Смърфовете – и на теб ли са любими?! Кой не ги обича тези симпатични малки сини човечета с бели шапки, винаги щастливи и усмихнати?! Ето и малко повече интересна информация за тях.  
Почти всички смърфове са момчета. Те са високи колкото ябълково дръвче. Те са малко повече от сто и живеят в къщи от гъби в Смърф селото. Татко Смърф е старейшината на групата и е на цели 543 години!  
Макар да си приличат, всеки смърф е уникален по свой начин.  
Както вече стана ясно Татко Смърф е най-старият и най-мъдрият. Той е командващият на селото и неговата дума тежи на мястото си. Освен това той събира билки и при нужда лекува болните. Има своя лаборатория. Има брада и носи червени дрехи.  
Смърфиетка е първата дама в селото на смърфовете. Тя има дълга руса коса, рокля и обувки с токчета.  
  
Брейни носи очила и се счита за най-умният смърф, макар често да говори врели-некипели и да създава проблеми на останалите.  
  
Дрийми е смърф – мечтател. Той иска да лети и е постоянно зает със сънищата и мечтите си.  
  
Хефти е смърфът – спортист. Той има татуировка на ръката и основната част от времето си прекарва в спорт.  
  
Лейзи е мързеланкото на селото. Той е поспалив и не обича много да работи. Често се излежава или похърква.  
  
Бейкър е готвачът на селото – той знае страхотни рецепти и угощава добре всички.  
  
Гаргамел е врагът на смърфовете. Той постоянно измисля нови начини да се заяжда с тях.  
Смърфовете са на около 100 години и живеят заедно в голяма хармония. Историята на Смърфовете (Smurfs) стартира по телевизията през 1981 г. Автор на героите е белгийският художник Пейо Кълифорд. Оригиналното им име е Щрумфове (Schtroumpfs).  
  
Прочети още на: <http://www.az-deteto.bg/smarfovete-zabavnite-sini-tchovetcheta/10710/view.html>

|  |
| --- |
| **Филми Всичко за филма "Смърфовете"** |
| 05.08.2011, 18:27  |   Видяна: 7198  |   [синефиш.бг](http://www.cinefish.bg/)  |   [ФИЛМ](http://www.cinefish.bg/news_category.php?category=movies) |
|  |
| Смърфовете ще оживеят на голям екран с хибридната игралната и анимационна семейна комедия на Columbia Pictures и Sony Pictures. Злият магьосник Гаргамел прогонва смърфовете от селото им с помощта на магически портал и те се озовават в нюйоркския Сентръл парк. Високи колкото три ябълки, те трябва да намерят начин да се завърнат в селото си, преди Гаргамел да ги открие.  Columbia Pictures и Sony Pictures представят продукцията на Kerner Entertainment Company production – „Смърфовете”. Във филма участват Нийл Патрик Харис, Джайма Мейс, София Вергара и Ханк Азария в ролята на Гаргамел. Режисьор е Раджа Госнел. Продуцент е Джордан Кернер. Сценария е на Дж. Дейвид Стем, Дейвид Н. Уайс, Джей Шерик и Дейвид Рон; по идея на Дейвид Стем и Дейвид Уайс. По мотиви от творбите и героите на Пейо. Изпълнителни продуценти са Езра Суердлоу, Бен Хейбър и Пол Нийсън. Директор на фотографията е Фил Мейо. Дизайнер на продукцията е Бил Бос. Филмов редактор е Сабрина Плиско. Специални ефекти - Sony Pictures Imageworks Inc. Отговорник за специалните ефекти е Ричард Хувър. Дизайнер на костюмите е Рита Райък. Музиката е на Хейтор Перейра.  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-1.jpg **ЗА ФИЛМА**  През 1958, белгийският художник Пиер „Пейо” Кълифорд създава „Смърфовете” за издание с комикси. Те веднага стават популярни и през следващите петдесет години, се превръщат във феномен, вдъхновил комикси, книги, филми, видеоигри, статуетки (от които са продадени над 300 милиона). Според продуцента Джордан Кернер, е очевидно защо Смърфовете забавляват хората по света поколения наред. Те не само са очарователни, но и проявяват милосърдие в най-чист вид. „Смърфовете са подобие на нация. Те подчертават важността на семейството и сътрудничеството. Най-важното е че преди всичко виждат положителното в другите. Смърфовете се грижат един за друг.”, казва Кернер.  