

## Mi kell a lecsÁ<sup>3</sup>hoz?

SzerzÁ: Selion

2007. augusztus 17.

UtolsÁ<sup>3</sup> frissÁ-tÁ<sup>3</sup>s 2007. augusztus 29.

Humor! ElsÁµ sorban erre a kÁ¼lÁ¶nleges fÁ»szerre van szÁ¼ksÁg Á<sup>3</sup>s azt hiszem, a Pixar szakemberei nagyon jÁ<sup>3</sup> elboldogulnak a konyhÁjban! A kÁ¶vetkezÁµ pÁjir sorban nem egy Á¶jabb finom zÁ¶ldÁ<sup>3</sup>sges Átel-receptrÁµl, hanem egy, a napokban a mozikba kerÁ¼lt, animÁciÁ<sup>3</sup>s filmprodukciÁ<sup>3</sup>rÁ<sup>3</sup>l ejtek pÁjir szÁ<sup>3</sup>t.Á

A film alaptÁ¶rtÁ<sup>3</sup>nete egyszerÁ», mÁ<sup>3</sup>gis szerethetÁµ: egy vidÁki hÁjz padlÁjsÁjn ÁlÁµ patkÁjny, RÁmy, csalÁjdjÁval Á rokonsÁjgÁjval Ál egyÁ¼tt. Áµ, ez a tÁ¶bszÁ¶rÁ¶sen hÁjtrÁjnyos helyzetÁ» kis fÁµszereplÁµ egy valamiben kitÁ»nik szÁj tÁjrsa kÁ¶zÁ¼l: azon kÁ-vÁ¼l, hogy kÁ¼lÁ¶nleges ÁorzÁ<sup>3</sup>ke van az illatokhoz (nem szagok!) mÁg egy vÁjgyat is dÁdelget parÁjnyi keblÁben: szakÁjcs akar lenni! PÁldakÁpe, a hÁ-res francia fÁµszakÁjcs, Auguste Gusteau, aki kÁ¼lÁ¶nleges Átterme, szaktudÁisa, kÁ¶nyvei kiemelik a kor ismert sÁfői kÁ¶zÁ¼l. HÁ-res mottÁ<sup>3</sup>ja, mely vÁdjegyÁvÁ<sup>3</sup> vÁjlik: "FÁµzni tud!" Á Gusteau, egy szigorÁ<sup>3</sup> Á<sup>3</sup>s ellenszenves kritikusnak (Anton Ego) kÁ¶szÁ¶nhetÁµen elveszÁ-t egy csillagot az ÁttermÁ ami olyannyira megviseli Áµt, hogy belehal bÁjnatÁjba, ami Á¶jabb csillag-vesztÁ<sup>3</sup>st eredmÁnyez. Egy nap, RÁmy csalÁjdjÁ menekÁ¼lÁ<sup>3</sup>sre kÁnyszerÁ¼l. MikÁ¶zben a csatornarendszerbe jutnak elveszti csalÁjdjÁit Á<sup>3</sup>s csak Gusteau kÁ¶nyve lesz a tÁjrsasÁjga. KÁsÁµbb, az ÁhsÁg Á<sup>3</sup>s elgyÁ¶tÁ¶rtsÁg hatÁjsÁjra megjelenik RÁmy elÁµtt a halott Gusteau szelleme, a bÁ-ztatja, hogy vÁjtsa valÁ<sup>3</sup>ra Ájlmait Á<sup>3</sup>s fÁµzzÁ¶n, hiszen "fÁµzni bÁjri tud"! RÁmy rÁ¶videsen a Gusteau's-ban talÁjja m ahol talÁjkozik az ifjÁ<sup>3</sup> mosogatÁ<sup>3</sup>fiÁ<sup>3</sup>val, Alfredo Linguivel. RÁmy nem bÁ-r az Á¶szÁ¶neivel Á<sup>3</sup>s kÁszÁ-t egy levest, ami mindenki az ifjÁ<sup>3</sup> Linguinek tulajdonÁ-t. Ennek hatÁjsÁjra RÁmy Á<sup>3</sup>s a fÁµzni nem tudÁ<sup>3</sup> Linguini szÁ¶vetsÁget kÁ¶tnek, h az ifjÁ<sup>3</sup> Á¶ szakÁjcs sapkÁjja alatt irÁjnyÁ-tja a mozdulatait Á<sup>3</sup>s kÁszÁ-ti tovÁjbb az Áteleket.