

 

**Sinopsis**

Küçük bir kasaba, zombi istilasına uğrarsa kimi arar? “Norman’ı!”

Oscar adayı animasyon filmi “Coralin – Koralin ve Gizli Dünya”nın ardındaki şirketler Focus Features ve LAIKA’dan komedi gerilim filmi “ParaNorman” karşımızda. “Koralin ve Gizli Dünya”dan sonra “ParaNorman”, LAIKA’da 3D olarak yapılan ikinci stop-motion animasyon. Korkutucu bir şekilde komik ve büyüleyici şekilde duygusal olan bu neşeli ve ürkütücü hikâye, iki çarpıcı sanat biçimini bir araya getiriyor.

“ParaNorman”, Blithe Hollow kasabasında geçiyor. Blithe Hollow’lular, 300 yıl önce yaşanmış meşhur bir cadı avının yapılmış olduğu bir alanda, kasaba tarihini kazanarak gelirlerini elde etmektedir. 11 yaşındaki Norman Babcock (seslendiren “Let Me In – Kanıma Gir” ve “The Road – Yol” filmlerinin oyuncusu Kodi Smit-McPhee) günlerini, korku filmlerinin güzel yanlarının tadını çıkararak ve hayalet efsanelerini araştırarak geçirmektedir. Hatta Norman’ın sevgili büyükannesi (Elaine Stritch) gibi ölüleri görüp onlarla konuşabilmek gibi bir yeteneği vardır. Çoğu günler onların arkadaşlığını; telaşlı babası (Jeff Garlin), şaşkın annesi (Leslie Mann) ve son derece sığ ablası Courtney ile (Anna Kendrick) olmaya tercih eder. Orta okula giden Norman, zorba Alvin’den (Christopher Mintz-Plazze) mümkün mertebe kaçar, hassas Neil’a (Tucker Albrizzi) çok güvenir ve sürekli kendini metheden öğretmeni Bayan Henscher’ı (Alex Borstein) normale döndürmeye çalışır.

Norman’ın tuhaf amcası Prenderghast (John Goodman) beklenmedik bir şekilde Norman’la irtibat kurar ve ona yüzyıllardır var olan cadı lanetinin doğru olduğunu ve yakında gerçekleşeceğini, kasaba halkının bu lanetten zarar görmesini de bir tek Norman’ın önleyebileceğini söyler. The Judge – Yargıç (Bernard Hill) liderliğindeki 7 zombi mezarlarından ansızın kalkınca, Norman kendini Courtney, Alvin, Neil ve Neil’ın kaslı ağabeyi Mitch’in (Casey Affleck) de içinde bulunduğu, Şerif Hooper’ın (Tempestt Bledsoe) peşlerine düştüğü bir kovalamacada bulur. Daha da kötüsü kasaba halkı ayaklanmış ve silahlanmıştır.

Normal, paranormal aktivitelerinin öteki dünyanın sınırlarını zorladığını görünce, bir kahramanı kahraman yapan özellikleri – cesaret ve merhameti - gün yüzüne çıkar.

Focus Features’ın sunduğu bir LAIKA prodüksiyonu olan “ParaNorman”’ın oyuncu kadrosu şöyle: Kodi Smit-McPhee, Tucker Albrizzi, Anna Kendrick, Casey Affleck, Christopher Mintz-Plasse, Leslie Mann, Jeff Garlin, Elaine Stritch, Bernard Hill, Jodelle Ferland, Tempestt Bledsoe, Alex Borstein ve John Goodman. Kostüm Tasarımcı Deborah Cook. Müzikler Jon Brion. Kurgucu Christopher Murrie, ACE. Yapım Tasarımcı Nelson Lowry. Görüntü Yönetmeni Tristan Oliver. Yapımcılar Arianne Sutner, Travis Knight. Yazan Chris Butler. Yönetmenler Sam Fell, Chris Butler. Bir Focus Features filmi.

**Stop-Motion’ın Kısa Geçmişi**

Stop-motion, her bir karede can bulur.

Yapımcı Arianne Sutner stop motion’ın, “karakterlerin gerçekçi, el yapımı setlerin olduğu ve her şeye üç boyutlu baktığınız” bir sanat biçimi olduğunu söyler.

Yapımcı Travis Knight ekliyor: “Sinemanın ilk zamanlarına tekabül eden bir süreç bu. Her ne kadar harika olsalar da, bu etkileyicilik, samimiyet ve güzellik; diğer animasyon biçimlerinde yok. Ve bunu doğru yapmak için sadece tek bir fırsatınız olduğundan her çekimde heyecan da dorukta oluyor.

“Gelecek vadeden animasyoncular eskiden ailelerinin bodrum katlarında ya da garajlarında denemeler yaparlardı, hâlâ da öyle yapıyorlar. Bir şeyin can bulması insan için büyüleyici bir an oluyor.”

Animasyon süpervizörü Brad Schiff anlatıyor: “Stop-motion sürecinin özel bir ruhu var. Elinizde çalıştığınız şeyin dokunurluğundan geliyor bu da.”

Seyirciler ve sanatçılar için de stop-motion süreci daima çekici olmuştur. Kare kare (ki bir sinema filminde saniyede 24 kare vardır) animasyoncular titizlikle somut nesneler üzerinde oynarlar (karakterler, aksesuarlar, setler, vs…). Her kare uzun metrajlı film kamerasına göre fotoğraflanır. Binlerce fotoğraf karesi arka arkaya oynatıldığında, karakterler ve ortam akıcı ve sürekli bir devinimle animasyon hâline gelirler. Bu, elle yapılan bir sinema büyüsüdür.

ParaNorman’ın karakterleri benzersiz bir sanat biçimiyle can bulmuştur. Uzun metraj bir stop-motion, yapılıp giydirilmesi gereken fiziksel setler olması ve oyuncuların saçlarının yapılması, giydirilmesi, güzel ışıklandırılması ve yönetilmesi açısından canlı-aksiyonlarla karşılaştırılabilir.

Ama sinema dünyasının tamamı hayal gücünden, özellikle de her karede kadrodaki oyuncuları milimetrik hesaplarla hareket ettiren animasyoncuların yaratıcı beyinlerinden doğar. İşte bu hareketlerde de türünün tek örneği sanat biçiminin tabiatı şekillenir.

Sinematik stop-motion’ın ilk örneğinin 1898 yapımı “The Humpty Dumpty Circus” olduğu kabul edilir. Filmde, İngiliz siyasi göçmenler Albert E. Smith ve James Stuart Blackton, hayvanlar ve akrobatlardan oluşan bir sirk grubunu hayata geçirmek için öncü bir teknik kullanmıştı.

Avrupalı animasyoncular, anlaşılır bir anlatımı desteklemesi için kukla ve nesne kullanan ilk animasyonculardır ama bunu daha ziyade bir sanat biçimine dönüştüren Kaliforniyalı Willis Harold O’Brien olmuştur. O’Brien, kısa filmlerin yanı sıra 1925 yapımı sinema filmi “The Lost World”ü ve (heykeltıraş Marcel Delgado’yla birlikte) orijinal “King Kong”u da (1933) yapmıştır. “King Kong” için yapılan bilya başlı mafsal metal armatürler günümüzde hâlâ kullanılır. O’Brien, “Mighty Joe Young” (1949) filmindeki çalışmasıyla Oscar kazanmıştır.

O’Brien’ın asistanlarından biri de Ray Harryhausen’dı. Harryhausen, akıl hocasının tekniklerini geliştirmiş ve “Dynamation” tekniğiyle birçok animasyoncuya ilham vermiştir. Harryhausen, canlı aksiyon ve stop-motion animasyonu başarıyla harmanlamış ve “The Beast from 20,000 Fathoms” (1953), “20 Million Miles to Earth” (1957), “The 7th Voyage of Sinbad” (1958) ile “Jason and the Argonauts” (1963) filmlerinde insanlarla yaratıkları inanılmaz bir şekilde etkileşime sokmuştur.

Macar animasyoncu George Pal (György Pál Marczincsák) 1940’ların başında Hollywood’a gelmiştir. Burada Paramount Pictures adına “Puppetoon” (kukla animasyon) kısa filmler çekti. O’Brien ve Harryhausen’ın tekniklerinin aksine, Pal’in ekibi, 9000 ayrı elle oyulmuş, hepsi birbirinden farklı ahşap kukla ya da parça gerektiren, hareketi gösterebilmek için kare kare çekilmesi gereken “replacement animation” (parça değiştirme animasyonu) tekniğini kullandı.

Pal’ın kısa filmlerinin birkaçı, Oscar’a aday gösterildi. Pal’a da 1944 yılında Oscar ödüllerinde onur ödülü verildi. Yönetmen/yapımcı “The Great Rupert” (1950), “Tom Thumb” (1958) ve “The Wonderful World of the Brothers Grimm” (1962) gibi uzun metrajlı filmlerde kukla animasyonunu kullanmaya devam etii.

Milyonlarca yetişkin ve çocuk, Arthut Rankin, Jr. ve Jules Bass’ın çalışmalarını bilir. “Animagic” adını verdikleri bir stop-motion kukla işlemi kullanan Rankin/Bass, televizyon izleyicilerine “Rudolph the Red-Nosed Reindeer” (1964) ve “Santa Calus if Comin’ To Town” (1970) gibi bayrama özgü klasikler kazandırdı. Bass, ekibin uzun metrajlı filmleri “The Daydreamer” (1966) ve “Mad Monster Party?” (1967) gibi, aynı işlemi kullanan filmlerin yönetmenliğini yaptı.

Birkaç yıl sonra, Peter Lord ve David Sproxton, İngiliz firması Aardman Animations’ı kurdu. Aralarına Nick Park’ı da katan firma, Oscar ödüllü stop-motion/ “claymation” (kil animasyon) kısa filmleriyle yeni standartlar belirlediler. Bu kısa filmler arasında “Creature Comforts”, “A Close Shave” ve “The Wrong Trousers” yer alıyor.

1982’de Disney’in kavramsal sanatçısı Tim Burton, Disney animasyoncusu Ricj Heinrichs ile birlikte kısa film “Vincent”ı çekti. Ekspresyonist siyah-beyaz olarak çekilen filmi Vincent Price seslendirdi. Film, stop-motion olarak çekilmişti.

10 yıl sonra Burton kendi eliyle bir grup çizer ve animasyoncu seçti ve Burton’a ait olan ve alanında çığır açan stop-motion müzikal “The Nightmare Before Christmas” (Noel Gecesi Kâbusu) filmini çekti. Uzun metraj filmin yönetmenliğini de Burton’ın CalArts’tan arkadaşı ve Disney’den meslektaşı Henry Selick yaptı.

21’inci yüzyılda ödüllü sinemacıların, tasarımcıların ve animasyoncuların, animasyon ve reklam alanındaki işlerini sergilemek amacıyla LAIKA, Inc. kuruldu. LAIKA, 550 kişiden oluşan bir şirket ve hikâye anlatımının yanı sıra 2D, bilgisayar animasyon ve stop-motion gibi çeşitli animasyon mecralarındaki karakter performanslarıyla beğeni topluyor.

“ParaNorman”ın da hem yapımcılığını hem de baş animasyonculuğunu üstlenen LAIKA yönetim kurulu başkanı Travis Kngiht şöyle diyor: “Stop-motion çok basit bir işlem ama bunu iyi yapmak çok zor bir şey. Animasyonun diğer her türü tekrarlıdır ama stop-motion derece derece artar: Bir yerde başlar, başka bir yerde biter.”

“ParaNorman”ın yapımcısı Arianne Sutner anlatıyor: “Stop-motion, 21’inci yüzyılda hiç olmadığı kadar etkin. Bu filmleri artık baştan sonra 3D çekebiliyor olmamız sayesinde filmler, seyircileri sürüklüyor.”

“ParaNorman”ın yönetmeni Sam Fell ise şöyle diyor: “Daha önce yönettiğim filmlerden birini stop-motion çekmeyi çok istemiştim ama bilgisayarda yapmaya mecbur kalmıştım. O zaman keşke olsa dediğim araçlar şu an, yeni teknolojinin geleneksel stop-motion işleminin bir parçası olduğu LAIKA’da mevcut.”

“ParaNorman” yönetmeni Chris Butler anlatıyor: “Bu filmle LAIKA, geleneksel stop-motion animasyon kalıbının daha da dışına çıktı. Ama bunu ilk etapta stop-motion olarak çekmemizin sebeplerinden biri, yıllar önce Ray Harryhausen’ın oluşturduğu gelenekti; onun canavarları vardı, bizim zombilerimiz var.”

**İngiltere’den New England’a ve Oregon’a**

Bu alanda çok tecrübeli olan yönetmen Sam Fell şöyle diyor: “Stop-motion animasyon veya bizim İngiltere’de dediğimiz gibi ‘stop-frame animasyon’ çekmek için onu sevmeniz gerek… Yıllarca. ‘ParaNorman’da yeni bir yaklaşım denemek istedik – tiyatral yanı az, sinematik tarafı daha fazla olacaktı. ‘ParaNorman’da o kadar çok şey var ki, stop-motion’da bunları yapmamanız lazım; figüranlı kalabalık sahneler, kovalamaca sahneleri, üst üste binen konuşmalar, yakın plan çekimler ve reaksiyon (tepki) çekimler. Bunların 3’te 2’si dış mekânlarda geçiyor.”

“ParaNorman” yönetmeni Chris Butler anlatıyor: “Kendimize bir çıta belirlemiştik. Her gün projenin tutkusunu her gün hissediyorsunuz ama fantezi kısmında kayboluyorsunuz. Stop-motion bir filmde çalışırken, daha çok uzun yıllar boyunca izlenecek çok özel bir şey üzerinde çalışıyorsunuzdur.

Hep animasyon işindeydim. Norman, hikâyeler yazmayı seven bir çocuk. Ben de öyleydim. 8 yaşımdayken animasyonla, karakterlerle, görsellerle hikâye anlatmayı istediğimi biliyordum. Ben bunun peşinden gittim ve hayalim gerçek oldu.”

Butler LAIKA’da çalışmaya başlamadan uzun zaman önce, şirketin “Coraline” filmindeki storyboard süpervizörüyken, senaryosunu yazmaya başladığı özgün bir animasyon film varmış. Butler anlatıyor: “Storyboard çizerleri ve süpervizörleri, genelde kendi animasyon filmlerini yönetir; önce çizimlerle film yapar sonra gerçeğini yaparsınız. Ben, kendi hikâyemin stop-motion olarak görselleşmiş hâlini görmek istedim.

‘ParaNorman’ı sevgiyle yazdım. Çocuklar için bir zombi filmi yapmak istemiştim. “Scooby-Doo”nun gizemini açığa çıkarmaktansa mantıklı bir sonuca bağlamak istemiştim. Bir de büyükannemle aramdaki ilişkiyle alakalı olarak “ya şöyle olsaydı” fikri vardı kafamda. Ben de bunları macera dolu bir senaryoya döktüm. Bu, aynı zamanda kimlikle de alakalı olacaktı. Filmimizin temalarından biri de “görünüşe aldanmayın.”

Butler devam ediyor: “Senaryoyu tamamlamam 10 yıl sürdü. Altından girip üstünden çıkıyordum. Bütün gün başkasının filminde çalışıp, eve gelip senaryoyu yazarken rahatlıyordum. Adı ilk etapta belli olmayan, “Zombili Film” dediğimiz “ParaNorman” uzun zaman içerisinde şekillendi.”

