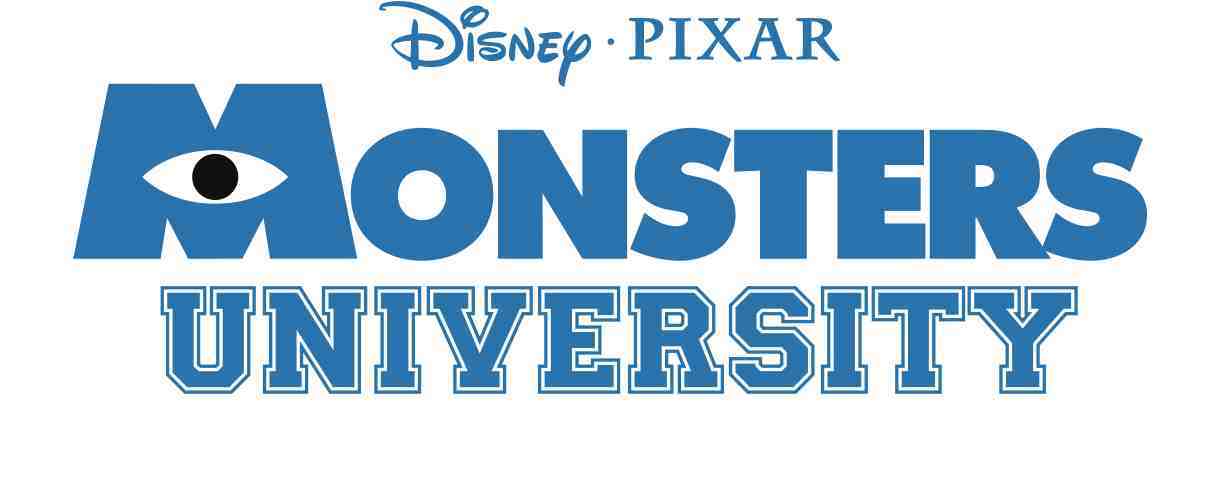
**SEVİMLİ CANAVARLAR ÜNİVERSİTESİ**



**“Duygusallaşmak istemiyorum ama hayatta yaşadığım her şey beni bu ana getirdi. Bu sadece benim hayalimin değil, hepimizin hayallerinin başlangıç noktası olsun.”**

*~ Mike Wazowski, “Canavarlar Üniversitesi”*

Üniversiteye başlayacak olan Mike Wazozski (Billy Crystal’ın sesiyle) küçük bir canavarkenden beri profesyonel bir Korkutucu olma hayalini kurar – ve herkesten daha iyi bilir ki, en iyi Korkutucular Canavarlar Üniversitesi’nden (CÜ) çıkar. Fakat CÜ’deki ilk sömestrında doğuştan Korkutucu olan yetenekli CÜ mirası James P. Sullivan, “Sulley” ile (John Goodman’ın sesiyle) yolları kesişince Mike’ın planları da rayından çıkar. İkilinin kontrol edilemeyen rekabetçi ruhları ikisinin de Üniversite’nin elit Korkutucu Program’ından atılmalarına neden olur. İşleri düzeltmek için işbirliği yapıp bir grup tuhaf, uyumsz canavarla birlikte çalışmaları gerektiğini fark ettiler ve işler daha da sarpa sardı.

Disney•Pixar’ın kahkahayla çığlık attıran ve bir o kadar da duygusal olan “Canavarlar Üniversitesi filminin yönetmenliğini Dan Scanlon ( “Arabalar”, “Mater and the Ghostlight”, “Tracy”), yapımcılığını Kori Rae (“Yukarı Bak”, “İnanılmaz Aile”, “Sevimli Canavarlar) ve de baş yapımcılığını John Lasseter üstlendi. Hikaye ve senaryo Daniel Gerson, Robert L. Baird (“Sevimli Canavarlar) ve Scanlon’a ait.

“Canavarlar Üniversitesi” aynı zamanda Randy Boggs rolünde Steve Buscemi (“Boardwalk Empire”), Dekan Harscrabble rolünde Helen Mirren (“Hitchcock,” “The Queen”), Profesör Knight rolünde Alfred Molina (TNT dizisi “Monday Mornings,” “The Da Vinci Code/Da Vinci Şifresi,” “Frida”) . Terri Perry rolünde Sean P. Hayes (“The Three Stooges,” TV’s “Up All Night”), Don Carlton rolünde Joel Murray (TV dizisi “Mad Men,” “Two and a Half Men”), Scott “Squishy” Squibbles rolünde Pixar’dan Peter Sohn (“Ratatouille,” “Small Fry”) ve Art rolünde Charlie Day de(“Horrible Bosses,” “Pacific Rim,” TV dizisi “It’s Always Sunny in Philadelphia”) sesleriyle yer alan isimler oldu.

