

**PRODÜKSİYON NOTLARI**

Disney ve Pixar’ın orijinal uzun metrajlı filmi “Luka”, arkadaşlık, güvenli alanlardan çıkmak ve hayatlarını değiştiren bir yaz yaşayan iki genç deniz canavarıyla ilgili eğlenceli ve yürek ısıtıcı bir hikâye. Yönetmen Enrico Casarosa, “Bu film bizi değiştiren arkadaşlıklarla ilgili” diyor. "Çocukluğumuzun yazlarına, yani kendimizi bulduğumuz, şekillendiğimiz yıllara bir aşk mektubu."

Yapımcı Andrea Warren şöyle ekliyor: "Büyülü bir büyüme hikayesi. Yol boyunca bizi şekillendiren insanları hatırlamakla ilgili bir hikâye. "

İtalyan Rivierası'nda güzel bir sahil kasabasında geçen "Luka", bir çocuğun *gelato*, makarna ve uzun motosiklet gezintileriyle dolu geçirdiği unutulmaz yazı anlatan bir hikâye. Luka, bu maceraları yeni bulduğu arkadaşı Alberto ile paylaşır, ancak bütün bu eğlence derinlerde saklanan bir sır tarafından tehdit edilir: ikisi de su yüzeyinin hemen altındaki başka bir dünyadan gelen deniz canavarlarıdır.

Senarist Jesse Andrews, “Luka, dünyayı görmek ve mümkün olan her şeyi öğrenmek için gizli bir arzusu olan utangaç, kibar, içe dönük, kurallara uyan bir çocuk” diyor. "Ama tüm hayatı boyunca ona deniz canavarlarının su yüzeyine asla çıkmaması gerektiği söylenmiş ve tüm ilginç şeyler de görünüşe göre yüzeyde.”

Bu nedenle Luka'nın insanlarla ilgili her şeye gizli bir hayranlık beslemesi şaşırtıcı değil. Merakı, yüzeyden aşağı düşen nesneleri keşfettiğinde daha da alevleniyor. Senarist Mike Jones, “Luka yüzey hakkında hiçbir şey bilmiyor” diyor. "Yani bu nesneler, başka bir dünyaya kısa bakışlara dönüşüyor- sanki oraya dünya dışı varlıklar inmiş gibi oluyor. O küçük ve yaratıcı bir çocuk, bu yüzden bu nesneler hakkında gerçek bilgilere sahip olan Alberto'yla tanıştığında bu Luka için inanılmaz derecede ilgi çekici hale geliyor" diyor.

Gerçekten de kendisi de bir deniz canavarı olan ve yüzeyin ötesine geçmiş arkadaşı Alberto, Luka endişelendikçe daha da saygı kazanıyor – en azından Luka ilk şoku atlatana kadar. Çünkü sonra deniz canavarlarının insanların arasına karışma yeteneklerinin çok iyi olduğu ortaya çıkıyor. Casarosa, "Alberto, Luka'yı kelimenin tam anlamıyla sudan çıkmış balığa çeviriyor ve sudan çıktıkları anda deniz canavarlarının kuruduklarında insan formuna dönüşme konusunda sihirli bir yeteneğe sahip olduklarını keşfediyoruz," diyor. "İlham kaynağımız, kamufle olabilen ve görünüşlerini değiştirebilen ahtapot gibi deniz canlılarıydı."

Sonuç mu? İnsanların yaşadığı topraklarda dolaşmak için açık çek. Luka bu özgürlüğün tadını çıkarırken, ailesinin onu uyardığı tehlikenin tamamen temelsiz olmadığını da anlıyor.

Luka’yı seslendiren Jacob Tremblay, “İnsanlarla deniz canavarları arasında büyük bir yanlış anlama var” diyor. "Hepsi birbirinden korkuyor. Deniz canavarları yüzeyden kesinlikle kaçınıyor ve insanlar deniz canavarlarını avlamak ve onların var olduklarını kanıtlamak için can atıyor.”

Luka ve Alberto yeni ortamlarını keşfederken akıllarında tek bir öncelik var, kuru kalmak. Jones, "Üzerlerine yağmur yağarsa veya su sıçrarsa, sırları açığa çıkabilir" diyor.

Macera duyguları – riskler bir yana- büyük ölçüde Alberto'nun saklanma yerinde asılı duran bir Vespa motosiklet imajıyla sembolize ediliyor. Andrews, "Bu, kaçış, özgürlük, dostluk ve etraflarındaki muhteşem dünyayı keşfetme vaadini temsil ediyor" diyor.

1950lilerin sonu 1960ların başında geçen bu hikâye, yaz zamanının büyüsünü ve macerasını yansıtıyor. İtalyan sahil görüntüsü, Casarosa'nın çarpıcı resim stilinde yaratıldı ve onun çocukluğundan alıntılandı. "İtalyan Rivierası'ndaki bir liman kenti olan Cenova'da büyüme şansım oldu" diyor. "Çok kendine özgü bir sahil çünkü oldukça dik. Dağlar okyanustan yükseliyor. Kasabalarda sanki zaman donmuş – tablo gibiler. Onları hep sudan çıkan küçük canavarlar olarak hayal etmişimdir.”

Bu nedenle deniz canavarları – daha doğrusu "Luka"daki su altı canlıları çok da korkutucu sayılmazlar— sümüksü, ürkütücü yaratıklar yönetmenin hikâye anlatımındaki duyarlılığına uygun değildir. Casarosa, "Deniz canavarları, gerçekten farklı veya dışlanmış hissetmenin bir metaforu" diyor. “Tüm karakterlerimizin bir şekilde farklı veya sıra dışı hissetmesini seviyorum. Luka ve Alberto bu diğer dünyanın bir parçası olmayı tutkuyla istiyorlar ama oldukları gibi kabul edilmeyeceklerinden korkuyorlar. Yine de deniz canavarı olmayı seviyorlar.”

Warren şöyle ekliyor: "Yakın ailelerimizin dışında bir şeyin parçası olmayı istemekle ilgili hoş bir tema var- kendi kültürümüzün ötesindeki kültürleri deneyimleme isteği. Luka, kendi kültürünü onurlandırmayı ve paylaşmayı öğrenirken başka bir kültürü keşfetmenin ve kutlamanın gücünü keşfediyor.”

Rönesans'tan kalma eski haritalarda gördükleri yaratıklardan, bölgedeki balıkların bilimsel çizimlerinden, Japon ejderhalarından ve yılanlarından esinlenen sanatçılar, inandırıcı, cazibeli ve en önemlisi ifadeli deniz canavarları yarattılar- çünkü hikâye Luka ve Alberto arasındaki arkadaşlık etrafında dönüyor. İdari yapımcı Kiri Hart, “Arkadaşlıkları Luka'nın en iyi taraflarını ortaya çıkarıyor ve ona kendi kanatlarıyla uçması ve daha fazla risk alması için güven veriyor” diyor. "Bu, dostluk ve arkadaşlarımızın nasıl bazı yönlerimizin kilidini açarak bize kendimiz hakkında bir şeyler keşfetme fırsatı verdiği hakkında kesinlikle çok hoş ve yürek ısıtan bir hikâye."

Seslendirme kadrosunda Luka Paguro rolünde Jacob Tremblay, Alberto Scorfano rolünde Jack Dylan Grazer, Giulia Marcovaldo rolünde Emma Berman, kasaba kabadayısı Ercole Visconti rolünde Saverio Raimondo, Luka'nın annesi Daniela Pagura rolünde Maya Rudolph, Giulia'nın babası Massimo rolünde Marco Barricelli, Luka'nın babası Lorenzo Paguro rolünde Jim Gaffigan, yerel balıkçılar rolünde Gino La Monica ve Giacomo Gianniotti, Luka’nın büyükannesi rolünde Sandy Martin ve Ugo amca rolünde Sacha Baron yer alıyor.

Pixar Animasyon Stüdyoları'ndan “Luka”, Akademi Ödülü® adayı Enrico Casarosa (“La Luna”) tarafından yönetiliyor ve yapımcılığını Andrea Warren (“Lava”, “Arabalar 3”) yapıyor. İdari Yapımcılığı Pete Docter, Peter Sohn ve Kiri Hart üstlenirken, Yardımcı Yapımcı da William Reusch. Hikâye Casarosa, Jesse Andrews ve Simon Stephenson'a ait; senaryoyu ise Andrews ve Mike Jones yazdı. Müzikler ise ödüllü bestesi Dan Romer’a ait (“Düşler Diyarı,” “Süpermen ve Lois”).

**DENİZ CANAVARLARI, ZORBALAR VE BALIKÇILAR**

**“Luka” Yeni Orijinal Karakterlerle Geliyor**

Disney ve Pixar’ın “Luka” filminde insanlar, deniz canavarları ve sudan çıktığında insan gibi görünen deniz canavarlarından oluşan büyüleyici yeni karakterler var. Görüntü yönetmeni David Bianchi, filmin 13 yaşındaki Luka'nın bakış açısıyla anlatıldığını, kamera da dahil olmak üzere her kararı yönlendiren hikâye anlatımının anahtarının olduğunu söylüyor. “Kamerayı çocuksu bir bakış açısıyla tutmak bizim için gerçekten önemliydi” diyor. Sloganımız “Mikrofon aşağı, kamera yukarı" idi.

Birinci nesil Kanadalı İtalyan karakter sanat yönetmeni Deanna Marsigliese'ye göre, karakterlerin görünümü pek çok şeyden ilham aldı; bunların bazıları, tarihi İtalyan fotoğrafçılığı, "monstri marini", yani antik haritalardaki deniz canavarları, el yapımı dünya halk eserleri, bilimsel illüstrasyonların zengin dokuları ve tabii ki yönetmen Enrico Casarosa'nın serbest ve oyuncu çizim stili. Marsigliese, "Tasarımlarımızın organik, dokusal bir kaliteye sahip olmasını istedim- büyüleyici bir şekilde mükemmel olmayan ve eğlenceli, ancak aynı zamanda sofistike olmalıydı" diyor. “Bu, bir çocuğun bakış açısından anlatılan bir hikâye, bu yüzden bunu karakterlerin tasarımlarına da yansıtmak önemliydi. Çocukların açıklıkla çizdikleri resimlerinden ipuçları aldım. Çok sayıda güçlü ve cesur şekillerde aynı zamanda gerçekten eğlenceli orantıları fark edeceksiniz.”

Marsigliese, her karakterin, çevrelerindeki dünyayla nasıl ilişki kurduğunu temsil eden bir kahraman özelliğiyle eşleştirilmiş benzersiz bir stenografisinin olduğunu ekliyor. “Luka, araştıran büyük gözlere sahip bir dairedir” diyor. “Alberto, aşırı aktif bir ağzı olan bir fasulyedir. Giulia, keskin burunlu coşkulu bir üçgendir. Güçlü, basit temel şekiller, ince detaylarımız ve zengin dokularımız için mükemmel tuvali sağlıyor.”

Animasyoncular, Casarosa'nın Japon animasyon sevgisini benimsedi. Animasyon süpervizörü Michael Venturini, “Daha az fiziki temele dayalı ve daha eğlenceli, karikatürize edilmiş farklı bir tarz keşfetmeyi başardık” diyor. "Karadaki karakterlerimiz için büyük, grafik pozlar ve daha hızlı zamanlama kullanıldı. Bu, sizin asla hareketsiz kalamayacağınız sudaki hareketlerimizle bir tezatlık oluşturuyor. Su altındaki hareketlerde biraz daha fazla şiirsellik var, bu da izlemesini eğlenceli hale getiriyor.”

**CESUR VE DEKORATİF: DENİZ CANAVARLARI**

Deniz canavarlarının görüntüsünü oluşturmak için sanatçılar, 1539 yılına dayanan bir Rönesans haritası olan Carta Marina'da ortaya çıkan deniz canavarlarının orta çağ tasvirlerinin yanı sıra, çeşmelerde, banklarda ve hatta zeminde bulunan mozaiklerdeki deniz canavarı heykellerini incelediler. Marsigliese, "Bu tasarımların benzersiz olmasını, orta çağ tasvirlerinden ayrılmasını gerçekten istedim" diyor. “Ancak, dekoratif kökenlerine de sadık kalmak istedim. Elle oyulmuş gibi güzel, düzensiz ölçekte desenler fark edeceksiniz. Farklı türlerde yüz yüzgeçleri, çentikli sırtlar, keskin dikenler, ağlar ve kuyruklarda kıvrımlar göreceksiniz. Ve deniz canavarlarımız yaşlandıkça, bu özellikler daha da büyüyor ve cesurlaşıyor. Onlar parıltıları ve muhteşem renkleriyle taklit mücevherlere benzeyen çok güzel yaratıklar.

Renk ve gölgelendirme sanat yönetmeni Chia-Han Jennifer Chang diyorki: “Tüm deniz canlılarının pullarındaki desenlerle oynadık, deniz kabuğu gibi. El yapımı bir kaliteye sahiptirler. Renk açısından, mavileri ve turkuazları, parıltılı bir kaliteyle Akdeniz'i temsil ediyorlar."

Chang, deniz canavarı renk paletinin insan dünyasınınki kadar cesur ve doygun olduğunu, "ama tayfın diğer tarafında" olduğunu söylüyor.

Karakter süpervizörü Sajan Skaria'ya göre, deniz canavarlarının saç paletleri karmaşıktı. “Saçın, deniz canavarı versiyonu” diyor. "Bireysel olarak modellendiler ve sürekli hareket ediyorlar.”

Animasyon ekibi, Luka ve su altı ailesinin nasıl hareket edeceğini belirlemeye yardımcı olacak gerçek deniz canavarlarının referans görüntülerine sahip olmadığı için, tuzlu su iguanalarının referans görüntülerini çıkardılar. Animasyon süpervizörü Michael Venturini, “Yüzerken kuyruklarının nasıl hareket ettiğine baktık” diyor. "İguanalar kuyruklarını bir yunus gibi aşağı yukarı değil, sol sağ düzende kullanırlar ve yüzerken kolları ve bacakları arkaya doğru sürüklenir."

Ancak iguanalar kıyafet giymiyordu, bu yüzden film yapımcılarının deniz canavarlarını çevrelerine uygun bir şekilde nasıl giydireceklerini bulmaları gerekiyordu. Simülasyon süpervizörü Henry Garcia'ya göre, ekibi, doğru iş çıkarmak için karakter departmanıyla yakın bir şekilde çalıştı. Garcia, "Deniz canavarları kıyafetlerini deniz yosunundan yapıyorlar- yani dokuma yosun gibi- süzülürken ve yüzerken her yerlerinde saçak benzeri parçalar hareket ediyor" diyor. “Gerçek bir hareket sağlamamız gerekiyordu, bu yüzden su altında beklediğiniz gelgit salınımını elde etmek için ‘bezi' hareket ettirmek için rüzgârlı alanları kullanma veya itip-çekmek gibi çok farklı metotlar var. Hiçbir şey asla durağan değildir- her şey canlı ve hareketlidir. Doğru hissettirdiğinden ve dikkat dağıtmadığından emin olmak çok çaba gerektirir.”

