**Sony Pictures Animation**

**Sunar**

**OTEL TRANSİLVANYA 3: Yaz Tatili**

**YAPIM BİLGİLERİ**

Sony Pictures Animation yapımı “Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili” en sevdiğimiz canavar ailesini lüks bir canavar yolcu gemisinde yaz tatiline çıkartıyor. Böylece Drakula bu kez herkesin tatilini kendi otelinde karşılamaktan kurtuluyor. Drakula’nın Canavar Güruhu sakin deniz yolculuğu sırasında –canavar voleybolundan egzotik günlük gezilere– yolcu gemisinin sunduğu tüm olanaklardan yararlanıyorlar. Fakat bu rüya tatil, Mavis, Drakula’nın geminin insan kaptanı Ericka’ya abayı yaktığını fark ettiğinde tehlikeli bir hâl alıyor çünkü Ericka hepsini tehdit eden müthiş bir sır barındırıyor.

Sony Pictures Animation “Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili”ni sunar. Filmin yönetmeni Genndy Tartakovsky yönetti; Filmi Tartakovsky ve Michael McCullers birlikte yazdılar. Filmin yapımcılığını Michelle Murdocca üstlendi. Müzikleri Mark Mothersbaugh imzasını taşıyan “Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili”nin görüntü ve animasyonları Sony Pictures Imageworks Inc. tarafından gerçekleştirildi.

***Ülkemizde Türkçe Dublajlı vizyona girecek filmin seslendirme kadrosu şöyledir:***

***Seslendirme Yönetmeni:*** OĞUZ ÖZOĞUL

***Ses Teknisyeni:*** *LEVENT ÖZGENÇ*

***Seslendirme Yönetmen Yrd.:*** *GÖZDE KISA*

***Çevirmen:*** MERT SUBAŞIOĞLU

***KARAKTER - SESLENDİREN***

***DRAKULA*** *–* *AYDOĞAN TEMEL*

***MAVIS*** *– HAZAL ERDAL*

***ERICKA*** *– YASEMİN ŞİŞLİ*

***VAN HELSING*** *– SEFA ZENGİN*

***FRANK*** *–* *BOĞAÇHAN SÖZMEN*

***GREMLINS*** *– SAİT SEÇKİN*

***GRIFFIN*** *–* *RIZA KARAAĞAÇLI*

***MURRAY*** *–* *FATİH ÖZACUN*

***DENNIS*** *– ENGİN DENİZ KAZANCI*

***JOHNNY*** *–* *HARUN CAN*

***WINNIE*** *– İDİL KÜNER*

***STAN THE FISH*** *– TALHA SAYAR*

***VLAD*** *– MAZLUM KİPER*

***WAYNE*** *– CÜNEYT CAKOVA*

***WANDA*** *–* *ŞEMSAY ÇANKARA*

***EUNICE*** *–* *ŞEBNEM ÜNALDI*

***CRYSTAL*** *–* *MERYEM CAN*

“Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili’nin ortak yazarı ve yönetmeni Genndy Tartakovsky için, Otel Transilvanya karakterlerine geri dönmek kolay bir karar değildi. En basit ifadeyle, geri gelip –izlenmeye layık– bir devam filmi daha yapması için bir neden olmalıydı. “Bu karakterleri seviyorum ama madem ki üçüncü bir film yapacaktık, o halde onları –hem fiziksel hem duygusal anlamda– daha önce hiç olmadıkları bir yere götürmeliydik” diyor Tartakovsky ve ekliyor: “Bizim burada yaptığımız şey de bu. Drak’ın Güruhu’nu otelden çıkarıp, bir canavar yolcu gemisiyle eğlenceli ve egzotik yerleri ziyaret etmelerini sağlamakla kalmayıp, Drak ile Mavis’in ilişkisini ters yüz ettik. Artık kızı aşık ve çocuklu olduğu için, Drak endişeli bir ebeveyn değil ama onun yerine Mavis aşırı derecede kaygılı çünkü babası bir kez daha ‘kıpır kıpır’. Yoksa acaba aşırı derecede kaygılanmıyor da gerçek bir tehlike mi söz konusu?”

Tartakovsky yeni filmin ilhamının doğrudan bir gerçek yaşam deneyiminden geldiğini belirtiyor: “İkinci filmi bitirdikten sonra bir tatile ihtiyacım vardı. Eşimin anne babası bize sürpriz bir ailece gemi yolculuğu organize etmiş. Eminim herkes kayınvalide ve kayınpederini benim kadar seviyordur ama seyahat bizi bir hafta boyunca küçük bir alanda birlikte olmaya zorladı. Bu bana ilham kaynağı oldu: Drak’ın Güruhu’nu o ortama koyduğumuzda neler olur?”