Seslendirme ekibi arasında Johnny Worthington rolünde Nathan Fillion (“Much Ado About Nothing,” “Percy Jackson: Sea of Monsters,” TV dizisi “Castle”), Chet Alexander rolünde Bobby Moynihan (NBC programı “Saturday Night Live,” HBO dizisi “Girls,” DreamWorks Studios filmi “Delivery Man”), Bayan Squibbles rolünde Julia Sweeney (TV dizisi “The Goode Family,” “Saturday Night Live”), Claire Wheeler rolünde Aubrey Plaza (“To Do List,” TV dizisi “Parks and Recreation”), Brock Pearson rolünde Tyler Labine (“Tucker & Dale vs. Evil,” “Mad Love”), “Frightening” Frank McCay rolünde John Krasinski (“Promised Land,” TV dizisi “The Office”), genç Mike Wazowski’nin ilkokul öğretmeni Karen Graves rolünde Bonnie Hunt (TV programı “The Bonnie Hunt Show,” “Cheaper by the Dozen”), Carrie Williams rolünde Beth Behrs (TV dizisi “2 Broke Girls”), ve bir Monsters, Inc. çalışanı rolüyle Pixar kayıt stüdyosuna geri dönen John Ratzenberger (“Cheers,” Disney•Pixar’ın uzun metrajlı filmleri) de yer alıyor.

Müziklerini, Rock and Roll Hall of Fame acemisi ve ödüllü besteci Randy Newman’ın (“Sevimli Canavarlar”, “Oyuncak Hikayesi 3”) ile Swedish House Mafia and Mastodon’dan Axwell ve Sebastian Ingrosso’nun yaptığı “Canavarlar Üniversitesi” 21 Haziran 2013’te Amerika’da vizyona girecek ve 3 boyutlu, seçkin sinemalarda gösterilecek. Film, MPAA tarafından “Genel İzleyici” olarak kategorilendirildi.

**“CÜ”YE HOŞ GELDİN**

**Senaryo Ekibi, Karakterleri**

**Zamanda Yolculuğa Çıkarıyor**

“’CÜ’nün Mike’ın hikayesi olmasını istedik,” diyor yönetmen Dan Scanlon. “Onun güdüsü ve içtenliği çok ilgi çekiyor. Aradığı şey de oldukça kişisel.” İlk baştan beri Scanlon insanın kendini keşfetmesi fikrine odaklanmış. “Hikayenin Mike’ın hayatta ilk kez tek başına bir girişimde bulunduğu dönemde geçmesi, bizi onun kendini bulmasına tanıklık ettiriyor, onunla birlikte eğlendiriyor, iniş ve çıkışlar, dostluklar, büyüdükçe açığa çıkan şeyler yaşattırıyor. Üniversitede olunsun ya da olunmasın tam o yıllarda hepimiz kim olduğumuzu keşfederiz. Keşfettiğimiz şey de her zaman sandığımız kişi olmayabilir.”

“Mike, kendine güvenen, sabit fikirli biri” diyor yapımcı Kori Rae. “Ama Mike’ın hayali – Mike’ın olduğu halinden farklı olarak – çok büyük. Amacını gerçekleştiremeyeceğini asla düşünmüyor. Ama hayatımız boyunca kurduğumuz hayaller de dahil her zaman her istediğimiz gerçekleşmiyor. Bu belki de hepimiz için yüzleşilmesi gereken en zor derstir ama bir olgunluk ölçütüdür.”

**BİR KAPI KAPANIR, BİR DİĞERİ AÇILIR**

“Sevimli Canavarlar”ın yönetmeni Pete Docter, “Canavarlar Üniversitesi”ndeki ana temaların oluşumunda büyük rol oynamış. “En baştan ortaya atılan bir tema, bir kapı kapanırken başka bir kapının açıldığı fikriydi,” diyor Docter. “Kapılar fikri benim ilk filmimde de görsel olarak oldukça merkezdeydi. Bu yüzden bu fikir çok hoşuma gitti. Birçok filmdeki asıl mesajın – özellikle çocuk filmlerinde – “Yeterince çabalar ve kendine inanırsan yapamayacağın hiçbir şey yoktur!” olduğunu fark ettik. Bu hiç de fena bir mesaj değil ama her zaman için geçerli de değil. Hayallerin gerçekleşmediğinde ne yaparsın?”