**SADECE SU EKLE: DÖNÜŞTÜRÜLDÜ**

Deniz canavarından insana dönüşme yeteneği, Luka'nın yaşamı değiştiren macerasının kapısını açmakla kalmaz, aynı zamanda ince bir açıklama işlevi görür.

Yönetmen Enrico Casarosa, “Bu bir uyarlama, kamuflaj gibi” diyor. "Deniz canavarlarının yüzyıllardır bu dünyada neden fark edilmediğini açıklıyor.”

Film yapımcıları, deniz canavarından insana ve tekrar canavarına olan inanılmaz dönüşümü eğlenceli ve organik bir şekilde nasıl sergileyeceklerini bulmak zorundaydılar. Kalamar ve ahtapotlardan, derilerinin rengini nasıl değiştirdiklerini gözlemleyerek ilham aldılar. Konsept sanatı ve hikâye tarafından yönlendirilen parametreler göz önüne alındığında, teknik ekipler, sanatçılara her dönüşümü hikâye ihtiyaçlarına göre- dönüşümün kökeni ve hızı gibi ayrıntıları dikte ederek- oluşturma esnekliği vermek için çalıştı. Sanat, araçlar ve küresel teknoloji, karakterler, efektler, animasyon, simülasyon ve ışıklandırma dahil olmak üzere birden fazla ekibin iş birliğiyle geliştirilen nihai sonuç, stilize, spesifik ve kusursuzdur.

Animasyon süpervizörü Michael Venturini, “Bunu gerçekleştirmek için bu filmde çok özel bir teknoloji geliştirmemiz gerekti” diyor. "Teknik düzeyde bu çekimler karmaşık, bu yüzden dönüşümü ne zaman göstereceğimize gerçekten dikkat etmemiz gerekiyordu.”

Karakterin her iki versiyonu (deniz canavarı ve insan) için birbiriyle koordineli modeller oluşturuldu ve donatıldı, böylece her dönüşüm biri ile başlayıp diğeriyle bitebilirdi. “Bir bakıma, aynı anda iki ana karakter oluşturuyordu” diyen Skaria, kuyruğun karakterin yalnızca bir versiyonunda göründüğü için bazı zorluklar yarattığını da sözlerine ekledi.

Karakter süpervizörü Beth Albright'a göre, dönüşümün hem fiziksel hem de bazen duygusal olması gerekiyordu. “Enrico, dönüşümün, üzerinde kayan bir takım elbise değil, karakterin başına gelen bir şey olmasını gerçekten istedi” diyor. “İçsel olmalıydı -karakterin tepki vereceği bir şey- ama ürkütücü olmamalıydı. Vücudun tamamında dalgalanacak bir dönüşümü seçtik.”

Skaria ekliyor, "Bir kez vücudun içinden geldiğini bunun dışsal bir şey olmadığını fark ettiğimizde- taşlar yerine oturdu. Ahtapot referansıyla başladık ve bunun üzerine inşa ettik. Bunu, animatörlerin animasyon yaparken gerçek zamanlı olarak görebilsin diye yapmayı başardık.”

Venturini ekliyor, “Animatörlerin birkaç kontrolü vardı. Dönüşümün yönünü ve gerçekleştiği hızı seçebiliriz. Havada kuruyan bir karakter örneğin, suya düşene göre daha yavaş bir dönüşüm geçirecektir. Ayrıca bir köpek gibi suyu silkeleyen veya suda olan tek kısımları ayakları olan kısmen dönüşen karakterlerimiz de var. Dönüşümün nasıl olacağını dikte etmek için filmin hikâye anlatma anını kullandık.”

Simülasyon süpervizörü Henry Garcia'nın ekibi, etkinliği güçlendirmek için özel dokunuşlar ekledi. "Dönüşüm sırasında, giysinin içinde biraz sihirli rüzgâr var- izleyiciye büyük bir şey olduğunu göstermek için dalgalanıyor. Saç ve küreklerle benzer bir şey yapıyoruz- kürekler içeri girdiğinde veya saç uzadığında, orada hareket olması için ona biraz hava ekliyoruz.”

**SES VERMEK: YENİ BİR DÜNYADA YETENEK KAYDETMEK**

Onları canlandırmaya yardımcı olmak için maceracı ruhu benzersiz ve renkli karakterlerinden taşan seslendirme sanatçıları gerekiyor. Yapımcı Andrea Warren’a göre, “Luka” kayıt söz konusu olduğunda yeni bir yaklaşım çağrısında bulundu. “İnanılmaz, bazen tuhaf bir deneyimdi” diyor. “Herkesi evlerinden ve bazen de evlerindeki dolaplardan kaydettik. Hepsi son derece hırçındı ve zorlu koşullara rağmen işe yaramasını sağlamaya istekliydiler.”

**KARAKTER LİSTESİ**

**LUKA PAGURO**, özellikle yüzeyin üstündeki gizemli dünya söz konusu olduğunda sonsuz bir merakı olan 13 yaşında zeki ve yaratıcı bir deniz canavarıdır. Tüm hayatı boyunca insan dünyasının tehlikeli bir yer olduğu konusunda uyarılmasına rağmen, keçi balığı yetiştirdiği sakin çiftlik hayatının ötesinde bir şeye özlem duymaktadır. Bu yüzden, yüzeyin üzerinde gerçek deneyimlere sahip başka bir deniz canavarı Luka'yı yüzgecinin altına aldığında gözleri olasılıklar dünyasına açılır.

Yönetmen Enrico Casarosa, "O yüzeye hiç çıkmamış" diyor. “Onunla tanıştığımızda, bulunduğu dünyanın kendisi için biraz fazla küçük olduğunu hissetmeye başlar. Keçi balıklarını güttüğü su altı çayırından gitgide uzaklaşarak sezgilerini takip eder. Bir zamanlar kurallara uyan Luka, bir tekneden düşen bir eşyaya yakından bakmaya gider. Alberto ile işte böyle tanışır."

Yapım tasarımcısı Daniela Strijleva'ya göre karakteri tasarlamak bir yıl sürdü çünkü onu iyice tanımak istediler. "Enrico her zaman Luka'nın biraz içe dönük ve meraklı biri olmasını istedi ancak Luka'nın bir hayalperest olduğunu anlamamız biraz daha uzun sürdü" diyor. “Güçlü bir hayal gücü ve gerçekten gelişmiş bir iç dünyası var. İşte o zaman karakter benim kafamda canlandı. “

Animasyon süpervizörü Michael Venturini, Luka'nın görünüşünün, kişiliğinin büyük bir bölümünü ortaya çıkardığını söylüyor. “Çok büyük, yuvarlak gözleri var” diyor. "Bu gözler çok anlamlı- dünyayı gözlemliyorlar.”

Simülasyon süpervizörü Henry Garcia, Luka'nın saçının, filmdeki tüm saçlar gibi, daha stilize bir yaklaşım gerektirdiğini söylüyor. "Şovumuza gelen her ekip üyesine, saçı güzelleştirme konusundaki tüm bu endüstri bilgisini çöpe atıp baştan başlamalarını söyledim."

Garcia, saça olan yaklaşımın, filmin diğer estetik taraflarıyla uyumlu olduğunu söylüyor- bir alanda ayrıntılara dikkat ederken diğerlerinde işin basit tutulması. “Luka için belirli bir ayrıntıyı seçtik- kruvasan dediğimiz şey - ön kıvrımı, güzel bir lirik kalite ile sallanıyor” diyor. "Ama saçının geri kalanına bakarsanız, çok fazla hareket yok."

Luka’ya sesini Jacob Tremblay verdi. Casarosa, “Jacob’da ciddiyet var" diyor. "Hem endişeli hem de kibar, çekingen ve memnun etmek isteyen birini oynamakta usta. O harika bir oyuncu."

Tremblay, karakteriyle çok ortak noktası olduğunu söylüyor. Oyuncu, “Bazen oldukça gergin olabiliyorum” diyor. Ama Luka gibi ben de bunun üstesinden gelebilirim. Benim de Luka gibi harika bir hayal gücüm var. Bunu çok iyi anlayabiliyorum.”

Görüntü yönetmeni David Bianchi'ye göre film yapımcıları, hikâyenin Luka'nın bakış açısından anlatıldığı fikrini akıllarında tuttular. “Bin metrelik görüş, bu filmin kendine güveni arttıkça daha samimi hale gelen ve nihayetinde üçüncü perde geliştikçe hepimizi Luka'ya gerçekten yaklaştıran bir çocuğun portresi olduğu yönünde. Kamera planını Luka'nın kavisi ile eşleştirmek istedik; önce objektif ve geniş, sonra eğilip Alberto ve ardından Giulia ile tanıştığında daha da yaklaştı.

**ALBERTO SCORFANO** bağımsız, özgür ruhlu ve insanların dünyasına dair dizginlenemez bir merakı olan, genç bir deniz canavarıdır. Etkileyici ve girişken yapısıyla, eğlenceyi seven Alberto için, bir başka deniz canavarını, yüzeyde takılmak üzere davet etmesi pek de şaşırtıcı değil. Ayrıca Luka, Alberto’nun insanlara dair sahip olduğu hayli geniş (her ne kadar doğruluğu tartışmalı olsa da) bilgi dağarcığını paylaşabileceği ideal bir dinleyici. Senarist Mike Jones, “Kendine çok güvenen ve aynı anda bir o kadar da yanılan karakterleri seviyorum” diyor. “Alberto'nun gerçekten geniş bir hayal gücü olduğunu düşünüyorum ve belki de o kadar geniş ki, ona gerçek gibi geliyor. Bildiği şeyler her zaman doğru çıkmıyor ama onlara çok inanıyor."

Hikâye süpervizörü John Hoffman'a göre, Alberto’nun cesareti Luka’nın tereddüdüne mükemmel bir tezatlık oluşturuyor. “Bir partide olsalardı, Luka köşede durup ortamı izleyen duvar süsü olurdu” diyor. "Buna karşın Alberto, çatıdan havuza atlayan çocuk olurdu."

Senarist Jesse Andrews, Alberto'nun cesaretinin Luka'nın rahatlık alanından çıkmak için tam olarak ihtiyaç duyduğu şey olduğunu söylüyor. Andrews, “Yapım aşamasında Luka'nın kafasında her zaman bu endişeli, hayır diyen bir ses vardı" diyor. “Bir şey hakkında heyecanlanırdı, ama sonra kendi kendine bundan vazgeçerdi. Böylece, Alberto gibi bir arkadaşın bunu görebileceğini, o sese rastgele bir ad—Bruno— verebileceğini ve Luka'nın korkularını susturmak için mükemmel bir yol yaratabileceğini fark ettim: 'Silenzio, Bruno!'”

Alberto'nun şamatacı kişiliği, karakterin tasarımında sergileniyor. Venturini, "Büyük bir çenesi ve büyük bir ağzı var" diyor. "Luka kollarını yanda tutarak dar bir duruş sergilerken, Alberto'nun omuzları geniş, duruşu geniş ve göğsü dışarıda. Biz de güvenini göstermek için burnunu yukarı kaldırıyoruz. Kasılarak yürüyor."

Alberto’yu Jack Dylan Grazer seslendiriyor. Casarosa, "Jack’in eğlenceli bir yönü var," diyor. "O mükemmel bir haylaz, harika bir doğaçlamacı. Oynayışında çok sıra dışı bir şey var, o inanılmaz bir yetenek. "

Grazer'e göre, Alberto'yu canlandırmaktaki doğal yeteneği muhtemelen onun karakterine çok benzediği için. Grazer, “Alberto korkusuz, eğlenceli, kararlı ve neler yapabileceğini görmeye hevesli” diyor. "Onunla kesinlikle çok ortak noktam var- her zaman yeni bir şeyler yaratmaya çalışıyorum, her zaman eğlenceyi buluyorum."

Karakter, tesadüf olamayacak şekilde Casarosa'nın yazları İtalya kıyılarında geçirdiği çocukluk arkadaşıyla aynı adı paylaşıyor. Casarosa, “Onunla tanıştığımda 12 yaşlarındaydım” diyor. "Ben çekingen ve utangaç bir çocuktum, Alberto ise biraz baş belası ve dışa dönüktü. Birinin beni rahatlık alanımdan çıkarması, hakkında gerçekten konuşmak istediğim bir deneyimdi.”

**GIULIA MARCOVALDO** kitapları ve öğrenmeyi seven, dışa dönük ve sevimli bir maceracıdır. Portorosso'ya sadece yazları geldiğinden pek fazla arkadaşlık kuramıyor ve bu da onu, kasaba zorbası için kolay bir hedef haline getiriyor. Ancak bir müttefike ihtiyacı olduğu çok belli olan iki yeni çocuk ortaya çıktığında, Giulia, özellikle de umutsuzca kazanmak istediği yerel bir yarışta onunla takım olmayı kabul ettiklerinde, bu müttefiklikten çok mutlu oluyor.

Yapımcı Kiri Hart, "O çok tutkulu ve bu iki tuhaf çocuğu kasabanın zorbasından korumaya çok hevesli" diyor. “Giulia çok özel bir karakter. İnandığı şeylerden emin ve bu inançlarını cesurca savunuyor. Aynı zamanda eğlenceli ve enerjik – dünyayı öğrenmek için o kadar tutkulu ki Luka için katalizör oluyor."

Sanatçılar, Giulia’nın cesur ve tutkulu kişiliğini, görünüşüne de yansıtmak için çok hevesliydiler. Yapım tasarımcısı Daniela Strijleva, “Onun, biraz babası Massimo'ya benzemesini istedik" diyor. "Dağınık kızıl saçları, çarpık burnu ve devasa balıkçı pantolonuyla tasarımı, güçlü iradesini ve bağımsızlık duygusunu yansıtıyor.”

Giulia'nın kıyafetleri, özellikle film yapımcılarının bir zamanlar babasına ait olduğunu düşündüğü pantolonu, Giulia gibi tuhaf ve orijinal. Ancak pantolonun boyutu, simülasyon ekibi için zorluk yarattı. Fizik bazlı bir süreç olan simülasyon, saça, bitki örtüsüne, bayraklara ve giysilere hareket katar. Ancak simülasyon süpervizörü Henry Garcia'ya göre, “Luka” bir simülasyon geçişinin sağlayabileceği gerçek hayat görünümünden uzaklaştı. Garcia, “Bu çok farklı görünen bir film” diyor. “Bir simülatör, giysilerde olmasını beklediğiniz kıvrımları, kırışıklıkları ve hareketi ekler. Ama Giulia'nın pantolonu o kadar büyük ve bol ki filmin tarzına uymayan çok fazla hareket ve kıvrım olabilir."