Yapımcı Arianne Sutner, daha senaryo tamamlanmamışken filme dahil oldu. Kendisi anlatıyor: “Dışlanmış bir çocuk hakkında olan veya canavarlarla ilgili hikâyeler, zamandan bağımsız hikâyelerdir ve evrensel olarak çok sevilirler. Ama bu, daha önce izlediklerimize benzemeyecekti. Chris’in senaryosunun beni en çok etkileyen yanı, çocuklara tepeden bakmadan, onlar için ve onlar hakkında bir hikâye olmasıydı. Aynı zamanda benim gibi ebeveyn olan kişilere de hitap ediyordu; Chris, Norman’ın korkularıyla nasıl yüzleştiğini ve sahip olduğu özel yeteneği nasıl kucakladığını gösteriyor.

“Chris, harika karakterleri bir araya getirmek, işin içine duygu katmak, aksiyon/macera sahnelerine yer vermek için çok uğraşmış. Tabii bir de komedi unsuru var ama komiklik olsun diye öylesine koyulmuş espriler yok, çok gerçekçi bir espri anlayışı var.”

Mizah, her zaman için kilit bir unsurmuş. Butler yıllar önce fark ettiği bir şeyi paylaşıyor: “Hikâyeyi, yarattığı korku değil, karakter temelli mizah götürüyor.”

Stop-motion deneyimleri sırasında, “Coraline” yönetmeni Henry Selick ile de 10 yıldan fazla bir süre çalışmış olan Sutner, Butler’la sernaryoyu geliştirdi. Kendisi şöyle diyor: “Stop-motion, film çekmek için çok güzel bir yöntem. Daha senaryo geliştirmesi aşamasında iş birliği gerektiren bir çaba. Mecra ve Chris’in hikâye departmanındaki deneyimi, hız ve yapıya ek olarak görsel keşfe odaklanmaya itti.”

LAIKA’da yapımcı Travis Knight bitmemiş senaryoyu okumuş. Knight “Norman’da kendimi ve çocuklarımı gördüm” diyor ve böylece hikâyenin sonunun nasıl olacağını merak etmeye başlıyor. “Coraline”ın prodüksiyonu sırasında “ParaNorman” da LAIKA’nın geliştirme listesine eklenmiş oldu – ve kısa sürede üst sıralara çıktı.

Sutner şöyle diyor: “Animasyon dünyasında hiçbir şey çok çabuk olmaz ama bu filmi rayına oturtmak çok kısa sürdü!”

Butler anlatıyor: “Hikâyenin doruk noktası dâhil son sayfaların nasıl olacağı planlanmıştı – LAIKA’nın hikâye departmanından geldiğim için bunun ne kadar önemli olduğunu biliyordum – ama tüm bunlar “Coralin” üzerinde çalışırken yazılmıştı. O film bittikten sonra “ParaNorman”ın planlama sürecine giriştik: Hatta “Coraline”dan bu yana doğru dürüst tatil yapmadım.”

Sutner anlatıyor: “Chris, yazdıklarının ekranda nasıl görünmesini istediğini biliyordu. Bu güce sahip olduğunu, yönetmenlik potansiyelinin farkına varması ve iç güdülerine inanması gerektiğini söyledim.”

“Hikâye departmanından çıkıp yönetmenlik koltuğuna oturan biri ilk kez LAIKA’dan çıkmıyor tabii ki. Ama onları diğerlerinden ayıran özellik şu: Bir yönetmene bel bağladıklarında, yönetmenin vizyonuna da bel bağlıyorlar. Chris’e çok güveniyorlardı çünkü o hâlihazırda zaten görsel bir hikâye anlatıcıydı.”

Butler şöyle diyor: “Diğer stüdyolar değişiklik yapıp, zorlayıcı unsurları çıkarmak isterdi ama Travis bu zorlayıcı unsurları artı olarak gördü. İşte LAIKA’yı özel yapan da bu; Burada olağan olmayan bir şey yapmak istedik – tıpkı Norman gibi – ve LAIKA’daki her anda Travis beni ve vizyonumu destekledi.”

Fell de 2009 yılında projeye dâhil olmuş. Kendisi anlatıyor: “ ‘Coraline’ı yeni izlemiştim ve LAIKA’nın inanılmaz ve cesur bir yapım çıkardığını düşünmüştüm. Başka yerde olmazdı bu. Gelip çığır açacak bu insanlarla çalışmak istedim.

“İngiliz mizahına sahip Chris” senaryosu bana çok cazip geldi. Beni esas etkileyense ana karakter Norman ve onun büyüyüp değişmesi oldu. Çocukların, farklı olmakta veya biraz göze batmakta bir sorun olmadığını öğrenmesi bence çok iyi bir şey.”

Sutner şöyle diyor: “Sam, Chris’in fikirlerini hem biraz daha ilerletti hem de materyalin nasıl elverişli olarak kullanılabileceğini gösterdi.”

Fell, Butler’ın “John Carpenter, John Hughes buluşması” konseptini çok beğenmiş ve Hughes’ın “Breakfast Club”ındaki dışlanmış kişilerin “Sis”teki (Fog) bir zombi lanetiyşe uğraşmaları çok hoşuna gitmiş.

Fell, şöyle diyor: “O ruhu yakalamak için birlikte çalışmaya başladık. Chris, yapıyla ilgili fikirlerime karşı çok açık davrandı. Bir ailenin izlemekten keyif alacağı bir film yapmanın yanı sıra, sevilen türlerle de oynayabilmek istedik. Chris de ben de 1980’lerin titreşimini kanalize ettiğimizi, öykünme yapmadığımızı biliyorduk. İngiliz olsak da bunu alıp bir Amerikan kasabasına aktaracaktık!”

Butler şöyle diyor: “New England olmak zorundaydı; orası hikâyenin hem bir parçasıydı hem de bir bölümüydü. Orada vakit geçirdim. Bizim oralara benziyordu ama burada eğik kapı çerçeveleri ve çürük çitler vardı…”

Knight anlatıyor: “Bence her çizer, üç kaynağı baz alarak çizer; kişisel deneyimlerini ya da anılarını, gözlemlediği ya da araştırdığı şeyleri ve hayal gücünü. İlk ikisinden bir şey çıkmıyorsa, hayal gücüne daha çok yüklenirsiniz – ve yukarıda saydığımız her şeyi birbirine bağlar.”

“ParaNorman” görsel açıdan çok çarpıcı. Birlikte büyüdüğümüz eğlence biçimlerine selam çakıyor. Ama aynı zamanda son derece derin bir duygusallığı ve dokunaklılığı var. En uzun ve absürt anlarda bile konuyu ciddi bir biçimde ele alıyoruz.”

Butler anlatıyor: “Amblin’in 80’lerde yaptığı “The Goonies” gibi filmlerde bir kıvılcım, bir samimiyet ve sevgi vardı – ama çocuklara hitap etmiyordu. Bu eğlenceli filmdeyse, gerçek dünyada çocukların çokça karşılaştıkları durumlar yer alıyor: ortama uyum sağlamak, zorbalıklara maruz kalmak gibi. Tabii bir de her zaman karşılarına çıkmayan bir şey var: Zombi istilası.”

Fell anlatıyor: “Ben de gençken o filmleri izliyordum. Bir havaları vardı ve belli başlı

konuları ele alırlardı. ‘ParaNorman’ bir yandan perili-ev havasında bir filmken, diğer yandan da zorbalığa parmak basıyor, ama nutuk atar gibi değil, ve Chris’in senaryosu Norman’ın hikâyesini – ve seyirciyi – çok güçlü bir sonra götürüyor.

“Bu filmin yüreği var. Komedi, aksiyon ve macera olduğu kadar dramatik ve duygusal da bir film. Onu farklı yönlerden büyütmek, kapsamını ve ayrıntıları geliştireceğimiz için çok heyecan duyuyorduk.”

Başarılı stop-motion görüntü yönetmeni Tristan Oliver, senaryodan ve yönetmenin materyali tutkuyla ele alışından çok etkilenmiş. Üçlünün yaptığı beyin fırtınasını Sutner şöyle övüyor: “Stop-motion’ın sınırlarını zorlayacak olan dinamik kamera açıları ve hareketleri.”

Oliver anlatıyor: “Uzun metrajlı bir filmin anlaşılır olması için işin bütününü görmeli ve yönetmenlerle iyi bir iş birliği içinde olmalıyım. Bu film, yaptığım tüm filmlerden daha büyük ama kariyerimde, her filmde farklı bir şey aradığım bir noktadayım. “ParaNorman”ın konsept çizimlerinden çok etkilendim. Sam’i 20 yıldan fazla bir süredir tanıyorum. Chris’in de istekli oluşu çok hoşuma gitti. Senaryosu, çalıştığım filmler içinde en oturaklı olanıydı – özellikle de üçüncü bölümü.

“Chris ve Sam’le ilk görüşmelerimizde ‘ParaNorman’ın asıl görüntüsünün nasıl olacağını, filmin nelerden ilham aldığını ve nelere gönderme yapacağını konuştuk. Benzer filmlerden bazı kesitleri bir araya getirdim ve hep birlikte onlara baktık. Hepimiz İngiltereliyiz – yani aynı dili konuşuyoruz!”

Oliver şöyle diyor: “Animasyon filminde iki yönetmen olması alışılmadık bir durum değil; iki yönetmenli projelerde çalıştım ve bu ‘ParaNorman’da da çok işe yaradı. Chris ve Sam, birbirlerinin çalışmalarındaki boşlukları doldurdu.”

Fell anlatıyor: “Bu tarz animasyon iki yönetmen için çok uygun. Chris’le hemen anlaştık, birbirimizi tamamladık. Bu film çok kapsamlı ve büyük bir filmdi ama ortak bir vizyonumuz vardı ve omuz omuza çalıştık.”

Butler ekliyor: “Etle tırnak gibiydik. İşleri ayırmamak çok önemliydi. Bilinçli bir şekilde baştan sonra aynı doğrultuda gitmeye çalıştık – prodüksiyonun büyük kısmında birlikte her şeye bakıyor, konuşuyor, devam etmeden önce ikimizde aynı noktada oluyorduk. ‘ParaNorman’ın tam olarak ne olduğunu, her anın nasıl olması gerektiğini biliyorduk ama bazen de bunları farklı yollardan nasıl elde edeceğimizi konuşuyorduk. Çekim zamanı farklı birimlere gidip animasyoncularla ayrı ayrı görüşüyorduk ama her kareyi ikimiz birden inceliyor ve tartışıyorduk.

“Daha önce hiç tanışmamış olsak da önceki yıllarda farklı zamanlarda aynı filmde çalışmıştık. Ben “The Tale of Desperaux”nun (Despero) storyboard çizeriydim, Sam de yönetmeniydi. Aradaki kaybettiğimiz zamanı telafi etmiş olduk!”

Yönetmenler, stop-motion animasyondaki geçmiş tecrübeleri sayesinde, bir çocuğun dünyasını ve fantastik unsurlarını algılayıp uygulamaları gerektiğini biliyorlardı.

Butler, estetiğin ve stop-motion sürecinin kendisinin; performanslarda, animasyonda ve tasarımda “gerçekliği değil ama doğallığı” yakalaması gerektiğini söylüyor.

“Seyirci, Norman’ın dünyasına girdiğinde, ona göre ölülerin bolca vakti olduğunu ve genel olarak onlarla daha iyi anlaştığını görüyor. Etrafındakilerden onu farklı kılan özel bir yeteneği var ve bu yeteneği sayesinde kasabayı 300 yıllık bir lanetten kurtaracak. Hikâyenin özünde Norman’ın hem ölüleri hem de canlılarla uzlaşmaya varması, kendi ailesinin de onun farklı olduğunu kabul etmesi yatıyor.”

Yapım öncesi aşamada, ilk sırada sanat yönetmenliği ve storyboard çizimleri geliyordu. Yönetmenler tecrübeleri sayesinde storyboard illüstrasyonlarının ve her sahne ve karakterin görselleştirilmesinin çok önemli olduğunu biliyorlardı. Sutner şöyle diyor: “Bu, yönetmenin detaylar üzerinde çok daha fazla kontrol sahibi olmasını sağlıyor.”

Canlı-aksiyon filmleri için bu ne kadar önemliyse, animasyon filmler için daha da önemli. Butler anlatıyor: “Çoklu kamera kullanıp, çekim tekrarı yapabildiğiniz canlı aksiyonlar gibi değil bu. Animasyoncular kare kare ilerliyor. Bu yüzden yapmadan önce hangi karenin çekileceğini tam olarak bilmeniz gerekiyor. Storyboard’ların avantajı, filmin tamamını resim formatında önceden çıkartabilmek için senaryo üzerinden çalışabiliyor olmanız. Böylece materyaller doğrudan kamera bölümüne gidiyor.

“Adeta devasa bir çizgi roman gibi. Hikâye ressamının tabii ki de çizim yapabiliyor ve tercihan komik bir şekilde hikâye anlatabiliyor olması lazım!”

Fell anlatıyor: “Chris de ben de geçmişte storyboard çizimleri yaptık. Arada devreye girip bazı sahneleri kendimiz çizdiğimiz oldu. Birbirimizin ortaya attığı fikirler üzerinde denemeler yapıyor, neyin olup olmadığına bakıyorduk. Üzerimizde herhangi bir baskı hissetmeden hızlı bir şekilde işleri hallediyorduk. Anlatımdan kamera çekimlerine, hatta oyunculuğa kadar her şeyi biz konuşuyorduk. Storyboard çizimleri bana göre paha biçilmezdir ve benim için animasyon filmi yapmanın en sevdiğim kısımlarından biridir.”

Butler şöyle diyor: “Bir çizerin rastgele ortaya attığı bir şey bana ilham verdiyse, senaryoyu tekrar elime alıp üzerinde oynuyor, bir karakteri veya lokasyonu değiştiriyordum.”

“ ‘ParaNorman’ ekibinin büyük kısmıyla ‘Coraline’ filminde de çalışmıştım. Bu yüzden birbirimizi çok iyi anlıyorduk. Ekip, güçlü bir ekip ve stop-motion konusunda çok deneyimliler. Bir kısmımız ‘Coraline’dan da önce birlikte çalışmış hatta bu sektörde büyümüştük diyebilirim.”

Sürecin bu kısmında LAIKA’daki herkes Wacom’un Cintiq LCD düz ekran monitörlerle çalışıyordu. Bu monitörler üzerinde interaktif bir kalem vasıtasıyla doğrudan ekranda çizim yapabiliyorsunuz. Kalem uçlarında 1000 aşamalı baskı duyarlılığı, hatasız görüntü kontrolü için silgiler mevcut. Optimal çalışma açıları için de ekranları ayarlayabiliyorsunuz.

Butler şöyle diyor: “Cintiq’le filmin tamamını storyboard panellerinden yapabiliyoruz – ses, müzik ve diyalog da dâhil. Güzel olacağından emin olmak için izleyebiliyoruz da.”

Fell anlatıyor: “ ‘ParaNorman’ için LAIKA’ya çalışmaya geldiğimde, buranın işleyişinden ve yapısından çok etkilendim. Oregon’da adeta bir öncü, ana akımdan uzak, eski ve yeni teknolojiler açısından çok zengin. Animasyon için heyecan verici bir zaman, özellikle de bu ileri görüşlü yerde.”

**KARAKTER SESLENDİRMELERİ**

Bir karakterin animasyonda resmedilebilmesi için birkaç performans ögesi vardır. Seslendirme çalışması bunlardan biridir. Genel algının aksine, önce vokal performanslar kaydedilir, ardından da karakter animasyoncuları kendi performanslarını, ses kayıtlarına uydurur. “ParaNorman”ın seslendirme çalışmaları büyük oranda 2010 yılında, prodüksiyonun ilk yılı sırasında yapıldı.

Canlı aksiyon filmlerinde olduğu gibi yapım ekibi fikir alışverişi yapmaya başladı ve yönetmenlerde son seçimleri yaptı. Karakter tasarımları, oyuncuların sesleri potansiyel kast seçimleri olarak dinlenene kadar askıya alındı. Yapımcı Arianne Sutner anlatıyor: “Kast seçimini oyuncuların tipine göre değil, seslerine göre yaptık. Ortalama bir film prodüksiyonunun aksine, oyuncuların vesikalık resimlerine bakmamaya çalıştık.”

