**GOOSEBUMPS: CANAVARLAR FİRARDA**

**Yapım Bilgileri**

1992’de serinin ilk çıkışından bu yana Goosebumps kitapları dünya çapında 32 dilde 400 milyon adet sattı. Seri eleştirmenlerin beğenisini topladığı gibi, küresel en-çok-satanlar listesine de hükmetti. R.L. Stine gelmiş geçmiş en iyi çocuk yazarlarından biri kabul edildi. Şimdi, bu edebiyat fenomeni 3D olarak beyaz perdeye geliyor.

*“Goosebumps: Canavarlar Firarda”*da, büyük şehirden küçük bir kasabaya taşındıkları için üzgün olan ergen Zach Cooper (Dylan Minnette) yan komşularının güzel kızları Hannah’yla (Odeya Rush) tanışınca ve Champ’le (Ryan Lee) çabucak arkadaş olunca umut ışığı bulur. Ama her umut ışığını gölgeleyecek bir bulut vardır: Zach’in umudu Hannah’nın gizemli babasının en çok satan Goosebumps: Canavarlar Firarda serisinin yazarı R.L. Stine (Jack Black) olduğunu öğrenmesiyle bulutlanır. Zach yan evdeki tuhaf aile hakkında daha çok şey öğrendikçe, Stine’ın tehlikeli bir sır barındırdığını çok geçmeden keşfeder: Yazarın hikayelerinin üne kavuşturduğu yaratıklar gerçektirler ve Stine onları kitaplarına hapsederek okurlarını korumaktadır. Stine’ın yaratımları yazarın el yazmasından kazayla serbest kalınca, Zach’in hayatı tuhaf bir hâl alır. Macera dolu çılgın bir gecede, güç birliği yaparak Stine’ın hayal gücünün tüm yaratımlarını –bunların arasında Kukla Slappy, canavar maskeli kız, cüceler ve daha nicesi vardır– kitaplara geri koyup kasabayı kurtarma görevi Zach, Hannah, Champ ve Stine’a kalır.

Columbia Pictures ve Sony Pictures Animation; LStar Capital ve Village Roadshow Pictures işbirliğiyle bir Original Film-Scholastic Entertainment Inc. yapımı olan *“Goosebumps: Canavarlar Firarda”*yı sunar. Başrollerini Jack Black, Dylan Minnette, Odeya Rush, Amy Ryan, Ryan Lee ve Jillian Bell’n paylaştığı filmi Rob Letterman yönetti. R.L. Stine’ın Goosebumps kitaplarına dayanan, Scott Alexander ve Larry Karaszewski’nin hikayesini yazdığı filmin senaryosunu ise Darren Lemke kaleme aldı. Filmin yapımcılığını Deborah Forte ve Neal H. Moritz, yönetici yapımcılığını ise Tania Landau, Bill Bannerman, Ben Waisbren, Bruce Berman ve Greg Basser gerçekleştirdi. *“Goosebumps: Canavarlar Firarda”*nın görüntü yönetimi ASC’den Javier Aguirresarobe’un, yapım tasarımı Sean Haworth’ün, kurgusu ACE.’den Jim May’in, kostüm tasarımı Judianna Makovsky’nin, müziği ise Danny Elfman’ın imzasını taşıyor.

**FİLM HAKKINDA**

Goosebumps yayın dünyasında 400 milyon kopyasıyla tüm zamanların en büyük kitap serisi. En çok atan seri, nesillerdir okurların hayal güçlerini kendine çekiyor. Şimdi, Columbia Pictures ve Sony Pictures Animation’ın yeni filmi *“Goosebumps: Canavarlar Firarda”* seriyi ilk kez beyaz perdeye taşıyor. Yazar R.L. Stine’ın düzinelerce ünlü yaratımını çok komik ve korkutucu bir şekilde bir araya getirildiği filmde ünlü yazar rolünü Jack Black üstlendi.

Yapımcı Deborah Forte için, serinin dünyanın dört bir yanında okuyucuların ilgisini neden çektiğini anlamak kolay. “‘*Goosebumps: Canavarlar Firarda*’da korkmak eğlenceli” diyor Forte ve ekliyor: “Seri okuyucuların kendilerini olağanüstü durumların içinde bulan özdeşleşebildikleri çocuk karakterlerle doluydu; üstüne üstlük, hikayelerin sonlarında çocukların sevdiği müthiş sürprizler vardı! Goosebumpsen isteksizokurları bile kendine çeken bir fenomen oldu.” Forte Goosebumps kitaplarını yayımlayan Scholastic Media and EVP of Scholastic, Inc’in başkanıydı.

Başlangıçta, aralarında yönetmen Rob Letterman’ın, Forte’nin ve yapımcı Neal H. Moritz’in de bulunduğu yapım ekibi bir ikilemle karşı karşıyaydılar: Seçebilecekleri 200 farklı Goosebumps kitabı varken, hangi kitabı uyarlayacaklardı? Yanıt şifreyi çözmeleri sayesinde geldi: Merkezinde Stine’ın kendisi olmak üzere, yazarın en ünlü yaratımlarından düzinelercesini filme koyacaklardı. “Kitaplardan ya da televizyon dizisinden daha büyük bir deneyim yaratmak istedik. Senaryonun bir yandan Goosebumps kitaplarının gerçek özünü yakalaması, bir yandan da seyirciler için büyük bir sinema macerası sunması gerekiyordu” diyor Forte.