Film yapımcıları, simülasyon sürecini ayarlamak ve bir simülasyon geçişinin ardından giysilerin görünümünü basitleştirmek için önceden çok zaman ve çaba harcadılar. Sonuç olarak, Giulia'nın pantolonu daha az hareket, daha az kıvrım ve kırışıklığa sahip ve filmin görünümüne uygun bir yapıya sahip.

Kapsamlı bir araştırmanın ardından, çiçeği burnunda oyuncu Emma Berman, Giulia'yı canlandırmaya yardım etmesi için çağrıldı. Yapımcı Andrea Warren, “Emma çok neşeli, canlı, kıkır kıkır bir kız” diyor. "Her gün onunla biraz olsun takılabilmeyi dilememiz konusunda şakalaşırdık çünkü o yürüyen bir neşe gibiydi."

Berman, karaktere bu neşeyi mutlulukla aşıladı. Berman, “Giulia gerçekten garip, tuhaf, şapşal ve kararlı bir karakter” diyor. “Onunla bağ kurabiliyorum çünkü ikimiz de oldukça cana yakınız, yeni arkadaşlar edinmeyi seviyoruz ve yeni şeyler öğrenmeyi ve maceralara atılmayı seviyoruz.

Berman, "Kafasına girmek kolay," diye devam ediyor. “Pixar için bir karakteri seslendirmenin heyecanını yaşıyorum. Ve tüm bu heyecan doğrudan kalbime giriyor.”

Her departmanın hikâye anlatımına nasıl katkıda bulunduğunu göstermek adına, Giulia'nın cesur ve neşeli doğası, çekim kompozisyonlarına da yansıyor. Ekibi, planlamadan sorumlu olan görüntü yönetmeni David Bianchi, “Giulia tanıtıldığında, kelimenin tam anlamıyla erkekler ve Ercole arasına kendini sıkıştırarak giriyor – zorbayı ekranın sağına, oğlanları da ekranın sağına ayırıyor” diyor. "Aslında, Giulia ile yaptığımız kompozisyonların ve blokajların çoğu, kendisini iki çocuğun arasına fiziksel olarak sokmasını içeriyor- bazen bir yardımcı olarak, bazen de hikâyenin gelişimini destekleyen bir engel olarak."

**ERCOLE VISCONTI**, küçük İtalyan kasabası Portorosso'nun zorbası ve kasabadaki Portorosso Kupası yarışının her yıl ki şampiyonu. Herkesin onu sevdiğine ve sandviç yemesini izlemekten zevk aldığına inanan Vespa sahibi bir gösteriş budalası. Her yerde ona eşlik eden, emirlerini yerine getirmeye hazır iki de takipçisi var: Ciccio ve Guido.

Senarist Jesse Andrews, "Ercole narsist olduğu için onu yazmak çok eğlenceliydi" diyor. “Ama çoğu narsist gibi o da inanılmaz derecede kendine güvensiz. Başkalarının dikkatleri üzerinden almasını istemiyor. Göl çok büyük olmadığı için kendisini büyük sanan, küçük bir balık o.”

Ercole’yi İtalyan komedyen Saverio Raimondo seslendiriyor. Yapımcı Andrea Warren, “Bu karakteri nasıl oynayacağını çok iyi biliyordu” diyor. “Saverio son derece iyi birisi ama hayatımızın bir noktasında hepimizin karşılaştığı o kendine takıntılı pisliğe nasıl erişileceğini iyi biliyordu – çokça köpürttü. "

Raimondo, bir İtalyan yerlisi ile çalışmaktan özellikle memnundu. “Enrico Casarosa ilham verici bir yönetmen” diyor. “Kayıt yaparken, her sahnede elimden gelenin en iyisini yapmama yardımcı olmak için diğer tüm karakterleri oynadı. İtalyan olmamız aynı referanslara ve önerilere sahip olmamızı sağladı. Umarım seyirciler güzel ülkemin yaz büyüsünü sever.”

Renk ve gölgelendirme sanat yönetmeni Chia-Han Jennifer Chang'a göre, film yapımcıları Ercole’un, bu küçük kasabanın zengin bir ailesinden geldiğini hayal ettiler. “Bunu, renk ve gölgeyle temsil ediyoruz” diyor. "Kasabada başka hiç kimsenin giyimi, lacivert ve ona zıt fuşyadan oluşan bir palet içermiyor."

Görüntü yönetmeni David Bianchi, Ercole'un aşırı özgüveninin kamerada bir ayarlama gerektirdiğini söylüyor- “Luka”da çoğunlukla bir çocuğun göz seviyesinde tutuluyor. Bianchi, "Ercole içeri girdiğinde kamera Luka'ya tepeden bakıyor, bu da Ercole'un bir düşman ve gerçek bir engel olduğu fikrini güçlendiriyor" diyor.

**Luka’nın sevgi dolu annesi** **DANIELA PAGURO**, oğlunu güvende tutmak konusunda kararlı. Luka’yı, denizin ötesindeki tehlikeler ve orada yaşayan kara canavarları konusunda sürekli uyarıyor. Daniela pes eden biri değil: Luka’nın, bir numaralı kuralını- yüzeye yaklaşma- ihlal ettiğini düşünürse, onu durdurmak için her şeyi yapabilir.

Hikâye sorumlusu John Hoffman, "Luka’nın annesi otoriter biri olarak karşımıza çıkıyor ama bunun sebebi oğlunu çok önemsemesi" diyor.

Daniela’ya sesini Maya Rudolph veriyor. Warren, "Maya ile rol hakkında ilk konuştuğumuzda, Daniela'nın bir anne olarak oynadığı birden çok role kendini yakın buldu." diyor.

"Ben de bir anne olarak, Daniela’nın sertliğinin aynı miktarda sıcaklıkla dengelenmesini istedim”.

Rudolph ekliyor, “Anne ayımın gerektiğinde çocuklarımla çıktığını kesinlikle gördüm, bu yüzden Daniela'nın ilişki kurması oldukça kolay bir unsurdu. Çocuklarınız sınırları zorlarken, onları sevdiğinizi göstermek istersiniz ama ciddi olmanız gerekir. Bu inanılmaz derecede zordur, ancak her ebeveynin anladığı bir dengedir. Daniela'nın Luka ile çok tatlı, yinelenen bir mantrası var, 'Seni sevdiğimi biliyorsun değil mi?' Bence bu onun karakteri için gerçekten önemli çünkü ne kadar güçlü olduğunu göstermekten de oğlunu ne kadar sevdiğini göstermekten de utanmıyor.”

**Giulia'nın babası** **MASSIMO MARCOVALDO**, az konuşan, heybetli, dövmeli, tek kollu bir balıkçı. Luka ve Alberto’nun, onun devasa boyutu ve bıçak kullanma becerisi karşısında gözleri korkuyor ama Massimo'nun yumuşak bir kalbi var, özellikle de kızına karşı.

Senarist Mike Jones, "Luka’nın ebeveynleri Luka’nın merakını kabul ederken, Massimo Giulia'nın uçmasını istiyor" diyor. "Ve ona örnek olmak adına yol gösteriyor. Tek kolla doğmuş ama her şeyi yapma yeteneğine sahip – kendini engeliyle tanımlamıyor."

Karakter süpervizörü Beth Albright, ekibin karakter için benzersiz bir teçhizat oluşturduğunu söylüyor. “Omuz ve üst kolu işlemeye büyük özen gösterdik çünkü hareket etme şekli önemli” diyor. "İster otursun ister ayağa kalksın ya da etrafta dolaşsın- bunu tek kollu biri gibi yapmasını istiyoruz."

Massimo’yu Tiyatro oyuncusu Marco Barricelli seslendiriyor. Yapımcı Andrea Warren, “Göz korkutmak için kullanılabilecek gür, bariton bir sese sahip” diyor.

Barricelli'ye göre, Massimo'nun zıt niteliklerini aktarmak son derece kolay oldu. “Tutkuların yüksek olduğu, zaman zaman desibel seviyesi de tabii, çok İtalyan bir ailede büyüdüm” diyor. “Ama sevgi asla değişmedi. Altın kalpler etrafımda her yerdeydi. Bu tür insanları tanıyorum.”

Juilliard mezunu ve diğer klasik övgülerin yanı sıra, Shakespeare Santa Cruz'un eski sanat yönetmeni olan Barricelli, kendi geçmişinin faydalı olduğunu söylüyor. Barricelli, “Shakespeare oyunculuk geçmişine sahip olmak, aslında ses çalışması için son derece yararlıdır” diyor. "Shakespeare, hatırlarsanız, tiyatroya dinlemeye gelen seyirciler için oyun yazdı, bu yüzden Elizabeth dönemi sahnesinde görsel olarak eksik olabilecek her şeyi dilin doldurması gerekiyordu. Sözleri, dili, oyuncuları yönlendirdi ve seyircinin yaşadığı gösteriyi yarattı. Dolayısıyla, Pixar'dan çok iyi yazılmış bir senaryo almak ve kelimelere kişinin hayal gücünü ve sesini yerleştirmek, en azından benim için, bir Shakespeare rolü üzerinde çalışmaya çok benzer.”

**LORENZO PAGURO**, Luka'nın iyi niyetli, ancak bazen dikkati dağınık, babası. Oğlunun, kara canavarlarına karşı artan ilgisinin, karısı kadar farkında değil. Ama Lorenzo, Luka'yı çok seviyor- hatta gerekirse inatçı oğlunu bulmak için tehlikeli insan dünyasına bile gider.

Lorenzo’yu Jim Gaffigan seslendiriyor. Warren, “Jim, bir babanın rolünü anlayan biri" diyor. “Jim'in beş çocuğu var ve stand up gösterisinde, podcast'lerinde ve tüm çalışmalarında bu çokça anlattığı bir şey. Rolü gerçekten benimsedi. O ve Maya Rudolph, Luka’nın ailesine çok eğlenceli bir enerji kattı."

Gaffigan ekliyor, “Bir babanın bakış açısından, bu, kontrolü bırakmakla ilgili bir hikâye — çocuğunuzu, ne olmak istiyorsa o olmasına izin verecek kadar çok sevmekle ilgili.”

Gaffigan, "Luka"nın, arkadaşlıktan, kendi yolunuzu bulmaya ve bunun arkadaşlıklarınızı nasıl etkilediğine kadar pek çok şey hakkında olduğunu söylüyor. "İnanılmaz olan da bu- farklı insanları farklı şekillerde etkileyecek. Gerçekten çocuksu bir hayal gücünü ve öğrenme sevgisini yakalıyor.”

**BÜYÜKANNE PAGURO** ve Luka'nın arasında bir anlaşma var. Torununun gözündeki kıvılcımı, elindekinden daha fazlasına olan özlemini görüyor ve buna gizlice de olsa seviniyor. Büyükanne, birkaç kuralı çiğnemenin büyümenin bir parçası olduğunu biliyor ve Luka’nın asi tarafının ortaya çıkması durumunda, bunu görmezden gelmeye biraz fazla hevesli. Annesiyle babası bazı şeyleri bilmezse ölmezler diye düşünüyor.

Andrews, "Luka’nın büyükannesi, onun dünyayı görme arzusunu anlıyor" diyor. "Zamanında o da bir iki kez yüzeye çıkmış olabilir- bazen bu macera duygusu bir nesil atlayabiliyor."

Hikâye lideri McKenna Harris ekliyor, “Luka'nın Büyükanne ile ilişkisi çok tatlı. Onlar simpatico- suç ortakları, ama gizli bir şekilde. Sanırım Büyükanne Luka’yı gerçekten anlıyor- muhtemelen annesinden ve babasından daha fazla.”

Büyükanne Paguro’yu Sandy Martin seslendiriyor. Yapımcı Andrea Warren, “Bence Sandy gerçekten büyükanne için mükemmel bir sese ve huysuzluğa sahip” diyor. "Büyükannenin repliklerinde çok fazla homurdanma olduğu konusunda her zaman şaka yapardık- ama onunla Luka arasında tatlı bir ilişki var. Pencereden gizlice girdiğinde sevdiğim küçük bir an var- bunu biliyor ama kendine saklıyor ve ona yardımcı oluyor. Onun, deneyimle büyüdüğünü görmek istiyor.”

Belki de Luka'nın en tuhaf ve en sıradışı akrabası olan UGO AMCA, Daniela ve Lorenzo'nun Luka'yı yüzeyin tehlikeleri konusunda ikna etmesine yardım etmek için okyanusun en derin kısmından çıkar. Luka gibi, Ugo da bir zamanlar yüzeyin ötesindeki dünyayı merak etmişti. Ancak ölümle sonuçlanabilecek bir karşılaşmanın ardından, zifiri karanlık, acı soğuk ve denizin üzerindeki korkunç insanlardan çok uzakta, tam da sevdiği gibi derin sulardaki evine taşınarak uzak durmayı öğrendi.

Yönetmen Enrico Casarosa, “Ugo o kadar uzun yıllardır derinlerde yaşıyor ki tüm rengini tamamen kaybetti” diyor. "Şeffaf hale geldi- bir tür deniz canavarı fener balığı. Luka'nın ebeveynleri, tek oğullarını yüzeydeki tehlikelerden korumak için, onu Ugo ile yaşamaya göndermekle tehdit ediyor, bu yüzden Ugo Amca Luka'nın başına gelebilecek en kötü şeyi temsil ediyor. Derin suların inanılmaz basıncı, karanlığı ve yüzen leşleri hakkında oldukça ürkütücü şeyler anlatıyor.”

Sacha Baron Cohen sesini Ugo Amca’ya veriyor. Editör Catherine Apple, “Sacha bir doğaçlamacı. Hangisinin işe yaradığını görmek için bir dizi yaklaşımı denemek istedi- birinden diğerine geçmedeki becerisi gerçekten harikaydı. Ancak hangi yöne gideceğine karar vermek zordu ve o kaydettikten sonra sahne biraz daha büyüdü.”

Animasyon süpervizörü Michael Venturini'ye göre, Ugo Amca'nın derin su kazıları görünüşünden belli oluyor. Venturini, "Karanlıkta yaşamaktan görme kabiliyetini büyük ölçüde kaybetti" diyor. “Luka ile konuşurken gözleri gerçekten odaklanmıyor. Hareket etme biçimi enerjik değil- süzülüyor."

**TOMMASO ve GIACOMO**, bir fonograf da dahil olmak üzere çeşitli nesneler teknelerinden kaybolmasıyla, kendilerini bir tür soygunun ortasında bulan, işlerine odaklanmış balıkçılardır. Ama bu hırsızlığın arkasında kim var? Portorosso, özünde bir balıkçı kasabasıdır ve balıkçılar, özellikle sabahın erken saatlerinde güneş doğmadan önce gördükleri sözde deniz canavarı hakkında hikayeler anlatmayı severler.