Serinin her üç filminde de Tartakovsky’yle birlikte çalışan yapımcı Michelle Murdocca bu fikre bayıldığını ifade ediyor. “Otelden çıkıp ailece yeni türde bir maceraya koyulmak için fırsat sunuyordu. Bence Otel Transilvanya filmleri ailelere hitap ediyorlar çünkü aileleri konu alıyorlar. Elbette her aile farklıdır ama aslında herkes bir şekilde de aynıdır. Filmlerimizi dünyanın her yerinde insanlarla birleştiren de bu.”

Yine de, herkes bilir ki ailece tatil yapmak çetrefilli olabilir. Ailenizi sever ve onlarla birlikte olmak istersiniz... Ama çocuksanız, aileniz sizi utandırır. Ebeveynseniz, çocuklarınız sizi öyle bir peşlerinden koşturur ki tatilinize tatil arası vermeye ihtiyaç duyarsınız. Büyük babanız slip mayosuyla boy gösterir. Ve hepimizin şimdiye kadar öğrendiği üzere, canavarlar kahramanlarımız da bizim gibidir. Otel Transilvanya serisinde üçüncü tur için geri dönen yapımcı Michelle Murdocca, “İşin eğlencesi onların bu denli özdeşleşilebilir olmalarında” dedikten sonra şöyle devam ediyor: “Drakula’nın, kurt insanlar Frank, Wayne ve Wanda’nın, Griffin’in ve Görünmez Adam’ın kahramanlık anları olduğu kadar zaafları da olduğunu, her zaman kabullenici olmayabilen bir dünyada ellerinden geldiğince iyi anlaşmaya çabaladıklarını bir süredir biliyoruz. Hikayenin ahlaki önermesi hepimizin aynı olduğu; insan da olsak, canavar da, yeşil derili de olsak derisiz de. Ama ailelerimiz hiçbir zaman Ericka’dan büyük bir tehlike tanımadı”.

Ne de olsa, Ericka geminin güzel, maceracı kaptanı ve Drakula’nın kalbini çalıp (vampirlerin kalbi varsa) aile dinaminiğini sonsuza dek değiştirebilecek biri değildir yalnızca. O, aynı zamanda, bu seyahatin gidişatını değiştirecek boyutta tehlike arz eden bir sır barındırmaktadır: Ericka efsanevi canavar avcısı Abraham Van Helsing’in soyundan gelmektedir ve bu gemi yolculuğunun altında yatan yegane amaç Drak ve güruhunu ele geçirmektir. Bu bir tuzaktır. Bu bir dümendir. Yolcu gemili bir dümen.

“Ericka’nın bütün planı tüm canavarları gemiye bindirip hepsini topluca yok etmek ama sabırsız –Drak’ı hemen öldürmek istiyor” diyor Tartakovsky. Bu arada Drak kaptana “kıpraşınca” istemeden onun planlarına taş koyar. “‘Kıpraşmak’ canavar dilinde ilk görüşte aşk anlamına geliyor. Drak gemiye biniyor, Ericka’yı görüyor ve ona vuruluyor. Dolayısıyla, onun da kendisine aşık olması için uğraşıyor ama tüm o süreç boyunca Ericka onu öldürmeye çalışıyor” diye ekliyor Tartakovsky.

Tartakovsky’ye göre, ortam karakterler için yepyeni bir dünyanın kapılarını açıyor: “Hatta görsel mizah bile var; ilk iki filmden daha fazla eğlence mevcut. Bu yalnızca bir gemi yolculuğu değil; bir macera. Yeni ve egzotik yerler keşfetme fırsatı buluyorlar; bunlardan biri de kayıp Atlantis şehri. Fakat geminin kaptanı Ericka’nın onları dosdoğru bir tuzağa sürükleyip sürüklemediğini merak etmeye başladıklarında, gerçek bir tehlike de söz konusu.”

Söz konusu görsel mizah Tartakovsky’nin alameti farikası; belki de bu en iyi, ilk iki filme damgasını vuran ve yönetmenin “sınırları zorlanmış” çizgi film tarzı animasyon olarak nitelediği tarz aracılığıyla ifade edilebilir. Çoğu BYG (CGI) animasyon filmleri karakterleri bir taban modele dayandırmaya çalışır –karaktere kukla muamelesi yapılır. Tartakovsky ise animatörlerini görsel espriler ve komik ifadelerle abartılı bir vizyona teşvik ediyor. Çizgi filmvariden incelikli ve insaniye, geniş bir duygu yelpazesine sahip bu karakterler çok esnekler. “Otel Transilvanya filmleri animatörler için gerçekten de bir süreliğine Genndy’nin kafasının içinde yaşamak için bir fırsat” diyor Murdocca ve ekliyor: “Bilgisayar bir takım şeyleri her zaman Genndy’nin kafa gözüyle gördüğü şekilde görmüyor; fakat bence animatörlerimiz kalıpları kırarak daha fazla duygu ve daha fazla kahkaha adına mümkün olan en geniş ifade yelpazesini gösterme zorluğunu göğüslemeyi seviyorlar.”