Yönetmen Chris Butler şöyle diyor: “Kadroya, bir araya gelince uyum gösterecek belirgin sesler almamız gerekiyordu. Müzikalite olmalıydı…”

Yönetmen Sam Fell araya giriyor: “Veya bir sesler matrisi. Hikâyenin çeşitliliğinin altından kalkabilecek oyuncular lazımdı bize. Hem komik ve küstah kısımları kıvıracak, hem de duyarlı ve duygusal yanlarının üstesinden gelecek. Filmin bütünü doğru olmalıydı. Dolayısıyla kimi istediğimizi seçmek biraz zaman aldı – aşağı yukarı kimi istediysek de aramıza kattık.”

Sutner anlatıyor: “Oyuncuları seçmeden çok önce, masa başında okumalar yaptık – Chris, bazı kısımlardaki komedi unsurunu artırdı – ve oyuncular sürece dâhil olduğunda nasıl seslendirme yapmalarını istediğimizi tam olarak biliyorduk.

“Doğal olabilecek ve içten çocuk oyuncular arıyorduk – 1960 ve 70’lerin Charlie Brown’undaki normal çocuklar gibi. Aklımıza gelen dizilerden biri “Freaks and Geeks”ti. Dizinin kast yönetmeni Allison Jones’tu. Ondan bizimle çalışmasını rica ettim. Bünyemize dâhil olduğu için çok şanslıyız.”

Grubu bir arada tutacak olan Norman’dı. Fell, farklı oyunculuk sergileyebilecek ve aynı zamanda da duyarlı olacak genç bir oyuncu bulmanın çok zor olduğunu söylüyor.

“ ‘Yol’ filminde Kodi Smit-McPhee’nin büyüleyici performansını izledikten sonra onun bu filmi taşıyabileceğini ve seyircinin de bu çocuğun çıktığı yolculuğa inanacağını düşündük.”

‘ParaNorman’da yer alması için Smit-McPhee’ye gitiğimizde, filmin zorbalığı irdeleyen mesajından çok etkilendi. McPhee şöyle diyor: “Diğer tüm çocuklar tarafından, hatta ablası tarafından bile itilip kakılan bir çocuk bu. Ama kasabasını kurtarmak için uğraşan ve herkesi bir araya getiren de o. Süper!”

“Zombilerin, kendilerine has bir türü var. ‘ParaNorman’ da bunu gösteriyor. Hikâyenin genel olarak tüyler ürpertici olması çok hoşuma gitti.”

Çocukluğundan beri oyunculukla uğraşan Tempestt Bledsoe, korku filmlerine hayran olduğu ve çocukluğundan bu yana tüyler ürpertici şeyleri sevdiği için seslendirme kadrosunun bir parçası olmak istemiş. Hatta Albuquerque’deki bir otelde yapılan bir çekim sırasında kendisinin de başından bir hayalet tecrübesi geçmiş…

“Çocukken insanlar bana ‘eski ruh’ derlerdi. Adım da farklıydı. Diğerleriyle aynı çizgide değilsen, herkes seninle dalga geçer. Ama eminim herkesin kendini farklı ve tuhaf hissettiği zamanlar olmuştur. Bu hikâyede kendinizi Norman’la özdeşleştirebilirsiniz.”

Oyuncu, kendi karakterinden ziyade Norman’la empati kuruyor ve şöyle diyor: “Karakterim Şerif Hooper sahip olduğu yetki yüzünden biraz fazla kibirli.”

“Stop-motion’ın yaratıcılığıyla oluşturulmuş inanılmaz dünyanın bir parçası olmaktan mutluluk duyuyorum.”

Bledsoe ve diğer oyuncular bu dünyanın, beklediklerinden daha çok bir parçası olmuşlar. Oyuncular ‘ParaNorman’ için seslendirme kaydı verdiklerinde, kayıt süreci de dijital olarak fotoğraflanmış. Bunları, heykeltıraş ve animasyoncuları kuklalar üzerindeki çalışmalarında araç olarak kullanmış, sadece okumalardan değil fiziksel yorumlamalardan da ilham almışlar.

Sutner anlatıyor: “Karakter kadrosu çok zengindi; sadece oyuncular açısından değil animasyoncular açısından da öyleydi. Komedi ve duygusallık potansiyeli çok yüksekti.”

Animasyon süpervizörü Brad Schiff anlatıyor: “Animasyoncular için olay şu şekilde ilerler: Oturur, kayıtları tekrar tekrar dinleriz. Dış sesin inceliklerini, seslerdeki ton değişikliklerini dinleriz. Karakterlerin kim olduğunu anlamamıza bunlar yardımcı olur.”

“Bir de referans dediğimiz, animasyoncuların karakter yorumlarının canlı aksiyon çekim kayıtları vardır. Bazen izler ve ‘neden düşündüğüm gibi olmamış bu?’ dersiniz. Dolayısıyla performansa yaklaşımınızı değiştirmeniz gerekir. Yaptığımız bazı şeylerin çok faydası oldu ama bazen de o kadar tuhaf şeyler oluyordu ki kamera arkası görüntüler arasında yer almamalarını umuyordunuz.”

Butler şöyle diyor: “Hareketlerin ağırlığını hissettiğinizde, duyguların da ağırlığını hissediyorsunuz. Bir karakter tehlike altındaysa, sahiden tehlike altında olduklarına inanıyorsunuz.”

Fell anlatıyor: “Referans çalışmaları sırasında bağ kurulabilecek şeyler bulmaya çalışılır. Bir de işin sihir kısmı var tabii – mesela bir kukla performansına bakıp ortada bir nüans görürsünüz. Bu, insanın kendini hareket etmeyen bir nesneye aktarmasıdır. Çok korkunç! Filmimizde de altını çizdiğimiz gibi, eskiden insanlar bu yüzden idam edilirmiş.”

Schiff’in “ParaNorman”da en sevdiği ‘referans’ ilhamlarından biri de şu olmuş. “Bir animasyoncu, bir zombinin nasıl yürüdüğünü ( ya da sendelediğini) anlamak için bacağına süpürge bağladı. Mitch’in yaptığı bir hareket için, bir futbolcunun yaptığı vole vuruşlarına, güçlü bir vuruş yapmak için bacağını nasıl havaya kaldırdığına baktım. Animasyoncu Jason Stalman’ın, Norman’ın ablası Courtney’nin kapı girişinde durup hoşlandığı Mitch’e bakışını canlandırması o kadar güzeldi ki, bunu Courtney’nin gözlerinde görebiliyordunuz.”

Sahnedeki diğer karakter Mitch’i canlandıran animasyoncu Stalman anlatıyor: “Gözlerde anlatılanı yakalamanız lazım; tek bir bakışta bile çok fazla duygu var. Bir animasyoncu olarak bir anlamda karakter oyuncususunuz. Birkaç yıl önce bir İsviçre filminde çalışırken ilk kez karşılaştığım referans sürecinin, işim açısından çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Animasyoncuların, sahnenin fizikselliğine girebilmesini sağlıyor. Zaten hayal güçlerimize girebiliyoruz, bu süreç de bunu geliştiriyor. Tekrar çocuk olup evcilik oynamak gibi.

‘ParaNorman’da bence her animasyoncu performansın derinliklerine indi. Courtney’nin bacaklarını kanepeden sarkıtıp bir yandan ayak tırnaklarına oje sürerken bir yandan da telefonda konuşması sahnesinde, diyaloğun farklı kısımlarının, bacak hareketleri vasıtasıyla nasıl altını çizebileceğimi görmem lazımdı çünkü onun sesini duyuyoruz (Oyuncu Anna Kendrick tarafından seslendirmesi çoktan yapılmıştı) ama kafasını ya da suratını görmüyoruz. Sadece bacaklarını görüyoruz. Dolayısıyla kendi kıllı bacaklarımı LAIKA stüdyolarında kayda aldık. Anna’nın sesini tekrar tekrar dinledim. O kadar güzel seslendirmişti ki ben de buna aynı şekilde karşılık vermeliydim. Anna’yla hiç tanışmamış olmama rağmen bu da bir nevi iş birliğiydi. Ayak parmaklarımı ve ayaklarımı oynatış şeklim diyaloğa çok uydu; yine de Courtney’nin bacaklarının daha uzun olduğunu, ışığın çeşitlilik gösterdiğini aklımdan çıkarmamam gerekiyordu ama editoryal ekip, seslendirmeyle hareketlerimi eşleştirecek bir parça geliştirdi, ben de onu çekim animasyonuma rehberlik etmek üzere kullandım.”

Editoryal ekip ve yönetmenler aynı zamanda ‘referans’ çekimlerinin, seslendirme kayıtlarıyla birlikte ele alarak, ne gibi ayarlamalar ve düzenlemeler yapılması gerektiğini gördü. Her filmde olduğu gibi bir çekimin nasıl sahneleneceği, karakterlerin motivasyonları kadar tartışıldı. Sekans, prodüksiyon aşamalarında da gelişebilir, bu esnada yönetmenler diğer sekanslar üzerinde çalışır, gerektiği yerde geri dönebilirler.

“Referans”ın animasyon dünyasındaki artışı, seslendirme sanatçılarının karakterlere can vermesi geleneğini tamamlıyor. Yapımcı ve baş animasyoncu Travis Knight şöyle diyor: “Animasyoncular için önceden kaydedilmiş vokal performanslar, bizim dinlediğimiz ve izlediğimiz şeylerdir. Karaktere daha çok kişilik katabilecek nüanslar ararız. Daha sonra da vokal performansı, karakterin fiziksel performansına geçirmeye çalışırız.”

“Bu filmde amaç, daha doğal bir performans sergilenmesiydi. Biz, kendi animasyon tarzımıza ‘çarpık doğallık’ diyoruz. İyi gözlemlenmiş, gerçekçi detaylardan besleniyoruz. Hepimiz, Chris’in karakterlerinin, önemseyeceğiniz insanlar olmasını sağlamak için çalışıyorduk. ‘ParaNorman’ı bu kadar heyecan verici ve mantıklı yapan da bu.”

Butler, oyuncularla geçirdiği seslendirme süreçlerinden büyük keyif almış. Onların, sürece çok şey kattığını, esprilerini daha da komik hâle getirdiklerini söylüyor. Butler, oyuncuların replikleri okuyuş biçimlerinden çok etkilenmiş.

“Norman’ın arkadaşı Neil’ı seslendiren Tucker Albrizzi’ye, hazırlık yapabilmesi için çok şey vermiyorduk. Bunun yerine repliklerle onu şaşırtıyorduk. Bu sayede okumaları ve verdiği tepkiler, işe yeni bir soluk katıyordu.”

Fell anlatıyor: “Tucker, bizim için gerçek bir keşifti. Sesini duyduğumuzda ‘İşte bu Neil’ dedik. Tucker yaşça küçük olduğu için Kodi’yle beraber kayıt alırken aralarında çok iyi bir dinamik oluştu.”

Daha ergenliğe dahi adım atmamış olan Albrizzi, karakterini “arkadaşlarına sadık, enerji dolu” biri olarak tanımlıyor. “Onu oynamak için çok enerjik olmalı, normal replikleri çok komik bir şekilde söylemeliydim. Karakterde sesimi duymak harika bir şey!”

“Neil’a benzediğimi düşünüyorum çünkü ikimiz de biraz tuhafız, çillerimiz var ve saçımız kızıl – ama benimkisi kıvırcık değil. Ağabeyim de Norman gibi, utangaç ve saçı da onun gibi.”

Anna Kendrick ve Elaine Stritch, Norman’ın ablasını ve büyükannesini seslendiriyor. Büyükanne, vefat etmiş de olsa Norman onunla yakın teması sürdürüyor. Sutner anlatıyor: “Elaine’in harikulade ve samimi sesi aracılığıyla onun yaşadığı hayatı duyabiliyorsunuz. Onun sahneleri açısından bu çok önemliydi. Mükemmel zamanlamasıyla karakteri çok sempatik bir hâle sokuyor.”

Aynı dünyada bulunmadıkları için Kendricj ve Stritch’in sesleri birlikte kayda alınmadı. Yine de iki oyuncu, farklı zamanlarda seslendirdikleri aynı eserle sonsuza dek birlikte anılacaklar. 1970’te Stritch, Stephen Sondheim’ın “Company” müzikalinde “The Ladies Who Lunch”ı seslendirmişti ve o günden beri ismi, bu şarkıyla anılır. Kendrick’in çıkış yaptığı performansıysa 2003 filmi “Camp”te yine aynı şarkıyı seslendirdiği performansıydı.

Hem tek başına hem de diğer oyuncularla çalışan Christopher Mintz-Plasse, okulda Norman’ı korkutan Alvin’i seslendiriyor. Oyuncu, kendisiyle de okurken çok uğraşıldığı için özellikle bu rolü istemiş ve aklına hep tanıdığı çocuklar gelmiş.

“Oyunculuk anlamında Alvin için Andy Samberg’in “Cloudy with a Chance of Meatballs” filmindeki seslendirme performansından ilham aldım. Çok komik bir zorba karakterdi o.”

Fell şöyle diyor: “Rolü Chris’e vermek alışılmadık bir şeydi çünkü insanlar onu daha böyle inek rollerinde hayal ediyor. Bu okul zorbasına hassas, komik bir ses vererek Alvin’in her ne kadar kendisini sert bir erkek olarak görse de aslında korkmuş bir küçük çocuk olduğunu göstermek istedik.”

Benzer bir şekilde Norman’ın annesini canlandıran Leslie Mann, karakterinin oğlunu çok iyi anladığını çünkü çocukken kendisinin de yabancı gibi ve dışlanmış hissettiğini söyledi. Mann şöyle diyor: “Dördüncü sınıfta oyuncu olmak istediğimi söyledim. Artık herkesin benimle ve tiz sesimle dalga geçmesiyle dalga geçebilmem çok eğlenceli.

“Coraline”ı izlemiş ve çok sevmiştim. LAIKA ‘ParaNorman’ın karakterlerinin resimlerini yolladığında, aynı animasyoncularla yapılacak yaratıcı bir sürecin parçası olacağımı biliyordum. Aynı zamanda işe pasaklı pasaklı gelebiliyor olmaktan da büyük keyif aldım.”

Mann’ın karşısında, Norman’ın babasını canlandıran ise Jeff Garlin. Garlin’in seslendirmesini yaptığı iki film hâlihazırda iki Oscar kazanmış animasyonlardı. Garlin anlatıyor: “Bu filme evet dedim çünkü hayaletler hep ilgimi çekmiştir. Çocukken de korku filmlerini çok severdim.

“Ama insanlar ‘animasyon kolay iş’ dediklerinde ‘hayır, aslında çok zor’ diyorum çünkü canlı aksiyon filmlerinde ekip onu bunu tekrar kullanıma hazırlarken siz de gidip dinlenebiliyorsunuz. Ama bir animasyon filminde daima hayal gücünüzü kullanmak zorundasınız. Bir sahneyi de tekrar tekrar baştan alabilirsiniz.”

Kendrick, Courtney’nin seslendirmesini kabul ettiğinde aslında biraz kendinden şüphe etmiş. Oyuncu şöyle konuştu: “Seslendirme yapacak olmak beni hem heyecanlandırdı hem de korkuttu. Böyle bir teklif aldığım için koltuklarım kabardı ama bir yandan da ‘ya bu işi beceremezsem’ diye düşündüm. Courtney, sersem, dengesiz ve bir o kadar ilgi çekici bir karakter olduğu için onu canlandırmak istedim.”