Set süpervizörü Chris Bernardi, deniz canavarı bir yana, gösterinin yıldızının kolaylıkla fonograf olduğunu söylüyor. “Ekip, zamana ve yere ait hissedilmesi için, ona çok fazla sevgi kattı” diyor. “Bu, balıkçıların denizdeyken opera dinledikleri, gerçekten eski moda bir fikir. Fonografı denizin dibine ve oradan da Alberto'nun saklandığı yere kadar takip ettiğimizde bir geçiş çizgisi haline geliyor.”

Gino La Monica ve Giacomo Gianniotti, sırasıyla yaşlı ve genç balıkçıları seslendiriyor.

**MACHIAVELLI**, Giulia'nın balığın tadını da çok seven, tatlı huylu evcil kedisidir. Machiavelli, Luka ve Alberto ile tanıştığında, hemen onlarda şüpheli bir şeyler olduğunu hisseder.

Hikâye süpervizörü John Hoffman, “Machiavelli, filmde Luka ve Alberto'nun aslında deniz canavarları olduğunu hisseden ve sonunda doğrulayan ilk karakter” diyor. “Rüşvet verilebileceğini anlayana kadar, şüpheli kedi onlara birtakım problemler yaratıyor.”

Kalabalığın teknik sorumlusu J.D. Northrup'a göre, Machiavelli filmdeki tek kedi değil. Film yapımcıları, araştırma gezileri sırasında balıkçı köylerinin, birçok kediyi çizdiğini gözlemlediler. Northrup, “Kedileri çekimlere eklemek için film boyunca notlar almaya devam ettik” diyor. Bu durum neredeyse bir şakaya dönüştü. "Biraz daha kedi alabilir miyiz?’’

**KALABALIKLAR**

Kalabalık ekibi, karada ve denizde Portorosso'yu insanlarla, balıklarla, deniz canavarlarıyla ve kuşlarla doldurarak kedi kalabalığının ötesine geçti. Northrup şöyle diyor: “Bu filmdeki kalabalığın hikayesi, Luka’nın suyun bulanık olduğu, yani çok uzağı göremediğiniz, dünyasının, kapalı olduğu bu korunaklı, su altı varoluşunda başlamasıdır. Filmde ilerledikçe ufuk açılmaya devam ediyor, bu yüzden suyun üstüne çıkıp köye girdiğinizde bir özgürlük ve fırsat hissi vermek istedik. Çoğu durumda, bu yerleri dolduran başka insanlar veya yaratıklar sağlayarak bu hissiyata katkıda bulunduk.”

Filmin geri kalanı gibi, kalabalık karakterleri de stilize edildi- bir illüstratörün zihniyetini benimsiyordu. Kalabalık animasyon süpervizörü Lindsay Andrus, “Enrico [Casarosa] Japon animasyonundan derinden ilham alıyor” diyor. “Karakter pozlarımızın şekillenmesi ve animasyonumuzun zamanlaması, onun kişisel tarzı ve etkileri tarafından yönlendiriliyor. Pozları daha uzun süre tutuyoruz. Daha fazla tasarım söz konusu. Animatörler için biraz farklı ve taze bir şeyler yapma şansı yakalamak gerçekten eğlenceli ve özgürleştirici oldu.”

**ARAŞTIRMA DİREKTÖRÜ**

Film Yapımcıları Kültürü Emmek (Ve Makarna Yemek) için İtalya'ya Giriyor; İtalyan Tarihi ve Japon Sanatı Ek İlham Sağlıyor

Pixar Animasyon Stüdyoları'ndaki film yapımcıları, her filme özgünlük aşılamak için derin ve çeşitli araştırmaları benimsiyor. İster "Oyuncak Hikayesi 4" için antikacının köşelerine eklenen örümcek ağları, ister "Soul" için Manhattan'ın kaldırımlarındaki eski sakız işaretleri olsun, her şey araştırmayla başlar.

Yönetmen Enrico Casarosa İtalya'da büyüdü ve “Luka” büyük ölçüde kendi çocukluk anılarından doğdu. Yapım ekibini en çok değer verdiği yönlerle tanıştırırken, onların da özel özellikleri keşfetmelerine izin vermek istedi, bu nedenle sanatçılar iki araştırma gezisinin bir parçası olarak İtalyan kıyı şeridine doğru yürüyüşe çıktı. Casarosa, "Buraya gitmek, mekânın özünü yansıtabilmek için çok önemliydi" diyor. “Çok özel bir yer -dağlar ve deniz, büyük tepeler- hem ekip oluşturma hem de filmimize ekleyebileceğimiz ayrıntı katmanları için birlikte deneyimlememiz gereken olağanüstü özel bir yer. Görünüşe göre bu sahil kasabalarında her zaman bir trattoria, bir gelato dükkânı, kahve içebileceğiniz harika bir bar var. Filmimizin arka planına bu özgünlük hissini ve Ligurya havasını getirebilmek gerçekten eğlenceliydi.

“Birçok farklı kasabadan geçtik” diyor. “Gerçekten o dokuları, ışığı, suyu, yılları, tatları hissetmelisiniz. Yemek ise çok önemli bir deneyimdi. Focaccia di formaggio di recco'yu denemeleri gerekiyordu. Doğru kasabadaki doğru fırını ziyaret etmeleri gerekiyordu.”

Yapım tasarımcısı Daniela Strijleva da yerel lezzetleri tatmaktan mutluluk duydu. "İlk yaptığımız şey, Enrico’nun ailesine akşam yemeğine gitmek oldu," diyor. “Sadece yemeğin tadını çıkarmak ve İtalya'da çalışmakla kalmadık, aynı zamanda ekipçe bir bağ kurduk ve yaratıcı süreci birlikte düşündük.”

Strijleva, "Enrico'nun çocukken gittiği yerleri ziyaret ettik" diye devam ediyor. “30 metrelik bir kayaya tırmanıp denize atlamasını izledik ve ilk şokun ardından bunu çocukluğundan beri yaptığını anladık. Onun anılarını ve nostaljisini deneyimlemek oraya olan sevgisini bize daha iyi gösterdi. Ve tabii ki oranın insanlarıyla- balıkçılarla, yerlilerle- tanışmak bize üstünde çalışacak çok şey kazandırdı.”

Casarosa şöyle devam ediyor: “Çok fazla karakter var. Bu küçük kasabalarda hep aynı tipler var: şairler, balıkçılar ve dedikoducular. "

Çocukken İtalya'da yaşayan Strijleva her şeyi istekle öğrendi. "Bu insanlar benzersiz- dayanıklı. Bazı bölgeler yüzyıllardır o kadar uzak ve erişilmezdi ki, bu kasabaların sakinlerinin bugün hala gördüğünüz gibi bir gücü ve dayanıklılığı var. Hepsi, düşünülenden biraz daha çekingen. Bu yerin ve insanların zamansızlığı gerçekten aşikâr.”

Yapım tasarımcısına göre, araştırma gezileri paha biçilmezdi. Strijleva, "Cinque Terre'nin fotoğraflarına bakmak bir şey, gidip onu deneyimlemek başka bir şey" diyor. “Yalnızca renk paletini değil, güneşin binalara ve suya nasıl çarptığını da görüyorsunuz. Akdeniz suyunun rengi -o mavi- inanılmaz derecede derin ve muhteşem. Tarif etmek zor. Altına daldığınızda, kesinlikle yakalamamız gereken bu güzel su tonlarına sahip. Sonra kasabaya ve onun sıcak tonlarına gidiyorsunuz- gerçekten bu farkı yakalamak istedik. Binalar pişmiş toprak, şeftali ve sarının çeşitli tonlarında. Hatta 1950'lerin ve 1960'ların Vespa'larının sıcak tonlu kırmızılarını bile inceledik.”

İtalya'ya giden yapımcılar arasında görüntü yönetmeni Kim White da vardı. Işıklandırma sanatçılarından oluşan ekibin başında olan White, renk paletine de dikkat etti. White, “Enrico'nun suyu stilize etme ve binaların görünümü açısından görmemizi istediği şeyi anladım” diyor. "Çekmek istediklerimin uzun bir listesiyle İtalya'ya gittim; suyun günün farklı saatlerinde çekilmiş fotoğrafları, kıyı şeridindeki atmosfer, binaların arasındaki ışığın görünüşü vb. Işıkçılarla paylaşabildiğim bir görüntü hazinesini geri getirdim. Kendi referansımı toplamak son derece yararlı oldu.”

David Bianchi de aynı fikirde. Kamera ve düzenden sorumlu görüntü yönetmeni, üç ana fikri olduğunu söylüyor. “Birinci olarak- hiçbir yerde düz çizgi yok” diyor. “90 derecelik açılara sahip yollar, ara sokaklar, yürüyüş yolları ve hatta binalar yok. Örneğin, bir bisiklet yarışını nasıl düzenleyeceğimizi düşündüğümüzde, hiçbir zaman düz çekim yapamayacağımızı fark ettik.

Bianchi şöyle devam ediyor: “İkinci olarak- sahil boyunca trenle seyahat ederken kendinizi karanlık bir tünelde, karanlıktan aydınlığa çıkarak güzel, tuhaf, neredeyse büyülü bir İtalyan sahil kasabasında buluyorsunuz” diye devam ediyor. “Bana göre, dönüşüm hakkında harika bir metafordu.

"Fark ettiğim üçüncü şey seslerdi- okyanus dalgaları ve kilise çanları her yerdeydi" diye ekliyor. "Ne yapıyor olursanız olun, dünyanın neresinde olduğunuzu devamlı hatırlatan şeyler vardır."

**İLHAM: İTALYAN TARİHİ & JAPON ANİMASYONU**

Yapımcılar araştırmalarında İtalyan mit ve efsanelerinin de derinlerine indi. Ejderha hikayelerinden, zili çalarak korsan çetesinin geldiğini kasabaya haber veren ahtapot hikayesine kadar. Casarosa, "Bu masalların bazıları balıkçılar tarafından uydurulmuş" diyor. "İyi avlanma noktalarını kimsenin çalmasını istemediklerinden, bu korkutucu hikayeleri uydurmuşlar.”

İtalyan pop kültürü de değerli referanslar sağladı. Casarosa, “50'ler ve 1960’larda İtalyan Altın Çağında, sinema, müzik ve tasarım gibi öğelere baktık, o dönem çok hoştu ve zamansız şeyler vardı” diyor. “Ben her zaman İtalyan sinemasının büyük bir hayranı oldum. O eski filmleri incelemek gerçekten eğlenceliydi ve onları herkesle paylaşmak.”

Yapımcı Andrea Warren'a göre ekip, Berkeley'den bir profesörü stüdyoya davet ederek İtalyan tarihini sağlam bir şekilde anlamak istedi. Warren, “Bu bir dönem filmi” diyor. “Ne kadar stilize olursak olalım, çağın dürüstlüğünü yakalamak istedik. Eve dönerken, zamanın ve mekânın basitliğini götürdü- sade giysiler, yalınayak koşan çocuklar.

Filmin görünümü –aslında bir bütün olarak Casarosa’nın sanatkarlığı– Japon animasyonu ve sanatından, özellikle de Japon ahşap resimlerinden etkilenmiştir. ‘Referans noktalarımızı kullanarak farklı bir şey yapmamız gerektiğini biliyorduk.’ “Birçoğu çocukken sevdiğim, 2D animasyonlardan geldi. İtalya'da büyüdüm ama 1980'lerde çok fazla Japon çizgi filmi izledim. Tahta baskılar- örneğin yansımaların güzel sadeleştirmeleri- merak uyandırıcı ve ilgi çekicidir. Hayran olduğum Japon animasyonlarına ve suluboyalarına ilham vermişler- bu yüzden bun konu üzerinde baya çok zaman harcadık.”

Strijleva, "Enrico, geleneksel ahşap boyamaya benzeyen sudaki bu kıvrımlı basit yansıma şekillerini çizerdi" diyor. "Bu referansla, bir 3D filmin görünümünü basitleştirmemiz gerekiyordu ve bunu yapmak çok eğlenceliydi- Enrico’nun tarzına uygun belirli bir karikatür düzeyine ulaşıyorduk. Çok etkileyici ve lirikti."

Bu yaklaşım, aydınlatma, efektler, düzen ve kamera dahil olmak üzere prodüksiyon boyunca uygulandı. Görüntü yönetmeni David Bianchi, “Filmin elle çizilmiş tarzını vurgulamak için 2D kamera hareketlerini onunla birleştirmeye çalıştık. Hala bir bilgisayar yapımı gibi duruyor ama sanatçıların elle yaptıkları çizimleri de film içinde hissedebiliyorsunuz.”

**İTALYA, YAZ ZAMANI VE DENİZ CANAVARLARI**

**Film Yapımcıları Çarpıcı, Stilize Bir Hikâye Ortamı Yaratıyor**

Yönetmen Enrico Casarosa, filmin, Luka’nın bakış açısından çekilmesi gerektiğine daha yapımın başlarında karar verdi. Bu açıdan, İtalyan sahil ortamı insanda hemen bir merak duygusu uyandırıyor. Yönetmen Enrico Casarosa'nın o sihirli dönüştürücü kaçış duygusunu tamamlamak için yaz mevsiminin kaygısız fikrini, gerçekten nostaljik bir dönemi ve çarpıcı bir tablomsu stili hayal etti. Casarosa, "Sanatçının eli, hakkında çok düşündüğüm bir şey," diyor. “Bu sıcaklığın ve kusurun bir kısmını bilgisayar animasyonuna getirmeye çalışıyoruz. Hikayemiz sizi fantastik bir yere götürüyor ama aynı zamanda büyüdüğüm yerden de ilham alıyor. "

Elbette Casarosa İtalya'da, tam olarak Cenova'da büyüdü. "Yazlarımı kıyılardaki daha küçük kasabalarda geçirdim" diyor. “Cinque Terre büyüdüğüm yere çok yakın. Bu beş küçük kasaba çok güzeldir – zamanda donmuş gibidirler çünkü çok küçüktürler. O eski, lezzetli görünümleri korunuyor- çok harika ve tablo gibiler. 20'li yaşlarımda ABD'ye taşındım ve aslında çoğu zaman köklerinizden ne kadar uzaklaşırsanız, o köklere o kadar değer veriyorsunuz. "

Renk ve gölgelendirme sanat yönetmeni Chia-Han Jennifer Chang'e göre, ortamın paleti çağdan etkilenmiş, ancak benzersiz bakış açısını yansıtacak şekilde geliştirilmiştir. Chang, “Bunun bir çocuğun o yaz anısı olduğu fikrini yakalamak istedik, bu yüzden her şey çok daha canlı, gerçeğinden daha büyük ve daha doygun” diyor.