Пътят на Смърфовете към големия екран започва през далечната 1980, когато Кернер се среща с легендарния изпълнителен директор на NBC, Брендън Тартикоф. Тартикоф предлага на Кернер да прочете поредица книги за смърфовете, по която смятал да направи телевизионен сериал. Кернер е очарован. Разбира се, Тарикоф възнамерявал да излъчва Смърфовете в сутрешната програма заедно с поредицата на Хана Барбара - 256 епизода в продължение на осем години..  През 1997 Кернер изпраща първото от цяла поредица писма до Лафиг, посредникът, отговарящ за Смърфовете като марка, като изразява желанието си да направи филм. И когато през 2002 е налице черновата на адаптацията на книгата на Е. Б. Уайт „Паяжината на Шарлът”, дело на Кернер, наследниците на Пейо се успокояват, че Смърфовете ще са в добри ръце.  Вероник Кълифорд, дъщерята на Пейо, разказва, че баща й е придал универсалност на творението си. „Всички смърфове си приличат, но всеки от тях е неповторим.”, казва тя „Всеки може да се разпознае в някой от сърфовете. Има смърф за всеки характер. Те са много мили и общителни. Те имат всички качества, които хората биха искали да притежават.”  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-8.jpg  Кълифорд и семейството й отдавна са искали да създадат филм със смърфовет. Когато разбират, че Кернер споделя тяхното виждане и ентусиазъм, го отдават на „магия”. „Джордан е първият човек, който искаше да направи филм със смърфовете, какъвто ние желахме.”, споделя тя.      За Кълифорд, която е отраснала с бащиното й творение, това е сбъдване на отколешна мечта. „Смърфовете се появиха през 1958, годината в която съм се родила и аз. Така че, смърфовете ме съпътстват през целия ми живот. Баща ми работеше вкъщи и когато се прибирах у дома, смърфовете бяха навсякъде, а ние говорихме на смърфски. За мен е съсвсем естествено да съм заобиколена от тях.”  Кернер чувства, че този филм е най-удачната форма за поредната история със смърфовете, която е заснета изцяло в Ню Йорк, в такива емблематични места като Сентръл Парк, Замъка Белведере, Руската чайна, Рокфелер сентър, и бруклинския Проспект парк.  Според Кернер, опитът и подходът на Раджа Госнел, проявил се в такива продукции, които съчетават снимки на живо с анимирани герои, като „Скуби ду” и „Чихуахуа от Бевърли Хилс”, го правят перфектният избор за режисьор на филма. Семейството желаело да запази наследството на смърфовете колкото е възможно повече, както и Кернер. „Най-важното нещо е смърфовете да си останат смърфове. Те напускат селото си за пръв път, което е вълнуващо.”, добавя Кълифорд. Съществуват много въпроси, които се нуждаят от отговор в света на смърфовете и Кернер открива отговора им във франчайза. Кои са смърфовете и откъде са дошли? Как се е появил Гаргамел и защо е толкова зъл? Защо е създал Смърфиета? Една от непрекъснатите традиции е появата на нови смърфове. Създателите на филма имат възможността да измислят три нови смърфа – Смърфът Паникьор (Panicky), Ненормалко (Crazy) и Храбрият Смърф (Gutsy), последният от които изпълнява главната роля.  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-2.jpg  **ЗА СМЪРФОВЕТЕ**  С около 100-те смърфа в селото е трудна задача да угодиш на всички. За това са необходими търпение, мъдрост и вероятно брада. Мъдрият водач на смърфовете, Татко Смърф притежава тези качества и знае как да се оправя със смърфовете си. Можеш да откриеш Татко Смърф с книгата му със заклинания в неговата гъба да бърка отвари, които да защитят смърфовете от злия магьосник Гаргамел. Когато магията на Татко предрича настъпващото бедствие, той се изправя пред най-голямото предизвикателство до момента: да се бори с Гаргамел и да изведе смърфовете на безопасно място през Ню Йорк. Легендарният комик Джонатан Уинтърс дава гласа си на Татко. „Татко е по-стар и мъдър. Ако той няма отговор на всички въпроси, то знае как да отговори на повечето от тях.”, казва Уинтърс. Уинтърс не участва за пръв път в продукция за смърфовете: с неговия глас говори Дядо Смърф  в сериала на Хана-Барбара.  