Film yapımcılarına göre Mike’ın hikayesi – ve yapmak için yola çıktığı şeyi başaramaması – hikayeyi hem daha ilginç hem de daha ilişkilendirilebilir kılıyor. “Bu filmin büyük bir kısmı gerçekle yüzleşiyor,” diyor senaryo danışmanı Kelsey Mann. “Bazen zorlu ve adaletsiz ama yine de sorun edilmiyor. Bunun anlamı yalnızca sizin aslında başka bir şey, çok daha ümit verici bir şey yapma niyetinde olmanız.”

Lasseter de aynı fikirde. “Üniversite hepimizin çok iyimser olduğumuz ve dünyayı değiştirebilmek konusunda kendimize güvendiğimiz bir dönemdir. Hayallerimiz ve amaçlarımız vardır. Engel tanımayız. Sonra gerçeklikle yüzleşiriz ve kapanan kapılara toslamaya başlarız. Kapanan bir kapıya toslayınca yaptığınız şey – kim olduğunuzu yansıtan hayaliniz gerçekleşmediğinde yaptığınız şey budur.”

Scanlon bu meseleleri çözme yolunun çoğu zaman kurduğumuz ilişkilerden geçtiğine inanıyor. “Ne kadar çok çabalarsak çabalayalım, bunu tek başımıza yapamayız. Kimse yapamaz. Bu yüzden başkalarından medet umarız- başkaları da bizden medet umar – ve gerçek anlamda ne olacağımız üzerinde çalışmaya başlarız. Bunun için bence kalabalık olmak gerekiyor. İşin püf noktası ise doğru ekibi bir araya getirmek.”

Ama Mike’ın da öğrendiği üzere bu her zaman kolay olmuyor. James P. Sullivan, Mike’ın önce can düşmanı daha sonra takım arkadaşı oluyor, bir gün Monsters, Inc.’in başına geçebilecek kadar büyük bir canavar değil. Canavalar Üniversitesi kampusuna adım attığı an itibariyle Sulley’nin takındığı tavır ve kabadayılığının altında eğlenme arzusu yatıyor. Doğuştan Korkutucu olan Sulley başarılı olmak için fazla çabalaması gerekmediğini anlıyor. “Onun uyuşuk yapısı Mike’ı gerçekten sinir ediyor,” diyor senarist Daniel Gerson. “Sulley’nin fazla – hatta hiç – çalışmayarak bu fırsata saygısızlık etmesi Mike’ı deliye döndürüyor.”

“Bu küçük limon yeşili kararlılık abidesinin sınıfta sivrilmesi, doğuştan Korkutucu olan bir canavarı geride bırakması da Sulley’i deli ediyor,” diye ekliyor Robert L. Baird. “Kendinden şüphe etmeye başlıyor ve bu da ikisi arasındaki rekabeti ateşliyor.”

“Her şey kötüye gidince durum hiç hoş olmuyor,” diyor Rae. “Dekanın kendisi onları Korkutma Bölümü’nden atıyor. Hayalleri suya düşüyor. Ama kadere bakın ki, işleri yoluna sokmak için birlikte çalışmaya zorlanıyorlar. Bir grup dışlanmış canavarla aralarındaki beklenmedik bağ ve hem bireysel anlamda hem de arkadaşlık anlamında büyümeleri, temelinde her yaştan insanın kendiyle ilişkilendirebileceği çok komik ve çok dokunaklı bir hikaye ortaya çıkarıyor.”

Elbette her şey istedikleri gibi olmuyor. Belki de – yani, bir ihtimal - Mike ve Sulley’nin aslında başından beri arkadaş olabileceklerini gösterecek biçimde birlikte çalışmaları daha iyi olacaktır. “Mike başkalarına moral vermek konusunda çok iyi. Erişemediği hayalinin peşinde koşarken harika bir koç oluyor ve Sulley’i tek başına olduğundan yüz kat daha iyi bir hale getiriyor. Onlar gerçek bir ekip oluyorlar ve biz de bunun nasıl gerçekleştiğine tanık oluyoruz.”

**GEÇMİŞ**

“Sevimli Canavarlar” 2 Kasım 2001’de vizyona girdiğinden beri Pixar Animation Studios ekibi Mike, Sulley ve canavar dünyasının tüm dünyadaki seyirciyi farklı bir şekilde etkilediğini biliyordu. Bu yüzden onları yeniden beyazperdeye taşıma fikri hemen hoş karşılandı. Ama bunu nasıl yapacakları gerçek anlamıyla bambaşka bir hikayeydi.