**ZAMANSIZ GÖRÜNÜM**

Yönetmene göre, film kabaca 1950'lerin sonunda, 1960'ların başında geçiyor- ancak nihai amaç zamansız bir görünüm yaratmak. Film yapımcıları, istedikleri görünümü yakalamak için kendilerini dönemin İtalyan kültürüne verdi. "Her zaman İtalyan Altın Çağı’nda- 50'ler ve 60’lar- çok hoş bir şeyler olduğunu hissetmişimdir. O zamanın sineması ve müziği simgesel ve özeldir. "

Yapım tasarımcısı Daniela Strijleva da aynı fikirde. "Çok çağrışımcı, güzel, romantik ve zamansız bir dönem," diyor. “Bu hikâyeye de çok uygundu. Hem tarihin bu kısmı hakkında daha fazla şey öğrenmek istiyordum hem de Enrico'nun geliştirdiği o büyüleyici yaklaşım ve duygusal masal kitabı stilinden etkilendim.”

**SİHİR AYRINTIDADIR**

Film yapımcıları araştırma gezilerinin öğelerini Casarosa'nın sanatsal etkileriyle birleştirdi ve -gerçek Pixar tarzında- hepsini hikâyede bir araya getirdi. Suya yaklaşım ve bireysel setler gibi ayrıntılara daha yakından bakmak, bunların nasıl bir araya geldiğini gösteriyor. Casarosa, “Filme belirli bir sıcaklık, doku ve el yapımı kalite getirmek istedik” diyor. “Parlak renkleri, denizin ve gökyüzünün güzel mavilerini yakalamak istiyoruz. Bu filmde doygunluğu gerçekten artırıyoruz. Sürükleyici ve çok zengin olan bir tablo veya eskiz gibi genel görünüme organik bir his getirmeyi seviyorum. İnsanları oraya götürmek istiyoruz.”

Görüntü yönetmeni Kim White, “Enrico çok renkliliği sever, bu yüzden son karelerdeki renge çok dikkat ettik. Birçok sekansta, aydınlatmada makul miktarda doygunluk vardı, ancak bazı sahne dekorlarında, yerel renklerin daha fazla ortaya çıkmasına izin vermek için üzerlerindeki ışıkların satürasyonunu azalttık. Bu, özellikle sıcak aydınlatmanın bazı soğuk sahne dekorlarının rengini bulandırdığı durumlarda geçerliydi. Son karedeki renkleri bu şekilde kontrol etmek, filmin daha resimsi bir his vermesine yardımcı oldu. Ayrıca, sahne renklerinin çoğu, filmin geçtiği dönemin göstergesi olması için özenle seçilmişti ve biz de onların konuşmasına izin vermek istedik.”

Sanatçılar, çekim kompozisyonlarına doku eklemek için benekli ışık ve gölge saçağı dedikleri şeyi kullandılar ve ayrıca yaz havasını sergilemek için ışık ve renk kullandılar.

White, "Bazen gölgelere maruz kalır ve arka planın gerçekten parlaklaşıp patlamasına izin verirdik" diyor. “Yazı ve sıcağı aktarmamıza yardımcı oldu.”

**SUALTI EVİ**

Luka'nın ailesi, yosun çiftliği ve keçi balığı güttüğü mütevazı bir su altı evinde yaşıyor. Görüntü yönetmeni David Bianchi'ye göre, film yapımcıları bu sualtı dünyasını çekici kılmak istediler- ama çok da değil. Bianchi, “Burası Luka ile tanıştığımız ve yüzeyin ötesindeki yaşam hakkında ne kadar çok düşündüğünü çabucak öğrendiğimiz yer” diyor. “O yeri, kahramanımızın ayrılmak isteyeceği bir yer haline nasıl getirebiliriz?”

Herhangi bir Pixar filmi için suyu yaratmak son derece iş birliği gerektirir ve yıllar içinde teknikte büyük ilerlemeler kaydedilmiştir. Ancak film yapımcıları, “Kayıp Balık Dori” veya “Kayıp Balık Nemo” gibi filmlerde yapılan çalışmaları tekrarlayamazlardı. White, “Dünyanın farklı yerlerinde gerçekleşiyorlar” diyor. “İtalya kıyılarındaki suyun rengi o yere özgüdür ve biz de bu özgünlüğü, yakalamak ve Luka'nın hikayesini anlatmak için kullanmak istedik.

White, "İtalya'dayken yüzmeye gittik ve isi doğru yapabilmek için birçok referans kaydettik" diye devam ediyor. "Fark ettiğimiz ve kullandığımız su altındaki karanlık yoğunluk, Luka için bir izolasyon hissi yaratmaya yardımcı oldu. Kameradan uzaklaştıkça nesneler o bölgeden hızla uzaklaşır ve yumuşar. Ayrıca su altındaki renk paleti ada veya kasabadakinden daha kısıtlı ve bu paleti, Luka'nın su altı ortamının, sınırlı bir hissiyata sahip olması için kullanabildik.”

Luka'nın su altı evi, çiftçi oldukları fikrini yansıtacak kadar mütevazı ve insanlardan saklanmayı tercih ettiklerinin altını çizmek için saklanmış. Set sanat yönetmeni Don Shank, Paguro evinin tasarımına öncülük etti. “Sualtı karakterlerinin yaşayabileceği her türlü olası permütasyonun denenmesi yaklaşık bir buçuk yıl sürdü” diyor. “İtalya'nın orta kesiminde bulunan Puglia'da trullo adı verilen kuru yığma taşlardan yapılmış evler olduğunu gördük. Bunları sualtı dünyasına adapte etmeye çalıştık. Konik çatılı evlerin yuvarlak şekillerini beğendik, onunla oynadık. Karakterlerin insanlar gibi yatay olarak hareket etmelerini değil, doğal olarak yüzebilmelerini istedik, bu yüzden onu bölünmüş bir seviye haline getirdik.”

Set sanat yönetmeni arkadaşı Paul Abadilla ekliyor: “Sualtı dünyasının şekil dili çoğunlukla yuvarlak, kıvrımlı ve organik. Örneğin, bitki örtüsünün evin etrafındaki şekli, dalgalı su akıntıları tarafından belirlenir. Portorosso'ya gidene kadar doğrusal şekiller görmüyoruz."

Abadilla, Çayır’ın, Luka’nın meskeninin ötesinde önemli bir rol oynadığını söylüyor. “Sualtı çayırları gerçekten Luka için bir eşik” diyor. “İki dünyada yaşadığını sembolize ediyor. Çayırın ötesindeki herhangi bir şey bilinmiyor- yasak. Yani bu onun son güvenli alanı gibi- deniz çayırlarının açık alanını çevreleyen kayalık duvarlar ona saklanacak bir yer sağlıyor.”

Bu fikirden yola çıkan Bianchi'nin ekibi, tüm su altı çekimleri için yalnızca iki geniş açılı lens kullandı. Ancak yine de çekimlerde hareketi aktarmaları gerekiyordu, bu yüzden projeye daldılar- kelimenin tam anlamıyla, ve kendilerini Pixar havuzunda takip ederek kameranın gerçek hareketini yarattılar.

"Ekipman kiraladık, takip cihazları yaptık, kendimizi filme aldık ve bilgisayara yerleştirdik" diyor. "İki lens ve tekrarlayan çekim desenleri, Luka sudan çıktığında tamamen farklı bir yaklaşıma yol açıyor.”

**İLERLEME KAYDETMEK**

Luka'nın sualtı dünyası ölçülü bir yaklaşım gerektirirken, denizin yüzeyden görünümü, kısmen Japon tahta baskıları, stilize animasyon ve grafik romanlarından stilize edilmiş ve ilham alınmıştır. Nihai sonuç, ayrıntı için belirli alanları hedefler. Fotoğraf gerçekliğinde görünmemesi gerekiyor çünkü bu gerçek bir su görüntüsü değil, Luka’nın suyla ilgili bir anısı.

Görsel efekt süpervizörü David Ryu, efekt ve aydınlatma ekiplerinin bir su yüzeyini istenen şekillere nasıl zorlayacağını bulmaları gerektiğini söylüyor. “Daha açıklayıcı bir resim yaratmak istedik” diyor. “Bu iş, stilize su görünümlerinin katmanlarını oluşturmaya kadar vardı. Efektler ve ışıklandırma ekipleri, sanatçıların bir yansımadaki ayrıntıyı kontrol etmelerini sağlayacak ve daha basit, daha stilize bir görünüm sağlayacak bir teknik geliştirdi.

Ryu, "Rüzgâr veya su altı oluşumları nedeniyle okyanusta gördüğümüz desenleri de dahil etmek istedik" diye devam ediyor. “Su burada bir parça çalkantılı ve orada da sakin- sanatçılar bu unsurları bir kompozisyon aracı olarak kullanabilirler. Ekibimiz birkaç tarif geliştirdi: üçgen şekilleri iten dalgalı su, kavisli şekillere sahip sakin su. Bir okyanus deseni oluşturmak için çerçevedeki büyük alanları fırça darbeleri gibi boyayabiliriz.”

“Luka” için yüzeyin üzerindeki su o kadar stilize edilmişti ki, yapımcılar nihayetinde Pixar'ın daha önce hiç yapmadığı bir görünüm yarattılar. Efekt süpervizörü Jon Reisch, “Gerçekten yoğun bir süreçti” diyor. “Önce okyanusun görünümünü bulmamız gerekiyordu, sonra karakterlerle ve sıçramalarla etkileşime girdiğinde suyun stilizasyonunu nasıl zorlayacağımıza karar vermeliydik.”

Ryu ekliyor, "Simüle edilmiş su yüzeyine yapıştırılabilecek sıçramaları el işçiliğiyle yapmak istedik."

Aydınlatma ekibi, su yüzeyindeki yansımaların görünümünü de ele aldı. Görüntü yönetmeni Kim White, “Japon tahta baskılarında bulduğumuz yansımaların basitleştirilmiş ve kıvrımlı şekillerini yakalamaya çalıştık” diyor.

**YUKARI BAKMAK**

Su gibi, hem yaz ortamını yansıtmak hem de filmin renkli kalmasına yardımcı olmak için gökyüzünün rengi de film yapımcıları için önemliydi. White, “Gölgeleri açığa çıkarırken bile, gökyüzünü silmedik çünkü bu, filmin renk bakımından zengin olan stilinin bir parçasıydı” diyor.

Ekibi, hacimsel bulutlar ekleyen Set uzantısı süpervizörü Matthew Webb ekliyor: "Elimizden gelenin en iyisini yapmamız gerekiyordu çünkü Luka daha önce hiç bulut görmemişti. Sudan ilk çıktığında -paniğe kapıldıktan sonra- ağaçların arasından rüzgârın estiği ve bulutların yavaşça sürüklendiği güzel bir an vardır."

Webb ve ekibi, "Luka"nın stilize edilmiş dünyasına en uygun bulut görünümünü bulmak zorundaydı. "Tipik olarak, bir bulutun hem güneşli tarafında hem de gölge tarafında çeşitli renkler vardır" diyor. “Aydınlatılmış tarafta, bu renkleri birlikte grupladık. Nüans ve ayrıntı var, ancak daha çok grafik. Gölge tarafında sadece bir renk kullandık.”

**MANZARALI EV**

Alberto, Luka'yı sudan çıkarmaya ikna edip sadece güvende olduğunu değil, yepyeni bir dünyayı (güneşi, gökyüzünü, kuşları) da görebildiğini gösterdikten sonra, saklandığı yeri, uzun zaman önce terk edilmiş bir Roma kulesini gösterir. Set süpervizörü Chris Bernardi, “Yıkık dökük bir halde" diyor. "Merdivenler kırık, bu yüzden Alberto, hala var olan bir kata merdiven inşa etti- zar zor.”

Hikâye lideri McKenna Harris, “İki farklı hikâye anlatıyor: Alberto için neyin rahatsız edici bir arka plan hikayesi olabileceğini ima ediyor, ancak diğer yandan, hayal gücünün hüküm sürdüğü kendine ait bir yere sahip olmak her çocuğun hayalidir. Hepimiz orada takılmak istiyoruz. Büyüleyici ve aynı zamanda biraz da pürüzlü.” diyor.

Senaryo yazarı Mike Jones, "Klasik bir çocuk kulübü- her şeyin mümkün olduğu bir yer" diye ekliyor. “Bir şeyler topladığınız ve bundan daha büyük, daha iyi şeyler inşa ettiğiniz yer. Alberto'nun durumunda, insan eserlerini topluyor- ve elbette bir Vespa inşa edecekler, çünkü bu, çocuklar için özgürlük ve maceranın sembolü. Alberto muhtemelen bir gün gerçek bir Vespa bulacağını umarak sonsuza dek bulduğu bu postere bakıyordur ama sonra Luka gelir ve Alberto'nun saklandığı yere bakar ve 'Neden bir tane inşa etmiyoruz?' der.

Film yapımcıları, saklanma yerinin bir genç odası gibi olmasını sağlamak istedi. Bernardi, "Alberto'nun saklandığı yer biraz dağınık" diyor. "Kırık bir mandolin, bir daktilo, fenerler, tost makineleri, çekiç gibi hurdaları topluyor ve alan oldukça dar. Meşguliyet görüntüsü vermek ama dikkatleri Luka ve Alberto'dan uzaklaştırmamak için oraya ne kadar çok şey sıkıştırmamız gerektiğini bulmakta zorlandık.”

Ekibi, Vespa posterinin arkasında olan grafik sanat yönetmeni Josh Holtsclaw, çocukların ev yapımı Vespa'larını hazırlarken yarattıkları görüntüyü çizmek için içindeki çocuktan yararlandı. Holtsclaw, “Enrico ve ben her şeyi doğru yapmak için ileri geri gittik” diyor. “Arkadaşlıklarının evrimini sadece birkaç saniyelik ekran süresi içinde iletmesi gerekiyordu, bu yüzden bir çocuğun çizimi gibi görünse de yoğun bir şekilde sanat odaklı.”

Büyüyen bağın gerekli olduğunu göstermek çok önemli. Görüntü yönetmeni David Bianchi için, Alberto'nun saklandığı yerdeki ve ötesindeki bu sekanslar, kameraya özel bir yaklaşım gerektiriyordu. “O ilk maceralar sırasında kameranın neredeyse çocukların yardımcısı olmasına izin verdik” diyor.

**PORTOROSSO'YA HOŞ GELDİNİZ**

Set Süpervizörü Chris Bernardi, Portorosso kasabası tamamen kurgu olsa da, İtalyan Rivierası'nın taşıdığı his, tanıdık geliyor- İtalya, Liguria'daki Cinque Terre'ye bir selam, diyor. “Kasabanın kendisi gerçekten bir hikâye anlatıyor” diyor. “Üzerinde çalışılan ve iyileştirilen eski sıva binalar. Bir pescaria, bir gelatoria ve bir foccaciaria var. Eski bir restoran ve bir tane de yenisi var. Kilise, sinemanın yanındaki meydanda.