Смърфиета е специална. Дали заради красотата й, гласа, чара, или просто заради факта, че е единственото момиче сред 100 момчета, тя направо подлудява останалите смърфове. Създадена първоначално от Гаргамел като капан, магията на Татко я  превръща в истински смърф. Гаргамел ще усети силата на малкия й юмрук, когато се срещнат лице в лице.   Оказва се, че създателите избират Кати Пери за ролята, дори преди тя да изрече и ред от диалога. „Бяха направили „сляп тест”, в който бяха взели определени гласове от предишни интервюта и ги свързали с образа.”, обяснява Кати. „Бяха харесали гласа ми преди да разберат коя съм. Личността ми беше просто плюс.” Кати намира сходство с героинята си. „Поискаха да добавя нещо от себе си, така че можех да бъда шик и сладка, малко дяволита и забавна.”, разказва тя. „Беше забавно, защото участвах в изграждането на героинята си.”  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-9.jpg  Ако нямаше лош късмет, Непохватният Смърф нямаше да има никакъв – където и да отиде, все ще се случи беда. С два леви ръце и с възголеми глава и уши, Непохватният Смърф постила с добри намерения пътя към неприятностите. Сега, избраният от него път, ще отведе смърфовете до ново и непознато място – Ню Йорк. Но във всеки се крие герой и когато смърфовете се нуждаят от него, Непохватният Смърф ще докаже, че е повече от едно име. Представянето на Антон Йелчин в ролята на Непохватният Смърф е малко по-различно от заклетите почитатели на „Смърфовете” вероятно помнят. „Познавам Непохватният Смърф от телевизионните серии, в които имаше онзи южняшки говор.”, казва той. „Гледах ги отново и после ги обсъдихме с Раджа и Джордан. Решихме да опростим Непохватният Смърф, да го направим малко по-мил. Гласът му е малко по-висок от обичайния ми говор – изпълнен е с радостни нотки, оптимизъм и жажда за живот. Непохватният Смърф не цели да обърка всичко за когото и да било – той е просто непохватен и му е писнало да е такъв.”  „Непохватният Смърф е сърцето и душата на филма.”, казва Госнелл „Неговото пътуване е най-емоционално. Той е като пренебрегван по-малък брат – в известен смисъл причина за всичките им  проблеми – който се опитва да намери мястото си в голямото семейство на смърфовете. Антон има невероятен младежки, жив глас, който е идеален за малкия ни Непохватко.”  Ако всяко село си има селски идиот, то всяко село си има и Знайко. Нетърпелив и прекалено начетен, той е всезнайко, който в действитеност не знае всичко. Знайко е самоназначил се като дясната ръка на Татко Смърф и въпреки, че е малко досаден, той е смърфа от когото ще поискаш заклинание, когато Татко не е наоколо.    Лесно различим заради шотландската си пола, закачливите бакенбарди, грубоватия си вид и шотландски акцент,Храбрият Смърфпоема всеки риск. Той първо смърфва и после пита, той бързо се впуска в приключение в името на приятелите си смърфове.  „Бях горд да играя шотландски смърф.”, споделя шотландеца Алан Къминг. „Това беше комична отговорност – да представлявам смърфските качества на моята нация.”  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-3.jpg  Преди да си помислите, че всички смърфове преливат от щастие, трябва да се запознаете с Мърморко. Той става със задните си части нагоре….