Daha fazla kahkaha –mesela uçuşunuzun mahvolmasına yol açan küçük canavarlara yetki verilen Gremlin Havayolları… mesela uçakları ve gemileri yutan Bermuda Şeytan Üçgeni… aylanma (güneşlenme olamayacağı için) gibi rahatlama zamanları, bir sualtı volkanı, tüplü dalış, yunuslarla sörf… kabul edelim: Canavarlar bizim gibi olabilir; fakat tatilleri bambaşka (ve çok daha keyifli).

Buna bir de canavarlarımızın nihai varış noktası olan kayıp Atlantis şehrini de ekleyin. “Bu bizim Vegas versiyonumuz” diyen Murdocca, şöyle devam ediyor: “Okyanusun derinliklerinden dev bir deniz canavarı çıkıyor; ve siz tam da her şey buraya kadarmış diye düşünürken, canavar Sinatra tarzı bir şarkıyla sizi karşılıyor; Joe Jonas sağ olsun.”

**KARAKTERLER**



**DRAK** (*AYDOĞAN TEMEL*)

Drak’ın hayatı mükemmel görünmektedir. Ailesi yanındadır ve otel de her zamankinden daha doludur. İhtiyacı olan tek şey bir tatildir! Dünyanın canavarlara özel ilk yolcu gemisinde Mavis, Dennis ve ailesinin diğer üyeleriyle güzel vakit geçirmek için sabırsızlanmaktadır. Fakat Drak pek bilmese de, bu yolcu gemisi tüm canavar türlerini yok etmek için iyi tasarlanmış bir tuzaktır!! Drak bu planın kokusunu alabilecek midir, yoksa okyanus üzerinde bulduğu yeni aşk dikkatini mi dağıtacaktır?

“Drak rahat alanından çıkmak istemiyor” diyor Murdocca ve ekliyor: “Oteli işletmekle meşgul ve işler süper iyi gidiyor. Bütün ailesi otelde çalışıyor. Ama hayatında bir eksik var. Tüm müşterileri çift; bu yüzden kendisini yalnız hissetmeye başlıyor.”

Durum böyle olunca, Mavis ona bir gemi yolculuğu sürprizi yaptığında, pek heyecanlanmıyor. Tartakovsky, “Umduğu son şey kıpraşmak. Ve diğer hepimiz gibi, kıpraşma gözlerini kör ediyor. Ericka’nın hepsinin sonunu getirebileceğini görmüyor.”



**MAVIS** (*HAZAL ERDAL*)

Her zaman sakin ve iyimser Mavis her şeyin üstesinden gelebilen bir kızdır. Bütün sorumluluklarını kolaylıkla yerine getirir: Otel Transilvanya’nın müdür yardımcılığı, eşlik, annelik ve kız evlatlık! Dileyebileceği tek şey ne midir? Ailesiyle daha çok zaman geçirmek. Bu gemi seyahati tam da ihtiyacı olan şeydir! Mavis, Drak’ın tüm güruhuyla birlikte eğlenmek; Johnny, Dennis ve elbette babası Drak’la güzel vakit geçirmek için sabırsızlanmaktadır.



**JOHNNY** (*HARUN CAN*)

İnsan Johnny her zaman sakin kalmayı başarır ama yolcu gemisinin

bütün-gece canavar müziği festivali için ayrı bir heyecan duymaktadır.

Tüm canavarların kaderinin, kendisinin 90’ların şarkılarındaki DJ’lik

becerilerine bağlı olduğunun farkında değildir.

“Johnny çok olgun olmayabilir” diye itiraf eden Tartakovsky, şunu da ekliyor: “Ama daima derin bir içgörüye sahip. Her zaman eğlenceli; ve insanları hayatın gerçekten iyimser ve pozitif tarafında tutuyor.”

**FRANK** (*BOĞAÇHAN SÖZMEN*)

Drak’ın en iyi arkadaşı Frank’in omuzları üzerinde iyi bir kafası vardır —çoğu zaman. Flörtleşme konusunda Drak’a daha iyi tavsiyeler verilmeyi diler ama kendisinin bu konuda hiç deneyimi olmamıştır. O ve eşi Eunice birbirleri için yaratılmıştırlar —kelimenin tam anlamıyla.

