ricci, ed è ancor più complesso rendere credibile una capigliatura ondulata e riccia".

Per affrontare i capelli ondulati e ricci di Fiona, Cooper si rivolse team che lavorava al personaggio, guidato dal supervisore degli effetti Oliver Finkelde.

Al fine di conseguire gli effetti desiderati, Finkelde e il suo team hanno effettivamente trattato i capelli di Fiona come un personaggio separato e hanno creato un intero sistema di modellazione indipendente per i blocchi rossi. L'impianto di perforazione, però, non è stato senza problemi specifici, infatti l'intero team di animazione ha dovuto collaborare a strettissimo contatto con il team supervisore al personaggio per garantire che i capelli e il personaggio di Fiona non si sovrapponevano mai durante il movimento.

"E' importante assicurarsi che i riccioli e le onde non si intersecano tra loro o taglino in un'altra parte del personaggio, come la spalla, il braccio o il collo", spiega Finkelde. "L'intero team ha fatto un lavoro davvero eccezionale su Fiona, principessa guerriera", dice il regista Mike Mitchell. "Non potrei esserne più orgoglioso".

Anche se hanno fondamentalmente lavorato con gli stessi personaggi dei film precedenti, l'equipaggio si rallegra dei loro disegni alterati. "E' come se fossero stati creati per la prima volta, anche se tutti noi li conosciamo", dice il supervisore animatore Marek Kochkout.

L'espansione del mondo di Shrek e di Molto Molto Lontano, l'introduzione di nuovi orchi è stata praticamente un'evoluzione naturale per i cineasti. "A un certo punto, si deve pensare solo, 'Ci deve essere qualcosa di più di Shrek e Fiona, vero?'" Dice il produttore Teresa Cheng.

Alla fine, gli animatori hanno commentato gli altri orchi e il loro aspetto, "loro non sono così sofisticati come Shrek", continua Cheng. "lui è un orco addomesticato, ha avuto moltissimi contatti con gli umani". La produzione alla fine ha optato per un disegno più orchizzato, per disegnare i nuovi orchi, per mettere in risalto la maggiore evoluzione di Shrek.

Quando Shrek inciampa in un campeggio popolato da orchi, non solo si rende conto che non è solo al mondo, si rende conto che è anche il più piccolo della cucciolata orco. I disegni per il secondo in comando di Fiona illustrano un orco estremamente grande e grosso, la versione più dura di Shrek, Brogan, doppiato da una new entry nella famiglia Shrek, Jon Hamm. "Siamo abituati a vedere Shrek come una sorta di grande orco massiccio e tutto d'improvviso lo vediamo accanto a Brogan e lui somiglia a suo fratello minore", dice Hamm. "E 'stato un viaggio incredibile lavorare sul film ed io sono entusiasta di farne parte!"

Altri membri del clan orco comprendono personaggi come: lo chef del campo, giustamente intitolato Cookie, doppiato da Craig Robinson e il divertente Gretched, doppiato da Jane Lynch. "Cookie è molto orgoglioso del suo carro Chimichanga e senza dire troppo, diciamo solo che è una buona cosa se lo porta in battaglia", dice Robinson.

La battaglia che Fiona e la sua banda di orchi si stanno preparando a combattere è contro Tremotino e il suo esercito di streghe. "Le streghe sono gli scagnozzi di Tremotino", spiega Cheng. "Lui ha due tipi di streghe, le streghe con cui parte per uscire dal palazzo e le streghe di pattuglia, che sono fondamentalmente quelli che cacciano gli orchi per Tremotino".

Hanno prestato le loro voci per la banda di streghe Lake Bell, Kathy Griffin, Mary Kay Place, Kristen Schall e Meredith Vieira come Broomsie. "In Madagascar 2, ho interpretato una giornalista, questo mi ha aiutato molto", dice Vieira. Per "Shrek e Vissero Felici e Contenti", Vieira

avuto modo di sgranchirsi le doti di recitazione e di sviluppare un personaggio fuori dalla sua persona, entrare in un mondo nuovo con altri attori. "Questo è un po' diverso dal mio solito lavoro, ed ora apprezzo il processo che si compie giocando con il personaggio".

Inoltre, il cacciatore di taglie di Tremotino è il pifferaio magico, i cui brani melodici e ipnotici attirano gli orchi facendoli uscire dalla clandestinità, come in trance, e sono sotto il controllo del menestrello. "E' in realtà una sequenza piuttosto elaborata e complessa", dice Mitchell. "Siamo stati abbastanza fortunati da ottenere Michael Rooney e farlo entrare come coreografo nella sequenza della danza".

Da parte sua, Rooney ha portato circa 30 danzatori davanti ai team della storia e della fotografia, con a disposizione una videocassetta di riferimento. "L'obiettivo era quello di raccontare una parte della storia attraverso una sequenza di danza", dice Rooney, "per cui abbiamo la musica del pifferaio magico che funge da dispositivo per servire tutti i desideri di Tremotino".

"Ed è proprio quello che ha fatto Michey", aggiunge Mitchell. "Ha portato arte in tutta la scena e sta raccontando una piccola storia. Inizia con questi orchi rapiti dalla musica del pifferaio, e infine ingabbiati. È il modo più divertente per mettere qualcuno in una gabbia che io abbia mai visto!"

... Makeover PALACE ESTREMI ...

Per molti aspetti potrebbe essere una benedizione il fatto che re Harold e la Regina Lillian non siano in giro a verificare le trasformazioni alquanto sgargianti avvenute all'interno del loro bene amato castello medievale da quando Rumpel ha assunto il ruolo di governante a Molto Molto Lontano. Con uno stravolgimento immane e orribile ha trasformato il castello in un esempio di "cattivo gusto".

"Questo era uno dei nostri set più elaborati del film", spiega lo scenografo Peter Zaslav. "Forse di tutti i film di Shrek." Basato sull'architettura e sul modello del palazzo reale, Zaslav e l'Art Director Max Boas hanno ripetuto la forma ovale che era stato introdotto nel parcheggio carrozze dove Rumpel viveva, il design ovale è stato esteso anche a tutto il palazzo.

Zaslav spiega, "Abbiamo voluto allontanarci dal tradizionale modo di ritrarre un cattivo molto spigoloso, così invece di usare forme dure e taglienti abbiamo optato per l'uso di forme sinuose e morbide facendo grande uso di cerchi e ovali tutte intorno a lui".

Una volta all'interno del palazzo, ori sgargianti, bianchi luminosi, rossi e lavande dominano il gusto del colore. Il look dell'oca da compagnia Fifi fornisce l'ispirazione delle decorazioni di tutte le camere, inclusa la sala VIP di Rumpel che si trova vicino la discoteca e vicino le numerose alcove dove le streghe si riuniscono per chiacchierare, stare insieme e soprattutto ballare. Spiega il direttore artistico Max Boas. "Il pavimento della discoteca si illumina di arancione e la musica vibra e in una delle più grandi sorprese del film, si scopre che in realtà l'arancione è il bagliore del fuoco di un drago".

Il palazzo è la location di due delle sequenze visivamente più impegnative del film, nella scena ad alto tasso di adrenalina di Broom Chase, che trova Shrek e Chiuchino inseguiti dalle streghe di Rumpel e la scena finale del film che vede impegnati Shrek, Fiona e un drago...