Fell anlatıyor: “Anna’nın o kadar müthiş bir espri anlayışı var ki Courtney’nin karakter gelişimini çok iyi canlandırabileceğini, bu kostümlü amigo kızda çok daha fazla şey olduğunu gösterebileceğini ve filmin ‘herkes göründüğü gibi olmayabilir’ temasını ön plana çıkartabileceğini çok iyi biliyorduk.”

Oscar adayı şöyle anlatıyor: “Tam bir oyunculuk egzersizi gibi oldu. İlk başta sadece bir mikrofon karşısında duracağım için kendimi kısıtlanmış hissedeceğimi düşünmüştüm ama tam tersi oldu. Adeta hiçbir kısıtlama yok gibiydi. Yüzüm, bedenim veya başka bir şeyden ötürü endişe duymadım. Yönetmen bir şey söylüyordu, ben de üzerinde fazla düşünmeden repliğimi okuyordum.”

“Ama tabii kayıt alındığı için, o kayıtların asla yayınlanmayacağına dair bana bir teminat vermeleri gerekti çünkü kendimi aptal durumuna düşürdüğümü hissettim. Bir gün Casey Affleck (Courtney’nin âşık olduğu Mitch’i seslendiriyor) ve ben, birlikte bir sahne çekecekti. Casey, “kamerayı Anna’nın ayaklarının oraya koyun” dedi. Ben de ayaklarımla acayip acayip haraketler yapıyordum. Tabii tam olarak bunun farkında da değildim.”

Kendrick’i bir başka Oscar adayı Affleck’in karşısında oynatmak, daha iki oyuncu da imzayı atmadan önce, prodüksiyon tarafından ses eşleştirmesi yapılması sonucu ortaya çıkmış. Kendrick “yöntemleri çok bilimsel” diyor.

Affleck’te rol arkadaşı gibi bazı endişeler taşıyormuş ama sonradan seslendirme sürecinin “özgürleştirici” olduğunu fark etmiş. “Özellikle de nasıl göründüğüme dair herhangi bir endişe taşımıyordum. Daha önce hiç animasyon filmi yapmamıştım. Genelde insanlar sesimi duyunca beni kovar; o yüzden bu bir ilk!”

“Meğer ne kadar eğlenceliymiş. Herkes beni arahatlattı. Anne ve diğer oyuncularla aynı anda aynı odada çalışmak çok eğlenceliydi. Mitch’i doğru seslendirmeye konsantre olmuştum. Diğerlerinin seslendirmelerini dinleyerek de toparlıyordum.”

Fell, şöyle diyor: “Casey’nin kurnaz mizah anlayışı sayesinde birkaç beklenmedik doğaçlama laflar söylendi ama hepsi de karakterle doğru orantılıydı.”

Sutner anlatıyor: “Oyuncuları mümkün olduğunca bir araya getirmeye çalıştık. Sadece kayıt için değil, karakterlerin mevcut ilişkilerini de iyileştirmek için. Jeff ve Leslie, anne babayı seslendiriyordu. Bazı doğaçlama beklentilerimiz vardı ve hayal kırıklığına uğramadık.”

İster ayrı ayrı ister bir arada olsun, seslendirmeler İngiltere, Los Angeles, Vancouver ve New York’ta yapıldı. Bazı oyuncular yapım sürecini görmek için bizzat LAIKA stüdyolarını ziyaret etti. Affleck, şöyle bir göz atmak için çocuklarıyla geldiğinde, çekim programı artık sonlarına yaklaşıyordu. İşin seslendirme kısmı, fiziksel yapım sürecinden bir yıl önce tamamlanmıştı.

Programlama, her animasyon filminin prodüksiyon sürecinin bir kısmı olsa da, ‘ParaNorman’ için bunun şart olmasının daha başka bir sebebi vardı. Smit-McPhee anlatıyor: “Sesim değişiyordu. Son kayıtta, Norman’ın daha küçükkenki hâlini tam olarak seslendiremiyordum.”

Fell anlatıyor: “Kodi’den tekrar tekrar kayıt aldıktan sonra aslında çok vakitlice oldu. Senaryo hep belliydi ama Norman’ın performansı değiştiği için biz de bazı sahnelerde değişiklikler yaptık. Aslında film açısından Kodi’nin sesinin güçlenmesi çok iyi oldu. Çünkü Norman da güçleniyor.”

Butler, bu riski almaya değdiğini söylüyor: “O sesin gerçekçi olması gerekiyordu. Bu, bir çocuğun yolculuğuyla ilgili bir hikâye, çocuklar düşünülerek yazılmış ve çekilmiş bir hikâye.”

**YAPIM AŞAMASINDA İKİ YIL**

“ParaNorman” stop-motion animasyon filmlerinin en büyüğü ve LAIKA’nın “Coraline”ı (2009) ve Aardman’ın “The Pirates!”ının (2012) ardından stereoskopik 3D çekilen üçüncü film.

Baş animasyoncu ve yapımcı Travis Knight anlatıyor: “Animasyon bir mecradır, tür değil. Tür, kısıtlayıcı bir tabir, yaratıcı olasılıkları baltalıyor ama animasyon, sadece uygulayıcılarının hayal gücüyle sınırlı olan çok güçlü bir görsel mecra. Biz, yöntemimize animasyonun her türlüsünü dâhil ederek bunu ilerletiyoruz. Proje yelpazemiz geniş olsa da LAIKA’nın stop-motion kökleri var. Bizim yeniden tanımlamaya çalıştığımız da bu sanat biçimi.

Filmlerimiz, LAIKA’daki herkesi sürece dâhil ediyor. Herkes bu hikâyelere kendilerinden bir şey katıyor, cesur ve yenilikçi tasarımlarının yanı sıra tematik olarak da cazip materyallerle insanların animasyon düşüncesini genişletiyor.

LAIKA stüdyolarında, zanaatkârlar ve animasyoncular, dünya çapında seyircilerin göreceği herkes ve her şey üzerinde bir arada çalışıyorlar. Yapımcı Arianne Sutner şöyle diyor: “Büyümekte olan bir şirket bu. Dünyaya farklı bakan insanların ilgisini çekiyor. Bu ortak sanat formunu, buradaki herkes çok seviyor.”

Yönetmen Chris Butler ekliyor: “Onların birçoğu benim için ekip elemanı olmaktan ziyade arkadaş.”

Yönetmen Sam Fell anlatıyor: “LAIKA’da insanların, yaptıkları işe sevgi, özen ve cömertlik gösterdiğini gördüm. Her karede bir zenginlik var.”

Animasyon camiası estetiği ödüllendirir. LAIKA, dünyanın her yerinden yeteneklerle fikir alışverişi yapmış hatta kimisini işe almıştır. “Coraline” sonrası fikir alışverişine daha da çok ilgi vardı.

Butler anlatıyor: “İnsanların ilgisini çekmek için bu film 3D olarak çekilirken ben, bu filmi daima stop-motion olarak algılamıştım. 2D animasyonu çok severim. ‘ParaNorman’ın ilk etaplarında Arianne’le Oscar’a aday gösterilen 2D animasyon “The Secret of Kells”i yapan çocuklar hakkında konuşuyordum. Tomm Moore ve Ross Stewart’ı, yani filmin yönetmenini ve sanat yönetmenini, LAIKA’ya davet ettik. Onlar da filmimizin tarzıyla ilgili doneler veren bazı katkılarda bulundular. Kafamdan kendine has bir tarzı olan “Coraline”ı çıkartıp, ‘ParaNorman’ın ne olabileceğine verdim.

Karakter tasarımcı Heidi Smith, iki boyutlu kara kalem çizimler yapmış ve herkes bu çizimlerin çok uygun olduğunu düşünmüş. Fell şöyle diyor: “Blithe Hollow’da ortamın biraz sıkıcı olmasını istedik.”

Butler şöyle diyor: “ ‘Coraline’dan sonra birçok yeni yeteneğin portföyü gelmişti. En çok Heidi’ninki ön plana çıktı çünkü onun yaptıkları başka hiçbir şeye benzemiyordu.”

Fell anlatıyor: “Onlar, hayattan öğrenilen şeyler. Dünyaya gidip oradan bir şeyler almış ve sanki onları bizim filmimize getirmiş gibi.

“ ‘ParaNorman’ ‘başka bir dünya’ veya ‘başka bir yer’le alakalı değil. Günümüz ortamında geçen, biraz stilize edilmiş bir perspektif. Hikâyede işler karışmaya başladığında, bit temelin olması çok önemli.”

Sutner anlatıyor: “Heidi’nin çalışmaları, karakter devamlılığına ve yapım tasarımına yardımcı oldu. Blithe Hollow’da her şey biraz sapıtmış durumda ama tabii biraz nefes alacak yer de bıraktık ki, gittiğiniz yerde kendinizi rahat hissedebilin. “

“ParaNorman” animasyoncuları da bu sırada hem zombi filmleri hem de “Frankenstein” ve “Nosferatu” gibi birçok klasik korku filmini izliyordu.

“ParaNorman”ın iki yıllık yapım süreci Hillsboro, Oregon’daki LAIKA Stüdyolarında gerçekleşti. 2010 Ağustosunda 320 yetenekli tasarımcı, çizer, animasyoncu ve teknisyenden oluşan ekiple birlikte 52 farklı çekim ekibi çalışıyordu. 52 farklı sahne kullanımı, bir stop-motion animasyon filminde kullanılan en büyük sayıdır. Bunu daha önce sadece yine LAIKA’nın “Caroline”ı kullanmıştı.

“ParaNorman”ın her karesindeki ögeler insan eliyle yaratılıp pozlandığı için, 1-2 dakikalık görüntünün prodüksiyonu bir haftada tamamlanıyordu. Knight anlatıyor: “Tek bir karenin hazırlanması, animasyoncunun yarım saatini alıyor.” En hızlı animasyoncular bile günde 1-2 saniyelik görüntüyü tamamlayabiliyordu. Dolayısıyla filmdeki bir dakika için, saatlerce uğraşılıyordu.

Animasyoncu Jason Stalman şöyle diyor: “Kafanızda bambaşka yerlere gidiyorsunuz. Belki bu çocukken hayaller kuran insanlar için çok doğaldır.”

Butler’sa şöyle bir yorum getiriyor: “Prodüksiyonun 2-3 yılı, durmadan giden bir tren gibi. Bizim bu sanat biçimine duyduğumuz tutku sayesinde devam ediyor.”

Sutner anlatıyor: “Stop-motion çalışmak, gerçek sanatın hayat bulmasıdır; sanatçılar tutkal ve ışık gibi her zaman kullandıkları materyalleri kullanıyorlar.”

“Stop-motion filmler, bilgisayarla yapılan ortalama bir filmden daha az maliyetli. İnsanlar, stop-motion’ın daha pahalı olduğunu düşünüyor ama değil. Sadece yapması daha çok zaman alıyor.”

Hayns anlatıyor: “Uzun bir süreç. Everest’e tırmanır gibi adeta ama her hafta yaptığımızın sonucunu görüyoruz. Bu, büyük bir fark yaratıyor. LAIKA sanatçıları teşvik ediyor ve insanların, kendilerinin ve yaptıkları işin ne kadar kıymetli olduğunu anlamalarını sağlıyor.

“Biz, Travis Knight’a bağlıyız. Travis, animasyon süreciyle bizim kadar ilgileniyor. Herkesin yaptığını anlıyor, yapımcısından kostümcüsüne veya kuklacısına, ve bunu yapmayı ne kadar sevdiklerini görüyor.”

Knight’ın yorumuysa şöyle: “Önemli olan doğru dengeye sahip doğru insanı bulmak çünkü animasyoncu dediğimiz, kukla vasıtasıyla performans sergileyen bir oyuncu. İşin esas heyecanıysa insanın kendini o anın içinde bulması, işin genelini düşünürken bir yandan da engellerin üstesinden gelmesinde yatıyor.”

Animasyon süpervizörü Brad Schiff şunu hatırlatıyor: “Yönetmenlerin istediğiyle animasyoncuların performansı arasında bir netlik olduğundan emin olmalısınız. Bu, filmin stilini de dengeliyor.”

Butler şöyle diyor: “Animasyoncular, ön plandaki aksiyondan tutun da arka plandaki karakterlere kadar sahneye sahip çıkmalı.”

Knight ekliyor: “Prodüksiyon yapılandırılır. Böylece animasyoncular bireysel olarak filmin büyük kısımlarından sorumlu olurlar ve filmi en ince detayına kadar bilirler. Bu, filme bir bütünlük katar. Her sekans, tek elden çıkmış olur.”

“ParaNorman”da, Knight’ın kendi sekansları şunlardı: “Zombilerin mezarlardan çıktığı çekimler – ki bunlar çok sağlam sahnelerdi – gövdelere kadar olan hareketler, sallanan deriler ve kıyafet parçaları ve tabii ki tüm küçük toprak ve çamur parçalarının animasyonunu ben yaptım… Elle boyanmış toprak parçalarının, metal tellere, keskin iğnelere, raptiyelere koyarak takibini yaptık. Bunlar, hafif materyalleri tutmak için ideal desteklerdir.”

“Fiziksel olarak beton zeminlerde durup bedeninizi tuhaf tuhaf şekillere sokarsınız. Zihinsel olaraksa uzun zamanlı konsantrasyon gerektirir. Animasyonunu yaptığını karakter kızgınsa, siz de o ruh hâline girmelisiniz. İnsanlar, stop-motion animasyonun sabır gerektirdiğini zanneder ama asıl önemli olan uzun süreler boyunca odağınızı yitirmemektir. Mesela zombilerin çıkış sahnesinde, 1970’lerin heavy metal müziklerini dinlerken buldum kendimi…”

Canlı aksiyonlarda olduğu gibi “ParaNorman” da sahnelerin lokasyonuna göre gruplandırılıp bireysel sekanslara bölündü. Butler anlatıyor: “Blithe Hollow, Concord ya da Salem’e benziyor. Knight’a katılıyorum. Blithe Hollow çok renkli bir yer değil. Asimetrik, yer yer engebeli ama yine de çok güzel. En küçük ayrıntı bile bizim için çok önemliydi; çite takılmış bir plastik torba parçası mesela. O açıdan, fotoğrafçı William Eggleston’ın çalışmaları bize ilham verdi.”

Yapım ekibi, daha fazla ilham bulmak için araştırma amaçlı gezilere çıkmış. Butler anlatıyor: “Yazma sürecinde New England’a gidip bölgeyi keşetmek, nasıl olduğunu görmek istedim. Daha sonra film onaylanınca, Sam’le birlikte Massachussetts’e daha detaylı bir gezi düzenledik. Bizimle birlikte yapım tasarımcımız Nelson Lowry de geldi. LAIKA’ya döndüğümüzde Blithe Hollow’a nasıl yaşanmışlık vereceğimizi biliyorduk. Birbirimize ‘şurayı hatırladın mı’ diyorduk ve onu filme koyuyorduk.”

Elbette sadece hafızalarına güvenmemişler. Arka bahçelerden tutun rüstik ağaçlara kadar toplamda 4000 kare fotoğraf çekilmiş. Dijital fotoğraflar referans amaçlı basılmış ve asılmış. Butler şöyle diyor: “Nelson hoşumuza giden tüm görsel ögeleri bir araya getirip kapsamlı bir bütün oluşturdu.”

Lowry anlatıyor: “bu ögeler filme bir mekân havası veriyor. Viran durumda birçok ev gördük. Blithe Hollow için bunu biraz daha ileri taşıdık. Bir kasabanın ana caddesinde yürüyüp, bir çocuğun bakış açısından olacak şekilde fotoğraflar çektik. Blithe Hollow’umuz “Frankensteined” oldu; Weymouth’ta bir cadde, Concord’da terk edilmiş bir elektrik santrali – hepsi setimizde bir araya geldi. Aynı bölgeden oldukları için karşılaştırılabilir bir görüntüleri vardı. Verdikleri hissiyat da aynıydı.