**“Frank ailenin sevecen amcası” diyor Tartakovsky ve ekliyor: “Başkalarına yardım etmekten her zaman mutluluk duyuyor. Bazen sağduyunun sesi olabiliyor, fakat Drak’ı ne tür çılgınlıklar bekliyor olursa olsun, onun yanında olacak.”**

**GRIFFIN** (*RIZA KARAAĞAÇLI*)

Görünmez Adam Griffin, Drak’a flört etme konusunda tavsiyeler

verir –hepsi de korkunçtur. Görünmez kız arkadaşını nasıl tavladığı tam

bir muammadır! Üstelik kız arkadaşı gerçektir, hayali değil!

Tartakovsky, “Griffin hazır cevap bir görünmez adam. **Ve tebdili kıyafet**

**seyahat ettiğinizde –tüm canavarların zaman zaman yaptığı gibi–**

**her an eyleme hazır” diyor.**

****

**WAYNE** (*CÜNEYT CAKOVA*)

Kurtadam Wayne ve eşi Wanda yeniden yavrulamıştırlar ve burunlarına kadar küçük tüy yumakları içindedirler. Yolcu gemisinde bir çocuk kulübü olduğunu fark ettiklerinde, Wayne sevinç gözyaşlarına boğulur ve on yıllık “kendime ait zamanı” bir geceye sığdırmaya çalışır.

Murdocca bu konuda şunları aktarıyor: “Wayne ve Wanda eskisinden çok daha fazla yavruya sahipler ki bunu hayal etmek bile zor. Yavru kurtlarla dolu kocaman bir pusetle geziyor ama istediği son şey tepesine çıkmış yavrularıyla bir yolcu gemisine hapsolmak. Neyse ki dünyanın en güzel iki kelimesiyle karşılaşıyor: Çocuk kulübü. Kulüp onların dünyasını değiştiriyor.”

**MURRAY** (*FATİH ÖZACUN*)

Mumya Murray bez sargılarını çıkarıp bütün günü

yosun sargılarla geçirerek kendini şımartmak

için sabırsızlanmaktadır! Ancak, spa randevusunun

beklemesi gerekecektir çünkü arkadaşlarını tehdit

eden büyük sorun çok daha önceliklidir.

****

**WANDA** (*ŞEMSAY ÇANKARA*)

Kurtadam Wayne’den daha yorgun biri varsa, o da eşi Wanda’dır. 70 yavru sahibi Wanda kibar, anaç ve tatlıdır. Ama dürüst olmak gerekirse, bir tatile gerçekten ihtiyacı var!

****

**EUNICE** (*ŞEBNEM ÜNALDI*)

Frank’in sevgili eşi Eunice eleştireldir, küstahtır ve de bazen “ben dememiş

miydim?” tarzı bir tavrı vardır. Fakat özünde kocası Frank’i sevmektedir.

**ERICKA** (*YASEMİN ŞİŞLİ*)

Geminin insan kaptanı Ericka zekidir, maceracıdır ve bu yolculuğu seyrinden çıkaracak bir sır barındırmaktadır. Bu “yüzen oteli” o yönetmektedir ve Drak’la zıtlaşmaktan çekinmemektedir.

ilk anda bilmediğimiz şey, Ericka’nın aslında Ericka Van Helsing’in, yani nesillerdir onun peşinde olup öldürmeyi bir türlü başaramamış bir ailenin üyesi olduğudur. Hırslı Ericka diğer tüm Van Helsing’lerin başarısız olduğu görevi başarmayı planlamaktadır.

**VAN HELSING** (*SEFA ZENGİN*)

Abraham Van Helsing —profesör, mucit ve canavar

avcısı— kendisini Drak’ın başdüşmanı ilan etmiştir.

Uzun zaman önce Drak tarafından aşağılandığı için yüz

yıl bile sürse intikam almaya yemin etmiştir. Neyse ki kendisi

ölümsüzlüğün sırrını bulmuştur —lahana!

****

**VLAD** (Mel Brooks)

Eski ekol vampirlerin bu en yaşlısı, mayo ve güneş

kremini bulmak için mağarasında dört dönüyor!

Drak’ın babası çok yaşlı olabilir ama o mayonun içinde

hâlâ göz alıyor!

“Vlad kendiyle çok barışık” diyor Murdocca ve ekliyor:

“Slip mayoyu rahatlıkla giyiyor; yiğidin malı meydanda

olur misali asla görünümüyle ilgili tedirginlik hissetmiyor”.

**DENNIS** (*ENGİN DENİZ KAZANCI*)

Mavis ve Johnny’nin beş yaşındaki oğulları Dennis yeni evcil hayvanına aşıktır.

Fil boyutlarında bir yavru köpek olan afacan Tinkles’ı arkada bırakmaya gönlü

razı olmadığı için onu gizlice gemiye sokar ve bu dev köpeği yolculardan biri

gibi giydirir! Acaba Dennis bu sırrı ne kadar süre gizli tutabilecektir?