Baş yapımcı John Lasseter şöyle diyor: “Pixar’da orijinal bir film yaptığımız zaman, o filmi bitirene kadar karakterleri tanıyoruz – arkadaşımız gibi, ailemizden biri gibi, bir parçamız gibi oluyorlar. Böyle karakterlerle vedalaşmak her zaman biraz içimizi burkmuştur. Zaten sevdiğiniz bir dünyanın içinde gerçekleştirebileceğiniz yeni fikirler üzerinde düşünmeye başlamak çok eğlenceli ama en az orijinal hikaye kadar iyi ya da ondan daha iyi bir hikaye bulmamız gerekiyor.”

Pixar Animation Studios’un meşhur işbirlikçi çalışma sürecini hareketlendirmek için “beyin vakfı” adını verdikleri kreatif öncü ekip bir beyin fırtınası seansı düzenledi ve aralarında ilk film olan “Sevimli Canavarlar” ekibinden insanların da bulunduğu Pixar’ın en iyi hikaye anlatıcıları da davet edildi. Bir devam filmi çekme fikri bu grup için kesinlikle çok ilgi çekiciydi. Mike ve Sulley’nin özgeçmişlerini hayal etmek – bu, bir film yapımı sürecinin doğal bir parçasıdır – ilk film çekildiğinden beri yaptıkları bir şeydi.

Ama film yapımcıları, devam filmlerini tehdit eden zorlukların gayet farkındalardı. Baird şöyle diyor: “Bu fikir aklımıza geldiğinde “Tamam, film tarihine dönelim ve bütün iyi devam filmlerinin üzerinde çalışalım” dedik. Sonra fark ettik ki, iyi bir devam filmi yoktu.”

Scanlon açıklıyor: “Devam filmi çekmenin zorluklarından biri de doğası gereği herkesin hikayenin sonunu biliyor olmasıdır. Bu yüzden dramı ortaya çıkarmak zor olabilir çünkü seyirci sonunda her şeyin düzeleceğini zaten biliyor. Bunları izah etmek zordur. Karakterlerle ilgili yeni bir şey öğrenmeniz gerekir. Sonuçta biz de “Canavarlar Üniversitesi”nde bunu yaptık. Dramı o kadar çok zorladık ki, hikaye neredeyse insanların karakterlerle ilgili olan duygularını tehdit ediyordu. Bir yandan dabunun tam tersini yaparak film bittiğinde seyirciyi Mike ve Sulley’e daha da yakınlaştıracağımız konusunda garanti veriyoruz.”

Rae şöyle ekliyor: “Öngörülemeyen bir devam filmi yapmak – beklenmedik dönüm noktaları, ayrıntılar ve şaşırtıcı karakter kıvılcımları yaratmak - akıl almayacak derecede zor olabilir. Fakat hikaye anlatıcıları, hem filmin eğlenceli olması hem de seyircinin önceden asla tahmin edemeyeceği bir duygusal içerik üretmek için ince eleyip sık dokur ve detaylar geliştirirler.”

Mann’a göre hikayenin sonunun bilinmesi aslında film yapımcılarına heyecan verici fırsatlar sunuyor. “Sonunda nereye varacaklarını bilebilirsiniz,” diyor Mann, “ama oraya nasıl gideceklerini bilmiyorsunuz. Yani, asıl önemli olan yolculuktur, filmin tamamının önemini vurgulayan bir fikirdir.”

Scanlon da bu fikre katılıyor. “Film yapımı sürecinin tamamı karakterlerimizin bu filmde gittikleri yolu yansıtıyor. Bu, başından sonuna kadar düz bir çizgi değil ama iniş çıkışlarla, sola dönüşler ve birçok yön değişikliklerle dolu bir yol. Ama Mike’ın hikayesinde olduğu gibi her şey tam da olması gerektiği gibi ilerliyor.”

Yönetmen, Pixar ekibine şapka çıkarıyor. “Buradaki işbirlikçi ortamın bir eşi benzeri daha yok. İnanılmaz değerli. Piyasanın en yetenekli insanlarının bazılarından geri dönüşler aldım. Hepsinin – ya da hiçbirinin – bünyesinde bulunmam beklenmedi ama bu yüzden çok daha iyiyim. Film de aynı şekilde. Mike ve Sulley’Nin hikayesiyle ilişki kurabildiğimden emin olun.”