Kitapların gerçek özünün bir gereği olarak, yüzlerce kitapta tekrar tekrar ilgi uyandıran üslup nakış gibi işlenmeliydi. Moritz şunları söylüyor: “Kitaplar korkutucular ama fazla korkutucu değiller; komikler ama aşırıya kaçmıyorlar. Biz çocukların özdeşleşebileceği bir hikaye ve Jack Black’in R.L. Stine’ı oynayışının tadını çıkarmak istedik. Jack’te herkesi rahatlatan bir nitelik var.”

“Komik ile korkutucunun bu kombosu birlikte çok iyi gidiyor; fıstık ezmesiyle jöle gibiler” diyor Black. Bunu göz önünde bulunduran yapımcılar kitapları doğru oranda eğlence-macera ve doğru oranda korkuyla harmanlamayı hedeflediler. Ve Black bunu kendisine çok önemli bir kaynağın, R.L. Stine’ın kendisinin öğütlediğini söylüyor: “R.L. Stine’la buluştuğumuzda, verdiği tek öğüt buydu; tarzına sadık kalmamız. Senaryoya bayıldı, kendisini benim canlandıracak olmama bayıldı ve bize iyi dileklerini sundu.”

R.L. Stine bu konuda şunları aktarıyor: “Benim için en önemlisi şuydu: Film kitaplarımızdaki korku ve mizah karışımının aynısına sahip mi? Uyumlu mu? Filmin güldürmesi ve aynı sürprizlere ve beklenmedik gelişmelere sahip olması şarttı. Ben Goosebumps kitaplarını ‘güvenli korkutucu’ olarak niteledim çünkü çocuklar ne beklemeleri gerektiğini biliyorlar. Bu ürkütücü yaratıklarla birlikte tüm macera boyunca güvende olacaklar. Dolayısıyla, senaryoyu okuduğumda çok mutlu oldum; tıpkı kitaplardaki hissi veriyordu.”

Letterman da, “Filmin tarzı en önemli ve başarılması en zor konulardan biriydi” diyor ve ekliyor: “Eski Amblin filmlerini severim. Bunun nedeni gerçek dünyaya çok yakın olmalarıdır; buradaki tüm çocukların dünyadaki akranlarının özdeşleşebileceği türde gerçek sorunları vardır. Ve sonra doğaüstü ya da sihirli bir şey veya bir uzaylı o dünyaya girer. İşte bu, bir hikayeyi ilgi çekici kılan şeydir çünkü gerçekçi bir dünya söz konusudur. “Goosebumps: Canavarlar Firarda”nın tarzı büyük ölçüde böyleydi ki bu benim için önemliydi. Diğer bir konu da komedi ile korkuyu dengelemekti. Çocuklar için fazla korkutucu olmamalı ama seriyi ünlü yapan korku oranına sahip olmalıydı.”

Yapımcılar Black’in karşısına Stine’ın ünlü yaratımlarından pek çoğunu koydular. Mümkün olan her yerde makyaj ve özel efektlerle gerçek bir yaratık yarattılar. “Gerçeğini yapabildiğimiz her canavarı yaptık” diyor Rob Letterman ve ekliyor: “Birkaç tane bilgisayar yapımı yaratık, birkaç tane de gerçek ile bilgisayar yapımının melezi olan yaratık var ama olabildiğince çoğunu kamerayla kaydetmek istedik. Canavarların çizgi film karakteri gibi ya da basit görünmelerini istemedim. Oyuncuların performansları açısından karşılarında gerçek bir şey olmasının harika olacağını biliyordum. Kitapların büyüsünün hayata geçişi filme harika bir his veriyor.”

Baş kötü adam olarak diğerlerine öncülük eden karakter, Stine’ın en uzun soluklu yaratımı olan Kukla Slappy. Filmde, Slappy, Stine’ın gizli kişiliği ve kötülük planlarının ardındaki beyin. Yapımcılar pek çok açıdan Jack Black’e benzeyen gerçek bir vantrilok kuklası yaratmaları için İronhead Stüdyosu’na başvurdular. Kukla hiç elektronik kullanılmadan, tamamen elle kontrol ediliyordu. Ulus çapında seçmelerden sonra kuklayı oynatma görevi Avery Lee Jones’a verildi. Jones el kontrolüyle Slappy’yi pek çok şekilde hareket ettirebiliyordu: Başı iki yana veya tamamen dönebiliyor, ağzı oynayabiliyor, gözleri iki yana bakabiliyor, kırpılabiliyor, açılabiliyor, kaşları oynayabiliyordu. Kuklanın işleyişini denetleyen, tüm işlevlerinin yerinde olmasını sağlayan kişi İronhead Stüdyosu’ndan Jake McKinnon’dı.