... Gli effetti visivi ...

In quella che sarà probabilmente ricordata come una delle sequenze più agghiaccianti viste nei film di Shrek, vediamo Volteggiare la scopa volante nel palazzo di Rumpel ed andar di diritto nel libro dei record.

Un novello del volo su scopa, Shrek deve affrontare il volteggiare senza controllo attraverso le anguste caverne del palazzo mentre è inseguito da una dozzina di streghe con zucche bomba. Ah!

Dopo, la sequenza è stata rivista dal team di Walt Dohrn, e il regista Mike Mitchell riguardò il layout e gli effetti visivi per creare una sequenza realmente selvaggia.

"Il lavoro della macchina fotografica è incredibilmente dinamico, e rende la scena in modo efficace", afferma Doug Cooper, responsabile degli effetti visivi. "Girando in 3D le sfide create nel film, rispetto al modo e alla luce che avevamo approntato sino ad allora, usare lo spazio e i

personaggi affinché fossero integrati alla perfezione con l'ambiente".

Fin dalla scena che vede Shrek inseguito su una scopa da una dozzina di streghe che gli sparano, si è stretta la collaborazione tra la squadra della pre-visualizzazione e il team di animazione dei personaggi, con a capo, rispettivamente, Yong Duk Jhun e Jason Reisig.

Per il team, che imporrebbe di utilizzare la fotocamera stereoscopica nel modo più efficace possibile. "Ogni colpo composto con la fotocamera stereoscopica viene accuratamente controllato dagli artisti layout", spiega Yong Duk Jhun, capo del layout. "In sequenze d'azione complicate come il volo sulle scope volanti, la profondità di campo nella fotocamera sarà meno del solito perché la distanza effettiva stereoscopica coprirà il resto delle informazioni di profondità".

La complessità del dettaglio visivo nello stesso palazzo: un ornato, ostentata over-the-top-ambiente potrebbe avere ostacolato la sequenza d'azione, ma invece, il team degli effetti visivi ha utilizzato i dettagli per completare le riprese d'azione.

Lavorando con il direttore artistico Max Boas e lo scenografo Peter Zaslav, il team degli effetti visivi regnava nei dettagli del palazzo così che il pubblico possa essere in grado di comprendere cosa accade tra i personaggi, il team ha speso ore nella realizzazione dei ricchi particolari visivi dell'ambiente e del palazzo reale, in modo da poter rendere chiaro agli spettatori ogni movimento ed interazione dei personaggi.

La resa dei conti finale tra l'esercito degli orchi e Rumpel e le sue streghe, è stata una delle scene più complesse, se non la più complessa, da animare. Con centinaia di asce, scudi e catene, orchi e streghe che volano nel palazzo e facendo esplodere zucche, il team degli effetti visivi è andato in overdrive e la sua è stata una delle streghe, se non il più, le sequenze tecnicamente complesse e impegnative da animare. Con centinaia di ascia, catena e scudo armati di orchi e streghe volano attraverso il palazzo esplose attaccando zucche, il team degli effetti visivi è andato in overdrive. "La complessità della sequenza della battaglia finale è enorme", dice Alex Ongaro, responsabile di effetti.

Al centro della battaglia c'è la brillante, lucida nuova palla da discoteca che Rumpel installa sopra la pista da ballo. Solo che non si rende conto che è come un Cavallo Di Troia, pieno zeppo di orchi armati pronti alla battaglia. La palla sotto il peso di Ciuchino e del Gatto con gli stivali cede, rivelando così il suo interno, l'armata verde e le sue armi. La rivelazione dell'esercito degli orchi si è dimostrata essere una scena estremamente complicata da eseguire e a ha richiesto una strettissima collaborazione tra la squadra degli effetti visivi e quella dell'animazione.

"Hai bisogno di personaggi che formino con i loro scudi una palla", spiega Doug Cooper, responsabile degli effetti visivi. Per ottenere un aspetto credibile, la squadra ha orchestrato la coreografia fin dall'inizio della scena, un compito normalmente gestito dal team di animazione. "Il team degli effetti speciali ha reso la scena come se la palla esplodesse in seguito allo spingere degli orchi, creando così l'effetto esplosivo", dice Jason Reisig, responsabile dell'animazione. Una volta liberati della palla da discoteca, la squadra di Reising ha continuato il lavoro. "Abbiamo creato cicli di animazione legati agli scudi degli orchi, e abbiamo girato il tutto alla nostra squadra di animazione". Aggiunge inoltre, che la collaborazione tra i due dipartimenti ha portato alla realizzazione di una scena mozzafiato sia per l'animazione, magica, che per gli effetti visivi.

... E vissero felici e contenti ...

Si completa così il viaggio di un orco verde che ha avuto inizio nel 1995, quando Jeffrey Katzenberg e il suo team DreamWorks Animation iniziarono il processo di sviluppo per portare il racconto di William Steig sul grande schermo per la prima volta. Quattro film teatrali, un Oscar® come miglior film d'animazione, due speciali televisivi (uno ancora in lavorazione), un musical a Broadway, attrazioni nei parchi a tema e numerosi riconoscimenti da parte dell'industria degli effetti visivi più tardi, Shrek è diventato un'icona globale amato da milioni di persone.

"E' davvero straordinario", osserva Cameron Diaz. "quello che Shrek, Ciuchino, Fiona e il gatto con gli stivali hanno compiuto, e quello che hanno dato al pubblico è qualcosa di straordinario e di cui siamo tutti molto orgogliosi, in primis io, che ho fatto parte di questo viaggio fin dall'inizio".

In una complessa sfida per il film finale di Shrek, Shrek deve ancora una volta salvare il regno di Molto Molto Lontano, vincere sul cuore della principessa Fiona, e dimostrare che è degno

del bacio del vero amore. Solo così lui potrà salvare se stesso e ritrovare il suo vecchio e familiare mondo. In tal modo, Shrek riaffronterà la vita che per breve tempo si è lasciato alle spalle, e scegliendola ancora diverrà realmente pronto per viverla appieno e per sempre...

Informazioni sul Cast

MIKE MYERS (Shrek) è una degli interpreti più sfaccettato della sua generazione, e ha interpretato una serie incredibile di personaggi memorabili nel cinema e in televisione. Come scrittore, produttore e attore, Myers è meglio conosciuto come la forza creativa dietro "Austin Powers" e per il prestare la sua voce a tutti e quattro i film su "Shrek". Inoltre è recentemente apparso in "Inglourious Basterds".

Nato e cresciuto a Toronto, in Canada, Myers ha iniziato la sua carriera professionale, il giorno del suo diploma di scuola superiore. Mike conseguì l'esame finale alle nove del mattino poi subito un provino a Toronto, presso la famosa troupe comica Second City, a mezzogiorno, e fu assunto alle tre del pomeriggio. Questo in ultima analisi ha portato Myers ad entrare alla Chicago Second City Troupe, un'associazione che avrebbe cambiato la sua vita per sempre. Il produttore del "Saturday Night Live" Lorne Michaels scoprì Myers al Second City e lo portò al suo debutto come scrittore e artista nel suo show nel 1989. Per il suo lavoro pionieristico al "Saturday Night Live", Myers è stato nominato agli Emmy per la migliore performance in una "commedia o Variety Show" e ha vinto un Emmy per la "migliore sceneggiatura per una commedia o Variety Show." Tra i personaggi resi popolari da Myers durante il "SNL" ci sono: il tedesco ospite di talk show, Dieter; Linda Richman in "Talk caffè;" l'iperattivo-ipoglicemizzante Phillip; Simon, il bambino nella vasca da bagno, e la sua rappresentazione leggendaria dell'icona del rock Mick Jagger.