Bernardi, "Ağları ve tekneleri olan bir balıkçı kasabası- yerel halkın denizle ilişkisi önemlidir" diye devam ediyor. “Ve her şeyin el yapımı bir çekiciliği var. Bu görünümü elde etmek için bazı özellikleri abartıyoruz- hem şekil hem de renk açısından.”

Set sanat yönetmeni Don Shank ekliyor: "İtalyan Rivierası'ndaki gerçek hayata ait binalarda, yama işi bir kalite var- bir grup yapı taşı gibi hissettiriyor. Bu köylere yukarıdan bakarsanız, dik açılar göremezsiniz. Kasabamızın tasarımında yol gösterici bir fikir haline gelen şekillerin hepsi yamuk. Çarpık bir görünüm elde etmek için açıları keyfi olarak ayarlamak yerine, bu eğilme, sarkma ve bükülme ilkelerini geliştirdik, böylece bu garip açıların köklerini, yapının geçmişine ve eskimesine dayandırmış olduk.”

Luka'nın dünyası büyüyüp heyecanı arttıkça, prodüksiyonun yaklaşımı da aynı şekilde değişiyor. Görüntü yönetmeni David Bianchi, Portorosso'daki sekanslar için bilerek daha dinamik kamera hareketleri ayırdı. "Kasabaya girene kadar herhangi bir vinç hareketimiz veya arabamız yok" diyor.

Aydınlatmadan sorumlu görüntü yönetmeni Kim White, dar sokaklara ve ara yollara hayran kaldı. “Işığın binaların arasına nasıl düştüğünü ve onlardan nasıl yansıdığını gösteren fotoğrafları İtalya'dan eve getirdim” diyor. "Şehirdeki ışığın güzel kalitesini ve orada gördüğüm ilginç gölge kompozisyonlarını yakalamak istedim."

Görsel efekt süpervizörü David Ryu şöyle açıklıyor: “Enrico bir gölgenin kenarına renk ve doku eklememizi istedi. Bunun işleme şeklimiz nedeniyle oldukça zor olduğu ortaya çıktı- gölgeler, ışığı engelleyen bir şeye sahip olmanın bir yan ürünüdür. RenderMan ekibimiz, bu gölge kenarlarını algılamamıza ve yalnızca bu alanlara renk ve doku eklememize olanak tanıyan bir teknoloji geliştirdi. Oldukça ince bir etki ve özel efekt görüntüsünü ortadan kaldırmak için yaptıklarımıza güzel bir örnek.”

Grafik sanat yönetmeni Josh Holtsclaw, şehrin her yerinde görünen tabelaların yönetmen Enrico Casarosa'nın stilize vizyonuna uymasını sağladı. Holtsclaw, "Bu, damla damla bir ilham kaynağı" diyor. “Karakter tasarımına, set tasarımına bakıyoruz ve o dünyada doğru görünecek bir grafik tasarım yapıyoruz.”

Holtsclaw, işin püf noktasının, tabelaların dikkati dağıtmadan dünyayı tamamlaması olduğunu söylüyor. "Karakterler en yüksek kontrasta sahip olmalıdır- aşırı uçlarda değer aralığı- böylece çevredeyken gözlerinizi hep Luka veya Alberto'ya kayar. Set ve grafik tasarımı için, kontrast ve değerler ortada bir yerde oturuyor, böylece Luka öne çıkarken geri çekilebiliyorlar.”

Holtsclaw'ın ekibi, uzay kitaplarından gazete kupürlerine ve bir makarna kutusunda görünen yarışın haritasına kadar çok çeşitli unsurları ele alıyor. Filmdeki tüm tabelalar İtalyanca olup özgünlük sağlamaktadır. Holtsclaw, "İtalya'da olduğumuzun ufak ama sürekli bir hatırlatıcısı" diyor.

**GÖKYÜZÜ SIZDIRIYOR**

Disney ve Pixar'ın 2019 yapımı “Oyuncak Hikayesi 4” filmi için sanatçılar ve teknisyenler, filmin başındaki dramatik yağmur sahnesinin arkasındaki sistemi geliştirmek için saatler harcadılar. Ancak “Luka” için film yapımcıları farklı, daha az gerçekçi bir görünüm istediler. Efekt süpervizörü Jon Reisch, “Bütün harika işleri aldık ve bir başlangıç ​​noktası olarak kullandık” diyor. “'Luka' için ölçek farklıydı- karakterlerimiz insan boyutunda. Ve Enrico'nun referansları daha çok iki boyutlu bir görünüm öneriyordu."

Nihai görünüm fiziksel temelli olmadığından, efekt ekibinin üç boyutlu bir sistemde iki boyutlu bir görünümün nasıl oluşturulacağını bulması gerekiyordu. Reisch, “Yaklaşımımızı yeniden düşünmemiz ve bu stilize notları elde etmek için araçlarımızı kullanmamız gerekiyordu” diyor.

**MÜZİK YAPMAK**

Besteci Dan Romer, Sahnede müzik yaptı.

25 yıldan uzun bir süre önce Randy Newman'ın “Oyuncak Hikayesi”ndeki unutulmaz bestesinden bu yana, Pixar Animasyon Stüdyoları'ndaki film yapımcıları, hikayelerini anlatmak için müziğin gücünü benimsediler. Disney ve Pixar'ın “Luka”sı için yönetmen Enrico Casarosa, sahneyi hazırlamaya ve ana karakter Luka'nın genç bakış açısını aktarmaya yardımcı olması için besteci Dan Romer'a başvurdu. Casarosa, “‘Düşler Diyarı'ndaki çalışmasından beri Dan'in hayranıyım” diyor. "Tarzını- akordiyon becerilerini- ve bu beste için tarzını İtalyan müziğinin nüanslarıyla harmanlama yeteneğini seviyorum."

“Luka”daki hikâyeyi geliştirirken Casarosa, İtalyan Altın Çağı müziğinden ilham aldı. Ancak Romer'e göre, yönetmen mutlaka döneme özgü müzik aramıyordu. Romer, "Enrico, 1950’ler- 60'lar İtalya'sında yapılmış gibi hissettiren bir skor istemedi" diyor. “Tarihsel olarak doğru hissettiren bir şeyden çok, bir baş selamı veya bir hatıra gibi hissettiren bir şey istedi. Bana gerçekten istediğinin, halihazırda yaptığım müzik tarzının kulağa daha çok İtalyan gelen bir versiyonu olduğunu söyledi, bu çok heyecan verici ve özgürleştiriciydi!”

Besteci, İtalyan müziklerinden oluşan çalma listeleri, Casarosa'nın övgüleri ve birkaç İtalyan arkadaşıyla işe hazır hale geldi. Romer, “Bütün bu armonileri ve stilleri iyice benimseyene kadar bir süre, çalma listelerini döngüde dinledim" diyor.

Romer, kendine özgü akordeonunun yanı sıra, mandolin ve naylon telli gitarı aşılayan o İtalyan seslerine eğildi. Ancak deniz canavarlarını içeren bir karakter kadrosuyla, onu su yüzeyinin biraz altında taşıması gerektiğini biliyordu. “Deniz altında müzik biraz daha hayalperest ve daha az İtalyan oluyor” diyor. "İki dünyanın tamamen farklı hissetmesini istemedik, her zaman Luka'nın kalbini takip ediyoruz ve müzik her zaman onun bakış açısından olmalı."

Gerçekten de Romer, hikâyenin Luka'nın hikayesi olduğu ve Alberto ve Giulia ile kurduğu dostluklar aracılığıyla hayata geçirildiği, fikrini aklında tuttu-. Bu nedenle beste, üç arkadaşın her biri için özel temalar içerir. Hem karakterler hem de durumlar için temalar yaratan Romer, “Enrico ve ben, müziğin son derece tematik olması gerektiğini hissettiğimizden, melodileri aramızda seçerek çok zaman harcadık” diyor. “Üç çocuk temasının her birinin kendi benzersiz sesine sahip olmasını, ancak tek bir müzik parçasında aralarında kolayca geçiş yapabilmemiz için uyum açısından yeterince yakın hissetmesini istedik. Çocuklar çok etkileşimli ve ilişkileri çok renkli olduğu için, temaları arasında kusursuz hissettirecek bir çağrı ve yanıt olmasını istedik.”

Besteci, özellikle Luka'nın çok yükseklere uçtuğu, özlediği özgürlüğü hissettiği filmdeki rüya sekansları üzerinde çalışmayı sevdi. “En gür enstrümantasyon ve genellikle en vahşi ritimlerin kullanılması gerekiyordu” diyor. "Bunlar aynı zamanda temalar arasında arayış ve yanıtlamanın en iyi sonucu verdiği anlardı."

Yapımcı Andrea Warren'a göre filmin müziği, Romer’ın bestesinin yanı sıra bazı lisanslı şarkıları da içeriyor, hikâye anlatımını geliştirmek için tasarlandı. “Müzik, filmin duygusuyla eşleşiyor” diyor. “Gerçekten bu yerin hissini veriyor. Seyirciyi en başından itibaren, kaçış noktası olarak bu sahile götürmek istedik ve Dan'in müziği tam da bunu yapmamıza yardımcı oluyor."

**SESLENDİRME KADROSU HAKKINDA**

**JACOB TREMBLAY (Luka Paguro'nun sesi)** eleştirmenlerce beğenilen Oscar ® adayı “Room” filminde Brie Larson'la oynadığı çıkış performansıyla uluslararası tanınırlık kazandı. Yönetmenliğini Lenny Abrahamson'ın yaptığı film, yazar Emma Donoghue'nun uluslararası en çok satan kitabından uyarlandı. Tremblay, filmdeki performansından ötürü, National Board of Review'dan çığır açan performans ödülü, Broadcast Film Kritikleri Derneği tarafından en iyi genç erkek oyuncu dalında Eleştirmenlerin Seçimi Ödülü, Ekran Oyuncuları Birliği tarafından, yardımcı rolde bir erkek oyuncu dalında olağanüstü performansı için adaylık ve daha başka birçok ödüle layık görüldü.

“Room”un ardından Tremblay, Stephen Chbosky’nin, R.J. Palacio'nun New York Times'ın en çok satan romanından uyarlanan gişe rekortmeni “Wonder” filminde de rol aldı. Tremblay, ilk kez normal bir okula başlayan, yüz farklılıklarıyla doğan genç bir çocuk olan Auggie Pullman'ı canlandırıyor. Julia Roberts, Owen Wilson ve Mandy Patinkin, dünya çapında büyük beğeni toplayan filmde rol alıyor.

2019'da Tremblay, yapımcılığını Seth Rogen ve Evan Goldberg'in, yönetmenliğini Gene Stupnitsky'nin üstlendiği Universal Pictures'ın “Good Boys”unda rol aldı. Tremblay, Keith L. Williams ve Brady Noon'la birlikte, okulu asıp, destansı bir yolculuğa çıkan, yanlışlıkla çalınan uyuşturucuları taşıyan, genç kızlar tarafından avlanan ve uzun zamandır bekledikleri bir partiye yetişmek için, eve zamanında dönmeye çalışan üç altıncı sınıf çocuğundan birini canlandırıyor. Film ilk olarak 2019 SXSW Film Festivali'nde beğeni topladı ve gişe rekoru kırdı.

Eylül 2018'de Tremblay, Boyd Holbrook, Olivia Munn, Keegan-Michael Key ve Sterling K. Brown'la birlikte “The Predator”da rol aldı. Vizyona girmesinden hemen önce 2018 Toronto Uluslararası Film Festivali'nde prömiyeri yapılan, Twentieth Century Fox’un, Yeniden başlatılan bilimkurgu aksiyon serisi “Predator”u, Shane Black yönetti.

Aynı ay Tremblay, Xavier Dolan'ın 2018 Toronto Uluslararası Film Festivali'nde ilk kez gösterilen “The Death and Life of John F. Donovan”nında rol aldı. Film, Kit Harington, Natalie Portman, Susan Sarandon ve Kathy Bates'in başrolde ve 11 yaşındaki bir gençle yazışmasını bulan ve hayatını ve kariyerini mahvetmeye başlayan varsayımlara yol açan Amerikalı bir film yıldızının hikayesi anlatılıyor.

Tremblay kariyerine 2010 yılında birkaç reklam filminde rol alarak başladı. Tremblay 5 yaşındayken Raja Gosnell'in “Şirinler 2” filminde rol aldığında hızla beyaz perdeye geçiş yaptı. Filmde Tremblay, Neil Patrick Harris ve Jayma Mays'in küçük oğlunu oynuyor.

Diğer filmleri arasında Naomi Watts'la birlikte rol aldığı Colin Trevorrow'un yönettiği “The Book of Henry” ve psikolojik gerilim “Shut In”; Vera Farmiga ile birlikte rol aldığı “Burn Your Maps”; ve ufak bir rolde gözüktüğü, Mike Flanagan'ın son filmi “Doctor Sleep” var.

Küçük ekranda Tremblay, CBS All Access için Jordan Peele'nin yeniden başlattığı "The Twilight Zone"un bir bölümünde yer aldı. Ayrıca Amazon Prime'ın New York Times'ın en çok satan çocuk kitaplarından uyarladığı televizyon uyarlamasında "Pete the Cat" rolünü seslendiriyor. Ayrıca kısa süre önce YouTube'da 98 milyondan fazla izlenen "Lonely" adlı müzik videosunda genç Justin Bieber olarak görüldü.

Sırada, Tremblay, Disney'in canlı aksiyon filmi olan “The Little Mermaid”de Halle Bailey, Awkwafina ve Melissa McCarthy’ ile birlikte, Flounder'ı seslendirecek.

**JACK DYLAN GRAZER (Alberto Scorfano'nun sesi)** şu anda Luka Guadagnino'nun yeni HBO dizisi “We Are Who We Are”de başrol olarak görülmekte. Ayrıca dramatik bağımsız gerilim filmi “Don't Tell a Soul”da Rainn Wilson ve Mena Suvari ile birlikte rol alıyor. Film, evde kansere yakalanmış annesiyle (Suvari) iki genç hırsız kardeşin (Fionn Whitehead, Grazer) hikayesini anlatıyor.

En iyi, 2018 MTV ® Film ve TV Ödülleri'nde en iyi ekran ekibi ödülünü aldığı korku filmleri “O” ve “O Bölüm İki”da astım hastası Eddie rolüyle tanınmaktadır. Diğer işleri arasında, Steve Carell'la birlikte Amazon Stüdyoları'nın “Güzel Oğlum” filminde Nic Sheff'in (Timothée Chalamet) daha genç bir versiyonunu oynamak ve genç Alex olarak “Me Myself and I” yer alıyor.