**BLOBBY** (Genndy Tartakovsky) Bu peltemsi canavar iyi vakit geçirmeye hiçbir zaman hayır demez! Aynı zamanda bir kayıp eşyalar bürosu gibidir: O jelatin gövdenin içinde hiç beklenmedik birkaç şey keşfedebilirsiniz.

**CRYSTAL** (*MERYEM CAN*)

Görünmez bir kadın olan Crystal, adeta Griffin için yaratılmıştır.

(Griffin ona olan ilgisinin sırf dış görünüşüyle alakalı olmadığını

söylediğinde doğruyu söylediğini hemen anlıyorsunuz.)

Aşklarının dış görünüşe dayanmadığı ortadadır, çünkü ikisi de görünmezler.

**KRAKEN** (Joe Jonas)

Kraken, Drak ile arkadaşlarını kayıp Atlantis şehrinin girişinde karşılayan dev deniz canavarıdır. Tehditkar görünebilir ama çok cazibelidir ve müthiş bir şarkıcıdır; şarkı söylemeye bayılmaktadır!

Deniz canavarı ilk bakışta sert görünebilir ama aslında bir sanatçının yüreğine sahiptir. Bu durumda, yolcu gemisini Atlantis’te karşılamak için ondan iyisi olabilir mi? Joe Jonas bu konuda, “Kraken’ın sesi kadife gibi. Kaydettiğimiz şarkı çok eğlenceliydi. Swing tarzda bir şarkıydı” diyor.

Swing için büyük bir orkestraya ihtiyaç duyduğunda, Jonas kimi arayacağını biliyordu: “Arkadaşım David Foster’ı aradım. Kendisi zamanında Michael Bublé’yle çalışmıştır”. Kısa bir süre sonra, kendisine dönüş yapıldı. Foster ve Bublé bir ilham anında şarkıyı yazmışlardı ve bunu yaparken akıllarında Jonas’ın sesi vardı.

**YAPIM HAKKINDA**

“Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili” canavarlar –ve animatörler– için ileriye doğru devasa bir adım niteliğinde çünkü açık ara en büyük macerayı içeriyor. Tartakovsky bu konuda şunları aktarıyor: “Bu film ilk iki filmden çok daha büyük; çap ve boyut olarak öncekileri gölgede bırakıyor. Bu filmde yepyeni mekanlar var. Bermuda Şeytan Üçgeni ve kayıp Atlantis şehrinin yanı sıra bir sualtı volkanı görüyoruz; buraları canavarlarımızın tatil için gidebileceği büyük çaplı yerler. Komedi anlamında çok görkemliler”.

Elbette her şey de farklı değildi. “Otelin ötesinde nelerin olduğunu gerçekten görebilmemiz heyecan verici ama bir yolcu gemisinde olduğumuz için, yine birçok otel şakası yapabiliyoruz” diyor yönetmen gülerek.

Doğal olarak, serideki üçüncü film Tartakovsky’nin alameti farikası ve ilk iki filmin bir karakteristiği olan “sınırları zorlanmış” çizgi film tarzı animasyonu sürdürüyor. Filmin görsel efektler amiri Michael Ford, “Genndy’nin animasyon tarzı gerçekten fizik kurallarını yıkıyor” diyor ve soruyor: “Bu durumda soru şu: Araçlarımızı bunları düzeltmek için nasıl kullanabiliriz?”

Her şey hikaye tahtalarıyla başlıyor. Başka filmler kabaca bir planlama için bir hikaye tahtası sanatçısı kullanırken, Tartakovsky filmin tamamını (ana hatlarıyla) kendi çiziyor ve sanatçılar onun skeçleri üzerinden çizim yapıyorlar. Yapım tasarımcısı Scott Wills şunları söylüyor: “Pek çok yönetmenle çalıştım ama hiçbiri Genndy gibi değil. Filmi görüyor ve yapmak istediği filmi biliyor. Animatiği [filmin hikaye tahtalarına dayanarak yaratılmış bir versiyonu] izleyip ne istediğini net olarak görüyorsunuz. Genndy televizyon kökenli olduğu için —televizyonda hikaye tahtaları anime edilmeleri için yurtdışına gönderiliyor—, her şeyin önden planlanması gerekiyor. Kendisi sinema filmlerinde de aynısını yapıyor: Hikaye tahtaları gerçekten de filme şablon oluşturuyor. Her şey çok net ve Genndy ne istediğini biliyor.”