Myers con successo ha portato il suo popolare "personaggio", Wayne Campbell, sul grande schermo in "Wayne's World", che ha anche scritto. Il film ha ottenuto record ai botteghini e ha incassato oltre \$ 200 milioni. Nel 1993 ha ripreso il ruolo di Wayne Campbell nel sequel "Wayne's World 2," che Myers ha anche scritto. Mentre usciva "Wayne's World", Myers è stato anche protagonista di "Così ho sposato un assassino Axe," una commedia romantica (in cui giocò anche suo padre). Nel 1998 è apparso nel dramma della Miramax "54", interpretato da Ryan Phillippe, Salma Hayek, Neve Campbell e Sela Ward, guadagnando acclamazione della critica per la sua interpretazione di Steve Rubell proprietario di nightclub.

Nel 1997, Myers ha creato, scritto, prodotto e interpretato il grande successo "Austin Powers". Ritratto di Myers di Austin Powers, un fotografo di moda / swinger / spy criogenicamente congelato nel 1960, il quale è scongelato negli anni '90 al fine di recuperare il suo "mojo" e sconfiggere la sua nemesi diabolica, il "Dr. Evil" (interpretato sempre da Myers), ha avuto un enorme impatto sulla cultura popolare, dando due sequel. "Austin Powers: La spia che ci provava (1999)" che ha introdotto Mini-me al mondo. Nel suo primo fine settimana di uscita, il film ha reso più denaro dell'originale "Austin Powers", dell'intera sua programmazione nei cinema. Il film ha ottenuto numerosi premi, tra cui diversi MTV Movie Awards, un People Choice Award, un Blockbuster Entertainment Award e un Grammy. Myers si è guadagnato un American Comedy Award per Funniest Actor in un film. Guadagnando in tutto il mondo quasi \$ 300 milioni, "Austin Powers in Goldmember" è stato l'unico terzo capitolo di una serie di sempre, a incassare così tanto. Il merchandising e il franchising di Austin Powers ha incassato quasi \$ 1 miliardo, che lo rende uno dei franchise legati ad una commedia più remunerativi di tutti i tempi.

Myers ha ricevuto una stella sulla Hollywood Walk of Fame nel luglio 2002 per la sua mole di lavoro. E' stato anche insignito del Premio Jack Benny dal corpo studentesco dell'Università di California, così come l'AFI 2003 Star Award a US Comedy Arts Festival. Ha anche una stella sulla Canada's Walk of Fame.

CAMERON DIAZ (Fiona) ha esordito a 21 anni, nel ruolo dell'accattivante femme fatale Tina Carlisle in "The Mask.", in cui stregò gli spettatori. Il film, oltre a diventare uno dei più grandi successi di Jim Carrey, è ritenuto il successo che lanciò Cameron Diaz e la sua carriera. Come follow-up di "The Mask", Cameron ha scelto un piccolo film indipendente chiamato "L'Ultima Cena" con un regista alla sua prima pellicola. La commedia nera, distribuita da Sony Pictures

Entertainment, ha dato a Cameron la possibilità di giocare in un cast di talento che includeva Annabeth Gish, Ron Eldard, Jonathan Penner e Courtney B. Vance. Successo di una casa artistica di produzione, "L'ultima cena" fu l'inizio di due anni di lavoro non-stop in lungometraggi.

nel suo terzo lungometraggio è stato sceneggiatore e regista Steven Baigelman nell'insolita storia d'amore, "Feeling Minnesota", in cui Cameron co-protagonista con Keanu Reeves e Vincent D'Onofrio, interpreta una sposa bianca e Trash, che si innamora del fratellastro. Ha recitato una fredda e manipolatrice newyorkese nell'acclamato Follow Up del film di Edward Burns "The Brothers McMullen", una commedia romantica sulla classe operaia dal titolo "She's The One", sempre scritta diretta ed interpretata da Burns.

Nel 1996, Cameron è stato nominata ShoWest's female star of Tomorrow dalla National Association of Theatre Owners. Dopo il primo film in studio di Cameron, "The Mask", ci fu "Il Matrimonio Del mio Miglior Amico", uno dei maggiori successi dell'estate del '97 e uno dei maggiori incassi della top ten dell'anno. Recitava a fianco di Julia Roberts, Dermot Mulroney e Rupert Everett nel ruolo della dolce debuttante alla vigilia delle sue nozze, "Il matrimonio del mio miglior amico" le ha dato la possibilità di mostrare un altro lato del suo talento, catturando la critica e i frequentatori di cinema. Questa sua interpretazione le è valso il BlockBuster Entertainment Award for la miglior attrice non protagonista in una commedia, votata da oltre 11 milioni di clienti BlockBuster Video in tutto il mondo.

In "A life Less Ordinary"—del talentuoso e giovane regista Danny Boile di "Trainspotting" e "The Millionaire"—Cameron recita al fianco di Ewan Mc Gragor, nella parte di una vizziata, infelice ragazza ricca che si innamora di un bidello che la rapisce accidentalmente.

Per il suo ruolo in "Tutti Pazzi Per Mary", Cameron è stata onorata del New York Film Critics Circle Award come miglior attrice, oltre ad una nomination ai Golden Globe, l'American Comedy Award, il Blockbuster Entertainment Award per il film preferito e l'MTV Movie Award per la migliore prestazione femminile. Diretto da Peter e Bobby Farrelly, la 20° Century Fox lo ha lanciato in tutto il mondo nel mese di luglio del '98, con un enorme successo al botteghino oltre al successivo lancio in DVD e video

Dopo la commedia nera, "Cose molto cattive", scritto e diretto da attore-regista Peter Berg ed interpretato da Christian Slater, Cameron ha recitato in "Essere John Malkovich", al fianco di John Cusack, Catherine Keener e John Malkovich. Diretto dal candidato all' Oscar Spike Jonze, il film ha catturato l'immaginazione degli spettatori di tutto il mondo e la performance di Cameron è stata nominata per un Golden Globe, agli Screen Actors Guild Award e ai British Academy of Film (BAFTA) Award, mentre il film ha accumulato numerosi premi, nominations e altri onori per il film, il cast e il regista. I critici erano concordi sul film, e sul giudizio del personaggio interpretato da Cameron, Lotte, che è stato descritto da un critico come "una prestazione sottile e continua che, anche se sei un fan, puoi vedere la maggior parte del film senza riconoscerla . "

La sua carriera ha continuato a volare con la trasposizione cinematografica della famosa serie TV degli anni '70 "Charlie's Angels", della sony Pictures, di fronte a Drew Barrymore, Lucy Liu e Bill Murray, che ha rotto il record nazionale di incassi per un fine settimana non festivo e ha incassato \$ 265 milioni nel mondo. Gli Angeli hanno vinto un Blockbuster Entertainment Award e sono stati selezionati come preferito Action Team e Cameron è stata prescelta per Best Dance Sequence agli MTV Movie Awards 2001, votato dagli spettatori di MTV. Il sequel del film, "Charlie's Angels: Full Throttle", fu pubblicato nel 2003 e ha incassato oltre 250 milioni dollari in tutto il mondo.