Jack, çekimlerle meşgul olmadığı zamanlarda, 2019'da organizasyonun elçisi olduğu STOMP Out Bullying için farkındalık yaratmak adına zaman harcıyor. Her yıl yetersiz hizmet alan iki öğrenci için Jack Dylan Grazer Burs Fonu'nu kurduğu Adderley Okulu'nun hevesli bir destekçisidir.

Boş zamanlarında kaykay yapmaktan, flüt çalmaktan, arkadaşlarıyla skeçler çekmekten, yazı yazmaktan ve arkadaşlarıyla takılmaktan hoşlanıyor.

**Yeni gelen EMMA BERMAN (Giulia Marcovaldo'nun sesi**) işe 8 yaşında, eğitici oyuncak şirketi LeapFrog için oyuncak seslendirme işine girdiğinde başladı. Seslendirmesiyle dikkat çeken Emma, ​​Stanford Çocuk Hastanesi için eğitim medyasında görünmeden ve MasterCard/American Airlines için basılı reklam vermeden önce, Playmates Toys ve Spin Master’da dahil olmak üzere birçok oyuncağı seslendirmeye devam etti. 12 yaşındaki oyuncu şu anda hayranlarının çok seveceği iki projenin yayınlanmasını sabırsızlıkla bekliyor.

Şu anda San Francisco'da ikamet eden yedinci sınıf öğrencisi, Bay Area'daki profesyonel tiyatro sahnesinde aktif haldedir. En son Bay Area Musicals'ın “Gypsy” prodüksiyonunda Baby June'u oynadı ve performansıyla ilgili iy eleştiriler aldı ve bir eleştirmen şunları söyledi: “Berman, bu kadar genç bir aktrise göre, oldukça deneyimli olmanın avantajını gösteriyor ve bir dahi olarak tanımlanabilir” ve bir başkası da “Emma Berman, alanında uzman genç June olarak bu şovu çalabilir” dedi. Ayrıca Bay Area Tiyatro Ödülleri'nde yılın en iyi müzikalini kazanan 42nd Street Moon'un “Once” yapımında Ivanka'yı canlandırdı ve iki yıl boyunca Amerikan Konservatuarı Tiyatrosu'nun “A Christmas Carol” yapımında yer aldı.

Kendini işine adamış genç bir sanatçı olan Emma, oyunculuk koçu Melinda Darlington-Bach ve lehçe koçu Bettina Devin’le sürekli olarak İngiliz ve İtalyan aksanı üzerinde çalışıyor, ancak oyuncu aynı zamanda iki dilli bir evde büyüdüğü için akıcı Rusça da konuşuyor. Ayrıca Emma, ​​New York'ta A Class Act ve Broadway Artists Alliance ile eğitim gördü.

Emma oyunculuk dışında hızlı bir hayat yaşamaya devam ediyor, her zaman meşgul. Ağabeyi ile go-kart’a gitmeyi, çizmeyi, yemek yapmayı ve yarışmayı çok seviyor ve son birkaç yıldır Sonoma Yarış Pisti'nin müdavimlerinden biri. Emma, üniversitede storyboard sanatçılığı ve yönetmenlik okumak okumak istiyor ve bir gün Pixar'da çalışmayı umuyor. Aynı zamanda Calm uygulamasının büyük bir hayranıdır ve en sevdiği iki oyuncu Mandy Moore ve Kate Winslet gibi bunun için kasetten kitaplar okumayı çok istiyor.

**SAVERIO RAIMONDO (Ercole Visconti’yi seslendiriyor)** İtalyan bir stand-up komedyeni, yazar, oyuncu ve televizyon sunucusudur. Komedi özel filmi “Il Satiro Parlante” (“The Talking Satyr”) Netflix'te.

**MAYA RUDOLPH (Daniela Paguro'nun sesi)** komedi, drama ve müzikte büyüleyici, çok yönlü bir oyuncu olarak kendini kanıtlamış, iki kez Emmy® Ödülü almış bir aktris.

Rudolph, en çok, yedi yılı aşkın bir süredir kadrosunda devamlı yer alan oyunculardan biri olduğu NBC'nin “Saturday Night Live” dizisindeki rolü, çeşitli televizyon projeleri ve filmleriyle tanınıyor. 2000 yılında SNL'deki çıkışından bu yana Rudolph'un unutulmaz portreleri arasında Oprah Winfrey, Kamala Harris, Whitney Houston, Donatella Versace ve Beyoncé'nin yanı sıra “Wake Up Wakefield” ve “Bronx Beat” gibi tekrar eden skeçler yer aldı. Eylül 2020'de Rudolph, SNL'deki Kamala Harris rolüyle bir komedi dizisinde seçkin konuk oyuncu kategorisinde Emmy ® Ödülü kazandı.

Ayrıca Netflix'in 30 Nisan 2021'de yayınlanan animasyon komedi filmi “The Mitchells vs. The Machines” filminde de rol alıyor.

Televizyon cephesinde, Rudolph şu anda NBC “Saturday Night Live”da Başkan Yardımcısı Kamala Harris'i canlandıran konuk yıldız olarak görülebilir. Ayrıca, birden fazla animasyon dizisinde de oynamaya devam ediyor. Fox animasyon dizisi “Bless the Harts”ın 2. sezonunda görülebilir. Emily Spivey tarafından yaratılan gösteri Eylül 2019'da giriş yaptı ve çok hızlı bir şekilde ikinci sezon için yenilendi. Rudolph, Netflix'in animasyon komedi dizisi “Big Mouth”da Nick Kroll, John Mulaney, Jordan Peele, Fred Armisen ve Jenny Slate ile birlikte hayranların favorisi Hormone Monstress'i seslendirmeye devam ediyor. Performansı ona 2020 Emmy ® Ödülleri'nde olağanüstü karakter seslendirme performansı için Emmy Ödülü kazandırdı. Kısa süre önce NBC'nin “The Good Place” programında Yargıç olarak görüldü ve performansı, bir komedi dizisinde olağanüstü konuk oyuncu olarak ona 2018, 2019 ve 2020 Emmy Adaylığını kazandırdı. Ayrıca, 2020'de Rudolph, 11 Kasım'da prömiyeri yapılan Hulu dizisi "Eater's Guide to the World"ün anlatımını yaptı.

Rudolph kısa süre önce yönetmen Steven Brill'in bir Cadılar Bayramı komedisi olan “Hubie Halloween” filminde görüldü. Adam Sander ile birlikte rol aldı. Netflix filmi Ekim 2020'de yayınladı. Ayrıca, 2020'de Rudolph, Netflix'in animasyon filmi “The Willoughbys”de Terry Crews, Martin Short, Jane Krakowski ve Sean Cullen ile birlikte Nanny karakterini seslendirdi. Lois Lowry'nin aynı adlı popüler kitabından uyarlanan animasyon filmi 22 Nisan 2020'de vizyona girdi.

2018'in sonlarında Rudolph, uzun zamandır arkadaşı olan Natasha Lyonne ile birlikte yapım şirketi Animal Pictures'ın kurulduğunu duyurdu. İkili, Prime Video hizmeti için dizi projeleri oluşturmak ve geliştirmek üzere Amazon Stüdyoları ile ilk anlaşmayı imzaladı. Şu anda karanlık bir çizgi roman dizisi olan “The Hospital”ı ve Iraklı göçmenler hakkında bir komedi dizisi olan “Desert People”ı geliştiriyorlar. 2020'de Animal Pictures, Netflix komedi özel filmi “Sarah Cooper: Everything's Fine”ın yapımcılığını yaptı. Rudolph, 27 Ekim 2020'de galası yapılan özel filmin konuk oyunculuğunu, senaristliğini ve yapımcılığını üstlendi.

2019'da Rudolph, Amy Poehler'in Netflix için ilk yönetmenlik denemesi olan “Tatsız Tatil”de Amy Poehler, Rachel Dratch, Ana Gasteyer, Paula Pell, Emily Spivey ve Tina Fey ile birlikte görüldü.

“Tatsız Tatil” Mayıs 2019'da yayınlandı. Rudolph ayrıca “The Lego Movie 2: The Second Part”ta bir karakteri seslendirme. Warner Bros., filmi Şubat 2019'da yayınladı. 2018'de Rudolph, yapımcılığını da üstlendiği Amazon dizisi “Forever”da görüldü. Amazon, diziyi 14 Eylül 2018'de yayınladı. Ayrıca Melissa McCarthy ile birlikte Ben Falcone'nin “Life of the Party” filminde rol aldı. Warner Bros. filmi 11 Mayıs 2018'de yayınladı. Ayrıca Rudolph, Melissa McCarthy ve Elizabeth Banks'le birlikte Brian Henson'ın yönettiği STXfilms'in “The Happytime Murders”ında rol aldı. STXfilms, animasyon özelliğini 24 Ağustos 2018'de yayınladı. 2017'de Rudolph, “The Emoji Movie” ve “The Nut Job 2: Nutty by Nature” adlı iki animasyon filminde seslendirme yaptı. İlkinde 28 Temmuz 2017'de Sony Pictures tarafından yayınlanan Smiler emojisini seslendirdi. Rudolph, Open Road tarafından 11 Ağustos 2017'de yayınlanan Precious'la seslendirmeye geri döndü.

2016 Yazında Rudolph, Martin Short ile birlikte “Maya & Marty” adlı varyete programında rol aldı. Yönetici yapımcı Lorne Michaels ve NBC, Maya ve Martin ile birlikte yapımcılığı üstlendi. Ayrıca, 20 Mayıs 2016'da yayınlanan Sony Pictures'ın animasyon filmi “The Angry Birds Movie”de de ses verdi. Ayrıca Akiva Schaffer ve Jorma Taccone'nin “Popstar: Never Stop Never Stopping” filminde Deborah rolünde yer aldı. Universal, filmi 3 Haziran 2016'da yayınladı. Ayrıca, 2016'da Rudolph,Danny Glover ile birlikte Diego Luna'nın “Mr. Pig" filminde rol aldı. Film, güney Kaliforniya'dan Batı-Orta Meksika'nın Jalisco bölgesine bir yolculuğa çıkan yaşlı bir domuz çiftçisi ve ayrı yaşadığı kızının hikayesini anlatıyor. Filmin prömiyeri 2016 Sundance® Film Festivali'nde yapıldı. Filmdeki rolü için Rudolph, en iyi kadın oyuncu dalında 2017 Ariel Ödülü'ne aday gösterildi.

2015'te Rudolph, Tina Fey ve Amy Poehler'la birlikte hit komedi filmi “Sisters”da rol aldı. 18 Aralık 2015'te Universal Pictures tarafından yayınlanan film, Paula Pell tarafından yazıldı ve filmde Rudolph, Fey'in karakterinin çılgın düşmanı Brinda'yı canlandırdı.

**MARCO BARRICELLI (Massimo Marcovaldo'nun sesi)** geniş bir tiyatro geçmişine sahip bir aktör ve yönetmendir. İşleri arasında “The Book of Daniel” ve “L.A. Law” ile birlikte “Holy Silence” belgeseli ve “Manhunt 2” ve “The 11th Hour” gibi video oyunlarında yaptığı karakter seslendirmeleri vardır.

Broadway'de “Tamara”da ve 2004'te Broadway dışı “Agamemnon” sahnesinde yer aldı. 2008'den 2014'e kadar Barricelli, Shakespeare Santa Cruz'un sanat yönetmeni olarak görev yaptı. Ayrıca San Francisco'daki Amerikan Konservatuarı Tiyatrosu'nda Yardımcı Sanatçı (oyunculuk, yönetmenlik ve öğretmenlik) olarak görev yaptı ve Oregon Shakespeare Festivali'nde aktör olarak birçok sezon geçirdi. Diğer tiyatro çalışmaları arasında Tokyo merkezli Theatre Company Subaru ile birlikte oynadığı “Silence” ile Guthrie Theatre, Mark Taper Forum, the Old Globe Theatre, Long Wharf Theatre, Milwaukee Repertory Theatre, South Coast Repertory, Williamstown Theatre'daki yapımlar yer alıyor. Festival, Huntington Theatre Company, Missouri Repertory Theatre, Intiman Theatre, San Jose Rep, Virginia Stage Company, Actors Theatre of Louisville, Indiana Repertory Theatre, Arizona Theatre Company, Portland Center Stage, Aquila Theatre Company, Kenyon Festival Tiyatrosu, Utah Shakespeare Festivali ve Illinois Shakespeare Festivali’nde yer almaktadır.

Barricelli'nin yönetmenlik çalışmaları arasında Denver Center Theatre Company, Alabama Shakespeare Festivali, Utah Shakespeare Festivali ve Shakespeare Santa Cruz gibi yapımlar yer alıyor. Fox Bursu ve hem Cherashore hem de L.J. Skaggs araştırma hibesi sahibidir.

Roma'daki Dramatik Sanat Akademisi Silvio D'Amico National; ve UC San Diego MFA programı, İtalya, Toskana'daki uluslararası tiyatro Prima del Teatro okulu da dahil olmak üzere çeşitli kurumlarda yirmi yıl boyunca oyunculuk öğretti. Oyunculuk ve yönetmenlik dalında birçok ödül kazanmasının yanı sıra, San Francisco'da A.C.T.'den fahri MFA derecesine sahiptir ve Juilliard Okulu'ndan mezundur.

**JIM GAFFIGAN (Lorenzo Paguro'nun sesi)** altı kez Grammy ® adayı bir komedyen, oyuncu, yazar, yapımcı; iki kez New York Times'ın en çok satan yazarı; iki kez Emmy® Ödüllü en iyi turne sanatçısı ve çok platin satan kayıt sanatçısı. Büyük ölçüde hayata dair gözlemleri etrafında dönen eşsiz mizah anlayışıyla dünya çapında tanınmaktadır.

Forbes'un 2019 komedi listesine göre en iyi 10 komedyen arasında olan Gaffigan, kısa süre önce Amazon'da sekizinci stand-up özel filmi “The Pale Tourist”i yayınladı. Ayrıca kısa süre önce Pandora'da bir milyar izlenmeye ulaşan ilk komedyen olduğu için ödüllendirildi.

Sırada Gaffigan, bilimkurgu draması “Linoleum”da başrol olarak görülecek ve Jude Law ve Yara Shahidi'yle birlikte Disney'in “Peter Pan & Wendy” filminde Bay Smee olarak oynayacak.

Beyaz ekrandaki projeleri arasında “Üç Kral”, “Süper Askerler” ve “Süper Askerler 2” ve “Chappaquiddick” yer alıyor. 2019, aralarında Viola Davis ve Allison Janney'in oynadığı “Troop Zero”, “Them That Follow” ve “Light From Light”ın da bulunduğu, üçü o yılki Sundance® Film Festivali'nde gösterime giren sekiz şaşırtıcı filmle Gaffigan'ın bugüne kadarki en büyük yılı oldu. Festival müdavimleri Gaffigan'a “Sundance Kralı” dedi.