Tartakovsky seride ilk kez bu filmde yazar olarak da yer aldı ve ortak yazar Michael McCullers’la birlikte çalıştı. Animasyon amiri Alan Hawkins, “Genndy’nin hassasiyetlerinden birçoğu bu filmin iliklerine işledi” dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Önceki iki filmde, Genndy’nin sihrini çok sayıda diyaloğa sahip senaryolara nakletmenin yollarını aramak zorunda kalırdık. Bu filmde ise, çok daha az diyalog var ve hikaye daha çok görsellere dayanıyor. Görsellerin çok daha ileri taşınmasına olanak sağlayan bir sürü çılgın mekan var: Mesela bir sualtı volkanı ya da atlatılması gereken çok sayıda bubi tuzağı gibi…

Gremlin Havayolları sekansı buna iyi bir örnek teşkil ediyor. Canavarlarımız sürpriz tatillerini ulaşmak için ailece –Gremlinlerin çok sayıda olduğu ve işlettiği bir havayoluyla– uçak seyahati yapıyorlar. “Ayrıntılara gerçekten çok dikkat edildi” diyor Ford ve ekliyor: “Yakından baktığınızda ve hatta koltukların yapılışına dikkat ettiğinizde, belli kısımlar koli bandıyla kaplı; her koltuk farklı bir renkte ve farklı bir malzemeden. Yerler üzerleri kablolu kontrplak kaplı, her bir kabloyu gezdirebilecek şekilde yapılandırdık. Organik olarak, her şeyin çizgi filmvari bir şekilde gerçek hissi vermesini istedik. Bu gerçeklik hissini vermek bir sürü ayrıntı gerektiriyor. Foto-gerçekçilik anlamında değil de kendi gerçeklik versiyonumuz çerçevesinde; Otel Transilvanya dünyasında gerçekçilik anlamında.”

Animatörler için, sualtı volkanı heyecan verici bir meydan okumaydı; ilk başta göz korkutan bir meydan okuma. “Genndy bize ilk söylediğinde, ağzımız açık kaldı” diyor Ford gülerek.

Zorluğun bir parçası, Otel Transilvanya’nın dünyasına tam oturacak bir mekan tasarlamaktı. “Filmin parlak ve renkli bir görünümü var. Dolayısıyla, volkan da karanlık ve korkutucu olamazdı. Fakat gerçek sualtı volkanlara baktığınızda, karanlık ve korkutucu oluyorlar” diyen Wills, şöyle devam ediyor: “Aklımda, nasıl görüneceğine dair bir fikir olmadan çizmeye başlamam gerekti. Bunu yaptığımda, açık kırmızı olması gerektiğini düşündüm; çok güzel ve parlaktı”. Daha sonra, Ford ve ekibi mekanı mercan ve yosunla dekore ederek gerçekçi bir ortam yaratmak için ayrıntılar eklediler.

Benzer şekilde, Bermuda Şeytan Üçgeni de yapımcılar için zorluk teşkil etti. Ekran süresi nispeten kısa olsa da, mekan her yönden bir meydan okumaydı, burada dev şelaleler ve üst üste yığılmış gemi enkazları bulunuyordu.

Ford bu konuda şunları aktarıyor. Bu başlı başına bir şaka gibi: Bermuda Şeytan Üçgeni okyanusun ortasında gerçek bir üçgen; içinde 300 metre yüksekliğinde şelaleler var. Okyanusun ortasındaki koca bir deliğe akan üç yüz metrelik şelaleleri nasıl yaratırsınız? Bunun için gerçek bir referans noktası yok.”

Ve bir de gemiler vardı. Ford sözlerini şöyle sürdürüyor: “Yok edeceğimiz gemilerin hepsini inşa etmemiz gerekiyordu. Her kamera açısından çekim yapabileceğimiz mükemmel bir yapıya ihtiyacımız vardı. Bunların aynı zamanda uzun süredir oradaymışlar gibi görünmeleri ve çok büyük oldukları hissini vermeleri şarttı. Bunların sağlanması için modelleme ekibimizin, doku ekibimizin, görüntü geliştirme ekibimizin ve ışıklandırma ekibimizin birlikte çalışması gerekti. Gemi yığınlarını büyük ve eşsiz ama aynı zamanda komik ve eğlenceli göstermek için bildikleri tüm hilelere başvurdular”.

Filmin zirve noktası Tartakovsky’nin kayıp Atlantis şehri vizyonunda gerçekleşti: Denizden yükselen, şarkıcı bir deniz canavarı tarafından korunan, komik derecede geniş, yekpare bir yapı.

Bir kez daha, animatörler mekana filmin dünyasında gerçek hissi verecek giriftlik ve ayrıntı katmaya çalıştılar. “Elbette, denizde bir mekan olduğu için, kumarhanenin teması da buydu” diyen Ford, şöyle devam ediyor: “Kumarhanenin zemini aslında bir akvaryum; altında balıkların ve balinaların gezindiği cam bir zemindi bu. Tavanların, duvarların ve yerlerin tamamı camdı. Elbette bunlara kumarhane öğeleri ekledik: Zar oyunları, slot makineleri, oyun masaları. Slot makinelerinin her biri için hareket grafikleri yaptık; makinenin kolunu çektiğinizde gerçekten hareket ediyordu. Ayrıca farklı makineler de vardı; hepsini tasarlamak ve inşa etmek için pek çok sanatsal çalışma yapıldı. Çok girift bir setti”.