Cameron è cresciuto nella California del sud e tra gli avi della sua famiglia ci sono cubani, tedeschi e nativi americani.

EDDIE MURPHY (Ciuchino) è l'attore afro-americano di maggior successo nella storia del cinema, ed è uno dei migliori artisti, nella top 5 del box office. Alla tenera età di 45 anni, Murphy ha recitato in molti film da 100 milioni di dollari negli ultimi 3 decenni, da "Beverly Hills Cop" a "Daddy Day Care", Murphy ha vinto un Annie Award e ha guadagnato un BAFTA, oltre ad una nomination agli MTV movie award per la sua interpretazione nel primo "Shrek".

Murphy ha iniziato la sua carriera comica 25 anni fa. In 1980, a 19 anni, è entrato al "Saturday Night Live", e da allora è iniziata la sua carriera di successi al cinema.

I suoi film sono tra gli esempi più ampi di cross-over dalla commedia al franchising che il cinema ricordi, da "48 ore", "Trading Places," "Dr. Dolittle," "Coming to America" and the "Beverly Hills Cop". Murphy ha ottenuto una nomination ai Golden Globe per la miglior interpretazione in una commedia per "Beverly Hills Cop", "Trading Place" e "48 Ore".

Nel 1989, Murphy ha fatto il suo esordio alla regia con "Harlem Nights", da lui scritta e recitata con Richard Pryor e Redd Foxx. In aggiunta, Murphy ha prodotto ed interpretato la commedia di successo "Life", interpretata insieme a Martin Lawrence, e ha recitato contro Steve Martin in "Bowfinger".

nel 1996, Murphy ha recitato 7 differenti personaggi nel successo mondiale "Il Professore Matto", per il quale ricevette un'altra nomination ai Golden Globe. Ha aggiunto un ottavo ruolo nel sequel, "Il professore Matto II, I Klumps", interpretato anche da Janet Jackson. Altri credits son il "Dottor Dolittle II", "Daddy Day Care", e "The Hounded Mansion".

Nel 2007, Murphy ha ricevuto entusiastiche critiche per la sua interpretazione di James "Thunder" Early nel film Dreamworks "DreamGirls", che gli è valso la vittoria ai Golden Globe, agli Screen Actor Guild e ai Broadcast Film Association Awards per miglior attore non protagonista, oltre alla sua prima nomination agli Oscar nella stessa categoria.

Dalla sua introduzione al cinema americano nell'acclamato "re del mambo", ANTONIO BANDERAS (Gatto con gli stivali, *che doppia anche in Italiano*) è inconfutabilmente uno degli attori leader a livello internazionale della sua generazione. Ha ricevuto apprezzamenti dalla critica per le sue interpretazioni in film, televisione e teatro, così come dietro le quinte come regista di lungometraggi. Nel 2005 è stato onorato con una stella sulla Hollywood Walk of Fame.

Ha fatto il suo debutto come regista con "Pazzi in Alabama" con protagonista la moglie Melanie Griffith. La voce di Banderas è stata la prima ad essere udita nel film "Shrek 2", nella scena iniziale del furto.

Nel 2003, Banderas ha guadagnato una nomination al Tony per il miglior attore in un musical per il suo debutto a Broadway nella produzione della Roundabout Theater Company di "Nine", un musical ispirato al Fellini di "8 1/2". Ha anche ricevuto un premio come miglior attore dalla Drama Desk Award, un Outer Critics Circle Award, un Drama League award e un World Theatre Award. "Nine", diretto da David Leveaux, era interpretato anche da Chita Rivera.

Banderas ha lavorato con alcuni dei migliori registi di Hollywood, oltre ai principali attori, di fronte "Desperado" di Robert Rodriguez insieme a Salma Hayek e il sequel "C'era Una Volta In Messico" con Johnny; "Original Sin" con Angelina Jolie; e nel film di Oliver Parker, "Evita", con Madonna, per il quale ricevette la sua prima nomination ai Golden Globe, "La Maschera Di Zorro" di Martin Campbell, insieme a Catherine Zeta Jones gli valse la sua seconda nomination come miglior attore ai Golden Globe, e il sequel "La Leggenda Di Zorro"; "Intervista col Vampiro" di Neil Jordan, con Tom Cruise e Brad Pitt; "Philadelphia" di Jonathan Demme con Tom Hanks e Denzel Washington; "La Casa Degli Spiriti" di Bille August con Meryl Streep And Glenn Close;>e "Femme Fatale" di Brian De Palma. DeppSalma Hayek e il sequel C'era una volta in Messico di fronte Johnny Depp; Original Sin opposto Angelina Jolie; Alan Parker Evita opposto Madonna, in cui ha ricevuto la prima Miglior Attore Golden nomination Globe, Martin Campbell La maschera di Zorro fianco di Catherine Zeta-Jones, in cui ha ricevuto il suo secondo miglior attore Golden nomination Globe e il sequel "La leggenda di Zorro", di Neil Jordan "Intervista col vampiro" con Tom Cruise e Brad Pitt, Jonathan Demme "Philadelphia" di fronte Tom Hanks e Denzel Washington, Bille August "Casa degli Spiriti", con Meryl Streep e Glenn Close, e di Brian de Palma "Femme Fatale".

Altri film includono "Ti va di ballare", la trilogia "Spy Kids," "Miami Rhapsody "," Four Rooms "," Assassini "," Never Talk to Strangers "," Two Much "," Il 13 ° Guerriero "," Play it to the Bone "e" Ballistic: Ecks vs Sever ".

Nel 1982, Banderas è stato lanciato dallo scrittore / regista Pedro Almodovar in "Labirinto di passioni". E 'stato il primo dei cinque film che Banderas avrebbe fatto con Almodovar, gli altri sono "Matador", "La legge del desiderio", "Donne sull'orlo di una crisi di nervi" e "Tie Me Up! Tie Me Down! "

Nato a Malaga, in Spagna, Banderas ha frequentato la Scuola di Arte Drammatica nella sua città natale, e dopo il diploma ha iniziato la sua carriera lavorando in una piccola compagnia teatrale di base in quest'area. Si trasferisce poi a Madrid e divenne un membro del prestigioso ensemble del Teatro Nazionale di Spagna.

Anche se WALT DOHRN (Tremotino/Capo Story) ha prestato la sua voce per alcuni personaggi minori in due film precedenti di Shrek, "Shrek e Vissero Felici e Contenti" segna il suo debutto come interprete voce in un ruolo di primo piano, riportando in vita il cattivo Tremotino. Perfezionare le prestazioni del personaggio veniva naturale a Dohrn, avendo inoltre lavorato come capo del soggetto per il film. In tale qualità, Dohrn era responsabile della supervisione dello sviluppo della storia del film, lavorando in stretta collaborazione con il regista Mike Mitchell e un team di artisti della storia.