Massachussetts’in güney kıyı bölgesinin başka bir kısmı da filmdeki okulun seti olarak kullanıldı. Lowry’nin gerçekte okuduğu ortaokul, Norman’ın okulu oldu. Blithe Ortaokulu’nun setini LAIKA Stüdyolarında kurmak yaklaşık 4 ay sürdü. “Floresan” sınıf ışıkları, köpüklerden yapılmıştı.

Lowry şöyle diyor: “Materyallerin nasıl hareket edeceğini bulmalıydık. Atölyelerimizde birçok şey deneyip fotoğrafik testler yapıyorduk. Brad Schiff bize “oldu” ya da “olmadı” deyip, nesneleri nasıl hareket ettireceğimiz konusunda bize yardım ediyordu.”

Mevcut 52 set arasında 4 set kasaba meydanına aitti. Bu, hikâyenin farklı noktalarındaki durumunun bir yansıması olmasının yanı sıra hikâyede gece veya gündüz olmasının da bir yansımasıydı. Bu kadar detaylı bir set tekrar tekrar giydirilemeyeceğinden birçok farklı hâli oluşturulmalıydı. Bunun, yaklaşık üç düzine benzersiz lokasyon için de yapılması gerekti.

Hayn anlatıyor: “Kasaba meydanı setlerine gidip bakıyordum. Adeta New England’da tarihi bir mahkeme salonunun önünde duruyorsunuz.”

Sutner şöyle diyor: “Nelson, stop-motion dünyasıyla ilgili zaten çok bilgiliydi ve bu filmin yenilikçi bir havası olması gerektiğini anlıyordu.”

Lowry anlatıyor: “Filmin görüntüsü, Chris’in senaryosuyla doğru orantılı olmalıydı. Her set, her aksesuar üzerinde dikkatlice düşünmeliydik. Elimizde çok detaylı bilgiler ve referanslar vardı. Stop-motion çekerken her şeyi iyice düzene sokmalısınız ki aylar geçtikten sonra bile hâlâ sunacak fikirleriniz olmalı.”

Görüntü yöneeteni Tristan Oliver anlatıyor: “Son filmimde Nelson’la çalışmıştım. Birbirimizi tanıyorduk yani. Bu, çok önemli bir ilişki olmasına rağmen genelde görüntü yönetmeniyle yapım tasarımcısının arası açık olur. Fakat biz iyi anlaşıyoruz. Nelson’la sürekli temas hâlindeydik, her şeyi konuşuyorduk.”

Hayns anlatıyor: “Heidi’nin çizimleri, orraya çıkardığı şekiller ve siluetler departmanımızı gerçekten zorladı çünkü bunların hepsini kuklaların dünyasına oturtmamız gerekiyordu. Her şey hikâyeyle başladı, yönetmenler Tristan ve Nelson’la konuştuktan sonra da vizyon belirlendi. Gerçi ekibimin mekanik ve fabrikasyon görevleri için bu filme özel spesifik kurallar vardı.”

“ParaNorman”ın kukla departmanında 60 kişi vardı. Kuklaların sadece tekini yapmak için aynı anda birçok kişi 3-4 ay boyunca çalışıyordu. Hayns anlatıyor: “Tüm kuklalarımız silikon, köpük lateks ve reçineden yapıldı. İçlerinde de metal vardı. Her şeyin gerçek zamanlı çekildiği ip kuklalarının aksine, stop-motion kuklaları uzun ömürlü olmalı. Ekranda görünecek her şeyle ilgili olarak yönetmenlerle yakinen çalışıyoruz. Ben de kuklanın saçından rengine her sürece dâhilim.”

Hayns sözlerine şöyle devam ediyor: “Önce konsept sanatçıları kuklanın tipini tasarlıyor. Tip onaylandıktan sonra bir heykeltıraş bunu 2D hâle getiriyor, illüstrasyon imaj 3D nesneye dönüştürülüyor. Yönetmen, o kukladan istediği performansı söylüyor; bu konuşmak, yürümek ya da bir duygu ifadesi olabilir. Her detayın üzerinden geçiyoruz, ana karakterler için ayrı toplantılar yapıyor, ikincil karakterlerin hepsi için tek bir görüşme yapıyoruz.”

Butler anlatıyor: “Bu filmdeki kuklaların kalın kokları, büyük enseleri falan olduğu için tasarım açısından bizi biraz zorladı. Ama tasarımları sevdiğimiz için şekil ve boyut konusunda sürekli yeni yollar aradık. Sonuç, ‘ParaNorman’ın her şeyi gibi eşsiz oldu.”

“Norman’ın arkadaşı Neil için yaptığım ilk çizimi buldum. Neredeyse son hâliyle aynı. Ama Bay Prenderghast’ı ilk başta beyaz takım elbiseli, bastonlu biri olarak hayal etmiştim. Heidi Smith senaryoyu okuyup—“

Fell lafını kesip şöyle diyor: “Devasa bir ihtiyar çizdi.”

Butler devam ediyor: “Kocaman, leş gibi görünen bir adam çizdi. Bence çok güzeldi. O bizim müthiş Bay P. kuklamız oldu.”

Kuklalar yapıldıktan sonra bile yakın çekimler için hazır olmuyorlar. Hayns anlatıyor: “Yüz animasyonlarının farklı formları vardır ve bir kuklanın takma kafası ya da yüzü olup olmayacağına karar vermeniz gerekir, ya da mekanik bir kafası olamayacağına. Hangi tekniğin en fazla detay içerdiğine ve karakteri yansıttığına karar vermelisiniz.”

“Coraline”dan bu yana tak-çıkar teknolojisini çok ilerilere taşıdık. Kuklaların pürüzsüz ve ifade dolu suratları var – surat şekilleri ve ağız şekiller. Daha sofistikedir. Yüzün üst ve alt kısımları, magnetlerle sağlamlaştırılır ama daha fazla hareket kabiliyeti kazanır.”

Karakterlerin göz kapakları ve gözbebekleri göz önüne alındığından magnetler özellikle karmaşıklaşır. Seyirci asla yüzün alt kısmını görmez ama tasarım ve mühendislik tam işlev göstermeli ki animasyoncular kuklalarının performansını sergileyip duyguları ifade edebilsinler.

Gelişmiş tak çıkar animasyon teknolojisi filmin ilk başlarında dikkat çekiyor. Norman dişlerini fırçalarken “zombi suratı” yapıyor. Bu, birkaç yıl önce yapması imkânsız bir sahneydi. Sekans içim 150 tak çıkar surat kullanıldı. Hayns şöyle diyor: “Filmler saniyede 24 kare akar, biz saniyede 24 ağız şekli kullanırız. Animasyoncu eliyle karakterin surat ifadelerini yapar. Kaşlar, çene, dudaklar, hepsi ayarlanır.”

“Stop-motion animasyondaki bir kuklanın iskeleti sağlam olmalı ki animasyoncu o kuklayı ekranda istediği gibi kare kare oynatabilsin. Kuklanın iskeleti genelde metaldir, tel ya da armatür olur. Yani insan iskeletinin bilyalı mafsallı ve menteşelerle birleştirilmiş hâlidir. “King Kong” çekileli 80 yıl oldu ama bu değişmedi.

Norman karakteri için her biri 23 santimetre boyunda 28 farklı kukla yapıldı. Armatürünün 122 farklı parçası vardı, buna 80 farklı metal parça da dâhil. Hayns anlatıyor: “Bir armatür prototipini yapmak birkaç hafta sürüyor. Norman, bu filmde yapılan ilk kuklaydı. Sonuçta o baş karakterdi ve yönetmenlerin ona ihtiyacı vardı.”

Yapımcılarında birinin Norman kuklasını öve öve bitiremediğini söyleyen Sutner şöyle diyor: “En sevdiğim gibi bir şey söz konusu olamaz ama kahramanımız yakın planda çok sevimli. Bu küçük kukla insana çok dokunabiliyor.”

Daha tatbiki karakterler içinse Hayns şöyle diyor: “Armatürün dışını ve etrafını silikon kapladık. Bunlar, büyük kare kuklalar ama biz onlara kollarını açtırdık – (Norman’ın okuldaki öğretmeni) Bayan Henscher’ın kolları kendi başına hareket edebiliyor ve eğileniliyor. Ama onları kalıptan çıkarım hareket ettirene dek neler yapabileceklerini bilmiyorsunuz.”

Neil’ın göbeği için armatürün içine bir gitar ekipmanı mekanizması yerleştirildi ve aşağı yukarı hareket edebilmesi için bu aksam arkadan idare edildi. Neil’ın patates cipsi yediği sahne de dâhil. Hayns anlatıyor: “Çekimlere baktık ve inanılmaz hoşumuza gittik. Çok incelikliydi ve abartı olmamıştı. Buradaki başarımız, cipsi çiğnerken inandırıcı bir şekilde değişmesini sağlamamızdı.”

Eller gibi daha hassas kısımlar tekrar tekrar yapıldı ve daima hazırda tutuldu. Hayns şöyle diyor: “ellere yerleştirdiğimiz küçük tellere rağmen, bir kuklanın en kolay kırılabilecek kısmı elleridir. Karakterlerin tamamlanan ve onaylanan ilk kuklasına ‘kahraman’ kukla denir. Bu onların doğumudur. Ardından sayısız kopyaları yapılır.”

Kostümler için de aynı şey söz konusuydu. Her büyük filmde olduğu gibi burada da karakterlerin kıyafetlerinin birçok kopyası yapıldı ve hazırda tutuldu. Hayns sözlerine devam ediyor: “Kostüm, kuklaların son aşamasıdır. Ama bunu sürecin başında düşünmeli, tasarımları, ölçüyü ve dokuyu hesaba katmalıyız. Bir şeyin ekranda nasıl görüneceğini, kostümün, kuklanın mekanizmasıyla örtüşüp örtüşmeyeceğini düşünmeliyiz. İşte bu noktada yetenekli kostümcülerimiz devreye giriyor.”

Kostüm tasarımın yaratıcı süpervizörü Deborah Cook anlatıyor: “Bir şeyin nasıl görünmesini istediğimize, normal giysi fotoğraflarıyla başlayarak karar veriyoruz. Sonra kumaş araştırıp, renk ve kumaş testleri yapıyoruz. Stüdyoda güzel olan şey kamerada güzel olmayabilir. Mesela bazı kumaşlar az damarlı veya dikişli olur, bu iyidir ama yakın plan çekimde dikkat dağıtıcı olabilir.”

Prodüksiyondaki boyacılar, Cook’un grubunun kostümleri üzerinde çalıştılar; kimi zaman onları yaşlandırdılar kimi zaman da giysilere detay verdiler. Kostümler üzerindeki düğmeler bile elle yapıldıktan sonra boyandı. Yapılan her şey, prodüksiyonun onaylanmış renk paletine ve görsel direktiflere uygundu. Karakterleri seslendiren oyuncular doğrudan referans alınmasa da fotoğrafları bir kenarda mutlaka bulunuyordu.

Kuklaların ayakkabılarındaki deriler için Cook ve ekibinin “Coraline”da bulup kullandığı antik Viktorya Dönemi eldivenleri kullanıldı. Bu eldevinlerin derisi hem çok iyi hem de inceydi. Norman’ın eskimiş spor ayakkabıları için de bu malzeme kullanıldı. “Deri daima en iyisidir. O eldivenlerin dayanıklı olduğunu biliyorduk. Kuklalarımızda da iyi durdular. Yakın plan çekimler için spor ayakkabıların ölçeği büyütüldü, daha büyük oranlara sahip versiyonları yapılıp deriyle süslendi.”

Norman’ın evde giydiği “zombi” terlikleriyse tam aksine boyanmış kumaşlardan elle yapıldı. Bu terliklerin de farklı boyutları yedek olarak yapıldı.

Macera dolu bu hikâyede, baş karakter Norman’ın kostümü için Cook şu yorumu yaptı: “İkonik bir kostüm. Bunu denemek ve ekrana taşımak büyük bir zevkti. Norman her zaman en sevdiği kot pantolonunu ve kapüşonlu tişörtünü giyiyor. İçinde bir sürü eşyası olan, üzerinde de rozetler bulunan çantasını da yanından ayırmıyor. Ayrıca anahtarlıkları ve fermuara takılan künyeleri var. Bunların hepsini biz yaptık. Sırt çantası yeşil kumaştan yapıldı, kendimiz diktik. Kostümüyle aynı ölçüdeydi; künyeler burada yapıldı, gümüşle kaplandı, elle boyandı ve üzerine dikildi.”

Cook şöyle devam ediyor: “Norman’ın en sevdiği kotunun içinde küçük paneller vardı. Burada filmin tasarım konsepti devreye girdi. Her şeyde biraz asimetri var. Düz kısımlar kıvrımlarla harmanlandı. Ekranda bol bol duran kot gibi görünecekler ama aslında hafif yazlık pamuklu gömlek kumaşından yapıldılar.

“Tişörtü son derece iyi bir naylon çoraptan yapıldı. Kota benzemesi için onu boyadık. Onun ve kapüşonunun altında lateks kaplama var. Böylece her zaman şekilli duracaklar. Ceketinin altında armatüre ve kapüşona bağlı teller var. Böylece animasyoncular, beden hareketleriyle uyum içinde onu hareket ettirebileceklerdi. Bu sayede gerçek bir çocuk yürüyor gibi görünecekti.”

Kotun buruşuklukları sayısız kez yeniden konumlandırıldı. Tek bir baş karakter olsa da onun için 28 kukla yapıldı. Cook anlatıyor: “Devamlılık sağlamak için kopya çıkartabileceğimizi garanti altına almalı ve 28’den fazla kukla yapmalıydık çünkü çekim sırasında kimi eskidiği için değiştirmek zorunda kalıyorduk. Yaptığımız her şey kolayca yapılmalıydı. Diğer departmanların da armatüre ya da mekanizmalara kolayca erişebilmelerini sağlamalıydık. ‘ParaNorman’ için kostüm yapılarına uyacak şekilde sınırları zorlamamız gerekiyordu.”

LAIKA Oregon’da olduğu için Cook, departmanın resmen yerel dükkânların altını üstüne getirdiğini söylüyor: “Ama Londra, Los Angeles ve San Francisco’dan da birçok şey aldık. Tekstil sektöründe olan biten gelişmeleri birebir takip etmeye çalıştık. Ama ‘ParaNorman’da doğrudan dükkânlardan alınmış bir kıyafet yok, hepsini tek tek elimizde boyadık.”

Cook’un departmanında son teknoloji dikiş makineleri vardı ve her yer çizim doluydu. Diğer LAIKA departmanlarında olduğu gibi o ve ekibi üzerlerinde çalıştıkları stop-motion karakterler için gerçek insanlardan ilham aldılar.

Bu, zombiler için de geçerliydi. Hayns anlatıyor: “Hikâyede, zombilerin bir zamanlar nasıl insan olduğu anlatılıyor. Bir noktada onları insan hâlleriyle görüyoruz. Bu yüzden kostümleri ve saç stilleri için, 18’inci yüzyılın başları araştırıldı. Terziler, Cook’un gözetiminde Smith’in çizimlerini çalıştı ve 18’inci yüzyıla uygun şekilde ekstra detayları kumaşlara işledi. Ardından onlara zombilere özgü 300 yıllık bir çürüme görüntüsünü de eklediler.

Cook şöyle diyor: “Zombilerin Püriten dönemine ait kostümleri üzerinde çalışmak çok hoşuma gitti. Tarihi dokuyu vermek biraz zordu. Araştırma yaparken arkeolojik bulgulara ve kıyafetlere baktım. Nasıl olduklarını ve nasıl çürüdüklerini gördüm.”