**OYUNCU SEÇİMİ**

Filmin merkezinde R.L. Stine’ı canlandıran Jack Black yer alıyor. Black yazarı tamamen eşsiz bir karakter yapmak için özel bir çaba harcadığını söylüyor: “Senaryoyu birkaç kez okuduğumda, karakterin benden farklı görünmesi ve konuşması gerektiğini hissettim. *School of Rock*’taki adamın şimdi yazar R.L. Stine olması gibi bir şey mümkün değildi. Hayır, daha önce oynanmamış, belirli bir ağırlığa sahip, saygın bir yazar olmalıydı. Dolayısıyla, Stile’ın sesi üzerinde çalıştım ve onu biraz Orson Wells’i andıran bir aksanla konuşmaya karar verdim.”

Doğal olarak, Black’in karakteri normal hayatta çok esprili bir insan olan gerçek R.L. Stine’a hiç benzemiyor. “Karakterler oynamayı, görünüşün ardın geçmeyi seviyorum” diyen Black, şöyle devam ediyor: “Bir aksan kullandığımda ya da kendimden farklı bir karakter canlandırdığımda, bu bana normalde yapmayacağım şeyler yapma özgürlüğü tanıyor; kendimi oynuyormuşum gibi hissettiğimde belli replikleri söylemek ya da belli şeyleri yapmak beni utandırıyor. Bir maske takmak ve başka bir ses benimsemek kendinizi daha iyi ifade etmeniz için özgürlük tanıyor.”

Bunun sonucu olarak, karakterin gerçek hayattaki Stine’a benzememesi hiç önemli değil; Black’in portresi çok komik ve film için mükemmel. “Karakterimin en komik yönleri başarılarıyla ilgili kibirli ve gururu” diyen Black, şöyle devam ediyor: “Caka satması ve diğerlerine, özellikle de Champ’e onlardan daha iyi olduğunu hatırlatması için bol bol fırsatı var. Zack ile Hannah arasındaki romantik bağa engel olmaya çalışıyor ve Champ’in de bir embesil olduğunu düşünüyor ama filmin gelişimi işte bu yönde; bu gençler onun en iyi arkadaşları oluyorlar.”

“Bu benim Jack’le üçüncü çalışmam, bu yüzden birbirimize alışığız” diyen Letterman, şöyle devam ediyor: “Onun role dişlerini geçirişini görmek müthişti çünkü ben onun klasik eğitim almış bir aktör olduğunu ve oyunculuk yeteneklerini biliyorum ama dünyanın geri kalanı onu komedyen Jack Black olarak düşünüyor. Dolayısıyla, onun her ikisini de yapması gerçekten hoştu ve film için de inanılmaz faydalıydı çünkü Jack atmosferin belirlenmesine yardımcı oldu; filmin çocuklar için uygun olduğunu ama aynı zamanda bizlerin biraz heyecan yaşayabileceğini gösterdi.”

Filmde Jack Black’e eşlik eden üç genç oyuncu vardı: Zach rolünde Dylan Minnette, Hannah rolünde Odeya Rush ve Champ rolünde Ryan Lee. Filmde bu dörtlü, yaratıkları yakalamak için ekip oluşturduğundan, oyuncuların rollerinin üstesinden gelmenin yanı sıra perdeye yansıyacak bir uyum yakalamaları da zorunluydu. Bunun sonucu olarak, Letterman oyuncularla tek tek buluşmanın yanı sıra birbirleriyle okumaya da tâbi tuttu ve nihai onay için onları Jack Black’le bir araya getirdi ki aralarındaki dinamikten emin olabilsin.

Elbette, Minnette’in (kendi ifadesiyle) yılda altmıştan fazla Goosebumps kitabı tüketen bir Goosebumps süper fanı olmasının da faydası oldu. “Tüm canavarları tanıyordum: Pasadenalı Hain Kardan Adam, Ateş Bataklığı Kurt Adamı, Yaşayan Kuklanın Gecesi… Goosebumps kitapları arasında favorim ise Say Cheese and Die (Gülümse ve Öl) ama Haunted School (Perili Okul) daha korkutucuydu” diyor genç aktris.

Ama elbette Minnette filmin baş kötü adamının Slappy olmasını takdir ediyor: “Konuşan, kötü kalpli bir vantrilok kuklasından kim korkmaz ki. Slappy’nin gözlerimin önünde hayata geçirildiğini görmek gerçeküstüydü. Avery – Slappy’nin yüz ifadelerini yapan kuklacısı– onun gerçek bir insan hissi vermesini sağladı. Tam da kitaplarda Slappy’yi hayal ettiğim gibiydi.”

Minnette’e göre, pek çok Goosebumps kitabı gibi, film de canavarlar ortaya çıkmadan önce Zach’i sıradan bir çocuğun günlük sorunlarını yaşayan bir ergen olarak sunuyor. “Zach kısa süre önce New York şehrinden Delaware-Madison’a taşınmış. Şehri ve arkadaşlarını bırakmak istememiş; şehir yaşamına alışmış ve şimdi de neredeyse hiç kimsenin yaşamadığı bir kasabaya gidiyor.” Hannah ve Champ’le olan bağlantısına rağmen, bu, Zach’in atlatması gereken bir krizdir; kasabaya saldıran birkaç düzine canavar kriziyle birlikte.