In precedenza Dohrn ha contribuito alla storia di "Shrek Terzo". Entrato in DreamWorks Animation nel 2002 ha lavorato come artista di storia sul successo al box-office "Madagascar". Inoltre, Dohrn ha scritto i testi per le canzoni "Final Showdown" (" Shrek the Third ") e " Fata Madrina Song "(" Shrek 2 ").

Prima di entrare in DreamWorks Animation, ha lavorato come storyboard artist e scrittore. I suoi crediti includono i successi di pubblico "SpongeBob SquarePants" e " il Laboratorio di Dexter". Dohrn si è laureato alla Cal Arts.

JON HAMM (Brogan) interpreta 'Don Draper' in "Mad Men", serial TV vincitore del premio AMC come serie originale e acclamato dalla critica, creato da Matt Weiner, che racconta delle vite professionali e sociali, con divagazioni sessuali su dei pubblicitari con base sulla Madison Avenue degli anni '60. Hamm ha vinto nel 2008, il Golden Globe come miglior attore in una serie televisiva drammatica ed è stato nominato agli Emmy e agli Screen Awards, oltre ad altri riconoscimenti per la sua interpretazione nella serie.

Sarà interprete in "The Town", film diretto da Ben Affleck e recitato da Affleck stesso insieme a Rebecca Hall, Jeremy Renner e Blake Lively. Oltre altri film di prossima uscita come "Sucker Punch" di Zack Snyder, con Abbie Cornish, Emily Browning e Vanessa Hudgens; il film indipendente "Howl" interpretato da James Franco, sulla storia del poeta Alle Ginsberg, che ha avuto la premiere al sundance film festival 2010. Gli altri suoi credits includono "The Day The Earth Stood Still" con Keanu Reeves e Jennfer Connelly; il thriller indipendente "Stolen" con Josh Lucas; il successo indipendente "Kissing Jessica Stein", "WE Were Soldiers" con Mel Gibson e "Space Cowboys" con Clint Eastwood. Hamm si è guadagnato una nomination agli Emmy come rivelazione maschile in una commedia nel film vincitore "30 Rock". i crediti nel campo televisivo includono 2 acclamate dalla critica, apparizioni al "Saturdat Night Live"; poi la popolarissima serie della Lifetime television "The Division", così come altre serie televisive "What About Brian", "The Unit", "Numb3rs", e "CSI Miami". Ha ottenuto la sua prima parte da protagonista in una serie della NBC "Providence" nella quale tornerà per un cameo nell'episodio 18.

Hamm ha ricevuto un BA in inglese dall'università del Missouri-Columbia.

JANE LYNCH (Gretched) si è fatto i denti alla Secon City, al Teatro di Steppenwolf e in molti scantinati delle chiese di Chicago, ed è così diventata il talento comico che oggi conosciamo.

Lynch può oggi essere ammirata e vista nella serie televisiva "Glee" sulla Fox, nella parte "della Coach" Sue Sylvester. Con i suoi meravigliosi tempi comici si è guadagnata la nomination ai Golden Globe come migliore attrice non protagonista per la sua interpretazione in "Glee". Alcuni dei suoi ultimi lavori televisivi includono la serie STARZ "Party Down", "Lovespring", serie originale della Lifetime, "Desperate Housewives" e "Weeds" così come l'ultima stagione di "The L World" contrapposta a Cybill Sheperd. Ha ruoli ricorrenti in ""Two and a Half Man", "Criminal Minds" e "The New Adventures of Old Christine".

Ha inoltre una lunga lista di crediti nei film a dimostrazione del suo talento, che si potrà ammirare nel film prossimo all'uscita, "Paul".

Film passati includono "Julie & Julia", "The Post Grad Survival Guide", "Brownie Masters", "A mighty Wind" e "Best In Show" oltre a "Role Models", "The Rocker", "spring Breakdown",

“Walk Hard”, Talladega Nights”, “40 Anni, Vergine”, “Celeste e Bam Bam” di Margaret Cho’s, “Suffering Man’s Charity” di Alan Cumming,” Lemony Snicket, Una serie di sfortunati eventi”, “Sleepover”, “surviving Eden”, e molti altri. Oltre ad aver prestato la voce in Shrek si è anche prestata per “l’era Glaciale l’alba dei dinosauri”, e “Alvin Superstars”. Lo spettacolo teatrale di Lynch “oh Sister, My Sister” è stato replicato al Tamarind Theater and Bang Theater garantendole il premio LA weekly Comedy Ensemble of the Year..

CRAIG ROBINSON (Cookie), figura attualmente nella serie vincitrice di Emmy, “The Office” in onda sulla NBC come l’acerbo magazziniere presso la Dunder-Mifflin, nel ruolo di Darryl Philbin. Negli ultimi anni ha lasciato un segno anche nel cinema, prendendo la scena in ogni progetto cui ha partecipato. Ha fatto dubitare il pubblico sulla nozione di vanità nel ruolo del sensibile buttafuori in “Knocked Up”, e lasciava tutti incollati alle sedie interpretando uno scagnozzo in “Pineapple Express” cacciando James Franco e Seth Rogen,. Il prossimo anno sarà l’anno che tutti i fans di Robinson stanno aspettando, con una serie di personaggi da protagonista. Robinson ha recitato nella commedia corale di prossima uscita “Hot Tub Time Machine” per la MGM diretto da Steve Pink. Oltre ad un ruolo drammatico, recentemente affrontato, in un film indipendente “father of invention” con Kevin Spacey e Camilla Belle.

Robinson ha precisato e fatto uscire ogni singolo punto del suo curriculum, per la sua partecipazione in “Una notte al museo 2” nel ruolo di Tuskegee Airman., e dando il suo genio comico seguendo Apatow, devoto di Danny Mc Bride in un episodio della sua serie sulla HBO “East Bound & DOWN”, e recitando in in commedie come “miss March”, “the Goods” con Jeremy Piven. Inoltre è stato co-protagonista con Seth Rogen e Elizabeth Banks in “Zach and Miri Make a Porno” e si presentò come predicatore nel video dimostrativo sul web in favore dei diritti gay “Prop 8: The Musical” con Jack Black, John C. Reilly e Neil Patrick Harris.

Ha iniziato come comico nei cabaret, il primo segno di Robinson nel circuito della commedia è stato al festival “Just For Laughs” a Montreal nel 1998. Quell’anno ha anche vinto l’Oakland Comedy Festival Awards e il Mileer Genuine Draft Comedy Search. Ben presto arriva ad esibirsi al “Jimmy Kimmel Show” e al “Real Time with Bill Maher”. Oggi è un artista di punta dei festival del paese, con il suo show accompagnato dal pianoforte, con finezza e comicità. I teatri sono pieni sia che lui si presenti da solo sul palco sia con la sua band di sette elementi e la platea pullula di risate.

Prima di decidere di affrontare full time la sua carriera artistica, Robinson è stato un insegnante K-8 presso il sistema della scuola pubblica di Chicago. Ha conseguito la laurea presso l’università statale dell’Illinois e un master in scienza della formazione alla St. Xavier University.

Mentre studiava educazione a Chicago che ha scoperto il suo amore per la recitazione e la commedia, quando poi si unì al famoso Second City Theatre.