Á A folyamatos Á<sup>3</sup>s egyre job kritikÁj hatÁjsÁjra Anton Ego is Á¶ra meglÁjtoztatja az Áttermet, ahol kihÁ-vÁjst intÁ<sup>3</sup> az Á¶ mesterszakÁjcsnak, lepje meg egy olyan Átellet, amivel bebizonyÁ-tja mÁltÁ<sup>3</sup> Á¶jdomsÁ¼lt hÁ-rnÁvre! A hÁ-rre mindenki kicsit kÁtsÁgbe esik, minek kÁ¶vetkeztÁben Linguini is kitÁjlat: elmondja, hogy RÁmy fÁµzÁ¶tt helyette Á<sup>3</sup>s Áµ igazÁjbÁ<sup>3</sup>l nem tudja elkÁszÁ-teni azol Áteleket, amik miatt Á¶ra oda jÁjrnak a vendÁgegek. Ennek hatÁjsÁjra a szakÁjcsok elhagyjÁjk a Gusteau's-t Á<sup>3</sup>s magÁjir hagyjÁjk Linguinit. Az idÁkÁ¶zben eltÁjvolodott RÁmy Á¶ra visszatÁ<sup>3</sup>r, akit elkisÁ<sup>3</sup>r a csalÁjdja Á<sup>3</sup>s segÁ-tsÁgÁ<sup>3</sup>re leszn patkÁjnynak Á<sup>3</sup>s nagyra nÁµtt barÁjtjÁjnak. Olyan ÁtelkÁ¼lÁ¶nlegessÁget kÁszÁ-tenek el Ego-nak, ami visszarepÁ-ti gyermekkorÁjba Á<sup>3</sup>s teljesen elvarÁjzsolja. Annak ellenÁre, hogy megismeri az igazi sÁfet, mÁltÁ<sup>3</sup> kritikÁj Á-r az Átter minek hatÁjsÁjra elveszti hitelÁ<sup>3</sup>t, Skinner ÁjrmÁjnykodÁjsÁjnak Á<sup>3</sup>s a francia ÁNTSZnek kÁ¶szÁ¶nhetÁµen.Á KÁtsÁg szerencÁre nem esnek: Ego befektet egy Átterembe, a "L'ecsÁ<sup>3</sup>"-ba, amelyett RÁmy, Linguini Á<sup>3</sup>s szerelme (Colette, a Gusteau's egyetlen volt nÁµi sÁfje) Á<sup>3</sup>s az egÁsz patkÁjnysereg helyet talÁj magÁjnak!Á A tÁ¶rtÁ<sup>3</sup>net nem feltÁtlenÁ¼l bonyolult, viszont mindent kÁjrpÁ<sup>3</sup>tol az a hangulat, ami a Pixar stÁdiÁ<sup>3</sup> emberei megteremtettek: pÁjrizs, finom Átelek, humor, szerelmi szÁj. Mindenkinek nyugodt szÁ-vvel tudom ajÁjnlani, aki kicsit is otthon Árzi magÁj a konyhÁjban Á<sup>3</sup>s nem ijed meg a rajzolt patkÁjnyoktÁ<sup>3</sup>! Remek kÁ<sup>3</sup>t Á<sup>3</sup>rÁjs szÁrakozÁjspan lesz rÁ<sup>3</sup>sze!