Hannah’yı ABD’de doğmuş, İsrail’de büyümüş olan aktris Odeya Rush canlandırdı. “Hannah, Stine’ın kızı” diyen Rush, şöyle devam ediyor: “Babası ciddi anlamda aşırı korumacı –hayatı boyunca bir yerden bir yere taşınıp durmuş– ve gerçekten de pek fazla arkadaşı yok. Babası onu dünyanın kalanından çok uzak tutuyor. Zach yan eve taşındığında, Hannah kendi yaşında biriyle arkadaşlık etmeye alışkın olmadığı için kendi yaşıtı biriyle konuşma konusunda çok hevesli ama yine de biraz temkinli. O yüzden önce onu sınıyor çünkü buna alışık değil.”

Rush filmde rol almak bir yana, sırf “*Goosebumps: Canavarlar Firarda*” setinde olmanın bile ilginç bir deneyim olduğunu dile getiriyor: “Orada öğle yemeği yemek komikti. Yemeğe oturmuşsunuz ve Donmuş İnsanlar, Canavar Maskeli Kız orada kuyruğa girmiş yemek alıyor. Makyaj karavanında otururken yanınızda bir palyaço ya da kanlı bir adam var. Çok çılgıncaydı.”

Champ rolünü Televizyon dizisi “Trophy Wife”taki ve “*Super 8*” ve “*This is 40*” adlı filmlerdeki yardımcı oyunculuğuyla tanınan Ryan Lee canlandırdı. Champ, Zach’in şehirdeki yeni bir arkadaşı ve çok ödlek olduğu için canavarlar hayat bulduğunda tüyleri diken diken oluyor. (Uygun şekilde, zamanı geldiğinde aslan gibi bir yüreğe sahip olduğunu gösteriyor.) Lee, “Champ futbol takımının malzeme sorumlusu” diyor ve ekliyor: “Çok sakar… ona acıyorsunuz. Ama nihayetinde, tüm o canavar kaosu içinde kendini buluyor.”

Lee şöyle devam ediyor: “Champ filmin rahatlatıcı öğesi ama harika bir role de sahip. Biraz ürkütücü olabilecek bir sahne vardı: Stine’ın evine gizlice giriyoruz; elbette orada olmamamız gerekiyor. Ve o tüyler ürpertici koridorda yürürken, Zach’e şöyle fısıldıyorum: ‘Banyoyu kullanmama kızar mı dersin?’ İşte bu tür şeyler sizi korku anlarından uzaklaştırıp biraz rahatlatıyor ki bu çok hoş.”

Oscar® adayı Amy Ryan, Zach’in annesi Gail rolünü üstlendi. “Gail kısa süre önce dul kalmış, New Yorklu bir bekar anne. Yeni bir başlangıcı çok arzuluyor. Bu yüzden, oğlu Zach’le birlikte, her şeyin sakin ve huzurlu göründüğü cennet gibi bir kasabaya taşınıyor. Zach’le ikisinin karşılıklı iyi bir mizah anlayışları var; birbirlerine takılıyorlar. Gail eğlenceli bir anne ama Zach yine de tipik bir ergen olarak okulda annesiyle görülmek istemiyor. Oysa Gail orada çalışıyor. Müdür yardımcısı olarak ilk iş gününde, her şey tam bir kaos. Gail hayatının en büyük sürprizini yaşıyor. Yeni evi sakin ve huzurlu olmaktan çok uzak” diyor Ryan.

Comedy Central’da yayınlanan “Workaholics” dizisindeki çalışmasıyla dikkat çeken komedyen Jillian Bell, “*22 Jump Street*”teki sahne çalan rolüyle şöhreti yakaladı. Bell, Gail’in kız kardeşi, yani Zach’in teyzesi Lorraine’i canlandırdı. Minnette gibi Bell de çocukken kitap serisinin hayranıydı. “Kitabın yeni bölümünün çıkacağı gün, sabahın yedisinde kalkıp kitapçının önünde sıraya giren ve aynı günün gecesinde kitabı okuyup bitirmiş olan çocuklardandım. Serinin hastasıydım” diyor genç aktris.

Aslında, Bell yapımcılara muazzam bir iltifatta bulundu. “Tüm kitapları okumuştu, bu yüzden, senaryoyu okuduğunda, ‘Bu tamamdır. Ev ödevinizi çok iyi yapmışsınız’ dedi. O ve Dylan bizim setteki Goosebumpsuzmanlarımızdı” diyor yönetmen.Bell, canlandırdığı karakterle ilgili sürprizi öğrenmekten mutluluk duydu. “Bana filmi anlatırken, ‘Senin karakterin R.L. Stine’a vurgun’ dediler. Ben de ‘R.L. Stine filmde oynayacak mı gerçekten?’ diye sordum. ‘Hayır, onu Jack Black canlandıracak’ diye yanıt verdiler. ‘Olsun, bu da aynı ölçüde muhteşem’ dedim.”

**YARATIKLARI YARATMAK**

*“Goosebumps: Canavarlar Firarda”*daki ana oyuncu kadrosu yalnızca kurgusal Delaware-Madison halkından değil, R.L. Stine’ın hayal gücünün yaratımlarından da oluşuyor. Yönetmen Rob Letterman bu yaratıkları nasıl hayata geçireceğini planlarken, canlı aksiyon ile bilgisayar animasyonunu birleştirmek kendisi için önemliydi. Bazıları gerçek olacak ve kamerayla kaydedilecekti, diğerleri daha sonra bilgisayarda yaratılacaktı; ve bir kısmı da bu ikisinin bir karışımı olacaktı.