всеки ден. Той мрази слънцето, дъгите го отвращават, а щастието го прави нещастен. Все пак, някъде дълбоко под намръщената му фасада се крие златно сърце, въпреки че той вероятно мрази и златото. „Смърфовете  са световна продукция. На испански се наричат  „Лос Питуфос”, гледах ги на два езика като малък.”, разказва Джордж Лопес. Лопес обяснява, е трябвало просто да почерпи вдъхновение от собственото си раздразнение за да влезе в ролята. „Не пиех кафе, карах към студиото в най-голямото задръстване и се грижех да имам лош дъх. Също така имам дъщеря на 15, а това е достатъчно да те държи в лошо настроение само по себе си. Когато видях за пръв път Мърморко, той беше намръщен с кръстосани на гърдите ръце и си помислих, че е мое синьо копие.”    **ОПОЗНАЙ ВРАГА СИ: ГАРГАМЕЛ** Ако грозотата си имаше име, то щеше да е Гаргамел. Ако вманиаченоста имаше лице, то щеше да прилича на неговото. Този зъл магьосник е погълнат изцяло от смърфовете – мисли единствено за тях, говори само за тях. Кръгла нула в магията и минус 100, що се касае до хигиената, Гаргамел винаги крои планове за да залови приказните смърфове и да източи „есенцията” им, ключова съставка в създаването на мощни заклинания. Гаргамел би направил всичко за да залови смърф, включително да го преследва в Ню Йорк и всичко с цел да стане най-могъщия магьосник на света. Ханк Азариа изпълнява ролята на кандидат-магьосника. „Гаргамел е зъл и се гордее с това. Той се стреми от некадърен магьосник да се превърне във велик. Затова е обсебен от смърфовете – нуждае се от синята им „есенция” за да стане могъщ.”  Отношението на Гаргамел към смърфовете не е толкова просто. „Мисля че той мрази смърфовете, защото са щастливо семейство, а той е толкова самотен, в компанията единствено на котката си. Омразата му дава сила. Той е доста интересен многопластов герой.”  Гласовите характеристики на Гаргамел изискват няколко различни подхода. „Гаргамел е много театрален – той не само иска да бъде велик магьосник, но иска да бъде боготворен и да го смятат за гений. Той иска тази репутация.”, обяснява Азариа. „Дълго обсъждахме дали да звучи като шекспиров герой или да го направим по-саркастичен, вместо да крещи през цялото време. В края на краищата не можеш да играеш Гаргамел без да крещиш като обезумял, просто не е възможно. Трябва да полудееш в секундата, в която видиш смърф, иначе не си Гаргамел.”  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-4.jpg  Естествено за Азария не е достатъчно само да звучи грозно, той трябва и да има подобаващо грозна външност. Азариа трябва да прекарва часове в гримьорната за да придобие задоволително грозен вид. „Започва с ушите. Гаргамел има доста големи уши и нос и се иска доста грим за да се изравни всичко.”, обяснява Азариа. После идва ред на косата, въпреки че, Азариа доста улеснява процеса след като си обръсва главата. „Те закрепят косата на Гаргамаел, чиято странна прическа наподобява тази на монах, и после слагат веждите и след тях големите издадени над устната зъби.”    Огромните зъби понякога излитат от устата на Азариа. „С тях беше трудно в началото. Трябваше да се науча да говоря с тях. Понякога излитаха от устата ми в някои особено кресливи сцени.”, разказва той.  Помощник в престъпленията на Гаргамел е неговата котка, Азраел. Азариа установява, че не само трябва да разбере връзката между двамата герои в историята, но и да работи с истинска котка. „Исках да представя връзката с тази котка сякаш сме свадлива брачна двойка. „Нормално е да говориш на котка. И  ако котката показва досадата си, става още по-смешно.”  Ролята на Азраел се изпълнява от четири  различи котки, а в определени сцени, създателите на филма използват компютърно генериран образ (анимиран от Tippett Studios).   