Tüm bu setlerin karmaşıklığına bir de hepsinin –yolcu gemisi, volkan, Atlantis, her şey– suyun üzerinde olması eklendi. “Genndy’nin çizgi filmvari tarzı illa suyun fizik kurallarına uygun değil” diyor Ford ve ekliyor: “Ve her bir mekanda bazı efektler ve simülasyon öğeleri mevcut. Örneğin, hem gemi suyun üzerinde hem de içinde voleybol oynanan bir havuz bulunuyor”.

Kraken’in sudaki etkisi aynı zamanda bu dev yaratığın boyutunda da zorluk yarattı. Hawkins, “Bunu söylemesi tuhaf geliyor ama eğer bir takım şeyler çok büyükse, dağılmaya ve çökmeye başlıyor. Simülasyon yazılımı aşırı uçlarda çalışmaya uygun olmayabiliyor” diyor.

Bunun çözümü, diyor Ford, öncelikle nasıl hareket ettiğini görmek için suyun referans çekimlerine bakmaktı: “Pek çok dalga çözülmesine baktık, denizde hırpalanan gemilere, suya vuran uzantılara baktık. Tüm bunlar bol miktarda buhar oluşuyor; su adeta havaya dönüşüyor; yalnızca suyun yüzeyi değil. Bu yüzden, beyaz bir buhar katmanı yaratmaya dikkat ettik.”

O noktadan sonra, diye devam ediyor Ford, “suyu simüle etmenin yeni yollarını bulabildik. Zaman ile oynayabiliyorduk. Bir uzantının suya vuruş hızını yavaşlattık ki sıçrayan sular çok fazla olmasın. Çoklu simülasyonlar yaptık. Örneğin bunlardan birinde bir uzantı suya vururken bir diğeri suyun altına giriyor. Sonra bunların hepsini ya ayrı öğeler olarak ya da bir bütün olarak harmanlayarak Genndy’nin istediği görüntüyü yakaladık”.

Setler ve mekanlar tasarlandıktan sonra, Hawkins ve ekibi karakterleri hayata geçirebilecek noktaya geldiler. “Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili”nde iki yeni karakter hikayeyi sürükledi: Geminin kaptanı Ericka ve büyük büyükbabası, efsanevi canavar avcısı Abraham Van Helsing.

“Genndy daha en başından Ericka hakkında güçlü bir fikirle karşımıza çıktı” diyen Hawkins, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Ericka aldatmaca modunda olduğunda –onun kötü olduğunu bilmediğimiz zamanlarda– çok tatlı; ve repliklerinin hepsi kulağa çok hoş geliyor. Dolayısıyla, onu olabildiğince yumuşak ve sıcak bir şekilde anime ettik. Onu serinkanlı, yavaş ve sakin biri olarak yarattık, oysa Otel Transilvanya dünyasında karakterler pek böyle hareket etmezler. Onunla gemisinde ilk karşılaştığınızda, bu filmlerin tarzının biraz dışında hareket ettiğini görüyorsunuz. Fakat kötü kimliğine büründüğünde, çok daha keskin ve hızlı şekilde hareket etmeye başlıyor; hatları daha az yumuşak ve kıvrımlı; duruşu ise çok daha düz oluyor. Genndy için Drakula’ya denk bir karakter yaratmak önemliydi; sadece duygusal değil fiziksel açıdan da. Drakula bizim en “sınırları zorlanmış” karakterimiz –hemen hemen her şeyi yapabiliyor. Bu yüzden, Ericka’da da, aynı şeyi yapmanın yolunu bulmak zorundaydık. Ericka gerçekten kötü biri hâline geldiğinde, büyük ölçüde Drakula’nın yaptığı türde aşırı şeyler yapabiliyor”.

Eğer Drakula ve Ericka anime ediliş biçimi anlamında en “sınırları zorlanmış” karakterlerse, bu durumda Van Helsing tasarım açısından sınırları en zorlanmış karakter. Wills, “Burada Craig Kellman’dan söz ediyoruz” diyor ve ekliyor: “O bizim sektörümüzde en iyi karakter tasarımcılarından biri. Onun size verdiği her versiyon hedefi on ikiden vurur. Size gerçekten üstün ve akıl almaz karakterler sunar. Genndy de ona sonuna kadar arka çıktı ve tasarımlarını revize etmedi, özellikle de Van Helsing tasarımını. Craig’in çizimlerini beyaz perdede görmek çok hoştu”.