Cook ve departmanı, 1996 yapımı “The Cruicible – Cadı Kazanı”nı ve 2002 yapımı mini dizi “Salem Witch Trials”ı izlemiş. Hayns ise New England’a gitmiş: “Chris Butler ‘madem gidiyorsun, mezar taşı resimleri çek’ dedi. Tatilim böyleydi yani – mezar ziyareti yaptım.”

Judge’ın (Yargıç) pelerininden altı tane yapılmış. Cook anlatıyor: “Hem elde hem de makinede dikildi. Daha hafif pamuk ipliklerini bir araya getirerek brokar havası vermeye çalıştık. Zamanının şık giyinen bir adamıymış. Kostümü desteklemek için alt kısımda bakır bir tel vardı. Özellikle de karavan etrafındaki sahnelerde.

Yargıç’ın kostümü her ne kadar şık da olsa şaşırtıcı derecede basit; diğer kostümler de sıradan görünüp oldukça şık olan kostümler; Neil’ın şortu köpük lateksten yapıldı, üzeri de ipek kaplandı ve tel destek bile gerekmedi.

Kuklaların saçı için prodüksiyon ekibi çeşitli insan, hayvan saçlarıyla, hatta simli süslerle bile deneyler yaptı. Hayn şöyle diyor: “İnsan saçı çok geçirgen ve yapışmıyor. ‘Coraline’da sentetik saç kullanmış, içlerine ince teller yerleştirmiştik.

“İş baş karakterimize geldğinde, Coraline’ın saçından istediğimiz performansı aldığımız düşünerek Norman’ın saçını daha da açıklayıcı yapalım dedik. Cilt tonları ve saç konusunda Lucian Freud’dan ilham aldık. Norman’ın saçının temeli keçi tüyüydü. Onları tutkal, saç jölesi ve insan saçı boyasıyla birleştirdik. Saçların birçoğu tek tek yapıldı.”

Kuklaların çoğunun saçına bir de peruk takıldı. Hayns anlatıyor: “Yaşadıkları aksiyon için farklı akrobasi hareketi perukları yapmamız gerekti. Beş farklı Norman peruğumuz vardı. Neil’ın saçı basit gibi dursa da dublör peruklarının her birinde 20 farklı lif vardı.”

Perukları alkolle siliyorduk. İşte size başka bir sır; kukla saçlarına kaş fırçasıyla müdahale edebilirsiniz. O perukların her birine ihtiyacımız vardı; sürekli elleyince Norman’da kepek varmış gibi görünüyordu.

Departman sorumlularının hepsi yaptıkları işe karşı son derece tutku duyuyordu.

Setler yapıldı, aksesuarlar giydirildi. Görüntü yönetmeni onları ışıklandırdı ve yönetmenler ve ekibin bakması için görüntü aldı ki, gerekli düzenlemeler ve geliştirmeler yapılabilsin. Herkes her şeyin doğru ve yerinde olduğuna inandığında, devreye animasyoncu giriyor ve kukla performansı sergiliyordu. Bir sahnede karakterlerin hepsi bir arada olsa da, genelde sadece bir animasyoncu oluyordu. Animasyoncular her karakteri tek tek ele aldığı için ancak her şey hazır olunca – ki bu günler sonra olabilir – çekimler yapılabilir.

Görüntü yönetmeni Tristan Oliver anlatıyor: “Süpervizörlük ettiğim 4 kameraman var ve çektikleri ilk ve son karelere bakarım. Her çekime onları ben hazırlarım ama ışıklandırma, sinematografinin büyük bir parçasıdır, ben bunu çok seviyorum, yani stüdyonun her yerinde varım.”

Oliver, daha önce birçok stop-motion film çektiği için sürece yabancı değildi. Kendisi anlatıyor: “benim için en zoru geniş bir ekran kullanırken (örneğin 2:35/1) ilk kez stereoskopik çekim, yani 3D çekmekti. Ben, Sam ve Chris için en heyecan verici kısım kuklaları sanki kendi ortamlarında, canlı aksiyonmuş gibi doğal olarak çekmekti. Suratlarını sürekli göstermemeye karar verdik.

“Zombi filmlerinde de çarpışma sahneleri, gölgeli ışıklandırmalar var. Bunları inceledik ama bizim anlatımımızdaki zombi ögeleri normalden daha incelikli. Filmimizdeki hayaletleri çekebilmek için cam levhalarda çekilen eski Rus fotoğraflarını referans aldım. Uzun metrajlı film görüntü yönetmenleri Conrad Hall ve Roger Deakins’in çalışmalarına da baktım. Seamus McGarvey’nin “Atonement – Kefaret”teki çalışmasını çok beğendim. ‘ParaNorman’daki bir sekanstaki çalışmamı çok etkiledi bu. Orman sahneleri karate filmlerinden etkilendi, mesela “Crouching Tiger, Hidden Dragon – Kaplan ve Ejderha” ve “Hero-Kahraman” gibi.

İlk kez 3D çekmesinin yanı sıra görüntü yönetmeni daha önce Amerika’da da stop-motion film çekmemişti. LAIKA’nın klasik sahnelerdeki ustalığı ve teknolojisi çok hoşuna gitmiş: “Hareket kontrolünün stop-motion’ı değiştirdiğine inanıyorum. Kamera, yaratılan ortamda akıcı bir şekilde hareket ediyor. ‘ParaNorman’ın yüzde 80’i bir açıdan hareket kontrolü – Sam Raimi’nin “Evil Dead – Şeytanın Ölüsü” filmlerindeki gibi elle çekilmiş sahneler var.”

Oliver anlatıyor: “Stop-motion filmler çokça iş ve önceden görüntüleme gerektiriyor – özellikle set parçaları için. Doğru objektif boyutunu bulmalıydım ki sanat departmanı gerekenden fazlasını inşa etmesin. Stop-motion film çekerken, ihtiyacınızın olan şeylerin çoğunu kamerayla yakalayabilmeniz gerek.”

Sonuç olarak Sutner şöyle diyor: “inşa ettiğimiz setler daha önce gördüklerimize benzemiyordu, kamerayla başarılı bir şekilde onları görüntüledik.”

Butler, aynı zamanda korku ve gerilim türünde çok sevilen filmlere ve yönetmenlerine de göndermeler yaptıklarını anlatıyor: “Nesne ya da görsel kullanmadık; haklarını alabileceğimizi bile tahmin etmediğim ama aldığımız klasik bir film müziği var mesela. Herkesin anlamayacağı küçük küçük şeyler var ama ben ekibimize ‘bu yönetmenin hayranları için bu, burada kalmalı’ dediğim çok oldu.”

Sanat departmanının yaptığı bir şey Oliver’ı özellikle etkilemiş. Blithe Hollow’un caddelerinin gece görüntülerinde, kendisinin üzerinde oynayabildiği dükkânlar varmış. Oliver anlatıyor: “Sokak lambaları vardı, her dükkân farklı bir renkte ışığa sahipti; sodyum, volfram, ultraviyole… Sanki gerçek caddeler üzerindeydi. Adeta New York’un gece vakti gördüğümüz hâlinin tablosu gibiydi.”

“ParaNorman”da devasa bir görsel efekt departmanı olması inanılmaz bir lükstü. Olmamış, düzeltilmesi veya yeniden çekilmese gereken bir şey için anında geribildirim alınabiliyordu. İhtiyacınız olan her şey elinizin altındaydı.”

Görsel efekt süpervizörü Brian Van’t Hul anlatıyor: “Filmdeki her çekim ‘efekt çekimi’. Prodüksiyon sürecinde tüm departmanlarla omuz omuza çalıştık. Setten bir görüntü geldiği an üzerinde çalışmaya başlıyorduk.

“İndirmek için beklemiyorduk, aynı iç ağdaydık. Post-prodüksiyon işlerini daha çekim bitmeden yapıyorduk. Bu nadiren bulunan bir fırsattır.”

“ParaNorman” dijital kamerayla 3D çekilirken, tamamlanan ve dijital olarak fotoğraflanan her kare bilgisayarda depolanıyordu. Animasyoncular bilgisayarda eski çektiklerine bakabiliyordu. Modele baktıktan sonra animasyoncular bir sonraki kare için kuklayı ya da diğer ögeleri oynatıyordı.

LAIKA’nın öncülük ettiği diğer bir stop-motion gelişmesiyse yüz animasyonu. Tak-çıkar animasyon yöntemini geliştirerek (konuşuyormuş havası yaratmak için yüzler farklı bir ifadeye sahip yüzle değiştiriliyor) ParaNorman’da geleneksel elle yapılmış maketlerle, bilgisayarda yazılmış çizimleri ve 3D baskıları kullanmış ve daha önce görmediğimiz ifadeleri ortaya çıkarmıştır.

Knight anlatıyor: “Tak-çıkar animasyonu için 2D animasyoncu tarafından yapılmış çizimler baz alınarak bilgisayarda modeller yapıldı. Daha sonra bunlar 3D yazıcılarda Hızlı Prototiplendirme (Rapid Prototyping) olarak basıldı. Bu sayede yüzün üst ve alt kısımlarını fark edebiliyordunuz. Sonuç çok güzel oldu. Oldukça ifadeli bir yüz animasyonu elde ettik.”

Tak-çıkar animasyonu yaratıcı süpervizörü Brian McLean, LAIKA’nın “Hızlı Prototiplendirme” (Rapid Prototyping) departmanından sorumlu. Bu departman, elle yaratılan şeylerle modern teknolojiyi etkin bir şekilde kullanıyor. Hızlı Prototiplendirme departmanı başlangıç noktası olarak orijinal heykelcikleri, bitmiş maketleri ve 2D çizimleri kullanır.

McLean anlatıyor: “Rapid Prototyping” tabiri eski bilgisayar tasarımı ve yüksek çözünürlüklü taramadan 3 boyutlu nesneye geçişi temsil ediyor. Bunlar ilk olarak Fortune 500 şirketlerinde kullanılmaya başladı. İnk-jet baskı gibi ama daha büyük bir şey. Mürekkep yerine de UV-duyarlı reçine kullanılıyor.

“Coraline’la birlikte LAIKA, RP yöntemi kullanarak uzun metrajlı film çeken ilk şirket oldu. Özellikle de 3D yazıcıda basılan tak-çıkar yüzler için. Ama LAIKA performans seviyesini artırıp süreci modernleştirmek istedi. ‘ParaNorman’la 3D renkli yazıcı kullanan ilk stop-motion film yapılmış oldu. Teknik, benzer bir teknik ama 3D renkli yazıcı, modele renk koymanızı sağlıyor. İleri doğru atılmış büyük bir adım.”

LAIKA’daki tam renk kapasitesi ve daha büyük RP makineleriyle birlikte silikon baskı süreci de Coraline’ın üzerinden geçen 3,5 yılın ardından epey ilerledi. Coraline Jones’un 200 binden fazla potansiyel yüz ifadesi varken, Norman Babcock’um 1,5 milyon yüz ifadesi var – sınırsız gülümseme, kaş çatma, çığlık vs… gibi ifadeler. Norman’ın arkadaşı Neil’ın da yüzünde binlerce çil var – Coraline’ın 10 kadar çilinden çok daha fazla bu.

Hayns anlatıyor: “Tak-çıkar suratlar RP olarak yapıldı ve bu materyal ışığı emiyor ve yarı saydam. Renkli yazıcı sayesinde silikonla daha çok deneme yaptık. Dolayısıyla karakterlerin tenine doğal bir parlaklık verdi. Görüntü yönetmeni Tristan Oliver ışıklandırma konusunda harikalar yarattı.”

RP teknikleri mekanik suratlara da daha çok destek oluyor. McLean dairesel olmayan gözler, göz kapakları ve yapılan animasyondan çok memnun kalmış. Aynı zaman da karakterlerin dişlerinin takıp çıkarılabilir olması sayesinde, onları elle boyayıp düzenleme yapabilmişler. Mekanik ya da takıp çıkarmalı olsun, tüm parçaların arkasında onları oynatabilecek bir gofre sistemi vardı.

McLean sözlerine şöyle devam ediyor: “İster elle yapılmış ister bilgisayarla oluşturulmuş olsun, gerek görüntüler gerekse maketler konusunda RP departmanında amaç, elle tutulur bir sonuç almaktı. 3D olarak taranmış bilgilerden ön görüntüleme yaptıktan sonra RP bilgisayara bunları aktarıp parçalarına bölüyor ve kat kat üstüne işliyorduk. Basıldıktan sonra da test ediyorduk. Bu departmanın çalışmaları da filme dâhil edilmeden önce onaya çıkıyordu. Elle boyama işini de RP çıktıları yakın çekime hazırlanmadan önce yapıyorduk. RP bilgisayarında yapılanlar başarılı addedilirse, kayıt sistemine işleniyor ve alınan diğer çıktılarla devamlılığı sağlanıyordu. Tak-çıkar döngüsünün en önemli kısmı bu.”

McLean, tak-çıkar yüz ifadeleri konusunda ise şöyle diyor: “Bilgisayarda çalışan çizerlerimiz huysuzluk eden, bağıran veya muadili ağız ifadeleri yaratabiliyordu. Onlar yüz ifadeleri kütüphanesi oluşturan dijital heykeltıraşlardı. Yüzlerin hem ayrı ayrı hem de bir aradayken doğru görünmesi için denemeler yapıyorduk. Uzmanlarımız “oh, ah, ay” gibi nidalara oyacak şekilde hareketleri eşleştiriyordu. ‘ParaNorman’da özellikle Courtney’nin ifadelerini yapmak oldukça zordu – çünkü genellikle sakız çiğniyordu!”

Ardından kukla animasyoncuları bilgisayardan ifade seçiyordu. Örneğin “Mitch’in Temel Ağız Şekli 10” gibi. Ardından bu ifade orada yazdırılıyordu. Son aşamalarda bilgisayarla olutşurulan suratlar 3 boyutlu basılı nesneler olarak çıkartılıyordu. Ardından bu nesneler temizleniyor, taşlanıyor ve son derece eğitimli sanatçılar tarafından boyanıyordu. Özgün heykelin bütünlüğünün bozulmamasına dikkat ediliyordu.

McLean şöyle diyor: “Yüzler basıldıktan sonra onları tekrar test ediyorduk. Baskı sırasında dudağın ince çıkmadığından ya da dişin kırık gibi görünmediğinden emin olmamız gerekiyordu. Gerçek fizik kurallarını kullanmamız gereken zamanlar olabiliyordu. Aynı şekilde bir obje de fazla mükemmel çıktıysa, onun üzerinde de biraz oynama yapılıyordu.”

“ParaNorman”da gelişmiş RP animasyoncuları sahnelere daha da detay eklediler. McLean özellikle Bay Prenderghast’in Norman’ın üstüne düştüğü ve suratlarının beraberce ezildiği sahneyle gurur duyuyor: “iki karakterin suratının bilerek birlikte basılması, yazıcılardan birinde meydana gelen hata sonrası aklımıza geldi. Yazıcı, birkaç suratı üst üste basmıştı. Süreç esnasında ne zaman bir hata olsa, ona bakar ve ‘bundan faydalanabilir miyiz’ diye düşünürüz. Bu durumda hoş bir efekt oluştu ve sahneyi çekebildik.”

Sutner anlatıyor: “Bu mutlu kazalar, çizerlerin ‘yapılamaz’ denen şeyleri yapmalarına yol açabiliyor – belki de daha önce böyle şeyler hiç yapılmamış olduğundan.”

Van’t Hul, RP departmanının tuvalet bölmesi sekansındaki çalışmasını övüyor: “Su damlacıkları bile RP işiydi. O görecekleriniz bilgisayarla yapılmış şeyler değil.”

Stop-motion ve 3D gibi, RP işlemi de “iki farklı teknolojiyi harmanlıyor” diyor McLean. “3D yazıcılar, bilgisayarlar ve stop-motion arasındaki bağlantı. Son teknoloji bilgisayarlarla işlem başlatılıyor ve el yapımı pratikliğiyle birleştiriliyor – stop-motion sanat biçiminin özelliği – ve işi bitiriyor.