Onların yolculuğu kolay değil tabii ama Scanlon’a göre bu bir macera. “Bu bir üniversite filmi, bir gençlik filmi. Bu yüzden de bu filmin çok eğlenceli olmasını ve kendini keşfetme deneyimini yansıtmasını istedik . Kahkahalar attıracağımız kesin ama aynı zamanda bu, kendinizden bir şeyler bulabileceğiniz romantik bir hikaye. Belki biri hayatında bir hata yapmıştır ve büyük bir hayalinin suya düştüğünü hissediyordur. O kişi sinemadan çıkarkan hala bir umut olduğunu düşünebilir. Bu hepimizin başına geliyor. Hayalleri yön değiştirebilir ama bu dünyanın sonu değildir.”

**CANAVARLAR YAPMAK**

**“Canavarlar Üniversitesi” Kayıtları Kükrüyor**

Film yapımcıları, iş “Canavarlar Üniversitesi” için karakterler yaratmaya gelince kesinlikle büyük bir şevkle kolları sıvadılar. Üç tane kilit karakter ve “Sevimli Canavarlar”daki canavar dünyası için bir şablonları vardı. Yapılması gereken şeyler belliydi. “Mike ve Sulley’i geçmişe döndürmemiz lazımdı,” diyor yönetmen Dan Scanlon. “Onları gençleştirmemiz, üniversite yaşlarına getirmemiz lazımdı. Canavarlarda bunu nasıl yaparsınız?”

Bu soru, Scanlon ve prodüksiyon ekibi için ne kadar zor olduğunu kanıtladı. Sanatçılar, uzun soluklu kariyerlere sahip birkaç birinci sınıf oyuncunun farklı yaşlardaki görüntülerini referans aldılar. Mike için daha genç halinde nasıl göründüğünü belirlemek için kurbağaların nasıl yaşlandıkları üzerinde çalıştılar. Daha sonra Nierva, karakter sanat yönetmeni Jason Deamer ve prodüksiyon ekibinin birkaç üyesi, Mike ve Sulley’nin daha genç versiyonlarını tasarlamak için güçlerini birleştirdiler. “Onları daha zayıf bir hale getirdik, boynuzlarını kısalttık, yaşlanma çizgilerini yok ettik, gözlerini daha çok parlattık ve renklerini daha tok bir hale getirdik,” diyor Deamer. “Üstü kapalı birkaç değişiklik yaptık ve daha yaşlı hallerinin yanına koyunca görüntülerindeki farklılıktan da memnun kaldık. Totaldeki değişim çok büyüktü. Ama yeterli değildi – yine de tek gözlü yeşil bir topun biraz daha zayıf hali gibiydi. Temel unsurlar ne olursa olsun birinin suretinin özünü çıkarırsanız, bir filmi izledikten on yıl sonra aklınızda kalan şey bu olur.”

Böylece ekip yeniden canlandırılan her bir karaktere “görsel kanca” dedikleri şeyden taktılar. “Çizerler Mike için ilkokul versiyonuna sabit diş teli eklediler. Canavarlar Üniversitesi kampusuna girdiğinde bu sabit tel, apareye dönüştü. Sulley’e ise gevşekliğini yansıtan asi bir tutam ergen saçı eklendi. “Canavarlar Üniversitesi”nde Randy adıyla tanınan Randall gözlük takıyor ve bu gözlük henüz kıvama gelmemiş kendine özgü imzası olan kaybolma numarasını baltalıyor.

Tüm karakterler – hem eskiler hem de yeniler – Pixar’ın imzası haline gelen yenilikçi ruhuyla tasarlandılar. Sonunda ortaya yetenekli seslendirme sanatçıları Billy Crystal ve John Goodman’ın canlandırdığı, akıllarde yer edecek karakterler çıktı. “Adamlar harikaydılar,” diyor Scanlon. “Hem onlar karakterlere yeniden ısınsınlar hem de herkes Mike ve Sulley’nin biraz daha genç versiyonunu kafasında canlandırabilsin diye yapım sürecinin en başında onların ayrı ayrı ses kayıtlarını almıştık. Ama onları yan yana getirince sonuç muhteşem oldu. Gerçekten çok iyi anlaşıyorlar ve birlikteyken doğal bir karizmaları var. Bir yönetmen olarak bir sahnenin ana fikrini söyleyip işin kalanını onlara bırakmak harikaydı. Arkama yaslanıp izliyor, arada bir ufak tefek değişiklikler yapıyordum. Enerji seviyesi yükseki. Onların birlikte ses kaydını almak, normalde animasyonda sıkça bulamayacağını mutlu kazalara yol açtı. Bunlar harika, spontane anlardı.”