“Mümkün olduğunca çok şeyi kamerada yapmanın inanılmaz olacağını biliyorduk” diyen Letterman, şöyle devam ediyor: “Canavarların çizgi karakter gibi olmasını arzu etmedim. Çocuklar bunun için fazla zeki, o yüzden basite kaçmak istemedim. Yaratıkları fiziksel olarak yaratmak hem güzel görünmelerini sağlayacak hem de oyuncuların karşılarında tepki verebilecekleri bir şey olması açısından performanslara çok olumlu yansıyacaktı.”

Letterman daha baştan itibaren yaratık tasarımcısı Carlos Huante’yle işbirliği yaptı. Huante “*Men in Black*”, “*Mighty Joe Young*”, “*Hellboy*”, “*War of the Worlds*”, “*The* *Spiderwick Chronicles*” ve “*Alice in Wonderland*”in yanı sıra, “Ghostbusters” çizgi dizisinde de görev almış deneyimli bir illüstratördü. Daha sonra, yapım sırasında, yaratıklar makyaj departmanının sorumlusu Fionagh Cush, yaratık makyajı efektleri tasarımcısı Stephen Prouty, saç departmanı sorumlusu Adruitha Lee ve kostüm tasarımcısı Judianna Makovsky tarafından hayata geçirildiler.

“Rüya gibi bir işti” diyor Prouty ve ekliyor: “Sizden bir canavarlar ordusuna makyaj yapmanız istenen pek fazla film olmaz. Senaryo çok zekice ve eğlenceliydi; anında kendimi kaptırdım.”

“Konsept tasarımlarını alıp onları heykel kalıplarının ve protezlerinin üç boyutlu dünyasına göre yorumladık” diyor Cush ve ekliyor: “Makyaj testi serilerimizde bazıları fazla korkutucuydu, bazıları ise yeterince korkutucu değildi. Mutlu orta yolu bulmamız gerekti.”

Örneğin, ekip mezarlık sekansı ve finaldeki canavar saldırısı için sekiz adet Gulyabani yarattı. Canavarlara zombi görünümü vermek için özel yapım, ten rengi lateks protezler oyuncuların yüzlerine parça parça uygulandı. Yüz protezlerinden her biri özel tıbbi silikondan yapılıyordu ve imalatı bütün bir gün sürüyordu. Her gün her Gulyabaniye yeni bir yüz protezi uygulanıyordu. Gulyabanilerin ürkütücü, uzun parmak protezleri SFX makyaj atölyesinde elde yapıldı. Toplamda 1.500 parmak sıfırdan yaratıldı ve her bir parmak elde boyandıktan sonra tırnaklarına günlük olarak oje sürüldü. Her bir parmak üç kez kullanılabiliyordu.

Gulyabaniler zombi hareketlerinde oldukça eğitimliydiler çünkü pek çoğu daha önce “The Walking Dead” adlı televizyon dizisinde çalışmışlardı.Her bir Gulyabaninin hazırlanması üç buçuk saat sürdü: Bu süreç protezlerin uygulanması ve makyajların yapılmasını; saç departmanı tarafından cansız görünümlü saçların, özellikle eskitilmiş kıyafetlerin her bir Gulyabaninin görünüşü ve kişiliğine göre özel olarak hazırlanışını içeriyordu.

Odeya Rush bu konuda, “Mezarlıkta çekim yaparken Gulyabaniler canlandığında, çok gerçekçi ve çok korkutucu göründüler. Gözlerime inanamadım” diyor.

Bir diğer gerçek canavar yaratımı da pullu yüzüyle, örgülü uzun sarı saçlarıyla ve göz alıcı daracık ışıltılı metalik elbisesiyle bütünleşmiş Yılan Kadın’dı. Yılan Kadın’ın dönüşümü de üç saat sürüyordu. Dönüşümünün ayrıntılarından bazıları sofistikeydi, bazıları ise şaşırtıcı ölçüde basitti: Örneğin, çevresindeki protezlerden kolayca fırlayıp yerine dönebilen, polarize güneş gözlüğü lensinden yapılmış gözleri. Peruğunun yapımı için ise üç kişinin doksan saat çalışması gerekti.

Prouty’nin favori yaratığı ise Bataklık Canavarı’ydı; bu, Letterman’ın Prouty’nin inanılmaz yaratık tasarımı becerisini görmesinden sonra filme eklenen bir yaratıktı. Prouty bu kostümü yaratabilmek için kamuflajlı av kıyafetlerinin ipliklerinden bir dokuma kumaş üretti; her bir ip teli ince bir kumaş ağına dönüştürüldü. Bataklık Canavarı’nın kafası köpükten yapıldı ve hareketiyle uyumlu olarak öne arkaya sallanmasını mümkün kılan bir kola bağlandı.

Bataklık Canavarı’nın kostümü içindeki aktör 2 metre boyundaydı ve 50 numara ayakkabı giyiyordu. (Eğlenceli *“Goosebumps: Canavarlar Firarda”* bilgisi: Bataklık Canavarı ile Yılan Kadın gerçek hayatta sevgiliydiler.)