“RP departmanımızda 4 renkli yazıcı ve 40 çalışan var. Bilgisayar çizimlerinde uzmanlar, modelciler ve boyacılar mevcut. Geldikleri disiplinde aldıkları eğitimlerini kullanarak çok güzel kombinasyonlar yaratıyorlar. RP, ressamlarımıza yaratıcı süreçlerini kullanıp geliştirecekleri bir araç sağlıyor. Örneğin ParaNorman’da doku boyacısı Tori Bryant, RP teknolojisinden çok faydalandı – kalemleri, istediğimiz renk düzenini sağladı.”

İskele ve köprü departmanı da RP yeniliklerinden faydalananlar arasında. Departmanın yaratıcı süpervizörü Oliver Jones anlatıyor: “Artık RP’nin bize sağladığı şekilleri deneyebiliyoruz. Biz, her şeyin tedarikinden sorumluyuz. Elle idare edilen aparatlardan tutunda mekanik iskeleye, ekranda gördüğünüzden bambaşka bir şey olan nesnelere kadar her şeyden.”

“Yönetmen bize ne istediğini söylerdi. Biz de 6 kişilik ekibimizle önce animasyoncuyla görüşür, sonra sorunu çözmeye çalışırdık. Diğer departmanlarla da koordineli çalıştık. Sette ön çalışma yaparken kurulumun nasıl olacağına dair bir şeyler söylemesi için animasyoncuyu çağırırdık. Son kişi, performanstan önce kuklayı animasyoncuya verdiğinde, biz de çekimin yapılabilmesi için animasyoncunun gereken kontrolü sağlamasında ona yardımcı olurduk. Bunu başarmaları için de onlara özgürlük tanırdık. Süreç esnasında yerçekimine karşı çıktığımız çok oldu.”

Mitch’in kamyonetiyle olan kovalamaca sahnesi için setlerden bazıları 25 metre uzunluğunda yapıldı. Ana veya ‘kontrol’ kamyonetine süspansiyon yapıldı, bu sayede gerçek hayattaki gibi kuklalar tıklım tıkış taşınacaktı. Sekans için hareket kontrolü de sağlandı. Fell şöyle diyor: “sanırım bizim kamyonet normal boyuttaki bir kamyonetten çok daha pahalıydı.”

“Chris ve benim bu kovalamaca sahnesine dair aklımızda “The French Connection – Kanunun Kuvveti” ve “Bullit – Gangsterin Kaderi” filmleri vardı. Bir stop-motion animasyon filminde onlardaki gibi bir kinetik aksiyon yakalamak istiyorduk. Bu sekansın storyboard süreci bir yıldan fazla sürdü, 11 dakikadan 5,5 dakikaya düştü ki iyice etkili olsun.”

Kurgucu Christopher Murrie anlatıyor: “Kamyonetle kovalamaca sahnesine başladığımızın ilk günü nefesimi tuttum. Bunun zorlu olacağını biliyordum çünkü çoğu canlı aksiyon filminde kovalamaca sahneleri bu kadar uzun olmaz. Benim için en büyük örnek, “Raiders of the Lost Ark – Kutsal Hazine Avcıları” filmindeki at-kamyonet kovalamacasıydı. O, mükemmel bir kovalamaca sahnesidir.Doğru bir şekilde yapmak zaman aldı ama sonunda çok tatmin edici bir iş çıkardık.”

LAIKA’da çekilen her görüntüye, tüm departmanlar bilgisayarlarından ulaşabiliyor ve bunları referans olarak kullanabiliyordu. Fakat stop-motion sürecinin ağır tabiatı ve done fazlalığı sebebiyle LAIKA’nın kullandığı çok faydalı bir yazılım vardı: Shotgun Yazılımı. Bu yazılımla ilgili olarak yapım teknolojisi departmanından Jeff Stringer konuştu: “Shotgun sayesinde görsel efektleri düzenleyebiliyor ve elle yaptığımız bazı işlemleri modernize edebiliyorduk. Onaylanmış çizimleri alıyor, çekimlerle eşleştirebiliyorduk. Böylece herkesin elinin altında aynı çizim oluyordu.”

Hayns anlatıyor: “Bilgisayarlarımızda böyle bir program olması harika. Kendi departmanımda çekilen görüntü ve fotoğrafları görmek veya yaptığımız kuklaların testlerine bakabilmek işimizi çok kolaylaştırıyordu.”

Gerek bilgisayarda gerekse elde yapılan hemen hemen hiçbir şey elden çıkarılmıyordu çünkü bir şekilde hepsi öğrenme aracı ya da referans noktası olarak kullanılıyordu.

Butler anlatıyor: “Bazı şeyleri düzeltmek yerine olduğu gibi bıraktık. ‘ParaNorman’ın gündelik dünyasında gerçekçilik ve yaşanılabilirlik çok önemliydi. Stop-motion genelde değişken ve garip olur ama Blithe Hollow’un kapsamlı ve kalabalık olması gerekiyordu.”

Knight özetliyor: “LAIKA, ilginç karakter eksikliği çekilmeyen, harika hikâyeleri olan, baktığınız her yerden ilham aldığınız bir yer.”

**STÜDYODA**

Yönetmen Sam Fell şöyle diyor: “ParaNorman’ı çekmek büyük bir işti. Sınırlı bir bakış açısından kurtulmak için arada bir LAIKA stüdyolarına gidip dolaşıyorum. Bu sayede bu filmi ne kadar güzel bir şekilde çektiğimizi kendime hatırlatıyorum. Etrafa bakıp birçok farklı disiplinin bir araya geldiğini, yetenekli birçok kişinin birlikte çalıştığını görüyorsunuz.”

Karakter fabrikasyonu yaratıcı süpervizörü Georgina Hayns anlatıyor: “LAIKA’da tam bir ekip gibi çalışıyoruz. Portland gibi sanat ve kültürüyle tanınan bir şehirde yerel bir yetenek bulmak çok kolay. Hem onlardan faydalandık hem de başka şehir ya da ülkelerden zanaatkârlar getirdik. LAIKA, Portland’ın sanat ve kültür portföyüne katkıda bulunuyor.”

Portland’ın hemen dışında, LAIKA’nın Hillsboro stüdyolarında her şey çok görkemli. Fell şöyle diyor: “Hem sıradan hem de sıra dışı birçok şey üzerinde çalışılıyor ve çok detaylı bir şekilde yaratılıyor.”

Yapımcı Arianne Sutner şöyle diyor: “Stop-motion’da hareket eden birçok parça var – her anlamda.”

Düzinelerce farklı stüdyo, ofis, atölye ve depolama alanının mevcut olduğu LAIKA, kendi bünyesinde kurduğu görsel efekt birimine bir de ek alan eklemiş. Burada da idari ve insan kaynakları personeli çalışıyor.

Asıl binanın üst katında geliştirme ve hikâye çalışmaları yapılırken, zemin katta şekillendirme çalışmaları yapılıyor.

Herkes birbirine çok yakın çalışıyor. Her yerde tak-çıkar parçaları ve kostümler var. Kostüm aparatları da daima el altında tutuluyor. Kuklalar ve aksesuarlarda kullanılan parçalar, yükseltilmiş çalışma tezgâhlarında kusursuzlaştırılıyor veya tamir ediliyor . elle müdahale işlemlerinde kullanılacak her türlü parça kutularda, el altında tutuluyor.

İşlemden geçmiş, boyanmış parçalara çok özen gösteriliyor. Pudrasız lateks eldivenler, el temizleyici losyonlar daima mevcut.

Bir LAIKA geleneği olarak, biri bir nesneyi yere düşürdüğünde ve nesne yere çarptığında çok ses çıkardığında herkes alkışlıyor; fakat nesne kırılırsa sessizlik oluyor.

Bu sessizlik bile müzikle kırılabiliyor. Çalışmalar devam ederken bazen biraz müzik çalınması, çalışma hızını korumak için gerekli olabiliyor. Müzik seçimlerine dair anlaşmazlık çıktığında, her gün başka şeyler çalınıyor.

Stüdyolarda da son derece hummalı çalışmalar oluyor. Ağır ve yüksek perdeleri örtülü olan farklı boyutta birçok stüdyo var. İçeride bile, sahneler biraz daha iç kısma kurulmuş ki animasyoncular ellerindeki işe odaklanabilsin.

Bir set, çekilecek sahnenin zorluğuna göre haftalarca meşgul edilebiliyor. Yönetmenler ve ekip tek bir sette durmak yerine, set set dolaşıyorlar. Fell şöyle diyor: “Ne yazık ki güvenlik sebeplerinden ötürü scooter kullanamıyoruz.” Sutner ise “El arabaları bile yasak” diye ekliyor.

Sıcak olan bazı setlerin portatif klimalarla soğutulması gerekiyor. Amaç, karakterlerin ya da dekorların sıcak ışıklar altında erimesini önlemek ve animasyonculara da çalışırken sıcak basmasının önüne geçmek.

Tek bir 3D kamerayla, ekip bir sonraki kareye geçmeden önce aynı kare stüdyoda iki kere çekiliyor. ParaNorman’da kullanılan kamera Canon 5D Mark II, aslında film kullanan bir fotoğraf makinesi. Sola ve sağa kaydırılarak ayrı ayrı (hem soldan hem sağdan) kareler çekiyor. İki görüntü aynı makinenin aynı objektifiyle çekiliyor. Fakat uzun çekimlerde makinelerin değiştirilmesi gerekiyor.

3D’deki gelişmeler sayesinde kameralar artık hantal ve büyük aletler değil. Böylece yapımcılar kamera hareketlerinde esneklik ve özgürlük kazanmış oluyor. Görüntü yönetmeni Tristan Oliver anlatıyor: “Kamerayı kontrol etmesi kolay, özellikle de artık iki görüntü çekmek için aynı makineyi kullanabildiğiniz için. Stop-motion’ın kare kare çekimleri için hafif ve kompakt olan Canon 5D çok işimize yaradı.”

Yapım ekibi, kamera hareketleri sırasında bir iletişim sistemi vasıtasıyla birbirleriyle temaslarını sürdürüyor. Fell anlatıyor: “bir sahne çekilirken, animasyoncu performansının ortasındayken, genelde yönetmenler sette olmaz. Bunu onlara bırakırız. Ama bir şey atlandıysa bunu gidip söylememiz gerekir. Stop-motion’larda animasyoncu olarak da çalıştığım için tekrar dikkatini toparlayıp bir şeyi yeniden yapmanın ne kadar zor olduğunu biliyorum.”

Animasyon süpervizörü Brad Schiff anlatıyor: “günün sonunda tüm gün ayakta durup, aklınızı tamamen bir kuklaya verdikten sonra, “oynat” tuşuna basıp o gün yarattığınız hayatı görmenin verdiği keyif paha biçilmez. En güzel şey cumaları, LAIKA stüdyolarındaki sinemada çekimlerin son hâlini ve insanların verdiği tepkileri görmek. Tüyleriniz diken diken oluyor.”

Van’t Hul şöyle diyor: “LAIKA’nın kalitesi direkt göze batıyor. Ufak tefek kusurlar görüyorsunuz ama bu, karakterin ve anlattığımız hikâyelerin çekiciliğinin bir parçası.”

LAIKA’da prodüksiyon aşamasında olan uzun metraj sinema projeleri de var: “Goblins”, genç-yetişkinlere göre bir konuya sahip büyülü hikâye “Wildwood” ve macera filmi “Here Be Monsters!”.

LAIKA sanatçıları tarafından hangi hikâye anlatılırsa anlatılsın, tak-çıkar abimasyon yaratıcı süpervizörü Brian McLean şöyle diyor: “filmlerimizden birini izlediğinizde ışıkların altında elle tutulur nesneler ve karakterler görmenizi istiyoruz.”

“Arkanıza yaslanıp filmin tadını çıkarabilir, hatta belki ‘bunu nasıl yapmışlar yahu?’ diye merak edebilirsiniz.”

Görüntü yönetmeni Tristan Oliver ekliyor: “ParaNorman’ın ilk beş dakikasından sonra animasyon olduğunu bile unutabilirsiniz; umarız kendinizi kaptırırsınız!”.

**SON RÖTUŞLAR**

“ParaNorman”ın kurgusu şaşırtıcı bir şekilde çok çok erkeni 2009 yılında başladı.

Kurgucu Christopher Murrie anlatıyor: “animasyon filmlerinde kurgu yapmak, çok özgürleştirici bir şey. Canlı aksiyon filmlerinin aksine, kurguya çekimler yapılmadan önce başlayabiliyoruz. ‘ParaNorman’ın storyboard’larla ve geçici diyaloglarla bir versiyonunu yaptık (bazen ben konuştum!) ses efektleri ve müzik ekledik. Son hâline getirmeden önce kapsamlı bir şekilde iki yıl boyunca çalıştık. Tabii bu süreç canlı aksiyonda 3 ayken, burada 3 yıl. Ama sinemada hikâye anlatma ilkeleri hep aynı.

“Sahne ekleyip çıkarabiliyor veya onları yeniden düzenleyebiliyorduk. Storyboard çizerlerinden istediğimiz çekimleri talep ediyor, binlerce şey arasında araştırma yapmak zorunda kalmıyorduk. Boş bir tuvalle başlıyor, üstüne kat geçiyorduk. Bir canlı aksiyonda bunu mermerden oyarsınız. Farklı animasyon şekillerinin kurgusunu yaptım ama bilhassa stop-motin çalışmak harika.”

Murrie devam ediyor: “Çekimler ilerleyince storyboard’ları çıkartıp animasyonu devreye sokmaya başlıyoruz. LAIKA’ya çekimler geldikçe, birbirlerine doğru bir şekilde uymalarını sağlamalıydık. Her departmanın çalışması kurgudan geçer, bütün sorunları bize kalır. Biz de yenilerini yaratmamayı umarız!”

“aslında post-prodüksiyon süreci olan aşamada, departmanım daha geleneksel bir kurgu misyonu üstlenir ve son kurguya başlar, her anı konuşturmaya çalışır. Ses tasarımcıları ve müzisyenlerle yakinen çalışıyoruz.”

“ParaNorman”ın müziklerini “Eternal Sunshine of the Spotless Mind” ve “Magnolia”nın da müziklerini yapmış olan iki Grammy Ödülü adaylığı almış Jon Brion üstlenmiş. Yönetmen Butler anlatıyor: “Jon’un müziği yarattığımız şeye çok uyduğu için prodüksiyonun son aşamalarında kendisini arayıp müziklerin tamamını yapmasını istedik.”

Brion ise müziklerini yaptığı ilk animasyon filmi için şöyle diyor: “uzun zamandır doğru teklifi bekliyordum.”

Yapımcı Travis Knight, Brion için “Doğuştan yetenekli. Yaratıcı, türlerin dışına çıkan müziksel anlatımı ‘ParaNorman’ın çığır açan görsel ve duygusal anlatımına çok güzel eşlik ediyor” diyor.

Yönetmen Chris Butler anlatıyor: “PAraNorman 10 yıl önce hayalini kurduğum bir hikâye ama görüntüsü ve çapı, beklentilerimi aştı. Bu kadar büyük ve güzel olacağını hiç tahmin etmemiştim.”

“ParaNorman”ın görsel ve tematik anlatımı hem yazılı hem de görsel ortama aktarılarak, kitap olarak basılacaklar. Film baz alınarak yazılan orta seviye romanı Elizabeth Cody Kimmel, Suddenly Supernatural serilerinin yazarı, yazacak. Daha genç okuyucular için Norman ve zombilere odaklanan bir hikâye kitabı olacak.

Oyuncu Casey Affleck anlatıyor: “Çocuklarımla çok sinemaya giderim. ParaNorman’ın bir parçası olmak istedim çünkü bu hem çocukların hem de yetişkinlerin hoşuna gidecek bir film. Bu da nadiren bulunan bir şey.”