Yapımcı Kori Rae ekliyor: “Böyle bir seslendirme ekibini bir araya getirdiğimiz için çok şanslıydık. Onlarda doğal yetenek ve deneyimin acayip bir karışımı ve proje için duydukları büyük bir heyecan var. Bu da bir filmi gerçekten uçurabilecek bir şeydir.”

Film yapımcıları için bir diğer büyük ikilem de teknolojiydi. Özellikle de “Sevimli Canavarlar”ı yaparken olmayan teknolojinin bugün onlara sağladığı lüks şeylerdi. “İlk filmde kürk yapmak teknik açıdan zordu,” diyor ilk filmde görev alan Nierva. “Her sahnede bir kürklü karakter gösterebiliyorduk. O zamandan beri çok yol aldık ve “Canavarlar Üniversitesi”nde her yere kürklü karakterler koyabiliyorduk. Biz de koyduk. Ama sonra [yönetmen] Dan [Scanlon] ilk filme göre bu filmde dünya çok fazla değiştiği için aradan bazılarını çıkardı. Bazı canavarlar kürklerinden oldu yani.”

Nierva’ya göre “Canavarlar Üniversitesi”nde 500 tane karakter var. Ortalamaya vurulduğunda her sahnede 25’ten fazla karakter var. Bu sayı, daha önceki Pixar filmlerindeki rakamların iki katından da fazla. Sanatçılar, arkaplanda duran 400’den fazla karakteri yapım aşamasının ilk evrelerinde tasarlayıp modellemişler. Bu sırada senaryo ekibi de Mike ve Sulley’nin üniversite macerasının detayları üzerinde tartıştarak kararlar alıyorlardı.

**CANAVARLAR ÜNİVERSİTESİ’NDE KİM KİM?**

MIKE WAZOWSKI’nin hayatı boyunca kurduğu hayal, Monsters Inc.’te bir Korkutucu olmaktır ve bu işin nasıl yapılacağını bildiğinden çok emindir. Gençliğinden beri Mike’ın gözü dünyanın en iyi Korku Bölümü’ne sahip olan Canavarlar Üniversitesi’ndedir. Şimdi üniversite birinci sınıf ve gelecek vaat eden bir Korku öğrencisi olarak hedefine ulaşmak için zengin tarih, teori ve teknikte uzmanlaşıyor. Bu küçük, yeşil, tek gözlü canavar tüm sınıf arkadaşlarında bulunanın toplamından daha fazla özgüven, heves, kararlılık ve yüreğe sahip. Sonra James P. Sullivan - Sulley – ile tanışıyor ve hayatı zorlaşıyor. “Onda büyüyememe hastalığı var,” diyor Pixar’ın kayıt stüdyolarına yeniden girip Mike’a ses, mizah ve öncesinden daha fazla duygu veren Crystal. “İşin içinde Sulley varsa çok öfkeleniyor. O, Mike’ın hep olmak istediği kocamani yakışıklı canavar.”

Sorun elbette şu: Mike küçük bir sonuç elde etmek için çok fazla çalışırken Sulley’nin doğuştan gelen yeteneklerini besleyememesi. “Bu film, çok nadiren yapılan bir şeyi yapıyor,” diyor Scanlon. “Hayali olan birini ve onun umduğu şekilde gerçekleşmeyen bir arzuyu anlatıyor. Sanırım bu o ya da bu şekilde herkesin başına gelen bir şey. Bu yüzden bu filmin o duvarlara çarpsanız bile köşeyi döndüğünüzde daha iyi bir şeyin sizi beklendiğini göstermesini istedik. Bu, dünyanın sonu değil. Mike Wazowski bu hikayeyi anlatmak için en mükemmel adam.”

Crystal canvarlar için karakterlerinin çok insancıl olduğunu söylüyor. “Bu karakterlerin canavar oldukları için derinlik ya da duyguları olmayacağını düşünebilirsiniz ama aslında var,” diyor Crystal. “Onlar kendilerini tanımaya ve hayatta ne yapmak istediklerini anlamaya çalışan ve sonra hayatın onlara aslında ne hazırladığını anlayan genç adamlar. Bu filmlerin en harika yanları da sadece eğlendirmekle kalmayıp aynı zamanda muhteşem bir de mesaj vermeleri.”

“Ayrıca geçmişe dönmek de bu işin ödülü gibi bir şey,” diye ekliyor oyuncu. “Birden 18 yaşımıza döndük. Bizi daha genç ve daha zayıf gösterdiler. Keşke hayatta da böyle şeyler olabilse.”