Informazioni sui Filmmakers

MIKE MITCHELL (regista) lavora con DreamWorks Animation a partire dal 1996, storyboard / consulenza su film come "Z la formica", "Shrek 2", "Kung Fu Panda" e "Monsters vs Aliens".

Mitchell ha diretto caratteristiche live-action come "Sky High", un film Disney con protagonista Kurt Russell e Kelly Preston, e per la Touchstone pictures "Deuce Bigalow: Maschio Gigolo", prodotto da Adam Sandler. Inoltre, ha diretto episodi pilota per la FOX e le reti ABC.

Mitchell ha anche avuto altri incarichi nell’animazione, come sceneggiatore e storyboarder per "The Ren and Stimpy Show" e per Nickelodeon "SpongeBob SquarePants". Ha anche prodotto lo storyboard per il film Disney "James e la pesca gigante", e per spot pubblicitari e video musicali per registi come Spike Jonze.

Mitchell ha ricevuto numerosi riconoscimenti per il suo lavoro, nel 1999 uno Spirit of Slamdance Award per il suo cortometraggio, "Herd", e al Sundance Film Festival del 1993 Best of Fest Award per il suo cortometraggio, "Frannie's Christmas".

GINA Shay (Produttore) ha più recentemente prodotto "Shrek the Halls", Shrek nello speciale natalizio che ha avuto un enorme successo sulla ABC nel 2007.

Prima di approdare alla Dreamworks Animation, Shay è stata produttrice esecutiva di "The SpongeBob SquarePants Movie" ed è stato co-produttore di Paramount Pictures e Nickelodeon per il primo lungometraggio animato CG nominato all'Oscar "Jimmy Neutron: Boy Genius".

Altri crediti di produzione sono: "South Park: Bigger, Longer, & Uncut" (Line Producer), il film Disney "Pooh's Grand Adventure: Alla ricerca di Christopher Robin" e "Pocahontas: Viaggio in un mondo nuovo" (produttore associato). Shay ha iniziato la sua carriera professionale nel cinema come direttore di produzione alla Ralph Bakshis e Paramount Pictures col film "Cool World". Shay ha frequentato il Pratt Institute of Art di Brooklyn, New York.

TERESA CHENG (Produttore) ha più di 20 anni di esperienza di produzione presso gli studi cinematografici e le case di produzione degli effetti digitali, così come la più grande rete di diffusione del Canada. Recentemente è stata produttrice di "Shrek the Halls", Shrek nello speciale natalizio che ha avuto un enorme successo sulla ABC nel 2007.

Prima di Shrek, Cheng ha lavorato come co-produttore sulla commedia d'animazione "Madagascar", e come produttore per il film d'animazione mini-film, "Madagascar, Penguins in Missione Natale". Precedentemente, ha ricoperto il posto di capo di produzione per PDI / DreamWorks, supervisionando tutti gli sforzi di produzione dello studio a livello globale. Lei è stata anche il direttore di produzione per la DreamWorks Animation, nominato all'Oscar® per il lungometraggio d'animazione "Spirit, Cavallo selvaggio".

Prima di entrare in DreamWorks Animation, Cheng ha prodotto effetti visivi per numerosi film, tra cui l'action "Batman e Robin" di Warner Bros., "Batman Forever" e "Ace Ventura II", alla Rhythm and Hues, e "True Lies", alla Digital Domain. Inoltre lei ha supervisionato la prima pubblicità coca-cola generata al computer, con orsi polari digitali, e uno spot televisivo per Jeep chiamato "Snow Covered" col quale vinse un Grand Prix Award a Cannes.

Cheng ha iniziato la sua carriera nel settore della televisione come produttore e manager di CBC Television, la più grande rete del Canada. Ha un Bachelor of Arts in comunicazione presso l'Università di Washington.

ARON WARNER (produttore esecutivo) ha ricevuto il primo Oscar® assegnato a un film d'animazione per la produzione di "Shrek". In seguito ha continuato a produrre "Shrek 2" e "Shrek Terzo". Entrato PDI / DreamWorks nel 1997 per servire da produttore del computer colpito animato "Z la formica", che ha segnato la prima collaborazione tra PDI e DreamWorks. Warner continuato a diventare capo della PDI / DreamWorks 2000-2002.

Warner aveva già ricoperto la carica di vice presidente della produzione alla Twentieth Century Fox, dove ha supervisionato la produzione di film come "Independence Day", "Tempesta di ghiaccio", "The Crucible", "Alien Resurrection", "Vulcano" e la numero uno blockbuster di tutti i tempi, "Titanic".

Laureato alla UCLA Film School, Warner ha iniziato come un coordinatore di produzione Empire Pictures, acquisito esperienza in horror a basso budget e film di sci-fi. È poi passato a Film Finances, una società di completamento, dove ha lavorato per più di 50 film.

Warner ha iniziato la sua carriera come produttore per il successo dell'horror "Freddy's Dead: The final."

Ha poi servito come controllo produzione di John Dahl per "Red Rock West", prima di iniziare il suo rapporto con Twentieth Century Fox e la produttrice Rachel Talalay's per "Ghost in the Machine". Più tardi è stato il produttore esecutivo di "Tank Girl", diretto sempre da Talalay. Inoltre, ha supervisionato la produzione del blockbuster "True Lies", di James Cameron.

ANDREW ADAMSON (Produttore esecutivo) ha fatto il suo debutto come regista con il vincitore dell'Academy Award®- come film d'animazione "Shrek". Da allora ha continuato a concepire la storia, e collaborare a scrivere e dirigere il sequel del 2004 nominato all'Oscar®- e blockbuster "Shrek 2". Dopo "Shrek", Adamson ha diretto il film d'azione-avventura "Le cronache di Narnia".

Adamson è attualmente in post-produzione di "Le cronache di Narnia: Il viaggio del veliero"

(produttore) e nella produzione de "Il Gatto con gli stivali" (produttore esecutivo).

PDI- dal '91, ora PDI in DreamWorks, con una grande esperienza negli effetti visivi. I suoi crediti come supervisore degli effetti visivi con PDI / DreamWorks includono il film "Angeli nel Outfield" e "Double Dragon." Ha lavorato anche gli effetti visivi per film come "True Lies", "Heart and Souls" e " Toys ".

Adamson è stato anche un membro chiave della PDI / DreamWorks divisione commerciale, premiato per numerosi spot, tra cui la Converse "Planet Kevin," Dow "Scrubbing Bubbles Greatest Show" e Miller Genuine Draft il "Juke Box".

Oltre a PDI / DreamWorks, Adamson è stato supervisore agli effetti visivi in "Batman Forever", "Il momento di uccidere" e "Batman & Robin." Per il suo lavoro nei due "Batman", Adamson è stato nominato all'oscar per gli effetti visivi.

Adamson ha iniziato la sua carriera in computer grafica quasi 15 anni fa ad Auckland, Nuova Zelanda, come animatore al computer presso The Mouse That Roared. Nel 1986 entra come Design Director / Senior Animator presso Video Images Ltd.. dove ha lavorato a moltissimi broadcast e spot televisivi.