Yönetmen Sam Fell: “6 yaşımdan beri yaptığım bir şeyi yaparak para kazandığım için çok şanslıyım. Saatler harcayıp dünyalar yaratıyorum. Şimdi oğlum da dahil olmak üzere sinema seyircilerini bu dünyalara sokabileceğim.”

Yapımcı Arianne Sutner: “bu kadar potansiyeli olan bir projede çalışmak çok memnun ediciydi. Orijinaline sadık kalarak hayata geçirilmesi harika bir şey.”

Knight şöyle diyor: “ParaNorman’ın, küçükken kendini yabancı hissetmiş herkese hitap edeceğini düşünüyorum. Norman gibi özel yeteneklere sahip insanlar bazen dışlanır ama sınırlarını zorlayan şey, aslında onları benzersiz kılan ve hayatlarına esas değeri veren şeylerdir.

“Bu hikâyeye can veren insanların yaşadığı bu tecrübeler, çok güçlü şeyler.”

**Rakamlarla Norman**

* ParaNorman, kuklaları için tak-çıkar suratlar yaratmak üzere 3D renkli yazıcı kullanan ilk stop-motion film. Prodüksiyon için 31 binden fazla surat parçası basıldı.
* ParaNorman ekibi, her karaktere geniş bir ifade yelpazesi sağlayabilmek için tak-çıkar suratlar kullandı. Her kare için birçok farklı surat gerekiyordu. Örneğin bir karakterin ekranda sadece 27 saniye süren tek bir sahnesi için 250 farklı surat kullanıldı.
* LAIKA’nın Hızlı Prototipleme (Rapid Prototyping – RP) departmanındaki 45 animasyoncu, iskeleci ve modelleyici tak-çıkar suratları ve diğer parça ve aksesuarları yaptı.
* RP-yapımı tak-çıkar suratlar; basıldıkları andan yakın çekime hazır hâle gelene kadar 10 adımlık bir süreçten geçiyor, 5-6 saat boyunca temizleniyor ve kaplamaları yapılıyordu.
* ParaNorman’da 4 tane 3D renkli yazıcı, 572 gün boyunca durmadan çalıştı.
* Bu suratlar için kullanılan materyal miktarları şöyle:
1. 3 bin 777 kilogram yazıcı toneri tozu
2. 855,5 litre mürekkep
3. 1,867 kullan-at yazıcı kafası
4. 291 litre Japon yapıştırıcısı
5. 66,432 mıknatıs
6. 729 zımpara kâğıdı
7. 5,000 X-acto falçata
8. 2430 teneke sprey boya
9. 132 litre cila
10. 35 bin plastik eldiven
* Tüm karakterlerin suratları, LAIKA’nın yüz kütüphanesinde, 1257 arşiv kolisinde muhafaza edilmektedir.
* ParaNorman’da tek bir çekim için kullanılan surat sayısı, 7 karakter için kullanılan 545 eşsiz surattır. Filmin sonunda yer alan ve 42,7 saniye süren (1024 kare) bu sahneyi tamamlamak 1 aydan fazla sürmüştür.
* Birçok çekimde kamera Norman’ın suratına o kadar yakından alır ki tüm ekran kaplanır. 4,7 santimetre büyüklüğündeki suratı 380 kez büyütülmüştür.
* Bir kuklanın baştan sonra yapımı, tasarım ve deneme süreleri hariç, 3-4 ay sürer. Karakterin son hâli tamamlandığında, kuklayı çoğaltma süreci hızlanır. ParaNorman’da kullanılan 61 karakter için yaratılan 178 kuklayı 60 kuklacı yaptı.
* Sadece Norman’ın 28 ayrı kuklası vardı. 3D renkli yazıcıyla oluşturulan tak-çıkar suratlar sayesinde Norman’ın farklı kaş ve ağızlarının olduğu 8800 farklı suratı mevcut. “8800 suratlı adam” demek, yaklaşık 1,5 milyon olası surat ifadesine sahip olmak demek.
* Norman’ın akıllarda kalan saç stilinde 275 tel var. Keçi kılından yapılan ve tutkal, jöle, kumaş ve Japon yapıştırıcısının yanı sıra tıbbi yapıştırıcılar, makyaj yapıştırıcıları, iplikler ve tellerle bir arada tutulan Norman’ın saçı boya ve insan saç boyasıyla boyanarak elle tamamlandı.
* ParaNorman için 120 farklı kostüm tasarlanıp elde dikildi.
* Normal filmde 5 farklı kostüm giyiyor: kapüşon ve kot, tişört ve kot, pijama, okul müsameresindeki Püritan kostümü ve beyzbol forması.
* Norman’ın tişörtünün alt kısmında 102 dikiş var – hepsi el yapımı ve uzunluğuyla dikişler arası boşluklar ölçülerek dikildi. Ayrıca yakasında da 48 dikiş var.
* Norman’ın anne ve babası Sandra ile Perry, filmde 3 farklı kostüm giyiyor: Şık ‘dışarı’ kıyafetleri, gündelik ev kıyafetleri ve spor kıyafetleri.
* Babcock ailesinin tarzına en düşkün üyesi olan Norman’ın ablası Courtney’nin sadece iki kıyafeti var: Pembe eşofmanları ve amigo kıyafeti.
* Kostüm departmanının dikiş iğneleri 15 numara ekstra uzun dikiş iğnesi, tek bir saç teli boyutunda.
* ParaNorman için aşağı yukarı 31,600 aksesuar yapıldı.
* Belediye Arşivleri sekansında 20 bin minyatür kitabın, 5000 kâğıt eşyanın (evrak, harita, dosya) ve 400’den fazla elle katlanmış dosya kutusunun olduğu iki ful set/sahne bulunuyor.
* Model atölyesi 26 “animasyon yapılabilir” (yani hareketli parçaları olan) araç yaptı. Hepsi ileri-geri gidebiliyor, çoğunda da tepe lambası, pencere ve stop lambası vardı. Steyşın araba ve kamyonetin ışıkları çalışıyordu ve mafsallı kapıları, gerçek krom aksesuarları, süspansiyonları ve direksiyonları vardı.
* Çekim için 8 farklı kamyonet yapıldı: 2 dış çekim, 2 iç çekim, 2 devrilme sekansı ve 2 de uzun mesafeli yol çekimleri için yapılan, diğerlerinin yarısı ebadında.
* Filmin yaklaşık 3 düzine benzersiz mekânını 18 marangoz, 18 modelleyici, 6 iskeleci, 12 ressam, 11 bitki ressamı ve 10 set giydirici yaptı.
* Dış setler için 91 metrelik bir kırsal alan yolu yapıldı. Bunun için geri dönüştürülmüş kontrplak kullanıldı ve 3 farklı boyayla boyandı. Ek olarak, parça hâlindeki kartonlardan 2 bin ağaç yapıldı ve filmdeki orman için kullanıldı. Bir uçtan bir uca uzanan ağaçlar yaklaşık 3,2 kilometre uzunluğunda.
* ParaNorman’ın sanat departmanındaki 93 sanatçı, aksesuar ve set fabrikasyonu için 1800 kilogram silikon kullandı.
* Ana animasyonların resimleri Canon 5D Mark II fotoğraf makineleriyle çekildi. Filmin çekimi için toplamda 63 kamera, 53 hareket kontrol sistemi (36 Kuper sistemi ve 17 özel sistem) ve 21 hareket kontrol takip ve iskele sistemi kullanıldı.
* Filmin yapımı için 70 floresan armatür ve 1102 ayaklı ışık kullanıldı.
* Kamera departmanından çıkan genel görüntü uzunluğu 20 saat 29 dakikaydı (yaklaşık 1,770,601 kare).
* Norman’ın, Bay Prenderghast’in hayaletiyle karşı karşıya geldiği tuvalet sahnesininin çekimi 1 yıl sürdü.
* Norman’ı, Blithe Hollow’da yürürken ve hayaletlerle etkileşime geçerken gördüğümüz “hayatlerin ortaya çıkış çekimleri” için 28 görsel efektçi 2 yıldan fazla bir süre çalıştı.
* Hareket ettirilebilir en küçük aksesuar, Norman’ın annesinin parfüm sıkacağıydı. Bu aksesuar, steyşın arabada (zombi) Yargıç’ı (Judge) kovmak için kullanılıyor. Pirinçten yapılan ve daha sonra kromlanan sıkacağın uzunluğu 1,58 santimetre, çapı 3,1 milimetre, pompa başlığının çapı 1,5 milimetreydi ve sahiden de çalışıyordu!

**YAPIMCILAR HAKKINDA**

**SAM FELL (YÖNETMEN)**

“Flushed Away” (Fare Şehri) filminin de yazan ve yöneten Sam Fell, bu filme BAFTA adaylığı ve Annie Ödülü adaylığı kazandı. Ardından “Despero”yu çeken Fell, yine yönetmenlik kategorisinde Annie adaylığı aldı.

İngiliz Fell, 1989’da Güzel Sanatlar Fakültesini bitirdi. Yönetmen ve animasyoncu olarak çalışmaya başladı. 1996’ın Oscar’lı kısa filmi “Wat’s Pig”de baş animasyonculardandı.

Ödüllü reklam yönetmeni Fell birçok kısa film ve dizi yönetti.

**CHRIS BUTLER (Yönetmen, Senaryo)**

“ParaNorman” Butler’ın yönetmen ve senarist olarak yaptığı ilk film. Daha önce LAIKA’dan çıkan “Coraline”da storyboard süpervizörü olan Butler, filmdeki performansı sayesinde Annie Ödülü’ne aday gösterildi ve Variety tarafından animasyonun gelecek vadeden yetenekleri arasında gösterildi.

“Despero” ve “Ölü Gelin”in storyboard çizimlerini ve tasarımlarını yapan Butler, Walt Disney’in birçok projesinde çalışmıştır.

**ARIANNE SUTNER (Yapımcı)**

Stop-motion animasyon tecrübesi oldukça fazla olan Sutner “The Life Aquatic with Steve Zissou”nun animasyon yapımcısıydı. “The Nightmare Before Christmas”ta da hikâye departmanı koordinatörü olan Sutner, “James and the Giant Peach”in de editoryal koordinatörlüğünü yaptı.

Diğer filmleri şöyle: “Bir Böceğin Yaşamı”, “Dünyalar Savaşı”, birçok TV dizisi, reklam ve kısa film projeleri.

**TRAVIS KNIGHT (Yapımcı, Baş Animasyoncu)**

LAIKA’NIN Başkanı ve CEO’su olan Knight, şirket 2003’te kurulduğundan bu yana tüm kreatif ve iş anlamındaki çalışmalarda yetkili merci. Bunca sorumluluğa rağmen oyuncaklarla oynamayı çok seviyor.

LAIKA’Nın ilk sinema filmi “Coraline”ın baş animasyoncusu olan Knight, filmdeki çalışmaları sayesinde hem Annie Ödülü’ne aday gösterildi hem de Görsel Efekt Birliği Ödülleri’nde aday gösterildi.

2007’te Animasyonun Yükselen Yıldızı seçilen Kngiht, 1990 sonlarında stop-motion animasyona başlamıştı.

**TRISTAN OLIVER (GÖRÜNTÜ YÖNETMENİ)**

20 yıllık görüntü yönetmeni olan Tristan Oliver, Oscar ödüllü kısa filmler “The Wrong Trousers”, “A Close Shave” ile popüler sinema filmleri “Chicken Run – Tavuklar Firarda” ve “Wallace &Gromit in the Curse of the Were-Rabbit” filmlerinde görev yaptı.

Görüntü yönetmeni olarak çalıştığı stop-motion animasyonlarsa şöyle: “Mr. Fox”, kısa film “The Big Story” ve yine bir kısa film olan “Stage Fright”.

Oliver, canlı aksiyonun ve animasyonun sinematografisini harmanlayarak birçok reklam kampanyası çekti (Sony, Becks, Tesco, Tennants.)

**NELSON LOWRY (YAPIM TASARIMCISI)**

“Fantastic Mr. Fox”taki yapım tasarımcılığı sayesinde Sinema Eleştirmenleri Birliğince En İyi Yapım Tasarımı Ödülü verilen Lowry’nin setlerinden oluşan bir seçki Roald Dahl Müzesi’nde sergilenmektedir.

Sanat yönetmenliğini yaptığı “The PJs”, bir TV kanalı için yapılan ilk stop-motion primetime dizidir. Bu diziyle Annie Ödülü ve Emmy adaylığı aldı.

Diğer filmleri arasında sanat yönetmenliğini yaptığı “Ölü Gelin” ve dijital sanat yönetmenliğini yaptığı “Fred Claus” bulunuyor.

**CHRISTOPHER MUTTIE (KURGUCU)**

1999’dan bu yana ödüllü animasyon reklamları ve kısa filmleri kurgulayan Murrie, Trident, Hond ve M&Ms gibi markaların da çok bilinen reklam kampanyalarında çalışmıştır. Kuruluşundan bu yana LAIKA’da çalışan Murrie’nin kurgusunu yaptığı bazı projeler şöyle: “Signal in the Sky”, “Powerpuff Girls müzik klibi”, Kirk Kelley’nin ödüllü deneysel kısa filmi “Day of the Dead” ve Mike Wellins’in 45 dakikalık Deadenders’ı.

**JON BRION (MÜZİKLER)**

Jon Brion besteci, plak yapımcısı ve şarkıcı/şarkı yazarıdır. Los Angeles’ta yaşar.

Fiona Apple, Aimee Mann, Brad Mehldau, Rhett Miller, Rufus Wainwright, Robyn Hitchcock, Kanye West ve Ewan Dando gibi müzisyenlerle çalışmıştır.

Çalıştığı albümler şöyledir: Fiona Apple (Tidal); Badly Drawn Boy (the About a Boy soundtrack, Have You Fed the Fish?); Macy Gray (On How Life Is); Elliott Smith (XO, Figure 8); Sam Phillips (Omnipop); The Crystal Method (Vegas, Tweekend); Eels (Electro Shock Blues); Grant Lee Buffalo (Jubilee); Sean Watkins (26 Miles); ve Old 97’s (Fight Songs).

Tom Petty’nin “The Las DJ” albümünde de aranjman sorumlusudur.

Daha önce müziklerini yaptığı filmler şöyle: “Hard Eight”, “Punch-Drunk Love” ve “Manolya”. Manolya ile ilk Grammy adaylığını alan Brion’ın ikinci adaylığı “Eternal Sunshine of the Spotless Mind- Sil Baştan” filmiyle gelmiştir.

**DEBORAH COOK (KOSTÜM TASARIM)**

Yaklaşık 20 yıldır animasyon uzmanı olan Deborah Cook kukla yapımı ve kostüm yapımı üzerinde çalışıyor. Kumaşların ve hareketlere odaklanıp, bunları kuklalara nasıl uygulayabileceğine dair kafa patlatıyor.,

LAIKA’nın çok beğenilen “Coraline”ın da kostüm tasarımcısı olan Cook, “Ölü Gelin” ve “Fantastic Mr. Fox” filmlerinde de kukla modelleyicisiydi.

**HEIDI SMITJ (Karakter Tasarım)**

Scottsdale, Aricona’da doğan Heidi Smith, 4 yaşında çizim yapmaya başlamış ve hiç bırakmamış.

Küçükken resim eğitimi almasa da Rus kökenli ressam annesinden çok ilham almış. Daha sonra resim eğitimi alan Smith, CalArts’ta okuduğu dört yıl boyunca öğretmeni ve akıl hocası E. Michael Mitchell’dan çok etkilenmiş. 2008’de Car Arts’tan mezun olmuş.

Bayan Smith, ‘ParaNorman’daki artistik başarı standartlarını ileriki projelerde de korumak istiyor.