Tarasım ekibinin gözler ve saç gibi kostüm ayrıntılarına yakından odaklanmış olması elbette şaşırtıcı değil. Örneğin, Mısırlı Kadın Rahip türkuaz mavisi opak kontak lensler takıyordu ve kaşlarının arasında *Goosebumps* yazan bir hiyeroglif vardı; boyu 90 santim olan kötü kalpli cüce cin bulutlu kırmızı jel lensler taktı; kötü palyaço ise ışıltılı sarı lensler taktı; ve Dr. Shock’un çılgın elektrikli saçları uçlarına çamaşır deterjanı sürülerek dikleştirildi.

Los Angeles’taki İronhead Stüdyosu film için Mumya kostümünü ve maskesini tasarladı. Korkunç dişleri, içeri kaçmış gözleri, eskitilmiş altın ve zümrüt çene süsüyle, Mumya yoluna çıkan herkesi ürküttü.

Sette, bulunan diğer canavarlar arasında şunlar bulunuyordu: Solgun suratlı bir vampir sürüsü; çamur kaplı vücutlu ve burun kemiği protezli Büyücü Doktor; parlak kristal küreli, sivri protez çeneli Madam Doom; Cellat; gerçek hayatta da bir uzvu kesik olan Korsan; mor suratlı bir kız bir erkek Canavar; iki Korkuluk; sopanın ucuna bağlı bir Cadılar Bayramı Balkabağı; ve bir Korkunç Maske.

En korkunç yaratım mı? Dylan Minnette, Odeya Rush ve Ryan Lee’ye sorduğunuzda yanıtları aynı: Palyaço. Aktör sette karakterinden hiç çıkmadı ve korkunç ötesiydi.

**DONMUŞ İNSANLAR**

Filmde bazı karakterler donuyor. Film için on iki donmuş insan görünümü yaratıldı. Bunlar arasında, memur Stevens rolündeki Timothy Simons, memur Brooks rolündeki Amanda Lund ve Lorraine teyze rolündeki Jillian Bell bulunuyordu. Saç departmanı bu karakterlerden her biri için ucundan buz parçaları sarkıyormuş gibi ve katı görünen peruklar yaptı.

Saç departmanının Oscar® ödüllü amiri Adruitha Lee şunları söylüyor: “Saçı gerçekten donmuş gibi gösterecek doğru malzemeyi bulmak bir meydan okumaydı. Bu alanda çalışan meslektaşlarımı arayıp onlara gizli formüllerini sordum ama hiçbir şey ihtiyacıma yanıt veriyor gibi gelmedi. Bunun üzerine, aklımıza günü kurtaracak bir fikir geldi: Home Depot’ya gittik ve yirmi tüp beyaz ve şeffaf silikon alıp perukları onlarla boyamaya başladık. Bu bir deneydi… neyse ki işe yaradı!”

On dört peruk yaratmak saç departmanının dört haftasını aldı. “Perukları donmuş gibi gösterme sürecinden önce, onlara oyuncuların kendi saç şekillerini verdik” diyor Lee. Özel makyaj departmanının önündeki bir başka zorluk da donmuş insanların yüzünden sarkan buz parçalarını yaratmaktı. Bunu da cam akrilikler ve vakumla şekillendirilmiş plastikle gerçekleştirdiler.

**SLAPPY**

Düzinelerce farklı canavar tasarlama ve yaratmanın tüm o eğlencesi içinde, gösterinin özel yıldızı (kendisi de size bunu söyleyecektir) Kukla Slappy’nin yerinin ayrı olduğu açık. Filmde R.L. Stine’ın gizli kişiliği olan baş düşman Slappy’nin tasarımı ve yaratımı birden fazla yetenekli zanaatkarın katkısı olmadan gerçekleşemezdi.

İronhead Stüsyosu Slapp kuklasının fiziksel yaratımı ve mekaniklerinden sorumluydu. Letterman’ın talimatıyla, Slappy’nin yüzü R.L. Stine’ı canlandıran Jack Black’i andıracak şekilde tasarlandı. Hakiki bir vantrilok kuklası olan Slappy’nin içinde hiçbir elektronik aksam bulunmuyordu; tüm kontroller mekanik olduğu için yetenekli bir kuklacı tarafından kullanılmaları gerekiyordu.

Ulus çapında bir arayıştan sonra, görev, kuklacı Avery Lee Jones’a verildi. Jones el kontrolleri sayesinde Slappy’yi birçok şekilde hareket ettirebiliyordu: Başı iki yana veya tamamen dönebiliyor, ağzı oynayabiliyor, gözleri iki yana bakabiliyor, kırpılabiliyor, açılabiliyor, kaşları oynayabiliyordu.

Kuklanın işleyişinde teknik olarak her şeyin yolunda olmasını sağlayan kişi İronhead Stüdyosu’ndan Jake McKinnon’dı.

Jones’un performansının ardından, Slappy’nin bilgisayar animasyonuyla desteklenmesini gerektiren birkaç sahne vardı: Gezegendeki en yetenekli vantrilok bile Slappy’yi yürütemezdi; dolayısıyla, o sahnelerdeki Slappy fiziksel ile bilgisayar efektlerinin bir bileşimi.