http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-12.jpg  **НАШИЯТ СВЯТ**  Когато Гаргамел и смърфовете преминават през портала и се озовават в Ню Йорк, те влизат в живота на Патрик Уинслоу и жена му Грейс. Патрик Уинслоу е млад маркетинг директор в нюйоркската козметична компания Анджелоу и го делят месеци от това да стане глава на семейство. Всичко го изнервя, не на последно място предстоящото бащинство и новата му работа. Нервите му се опъват до краен предел, когато смърфовете внезапно навлизат в живота му.  Нийл Патрик Харис изпълнява ролята. „Патрик е женен и очаква дете. Той е рекламен директор и се опитва да успее в света на бизнеса в постоянен страх да не изгуби работата си. Затова е съсредоточен изцяло върху работата си, което кара него и съпругата да се съмняват, че ще бъде добър родител и че ще успее да присъства, емоционално и физически на раждането.” „Когато смърфовете влизат в живота му, той трябва да бъде търпелив и родителски настроен към тях, което го кара да осъзнае потенциала си като родител.”, разказва Харис.   Грейс Уинслоу е художествен оформител на ръчно изработени мебели и любящата, бременна в петия месец съпруга на Патрик. Джайма Мейс, в ролята на Грейс, е гледала в детството си анимационните филми със смърфовете по принуда. „Майка ми ги обожаваше, така че бях принудена да ги гледам с нея.”, споделя през смях Мейс. „Винаги й казвах, че любими са ми Гаргамел и Азраел, само за да я дразня. Имахме чаршафи, очила, чаши на смърфове. Тайничко обаче, им бях фен. На онази възраст, не можех да допусна да харесвам нещо, което майка ми искаше.”  „Грейс много се вълнува, че тези малки същества са влезли живота и света й.”, обяснява Мейс. „Тя ги обожава, харесва тяхната спонтанност и безгрижния им поглед върху живота. На нея й харесва в живота й да настъпи малко оживление. Точно в това се опитва да убеди Патрик – няма нищо лошо да се позабавляваш и да си позволиш малко хаос в живота. И след като очакват дете, всичко ще бъде малко хаотично за известно време. Смърфовете му помагат да се подготви за това.”  Одил е решителната и красива собственичка на световната козметична компания Анджелоу. Тя е избухлива и бързо променя мнението си. Именно на нея Патрик дължи безпокойството си, след като тя го назначава за отговорник за маркетингова кампания на нов продукт, която започва след….два дни. Тази дива е готова на всичко за да осигури успеха на кампанията си, дори би отделила малко време и на объркан магьосник, ако държи ключа към следващата революция в грижата за кожата.  Като Одил, София Вергара търси баланса в героинята си. „Исках Одил да е достоверна, но и забавна, силна и съсредоточена върху целите си.”, казва Вергара.  Тим Гън изпълнява ролята на дясната ръка на Одил. Хенри е интелигентният и винаги в крак с модата лейтенант на Одил, който винаги с охота сплетничи, особено що се касае до Патрик.  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-11.jpg  **ОТ СЕЛОТО НА СМЪРФОВЕТЕ ДО НЮ ЙОРК**  Преди този игрален филм, смърфовете са били представяни единствено двуизмерно. Да се поставят в компютърно анимирано пространство и в 3D стерео изображение, това са основните предизвикателства за създателите на филма. Директора на фотографията Фил Мейо, дизайнера на продукцията Бил Бос обединяват усилията си с отговорника за визуалните ефекти Ричард Хувър, старши отговорника за анимацията Трой Салиба и продуцента на визуални ефекти Лидия Ботегони от Sony Pictures Imageworks в изграждането на декорите, осветяването им, и заснемането на филма по такъв начин, че високите колкото три ябълки герои да бъдат добавени по-късно. Роб Енгъл също е на разположение за да осигури визуалните ефекти в 3D-формат.   „Имаше ужасно много движещи се сцени в този филм.”, казва Госнел. „В този филм трябваше да правим декори за сцени, в които шестте героя изобщо отсъстваха. Актьорите трябваше да си взаимодействат с празното пространство. Понякога камерата се движеше като проследяваше нищото. Най-голямата ми задача като режисьор беше да направя така, е всички да се движат към една и съща цел. Всеки възприе предизвикателството и към средата на филма нещата вървяха гладко.” Екипът на Бос отговаря за декорите на филма, включително за апартамента на Грейс и Патрик в Ню Йорк, замакът Белведере, тъмницата на Гаргамел в замъка. В действителност замъкът няма тъмница, така че създателите на филма трябва да построят такава в студио.  http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-5.jpg  В центъра на тъмницата на Гаргамел стои Смърфалатора – машината, която ще извлече „есенцията”  на смърфовете (в случай че, Гаргамел успее да залови смърф) „Той не разполага с нищо, така че построява машината си от намерени вещи.”, обяснява Бос.   За кулминационните кадри, Бос споделя: „Замъкът има няколко различни нива. С Раджа искахме Гаргамел да се намира на едно ниво и след това да слезе и да се бие със смърфовете. Това е като атака срещу замъка. Смърфовете идват отвсякъде за да се бият с Гаргамел, който е по средата. Трябваше да прилича на средновековна битка.”  Заснемането и осветлението на декорите на Бос се оказват голямо предизвикателство за Мейо, при положение, че шестимата герои са въображаеми (по-късно генерирани по компютърен път). „Тъй като сърфовете не бяха там, когато снимахме, се изискваше огромна концентрация за да си представим какво правят и как го правят.”, разказва Мейо. „Трябваше да преценим как да ги осветим и как да движим камерата.” И не е еднократно. „Смърфовете попадат във всякакви ситуации: денем, нощем, на закрито и открито.” Всичко това вдига неимоверно летвата.  За да си помогнат с осветлението, Мейо и екипът му използват модели в цял ръст (7½- инча), които да изпълнят ролята на смърфовете по време на снимките и репетициите. „Така можехме да поставим правилно осветлението. Актьорите виждаха къде ще се намират смърфовете, когато бъдат добавени анимираните им образи, така че да съвпада посоката на погледа им.”   Един от любопитните ефекти от използването на 7½-инчови герои в игрален филм е, че  когато снимаш от тази перспектива, виждаш света по съвсем различен начин. „В повечето филми, таванът дори не се появява. Но ако легнеш на пода и погледнеш нагоре, ще придобиеш представа какво е да си смърф – всички са много високи и винаги виждаш тавана. За да пресъздадат света през погледа на смърфовете, създателите на филма изобретяват подобно на перископ устройство.” Преработването на смърфовете за да се впишат в триизмерното пространство и създаването на новите герои отнема месеци. Но всички остават доволни от резултата – от създателите на филма до семейството на Пейо. Смърфовете имат своите особености като вид. „Хората, като пропорция, са високи седем до девет глави. Смърфовете са около две глави  и половина. Те имат невероятно големи стъпала – по-дълги или поне толкова дълги, колкото краката им. Ако си смърф, главата ти ще е около 90 см., а ръцете с размер на бейзболни ръкавици. Това означава, че трябваше да измислим как да се движат смърфовете - след като нямат човешки пропорции, те не могат да се движат като хора.”  Салиба отбелязва, че процесът на анимацията е изключително технологичен – той включва цифрово изобразяване на декорите и дори дигитални модели на живите актьори и всичко това се наслагва на действително заснетия кадър и всичко това преди да бъде добавен и анимиран смърфа.  Оказва се че е необходимо село, за да създадеш село. „Имах цяла армия от художници.”, разказва Бос. „Опитвахме различни неща. Например, къщите с форма на гъби. Опитахме с прихлупени и дебели, високи и такива с комини. Започнахме с чисто визуалната страна на това, как трябва да изглеждат гъбените къщи. Първоначално ги създадохме като истински гъби. Но като задълбочихме проучването си, разбрахме, че в историите на Пейо, смърфовете строят къщите си така, че да приличат на гъби.” Тъй като селото и смърфовете съществуват единствено като компютърно генерирани образи, те, като елементи от филма са изцяло в 3D-формат.   