Söz konusu Korkutucu olmaksa, Sulley’nin doğası – iri cüssesi, vahşi kükremesi ve ailesindeki nesiller boyu sıralanan Korkunçlar onu Canavarlar Üniversitesi’nin saygı gören Korku Programı’nın en güçlü adaylarından biri yapıyor.”Hepimizin Sulley’nin nasıl birine dönüştüğünü biliyoruz,” diyor Scanlon. “Sulley “Sevimli Canavarlar”da alçakgönüllü, tatlı ve olgundu. “Canavarlar Üniversitesi’nde onu tam tersi bir hale getirirken çok eğlendik. O çok yetenekli bir Korkutucu. İri biri ve bir sporcu. Tam bu işin adamı gibi görünüyor ve bunu kendisi de biliyor. Biraz kendiyle övünüyor ve biraz da burnu havada olabilir.” Fakat kendine fazla güvenen canavar büyük, tüylü ayağını kampusa bastığından itibaren kitap okumaktan çok şakalar yapacağı açıkça belli oluyor ve kontrolsüz yeteneği ile aile bağlarının onu ancak buraya kadar getirebileceğinin ağır bir biçimde öğreniyor. Zedelenen egosu ve tehlikeye giren geleceğiyle inatçı bir Sulley gururunu bir kenara bırakıp bir grup uyumsuz canavarla birlik olmak ve içindeki korkunçluk potansiyelini hayata geçirmek istiyorsa gerçekten çalışmak zorundadır.

Film yapımcılarına göre 446 kilogram ağırlığındaki bu karakter, özgüven ve sevimliliğin doğru karışımını yakalayana kadar pek çok değişiklikten geçmiş. Neyse ki, bu karmaşık karakteri hayata geçirmek için doğru kişiden yardım almışlar. Rae şöyle diyor: “John Goodman – gösteri dünyasının en çalışkan adamı – Sulley’i seslendirmek için yeniden stüdyoda. Kesinlikle harika biri.”

Goodman bu rolü yeniden oynayacağı için heyecanlanmış ama bu sevilen karakterin geçmişine dönmek konusunda endişeleri olduğunu söylüyor. “Onun sesi için daha yüksek bir ses ayarı bulmak konusunda endişelendim ama kendiliğinden oluverdi,” diyor oyuncu. “Gelip birkaç replik okudum ve sonra senaryonun devamının kaydını aldık. Ama hep en sonunda geri dönüp asıl repliği okuyordum çünkü ancak o zaman karakter kendini bulmuştu.”

Canavarlar Üniversitesi birinci sınıf öğrencisi Randy Boggs’un üniversite hayatını yaşamak için çok heveslidir. Tuhaf, kertenkeleye benzeyen, uzun bacakları ve kolları olan bu canavar Korkutuculuk okumak ve eğlence, arkadaşlar ve partilerle dolu aktif bir sosyal hayat sürmek istiyor. O, “Sevimli Canavarlar”dan tanıdığımız Randall değil,” diyor ikonlaşan karakteri bir kez daha seslendiren Steve Buscemi. “Biraz güvensiz ve topluluğa karışmak istiyor. Bu yüzden de en havalı gruba dahil olmak için uğraşıyor.”

Senaryo danışmanı Kelsey Mann, seyircinin Randall’ın eskiden ne kadar alçakgönüllü olduğuna şaşıracağını düşünüyor. “Acayip mutlu ve pozitif. Tıpkı Mike gibi o da hep bir Korkutucu olmanın hayalini kurmuş.”

Kendine bir ilham kaynağı aradığı kesin. Randall’ın “Sevimli Canavarlar”da akılda en çok kalan replikleri bu devam filminde de yerini bulmuş. Randy’nin baş ucunda asılı duran ilham verici posterde “Değişim Rüzgarları” yazıyor.

Seyirci, Randy’nin rekabetçi ruhunu neyin tetiklediğini daha iyi anlayacak. Fakat geleceğin en iyi Monsters, Inc. Korkutucusu olan Randy’nin öncelikle utanç verici kaybolma alışkanlığını kontrol altına alması gerekecek çünkü kimse onu görmezse nasıl büyük bir Korkutucu olacağını bilmiyor.

**KARŞINIZDA UYUMSUZLAR**

Oozma Kappa grubu karakterleri bir doğaçlama ve film yapımcılarının birlikte yedikleri neşeli bir öğle yemeğinde çıkmışlar. “Oozma Kappa’ların her birini Mike ve Sulley’nin içinden geçmekte olduğu süreci yansıtacak biçimde bir hikaye ya da özellik üzerine tasarlamak istedik,” diyor Scanlon.