JOHN H. WILLIAMS (Produttore esecutivo) è stato produttore in tutta la trilogia di "shrek", , vincendo anche un oscar. Williams fondò la Vanguard Films nel 1981. La sua prima produzione è stata per Steppenwolf Theater, "True West" con John Malkovich e Gary Sinise, seguito da "The Grapes of Wrath" e "Rocket to the Moon" con John Malkovich e Judy Davis. Inoltre, Vanguard ha prodotto AR Gurney "The Dining Room", con William H. Macy, GB Shaw, "Heartbreak House" con Rex Harrison e Amy Irving, "Ascesa e caduta di Daniel Rocket", con Tom Hulce e "i terrori di piacere" con Spalding Gray.

Vanguard ha poi prodotto spot pubblicitari attraverso una joint venture di produzione con la Virgin Records. I direttori commerciali includono Tim Pope ("The Crow" sequel), The Brothers Quay ("Frida", "Strade dei coccodrilli") e Reggie Hudlin ("House Party", "Ladies Man"). Vanguard ha anche prodotto documentari su John F. Kennedy, Aretha Franklin, George Gershwin e la storia del blues.

I credits di produzione della Vanguard comprendono anche una produzione Miramax per il documentario con Errol Morris "The Thin Blue Line" con American Playhouse e Channel Four / UK, "Sarafina", interpretato da Whoopi Goldberg, "Sette anni in Tibet", interpretato da Brad Pitt e "The Tuxedo" interpretato da Jackie Chan.

Williams è anche stato il produttore di "Valiant" della Vanguard, il CG lungometraggio d'animazione distribuito da Disney, con le voci di Ewan McGregor, John Cleese, John Hurt e Jim Broadbent, ed il lungometraggio d'animazione "Chimps Space." Attualmente è nella produzione su "Space Chimps 2: Zartog Strikes Back" (produttore esecutivo) e "Emo Boy" (produttore).

JOSH KLAUSNER (Scritto da), più di recente ha scritto la sceneggiatura per il duo Steve Carrell / Tina Fey della commedia "Notte Folle A Manhattan". Mentre era studente alla Princeton University, il drammaturgo vincitore del premio Pulitzer Tony Kushner fece da mentore a Klausner. Durante il suo anno da senior, girò il suo primo corto "Season's of the Lifterbees" premiato al Sundance Film Festival ed ha vinto anche il Gran Premio della Time Warner all' Aspen Shortsfest e un AMPAS Student Academy Award per il Miglior © Dramatic Short.

Ha avuto la sua pausa di lavoro facendo l'assistente ai Fratelli Farrelly per il loro primo film, "Scemo e più scemo". Klausner riuscì a diventare il direttore della seconda unità per film come "Kingpin", "Tutti Pazzi Per Mary", "IO Me E Irene "e" Shallow Hal ".

Nel 2000, Klausner ha scritto e diretto "al 4 ° piano", interpretato da William Hurt, Juliette Lewis, Austin Pendleton, e Shelley Duvall.

Klausner sta attualmente lavorando su una serie di progetti di lungometraggi, tra cui un adattamento live-action di "Thomas the Tank Engine" per la HIT Entertainment, un adattamento di Adena Halpern, "I Dieci giorni migliori della mia vita" per la Shawn Levy 21 Laps, uno progetto per la Mark Waters e Walden Media basato sul mago Harry Houdini, e una collaborazione con Sir Paul McCartney per adeguare il suo libro per bambini "High in the Clouds", in un lungometraggio animato.

DARREN LEMKE, "Shrek e Vissero Felici e Contenti" è, il primo lungometraggio dove è presente nei crediti finali. Ha un certo numero di progetti in sviluppo, tra cui "Gemini Man," Lo Schiaccianoci e il Re Topo "e" Oz ". Prima tv / video crediti includono la funzione direct-to-video "Lost "(come regista e scrittore) e il fatto film per la TV "Flashpoint" (scrittore, produttore esecutivo).

DARREN LEMKE (Scritto Da) recentemente ha scritto l'epico-fantastico "Jack the Giant Killer, attualmente in pre-produzione con a capo Bryan Singer. Lemke ha un gran numero di progetti in realizzazione, incluso "Gemini Man" della Walt Disney Pictures, "The Nutcracker and the Mouse King" e "Oz", entrambi per la New Line. I principali credits televisivi sono la serie TV "Lost", come regista e sceneggiatore, e il film per la TV "Flashpoint" dove è stato sceneggiatore e produttore esecutivo.

Lemke si è diplomato alla scuola delle arti visive di Manhattan. Attualmente risiede nel New Jersey.

Harry Gregson-Williams (Musiche di) è uno dei più ricercati compositori di Hollywood, sta lavorando su una serie di progetti di alto profilo, sia d'animazione che live-action. Nel corso degli ultimi anni Gregson-Williams ha segnato l'industria cinematografica con alcuni tra i più grandi successi come "Shrek Terzo", "Le cronache di Narnia: Il Leone, la Strega e l'Armadio" (per la quale ha ricevuto nomination per un Golden Globe e un Grammy), "Shrek" (per cui ha ricevuto una nomination ai BAFTA), "Shrek 2" e "Galline in fuga". Di recente ha scritto le partiture per il blockbuster "X-Men Origins: Wolverine", diretto da Gavin Hood e " Pelham 1 2 3" diretto da Tony Scott.

Ha lavorato in diversi film con il regista Tony Scott, tra cui "Man on Fire", "Domino", "Spy Game" e "Déjà Vu". Per il direttore Joel Schumacher, ha segnato "Phone Booth", "Veronica Guerin" "The Number 23" e l'imminente "Dodici". Al cinema Tra gli altri "Gone Baby Gone", che segnò l'esordio alla regia di Ben Affleck, "Le cronache di Narnia: Il principe Caspian", "Seraphim Falls", "Regno di Heaven "(nominato al premio Classical Brit Award e vincitore di un Golden Satellite Award)," Bridget Jones: l'età della ragione ", " Nemico pubblico ", " The Replacement Killers ", " Il senso di Smilla per la neve "e" Z la formica. "

Nato in Inghilterra da una famiglia di musicisti, Gregson-Williams si è guadagnato una borsa di studio dalla Scuola di Musica del St. John's College a Cambridge all'età di sette anni. a 13 anni, la sua voce era già presente in più di un dozzina di dischi, e successivamente ha guadagnato un posto ambito alla Guildhall School of Music and Drama di Londra. Ha iniziato la sua carriera cinematografica come orchestratore e arrangiatore per il compositore Stanley Myers, e continuò a comporre le sue prime partiture per il veterano regista inglese Nicolas Roeg. Al suo arrivo a Hollywood Gregson-Williams è stato agevolato dalla sua collaborazione e amicizia con compositore premio Oscar Hans Zimmer. Ciò ha procurato a Gregson-Williams lavori per film come "The Rock", "Broken Arrow", "The Fan", "Muppet Treasure Island", "Armageddon", "Qualcosa è cambiato", e "Il principe di Egitto ". Gregson-Williams ha diretto concerti acclamati della sua musica da "Le Cronache di Narnia: Il leone, la strega e l'armadio" a Madrid nel 2006 e nel 2007 a Denver.

Tra i suoi progetti futuri, Gregson-Williams include Jerry Bruckheimer di "Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo" del regista Mike Newell prodotto da Jerry Bruckheimer per la Disney, "La Città" (con il compositore David Buckley), scritto e diretto da Ben Affleck, e il thriller drammatico "Unstoppable "del regista Tony Scott.