http://www.cinefish.bg/news_img/Image/00-NOVINI/2011%20godina%20NOVINI/Raya/novini/01.08.2011/The%20Smurfs/The%20Smurfs-6.jpg  **ИНТЕРЕСНИ ФАКТИ ЗА СМЪРФОВЕТЕ**  **Относно продукцията** • Смърфовете са високи колкото три ябълки и по време на репетициите, всеки един от тях е заместен с макет в реален размер, висок 7½ инча • По време на снимки всеки смърф е бил представен от различно оцветена точка  - за да могат актьорите да разпознаят коя точка, кой смърф представлява • В една от сцените Гаргамел е уцелен с яйце по лицето. След като никой от екипа не успява да улучи целта, честта се пада на режисьора Раджа Госнел • Гримирането на Гаргамел трае три часа, но към средата на продукцията, отнема приблизително 90 минути. Ханк Азариа решава да обръсне главата си за да улесни превръщането си в героя • Азариа е превърнат в Гаргамел над 50 пъти и прекарва приблизително 130 часа в гримьорната • Тим Гън, който има собствен стол на снимачната площадка рядко го използва, тъй като не желае да измачка костюма си • В продължение на пет нощи, продукцията се снима по цяла нощ в известния магазин за играчки FAO Schwartz • Изграждането на Смърфалатора отнема три месеца, защото намирането на доста от частите, използвани за направата му се оказват трудни за откриване. Екипът търси някои от предметите на гаражни разпродажби и eBay • Гардеробът на Одил се състои от неща на Dior, Dolce & Gabanna и Christian Louboutin  • Замакът Белведере е построен като точно копие на истинския замък в Сентръл Парк и е 2/3 от размера му.  **Животните на снимачната площадка** • Четири кучета от порода басет изпълняват ролите на Ханк, Майло, Олеандър и Зиги. Две от тях са спасителни кучета. • Използвани са шест котки за пресъздаването на Азраел, но само четири от тях са участвали в снимките  **За актьорския състав и снимания екип** • Синът на Азариа, Хал пораства с една година по време на продукцията и често посещава баща си по време на снимки. • Дизайнерът на костюми Рита Райък прави точно копие на костюма на Гаргамел за Хал • Любимият смърф на Нийл Патрик е Мърморко • Джайма Мейс най-много харесва Смърфиета • София Вергара е била голям фен на смърфовете в родната си Колумбия • Азариа сравнява връзката между Гаргамел и Азраел с брак • Мейс наистина израства със смърфовете – майка й е била техен почитател и колекционер. • Художествения отдел изработва приспособление, което наричат Смърфовизьор, което позволява на ползващия го да вижда от позицията на смърф • Тим Гън е толкова очарован от гардероба си, че екипът му позволява да  го задържи.  **За визуалните ефекти** • Кадрите със специални ефекти във филма са 1014 • 3D стерео кадрите във филма са 1557 • 268 служители на Sony Pictures Imageworks прекарват 358,000 часа в анимиране на смърфовете • За да бъде завършен филма, на компютрите на Sony Pictures Imageworks са необходими 22 000 000 часа  за рендване. • Скелета на смърфа се състои от 115 кости • В селото на смърфовете има 446 гъби и допълнително 77 гъби-къщи • Знайко е блъснат, ударен или ритнат общо 25 пъти, но кой ги брои?  **За смърфовете** • Пейо създава смърфовинките въз основа на боровинки • Пейо рисува Смърфиета по над 300 различни начина като използва за модел дъщеря си и жена си • Смърфовете в селото са 102 (100 момчета, Татко и Смърфиета). В този филм за пръв път са представени трима нови смърфа: • Crazy • Храбрият Смърф • Смърфът Паникьор • Смърфовете строят къщите си, а не ги отглеждат • Смърфовете са вегетарианци |