**CANAVAR ARABA**

Rob Letterman Canavar Araba yorumunda nostaljiyi seçti ve klasik bir 1969 siyah Lincoln Continental Mark III kullandı. 2.270 kilo ağırlığındaki iki kapılı bu kupe model Lincoln, Rolls Royce’a benzeyen ızgaralarıyla ünlüdür.

Florida ve Georgia’da birbirine tıpatıp benzeyen iki araba bulundu ve filmde bunlar kullanıldı. Özel efektler departmanı ışıltılı ızgara efekti yaratmak için arabalardan birinin içine elektrikli bir sistem yerleştirdi.

**GÖRSEL EFEKT CANAVARLARI HAKKINDA**

Başlangıçtan itibaren, Rob Letterman’ın ekibine talimatı canlı aksiyon oyuncularla fiziksel olarak yaratılabilecek ve görüntülenebilecek her canavarın kesinlikle böyle yaratılmasıydı. Ancak, planlanan yaratıklardan bazılarının –örneğin, 3,5 metrelik hain kardan adam, 8 metrelik dua eden peygamberdevesi ve bir grup son derece saldırgan bahçe cücesi gibi– görsel efektlerde yaratılması gerekiyordu. Görev büyük ölçüde Görsel Efektler amiri Erik Nordby, ortak yapımcı Greg Baxter ve MPC’nin Vancouver ve Montreal’daki ekiplerine düştü. “Bu filmi benzersiz kılan şey çok sayıdaki eşsiz ve farklı karakterleri” diyor Baxter ve ekliyor: “Bunların pek çoğu arka planda eriyen karakterler değil, kendi sahneleri ve sette yerleri olan karakterler.”

Sonuç olarak, görsel efektler departmanı şunlardan sorumluydu: Hain kardan adam, kurt adam, cüceler, insan yiyen bitkiler, böcek gözlü uzaylılar, peygamberdevesi, Blob, oyuncak robotlar ve kötü kalpli kaniş. Departman, ayrıca, terk edilmiş eğlence parkının, dönme dolabın yaratımından ve geniş açılı kalabalık çekimleri için gerçek karakterlerin birçoğunu bilgisayarda yeniden yaratımından da sorumluydu. “En büyük zorluğumuz çok fazla sayıda farklı ve eşsiz canavar tasarlamak ve hayata geçirmekti” diyen Baxter, şöyle devam ediyor: “Bu yaratıklardan her biri kamerada farklı görüntü veriyor, farklı şekilde hareket ediyor, farklı şekilde davranıyor ve boyutları minicik bir bahçe cücesinden devasa bir peygamberdevesine kadar çeşitlilik gösteriyor.”

Carlos Huante’nin ilk başta canavarlara yaklaşımının izinden giden MPC sanat departmanı görsel efektlerde yaratılacak yaratıkların tasarımlarını geliştirdi ve karakterlerin nasıl hareket edeceğine dair ayrıntılar üzerinde çalıştı. Nordby‘ye göre, yaratık tasarımında hedef bir denge yakalamaktı; yani bir yandan çocukların tüylerini ürpertecek kadar korkutucu yaratıklar ortaya çıkarmak, bir yandan da Stine’ın kitap serisinin alameti farikası olan canavarların komik ve eğlenceli ruhunu yakalamaktı. Örneğin cücelerin komik, sırada görünümleri ve tiz ve gülünç sesleri kötü niyetli mizaçlarıyla çelişiyordu.

Nordby’nin farklı bir açıyla yaklaştığını söylediği kurt adam da bir diğer örneği oluşturuyor. Yaratığın yüz tasarımı hakiki bir kurt adama benziyor ama sonra kişilik ön plana çıkıyor. “Rob ona basketbol şortu ve ayakkabısı giydirdi” diyen Nordby, şöyle devam ediyor: “Böylece genç izleyiciler onu daha oyuncu ve eğlenceli bir karakter olarak görebilecekler. Bu, Rob’ın baştan sona yapmaya çalıştığı bir şeydi. Nordby kurt adamın aslında yapımcıların kurallarından birine istisna oluşturduğunu söylüyor: “Karşımızda insanımsı, iki ayaklı bir yaratık var ama makyaj yerine bilgisayarda yaratıldı. Kurt adamı gerçek bir oyuncunun canlandırmasıyla ilgili kısa bir değerlendirme yaptık ama çabucak fark ettik ki Rob’ın istediği şeyi fiziksel bir canavarla yakalamamız mümkün değildi. Vücut yapısı –kaslı bir basketbol oyuncusu gibi geniş göğsü–, hareket ediş biçimi, gücü, hızı, dört ayak üzerinde koşabilme becerisi... tüm bunları yapabilmemizin tek yolu onu bilgisayarda yaratmaktı.”

Çekime yardımcı olmak için bir dublör, kurt adam gibi hareket etti. “Dublörün bize verdiği hareketleri gerçek hayatla ilgili fiziksel referans olarak alıp, yaratığın yapabildiklerine çıkış noktası olarak kullandık” diyor Nordby ve ekliyor. “Belli durumlarda, bunu çevremizi etkileyebilecek bir şey olarak da kullandık. Dolayısıyla, örneğin kurt adam domuz pastırmasını vurup devirince ya da bir meyveyi sıktığında, bunu gerçek bir insan yapıyor.”