“Onun bedeni bir makine, dolayısıyla oldukça sert. Bu da bize çok zaman kazandırdı” diyen Hawkins, sözlerini şöyle sürdürüyor: “Onu anime ederken başlıca odağımız yüzü ve elleriydi. Gerdanı oldukça dikkat çekici, dolayısıyla gerdanının katmanlarında fazladan bir çalışma yaptık. Onu komik, şapşal ve biraz da iğrenç yapmaya uğraştık; hâlâ kötü adam ama ona gülebiliyorsunuz”.

Ana karakterlerde de değişiklikler söz konusuydu: Tüm karakterler tatil için farklı kıyafetler giydiler. “Gardırop değişikliklerinden bazıları animasyonu kolaylaştırdı, bazıları ise zorlaştırdı” diyen Hawkins, şöyle devam ediyor: “Örneğin Drakula şort ve Havai gömleği giydiği için işimiz kolaylaştı çünkü animasyonda en büyük zorluklardan biri pelerindir; pelerin başlı başına bir karakter gibidir. Mavis ise biraz daha zordu çünkü giydiği yazlık elbise her zaman giydiklerinden daha boldu. Simülasyon departmanıyla yakın bir çalışma içine girerek elbisenin altındaki yapının uygunluğundan emin olduk. Böylece elbisesi cazip olacak şekilde vücut hatlarına uyum sağladı”.

**EĞLENCELİ GERÇEKLER**

* Yönetmen Genndy Tartakovsky, Blobby ve Bebek Blobby’yi seslendirdi.
* Yapımcı Michelle Murdocca Drak'ın telefon asistanını ve “Bakın, dev Kraken!” diyen canavarı seslendirdi.
* Geminin Çocuk Kulübü’nün önündeki doğum günü tabelasındaki listede filmin yapım ekibindeki kişilerin isimleri kullanıldı.
* Filmde 43 farklı ülkeden sanatçı çalıştı.
* “Otel Transilvanya 2”den sonra, yönetmen Genndy Tartakovsky'nin kayınvalidesi ve kayınpederi aileye bir gemi yolculuğu ısmarladılar. Tartakovsky, denizin üzerindeyken başka ailelerin bu yüzen otelde nasıl etkileştiklerini görünce, Drak ve güruhunu bir gemi yolculuğuna çıkarmanın komik ve sinematik olasılıklarını irdeleyebileceği bir senaryonun ilhamını buldu.
* Genndy Balık-Adamların öne eğilmesini istemedi çünkü balıklar sadece yana kıvrılabilirler. Bu yüzden animatörlerden bu karakterleri olabildiğince az hareket ettirmelerini istedi; bazı sahnelerde yalnızca ağızları ve gözleri oynuyor.
* Drak’ın yüzüne şampanya fışkıran bir sahnenin nasıl anime edileceğini çözmeye çalışırken, modelleme sorumlusu en azından on kez kendi yüzüne doğru şampanya şişesi açtırdı (meğer can yakıyormuş).
* Bermuda Şeytan Üçgeni sekansında dikkatlice bakarsanız, bu gizemli bölgede ortadan kaybolduğu iddia edilen birçok ünlü geminin ismini görebilirseniz.
* Gemi için 5.700’den fazla lomboz (gemi penceresi) yaratıldı.
* Filmin hikaye tahtası çizimleri 15 aya yayıldı ve sanatçılar toplamda 90.000 hikaye paneli hazırladılar. Bunlardan yalnızca 10.000 tanesi filmde yer aldı.
* Dennis'in dev köpeği Tinkles, ilk olarak, Temmuz 2017’de gösterime giren kısa film “*Puppy!*”de göründü. Önce bu yavru köpeğin “Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili”nde kısa bir rol üstlenmesi düşünülmüştü ama seyirciler bu karaktere öyle olumlu tepki verdiler ki rolünün genişletilmesine karar verildi.
* Bu filmden bir yıl önce gösterime giren kısa film “*Puppy!*”de, “Otel Transilvanya 3: Yaz Tatili”nin duyurulmasından aylar önce, Mavis’i filmdeki yolcu gemisinin broşürüne bakarken görebilirsiniz.
* Abraham Van Helsing senaryonun erken versiyonlarından birinde hayaletti.
* La Llorana (Ağlayan Gelin) çeşitli sekanslarda kalabalığın içinde görülebilir.
* Bermuda Şeytan Üçgeni’ndeki gemilerden birine yönetmen Genndy Tartakovsky'nin eşi Dawn’un adı verildi.
* Gremlin uçak mürettebatı tarafından yolculara dağıtılan atıştırmalıkların paketlerine çok dikkat edin. Esprilerden birçoğu o paketlerde yer alıyor.