NICK FLETCHER, A.C.E. (Editor) si è unito DreamWorks nel 1995 come redattore di controllo del lungometraggio di animazione "Il principe d'Egitto." Crediti supplementari includono "Bee Movie", "Shark Tale" e "Spirit:Cavallo selvaggio".

Prima di entrare in DreamWorks, Fletcher ha lavorato presso Amblimation a Londra, dove è stato l'editor di supervisione per "Fievel alla conquista del West." Era anche l'editore di animazione per "Chi ha incastrato Roger Rabbit" e il co-editor di controllo su entrambi " We're Back: storia di

un Dinosaurio " e " Balto " .

Nato nel Galles, Fletcher ha iniziato la sua carriera presso i John Wood Sound Studios di Londra, lavorando a vari spot pubblicitari. È poi passato alla Richard Williams Animation nel 1981.

WALT DOHRN (Tremotino / Capo Story) - Si prega di consultare in bio "sul cast" sezione.

PETER ZASLAV (Art Director) è entrato in PDI / DreamWorks Animation nel 2001 come storyboard artist e matte painter nella divisione commerciale dello studio, lavorando su progetti come lo spot straniero di Intel. Ha poi assunto il ruolo di illustratore di produzione successi blockbuster come "Shrek Terzo" e "Shrek 2". Più di recente, è stato il designer di produzione per lo speciale natalizio della ABC "Shrek the Halls".

Prima di entrare in studio, Zaslav è stato un illustratore freelance di stampa un illustratore medico alla UCLA Medical School. Ha inoltre creato storyboard e sfondi animati per due film live action, "This Is Falling Guy" e "Doppelganger". Peter si è laureato alla UCLA nel campo della scienza fisiologica.

DOUG COOPER (VFX Supervisor) si è unito DreamWorks nel 1998 come animatore CG & Direttore Tecnico per "Il principe d'Egitto", ed ha continuato a fungere da garante digitale su "Spirit Cavallo selvaggio". Credits precedente come supervisore VFX include "Bee Movie", "First Flight" (cortometraggio).

Prima di entrare in DreamWorks, Cooper ha lavorato come Planner Scene & Software Developer per gli effetti speciali per la Amblimation per il cartoon "Balto." La collaborazione di Cooper con la Amblimation è iniziata quando era Coordinatore Tecnico per American Technologies Film a San Diego per "we're Back! A Dinosaur's Story ". Cooper ha anche lavorato come consulente per Sidley / Wright MOTIONWORKS a Los Angeles, dove ha collaborato allo sviluppo di un sistema di inchiostro digitale e pittura per la produzione di lungometraggi.

Cooper è un membro della Visual Effects Society (VES), ACM / SIGGRAPH, e ASIFA Hollywood.

JASON REISIG (Responsabile Character Animation) inizia la sua carriera nel 1996 presso PDI / DreamWorks, dove ha lavorato come animatore per "Z la formica", "Shrek" e "Madagascar". È stato nominato per un Annie Award per la miglior realizzazione dei singoli caratteri d'Animazione per il suo lavoro su "Shrek".

Prima di "Shrek per sempre", Reisig è stato animatore supervisore di "Kung Fu Panda" nominato all'Oscar®- e "La Gang del bosco".

Nel 2002, Reisig è andato alla Sony Pictures Imageworks, dove è stato animatore dei caratteri di piombo per il successo live-action e VFX vincitore dell'Oscar®- "Spider-Man 2. "Ha lavorato anche su "Stuart Little 2 ", "Fuga dal Natale "e il corto animato premiato con L'Oscar®- "The ChubbChubbs ".

YONG DUK JHUN (Capo del Layout, fotografia) è uno degli artisti più talentuosi del settore, con una serie di film di animazione al suo attivo. Recentemente ha collaborato come artista layout su "Monster vs Aliens", nonché capo del layout / fotografia sul candidato all'Oscar® "Kung Fu Panda". Altri suoi credits includono "La Gang Del Bosco" (artista layout ruvido / animatic) e "Giona: A VeggieTales movie" (artista layout).

Jhun è attualmente impegnato nella produzione DreamWorks Animations "'The Croods", (responsabile del layout / fotografia).

MAX BOAS (Art Director) ha iniziato la sua carriera in DreamWorks Animation nel 2003 come artista e pittore di layout di fondo su "Sinbad: la leggenda dei sette mari." Prima di "Shrek per sempre", Boas è stato un artista visivo allo sviluppo per "Kung Fu Panda" Nominato all'Oscar, ha lavorato come artista in "La Gang Del Bosco", dove ha contribuito alla progettazione, produzione e a creare illustrazioni e tasti colorati per il reparto di illuminazione e ha disegnato una pletora di oggetti di scena trovati nella scena suburbana.

Prima di entrare in DreamWorks Animation, Max ha studiato illustrazione all'Art Center College of Design di Pasadena, in California, dove ha ricevuto un Bachelor of Fine Arts con lode nel 2002. Prima della Art Center, Max ha trascorso due anni presso il Kansas City Art Institute, dove ha studiato illustrazione e il fondamento generale dell'arte.

Max è laureato presso il Fairview High School nel 1996 nella sua città natale Boulder, Colorado. E' nato a Jackson, Mississippi.

PHIL "Captain 3D" McNally (stereoscopic Supervisor) più recentemente è stato supervisore stereoscopico al film DreamWorks Animation "Dragon Trainer". Salutato come l'esperto di tutte le cose in 3D, McNally è stato introdotto alla fotografia stereoscopica nel 1990 durante gli studi presso la Royal College of Art di Londra. Questo hobby divenne ben presto la sua passione e si è sviluppata negli anni attraverso una serie di progetti creativi, dalle View-Master bobine ® promozionali agli impianti della galleria.

Nel 2001 McNally si trasferisce in California per lavorare come animatore della Industrial Light & Magic dopo il successo del suo corto animato "Pump-azione." La sua esperienza stereoscopica è stata premiata quando Disney ha incaricato ILM della conversione del cartoon "Chicken Little" in una versione in 3D nel 2005. Da allora, McNally ha supervisionato il lavoro stereoscopico di conversione in 3D per Disney "I Robinson" ed è stato consigliato per "The Nightmare Before Christmas" in 3D. Egli è attualmente supervisore stereoscopico nella produzione DreamWorks Animation "Megamind". La cui uscita è prevista per l'autunno 2010

**Edizione Italiana e Sonorizzazione a cura
della
TECHNICOLOR S.p.A
Roma**

**Dialoghi Italiani e Direzione del Doppiaggio
FRANCESCO VAIRANO**

**Assistente al Doppiaggio
TIZIANA GRAZIANI**

**Voci
SHREK – RENATO CECCHETTO
CIUCHINO – GIOVANNI BALDINI
FIONA – SELVAGGIA QUATTRINI
GATTO CON GLI STIVALI – ANTONIO BANDERAS
TREMOTINO – FRANCESCO VAIRANO
HAROLD – GIORGIO LOPEZ
LILLIAN – MARIAPIA DI MEO
BROGAN – ALESSANDRO ROSSI**

**Fonico di Doppiaggio
VINCENZO MANDARA**

**Fonico di Mix
MARCO COPPOLECCHIA**