Sahneye mekan olarak bir marketi seçmek de komediye artı değer sağladı. “Peşimde bir kurt adam varken Jack Black’i bir alışveriş arabasında itmek zorunda kalıyorum. Artık, hayatta bunu da yaptım diyebilirim!” diyor Dylan Minnette.

Bir diğer muazzam zorluk da Pasadenalı Hain Kardan Adam’ı yaratmaktı. Yapım ekibinin ona taktığı sevgi dolu takma isim Abby’ydi. Abby kürkle kaplı olduğu için onun planlanması olağanüstü zahmetliydi. Baxter bu konuda şunları söylüyor: “Abby’nin kürkünün gerçek görünmesini sağlamak çok zor olacaktı. Bu yüzden, daha erken bir aşamada çok sayıda beyaz hayvan kürkü örneği alıp Rob’dan geri bildirim istedik. Onun hayalindekine en yakın olanı alıp –uzun, beyaz, bir kutup ayısınınkini andıran bir kürk–, onu bir kürenin etrafına sarıp referans olarak kullandık.” Görsel efekt sanatçıları genellikle biri gri biri krom olmak üzere iki kürenin her bir parçasının resimlerini çekerek ışıklandırma bilgisi edinirler. Ama “Goosebumps: Canavarlar Firarda”da, sanatçılar her bir yaratığın o sahnede nasıl görünebileceğine dair referans elde etmek için başka kürk ve doku küreleri de kullandılar.

Ama Abby’nin kürkü diğer bir yaratığınkinin yanında solda sıfır kalırdı –hem Baxter hem Nordby onu yaratılması en zor yaratık olarak nitelediler. Hangisi mi? Görsel efektlerde çalışmıyorsanız, asla tahmin edemezsiniz. Filmde yalnızca altı çekimde yer almasına rağmen, kötü kalpli kaniş aylarca çalışma gerektirdi. “Kaniş kürkü –olağanüstü sık ve kıvırcık bir kürk– bizim bilgisayar yapımı efektler dünyasında daima uzak durmaya çalıştığımız bir şeydir çünkü çok zordur” diyen Nordby, şöyle devam ediyor: “Çok karmaşık olacağını bildiğimiz için onun üzerinde çalışmaya erkenden başladık. Şans mıydı yoksa onu tasarlarken ortaya koyduğumuz emek miktarı mıydı bilmem ama dört-beş ay içinde çok gerçekçi bir görünüm elde ettik.”

Yaratık tasarımında her zaman en iyi ve en pratik olan hedeflendiği için, böcek gözlü uzaylılar kafaları ve elleri post prodüksiyon sırasında MPC ekibi tarafından değiştirilen gerçek oyunculardı. Çekimler sırasında sette uzaylıları canlandırması için boyu 2 metre, kilosu ise 75 ve altı olan oyuncular seçilerek onlara İronhead Stüdyosu’nun tasarladığı vücuda yapışan kıyafetler giydirildi. Peygamberdevesinin yaratımında, dikkat edilmesi gereken konu sanatçıların 8 metre boyunda bir yaratığı sahneye yerleştirebilmeleri için kameranın aksiyondan yeterince geriye çekilmesiydi. Baxter şunu söylüyor: “Kasabaya girerken oraya bir yükseklik referansı koyduk. Sahnelerin her birinde, kameraya orada neyin olmadığını, onu nasıl çerçevelemek, nasıl kovalamak ve nasıl ışıklandırmak gerektiğini göstermenin bir yolunu bulmalıydık.”

Tüm yaratıkların, hatta Blob’un bile gerçekçi görünmesi gerektiğini belirten Nordby, şunları aktarıyor: Daha en başından tüm tipik deri giydirme ve iskeletleme tekniklerini kullandık; böylece her yaratık o yapıya sahip oldu. Ardından doğru ağırlıkta olup buna uygun hareket etmelerini sağlamak için kocaman bir makara düzeneği kurduk. Blob’a varana kadar tüm yaratıkların ağırlıkları ve hareketleri fizik kanunlarına uygun. Blob izleyicilerin bizim dünyamızda nasıl var olduğunu anlamaları en zor olan yaratık çünkü daha önce hiç o kadar büyük bir şey görmedik. Su simülasyon yazımından yararlanarak suyu su gibi hareket etmesine rağmen daha ağır ve yapışkan olacağı şekilde yoğunlaştırdık.” Ekip daha sonra testlere başladı ve sakızdan saç jölesine kadar değişkenlik gösteren sonuçlar elde etti. Doğru oranı nasıl bulduklarını Nordby şöyle aktarıyor: “Bir adım geri atıp karakterin bir duygu yansıtması gereken kilit anları düşündük. Örneğin, Blob’un en sonunda Stine’ın karşısına dikilip tehditkar bir dalgaya dönüştüğü, ağız gibi bir şey oluşturup Stine’ın üzerine yüklendiği sahne gibi.” Tasarım ekibi, bu anlara odaklanmak suretiyle, önemli sahnelerde karaktere en uygun tasarıma yoğunlaşmayı başardı.