Gaffigan'ın kısa süre önce başrol oyuncusu olarak çıkış yaptığı iki filmi de var: komedi filmi "Being Frank" ve Jim için 2019'un büyük finali olan karanlık bir gerilim filmi "American Dreamer" da onu bir uyuşturucu satıcısı için özel bir sürücü olarak öne çıkarıyor. Her iki film de şimdi indirilebilir durumda.

Gaffigan şu anda IFC Films'in "Tesla" filminde Ethan Hawke ile birlikte ve Saban Films'in "Most Wanted" filminde Josh Hartnett ile birlikte izlenebilir.

Eşi Jeannie ile birlikte yazıp yapımcılığını üstlendiği, eleştirmenlerce beğenilen yarı otobiyografik “The Jim Gaffigan Show”un iki sezonuna ve oldukça popüler stand-up komedi programlarına ek olarak, Gaffigan birçok televizyon komedisi ve dramasında konuk oyuncu olarak yer aldı. “Portlandia” ve “Bob's Burgers”tan HBO kült hiti “Flight of the Conchords”a ve “Law & Order”daki dramatik rollere kadar çeşitli işlerde görülebilir.

Gaffigan, "CBS Sunday Morning" programında düzenli olarak mizahi yorumlar yapıyor. 2018'de Al Smith Memorial Dinner'da törenlerin ustası olarak görev yaptı. 2015 yılında

Philadelphia'daki Aileler Festivali'nde Papa Francis ve 1 milyondan fazla festival katılımcısı için sahne alma onuruna erişti.

Gaffigan ve karısı şu anda beş gürültülü ve masraflı çocukları ile Manhattan'da yaşıyor. Kendinizi Gaffigan ailesinin bir parçası gibi hissetmek istiyorsanız, koronavirüs pandemisinin ardından başlayan bir YouTube dizisi olan "Dinner with the Gaffigans”ı izleyin.

**FİLM YAPICILARI HAKKINDA**

**ENRICO CASAROSA (Yönetmen / Hikâye Yazarı),** Ocak 2002'de Pixar Animasyon Stüdyoları’na katıldı. Akademi® Ödüllü uzun metrajlı filmler “Ratatouille” ve “Up”da çalışmaya başlamadan önce “Arabalar”da hikâye sanatçısı olarak işe başladı. İlk yönetmenlik denemesini 2012'de “Cesur” ile sinemada gösterilen Akademi® Ödülü adayı kısa film “La Luna” ile yaptı. Daha sonra “The Good Dinosaur” ve Akademi® Ödülü kazanan uzun metrajlı film “Coco” ile devam etti. Casarosa daha sonra gözünü kendi uzun metrajlı filmine çevirdi ve şu anda Disney ve Pixar’ın 18 Haziran 2021’de gösterime girecek olan "Luka" filmini yönetiyor.

Casarosa, ilk ilhamlarını Japon animasyonunda buldu ve İtalya'da Japon televizyon dizilerini izleyerek büyüdü. Cenova'da doğup büyüyen Casarosa, Fashion Institute of Technology’deki School of Visual Arts and Illustration’da animasyon eğitimi almak için yirmili yaşlarında New York'a taşındı.

Pixar'a gelmeden önce Casarosa, Blue Sky Studios'ta "Buz Devri" ve "Robotlar" filmlerinde storyboard sanatçısı olarak çalıştı. Ayrıca, "101 Dalmaçyalı" ve "PB&J Otters" dahil olmak üzere bir dizi Disney Channel televizyon dizisinde arka plan tasarımcısı ve storyboard sanatçısı olarak çalıştı.

Casarosa, karısı, kızı ve üç tavuğu ile Berkeley, Kaliforniya'da yaşamaktadır.

**ANDREA WARREN (Yapımcı)** Pixar Animasyon Stüdyoları’nda 1998'de "A Bug's Life" filmindeki pazarlama prodüksiyon asistanı rolüyle katıldı. Akademi Ödülleri® kazanan film “Sevimli Canavarlar” için sanat departmanı koordinatörü oldu ve yine Akademi Ödülleri® kazanan “Finding Nemo” filminde dijital ressam olarak görev yaptı. Warren, Altın Küre® Ödüllü uzun metrajlı film “Arabalar”da sanat departmanı yöneticisi olarak ilk yöneticilik rolünü kabul etti. Warren daha sonra Akademi Ödülleri® kazanan “WALL • E” ve “Cesur” filmlerinin yapım müdürü olarak görev yaptı. Yapımcılığa kısa film “LAVA” ile başladı ve uzun metrajlı film “Arabalar 3”te ortak yapımcılığı üstlendi. Halen Disney ve Pixar’ın 18 Haziran 2021’de gösterime girecek yeni uzun metrajlı filmi “Luka”nın yapımcılığını yapıyor.

Warren, Pixar'dan önce Walt Disney Pictures'da “James and the Giant Peach” filminde staj yaptı ve JavaSoft'da web editörüydü.

Warren, Santa Barbara'daki bir liberal sanatlar koleji olan Westmont College'da okudu. Sioux Falls, S.D.'de hikâye anlatma sanatına ilgi duyarak büyüdü ve ilhamını "Babar" kitapları, "The Muppets" ve "Star Wars"da buldu.

Warren, kocası ve iki çocuğuyla Alameda, Kaliforniya'da yaşamaktadır.

**PETE DOCTER (Sorumlu Yapımcı)** “Soul”, “Sevimli Canavarlar”, “Yukarı Bak” ve “Ters Yüz” filmlerinin Oscar® Ödüllü yönetmeni ve Pixar Animasyon Stüdyoları'nın baş kreatif direktörüdür.

1990 yılında Pixar'da stüdyonun üçüncü animatörü olarak işe başlayan Docter, Pixar'ın ilk uzun metrajlı animasyon filmi ve aynı zamanda animatörlüğünü de üstlendiği “Oyuncak Hikayesi” için iş birliği yaptı ve hikayenin ve karakterlerin geliştirilmesine yardımcı oldu. “Bir Böceğin Yaşamı”nda storyboard sanatçısı olarak görev yaptı ve hem “Oyuncak Hikayesi 2” hem de “WALL•E” için ilk öykü işlemelerini yazdı. Docter, dört film yönetmenin yanı sıra, “Monsters University” ve Akademi Ödüllü “Cesur”un da yürütücü yapımcılığını yaptı.

Docter'ın animasyona ilgisi 8 yaşında ilk çevirmeli defterini yarattığında başladı. Valensiya, Kaliforniya'daki California Institute of the Arts'ta (CalArts) karakter animasyonu okudu ve burada çeşitli kısa filmler yaptı ve bunlardan biri Öğrenci Akademi Ödülü kazandı. Bu filmler o zamandan beri dünya çapındaki animasyon festivallerinde gösterildi ve “Pixar Kısa Film Koleksiyonu 2’inci kısım”da gösterildi. Docter, Pixar'a katıldıktan sonra birkaç reklam filmi canlandırdı ve yönetti ve en iyi animasyon uzun metrajlı filmi “Yukarı Bak” ve “Ters Yüz” ve aday “Sevimli Canavarlar” için en iyi orijinal senaryo da dahil olmak üzere sekiz Akademi® Ödülü'ne aday gösterildi.”, “Ters Yüz” ve “WALL•E.” 2007'de “Yukarı Bak” aynı zamanda Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisi tarafından en iyi film Oscar®’ına aday gösterildi.

**PETER SOHN (Sorumlu Yapımcı)** Eylül 2000'de Pixar Animasyon Stüdyolarına katıldı ve Akademi ® Ödüllü “Kayıp Balık Nemo” için hem sanat hem de hikâye bölümlerinde çalışmaya başladı. Sohn, sanat, hikâye ve animasyon bölümlerinde “İnanılmaz Aile” üzerinde çalışmaya devam etti. Parr ailesinin üyelerini canlandırmaya odaklandı ve filmden birçok unutulmaz sahne üzerinde çalıştı. Ayrıca 2008 yılında Oscar® Ödüllü başka bir uzun metrajlı film olan “WALL•E”de hikâye sanatçısı olarak çalıştı.

Sohn, aynı zamanda Pixar'daki ilk yönetmenlik denemesi olan Pixar kısa filmi “Partly Cloudy”de yapımcı Kevin Reher ile çalıştı. Sohn, aynı zamanda “The Good Dinosaur” adlı orijinal filmi de yönetti ve şu anda duyurulmamış bir proje üzerinde çalışıyor.

Bir film yapımcısı olarak katkılarına ek olarak, Sohn ses yeteneklerini Pixar'ın uzun metrajlı filmlerinde kullandı. “Ratatouille”de Emile karakterini seslendirdi ve “Monsters University”de Scott “Squishy” Squibbles'ı seslendirdi.

Pixar'dan önce Sohn, Warner Bros.'da “Ratatouille” yönetmeni Brad Bird ile “The Iron Giant”ta ve Disney TV'de çalıştı. New York'ta büyüdü ve California Sanat Enstitüsü'ne (Cal Arts) katıldı. Şu anda Bay Area'da yaşıyor.

**KIRI HART (Sorumlu Yapımcı)** Ocak 2019'da Pixar Animasyon Stüdyoları'na yaratıcı danışman olarak katıldı. Disney ve Pixar'ın uzun metrajlı filmi “Soul”da baş yapımcı ve yaratıcı danışmandı. Yönetici yapımcı olarak film için hikâye geliştirme, strateji, pazarlama, yayıncılık ve tüketici ürünlerine katkıda bulunuyor. Hart ayrıca filmde yaratıcı danışman olarak görev yapıyor ve hikâyenin ve karakterlerin farklı dünyanın gerçek bir yansıması olmasını sağlıyor.

27 yıldır eğlence sektöründe hikâye analisti, geliştirme yöneticisi, yapımcı ve yazar olarak çalıştı. Kariyerine 1992'de CAA Edebiyat Departmanında ve daha sonra Ladd Company'de asistan olarak başladıktan sonra, orijinal filmlerden oluşan bir liste geliştiren yaratıcı bir yönetici olarak HBO Films'e geçti. Daha sonra Universal, HBO, Showtime ve NBC için projeler yazarak, senarist ve televizyon kadrosu yazarı olarak 10 yıl geçirdi.

Pixar'dan önce Hart, altı yıl boyunca Lukasfilm'de geliştirmeden sorumlu kıdemli başkan yardımcısıydı. Lukasfilm Story Group'u kurdu ve film, animasyon televizyon, yayıncılık, oyun, sürükleyici medya ve tema parklarındaki tüm “Star Wars” içeriğinin yaratıcı gelişimini denetledi. Hart, Lukasfilm'deyken “The Last Jedi”, “Rogue One Bir Star Wars Hikayesi” filmlerinin ve ödüllü animasyon televizyon dizisi “Star Wars Asiler”in dört sezonunun ortak yapımcılığını yaptı.

Hart, Los Angeles, Kaliforniya'da büyüdü ve Stanford Üniversitesi'ne girdi. Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisi ve Amerika Yazarlar Birliği üyesidir. San Francisco, California'da yaşıyor.

**JESSE ANDREWS (Hikâye/Senaryo)** Ödüllü bir senarist, romancı ve eski Alman gençlik yurdu resepsiyonistidir. New York Times'ın en çok satan kitapları arasında “Ben, Earl ve Ölen Kız” (2012), “The Haters” (2016) ve “Munmun” (2018) var. Eleştirmenler onları “komik” (The New York Times), “gerçekten komik” (Kirkus Reviews), “şaşırtıcı derecede komik” (Booklist) ve “muhtemelen şimdiye kadar okuduğum en komik kitap” (The Guardian) olarak tanımladılar. 2015 Sundance® Film Festivali Büyük Jüri Ödülü ve Seyirci Ödülü sahibi “Ben ve Earl ve Ölen Kız”ın (2015) senaristi ve Pixar’ın “Luka” (2021) filminin ortak senaristidir. Jesse, Pittsburgh'daki Schenley Lisesi ve Harvard Üniversitesi'nden mezun oldu ve evini Kaliforniya, Berkeley’ye taşıdı.

**MIKE JONES (Senaryo)** Haziran 2013'ten beri Pixar Animasyon Stüdyoları'nda yazar ve hikâye danışmanıdır ve Mart 2017'de stüdyoya tam zamanlı olarak katılmıştır. “İnanılmaz Aile 2”, Oscar® Ödüllü “Ters Yüz”, “Coco”, “Oyuncak Hikayesi 4”, “Kayıp Balık Dori” de dahil olmak üzere birçok Pixar filminin danışmanlığını yaptı. Ayrıca birçok SparkShorts'ın hikâye ve geliştirmesinde hizmet veriyor. En son Disney ve Pixar'ın 2020 uzun metrajlı filmi “Soul”un ortak yazarlığını yaptı.

Kıdemli bir hikâye yazarı ve yaratıcı sanatçı olarak Jones, ilk aşamalarında bir hikaye geliştirmek için yönetmenle birlikte çalışır. Jones, tutarlılığı yakalayana kadar çeşitli senaryo taslakları yazarken, birlikte karakterleri ve karakter kavislerini keşfederler. Erken geliştirmeden sonra Jones, üretim departmanları ile farklı versiyonlar üzerinde çalışarak, her sekansı gerektiği gibi yeniden yazarak, storyboard'lara danışarak ve editoryal toplantılar hakkında tavsiyelerde bulunarak sürece devam eder.

Pixar'a katılmadan önce Jones, neredeyse her büyük Hollywood stüdyosu için senaryolar yazan 20 yıl boyunca çalışan bir senaristti. Senaryo yazmadan önce Filmmaker Magazine, IndieWire ve Variety'nin editör kadrosunda görev yaptı.

Jones, San Antonio, Teksas'ta büyüdü ve NYU Film Okulu'na gitti. Los Angeles'a taşınmadan önce 16 yıl New York'ta yaşadı. Kuzey Kaliforniya'da yaşıyor.

**DAN ROMER (Müzik)** Los Angeles'ta yaşayan ödüllü bir besteci, söz yazarı ve müzik yapımcısıdır. Romer'ın işleri arasında Disney ve Pixar'ın vizyona girecek olan yeni uzun metrajlı filmi “Luka”; dört kez Oscar® adaylığı bulunan “Beasts of the Southern Wild” (Searchlight), “Maniac” (Netflix), “The Good Doctor” (ABC), “Beasts of No Nation” (Netflix), “Atypical” (Netflix), “Skin” (A24), “Wendy” (Searchlight) ve Emmy® Ödüllü dizi “Ramy” (Hulu) vardır.

2018'de Romer, Ubisoft'un en gözde video oyunu “Far Cry 5”in müziklerini besteledi. Beste çalışmalarına ek olarak, A Great Big World ve Christina Aguilera'nın Grammy® Ödüllü “Say Something” ve Shawn Mendes'in “Treat You Better”ı da dahil olmak üzere çok sayıda beğenilen sanatçı için dünya çapında hit şarkılar üretti.