Ekonomik açıdan sıkıntılı bir dönem yaşamış, Orta batı satış canavarı DON CARLTON yeni beceriler kazanmak için kendini tekrar okula giderken bulur ve Korku dalında rüya gibi bir kariyerin peşine düşer. “Don kişisel olarak benim en sevdiğim karakterlerden biri,” diyor Scanlon. “Hiç bir şey için geç olmadığı fikrini çok seviyorum. Bu çok ilham verici. Yapmak istediğiniz hiçbir şey için, farklı bir şey denemek için hiçbir zaman geç değildir. Yıllarca onu hiç heyecanlandırmayan bir şey yapmoş. Don’ın gerçekten sevdiği bir şey yapmak için ikinci bir şans elde etmesi fikrine bayılıyorum.

Canavarlar Üniversitesi’nin “olgun” öğrencilerinden biri ve Oozma Kappa partisinin kurucu üyesi olan Don dürüslüğünü ve çalışkan ruhunu arkadaşlarının akıllarının çeşitli başlarında olduğundan ve sıra sıra gözlerinin de işten başka şey görmediğinden emin olmak için seferber eder.

Bu olgun öğrenciyi seslendirmesi için Joel Murray’e teklif götürüldü. “Bence Don için müthiş bir oyuncu seçimi oldu,” diyor Rae. “O gerçekten komik biri. Joel seslendirdiği birçok karaktere masum bir tatlılık katıyor. Don’da da aynısı oldu.”

Scott “SQUISHY” Squibbles “bildirilmemiş” terimine yeni bir anlam katıyor. Scanlon şöyle diyor: “Onun tasarımı gerçek anlamda kalıplanması gereken bir parça kil gibi. Squishy’i bilerek Mike’dan daha udak ve daha sevimli yaptık ki Korkutucu olmak için görüntünün önemsiz olduğunu gösterebilelim. Önemli olan çok daha anlaşılması zor bir şey.”

Korkutucu olma hayali üniversitedeki ilk yılında yerle bir olan ikinci sınıf öğrencisi “Squishy” iri gözlü bir aylak – küçük, sevimli, saf ve sessiz – ve de tabii ki hala kendisine çok düşkün olan annesiyle birlikte yaşıyor. Ama Oozma Kappa kardeşlerin biraz yardımıyla Squishy, içindeki o utangaç canavardan çok daha fazlası olduğunu fark etmeye başlıyor.

Squishy’i Pixar’ın kendi bünyesindeki Pete Sohn seslendirdi. “Ses denemesini daha ilk başlarda verdi ve tam oturdu,” diyor Rae. “Pete daha önce de bizim birkaç filmimizde rol almış olan müthiş bir oyuncu. Squishy için kusursuz seçim. Bana göre bu karakter filmin tam kalbinde duruyor.”

Olabilecek en özgür ruh olan Art, fazla bilinmeyen geçmişiyle esrarengiz bir canavar. “ART büyük bir soru işaretiydi,” diyor Scanlon. “Onun kim olduğunu tam olarak anlayamadık ve onu anlayamazken buluverdik.”

Ooozma Kappas’ın açık ara farkla en tuhaf üyesi olan Art eşsiz el becerisi ve alternative yollarıyla bazen kelimenin gerçek anlamıyla yarışı kırıp geçiriyor. Hiçbir şey öngörülemeyenden daha korkunç değildir özellikle de söz konusu tüylü bit kötülük topuysa.

“O, hakkında hiçbir şey bilmediğiniz o tuhaf adamlardan biri ve bunlardan üniversitede bir sürü olur. Sonunda favori karakterlerden biri oluyor çünkü çok tuhaflaşabiliyor. Tasarımı da bu duruma çok uygun: tuhaf,” diye ekliyor Scanlon.

Tuhaftan kasıt şu: Art, uzun ve çarpık bacakları ve nereden geldiği belli değilmiş gibi duran kolları olan gökkuşağı şeklinde bir canavar. “Bence daha onu tasarlmaya başladığımız anda herkes harika olacağını biliyordu,” diyor karakter sanat yönetmeni Jason Deamer. “Sonra onu animasyon teslim aldı ve mümkün olan her yönde eğip büktü. Umarız ön plana çıkan bir karakter olur.”

Art’ı seslendirmesi için Charlie Day çağırıldı. “O kesinlikle kendi çalıp kendi oynayan bir tip,” diyor Day. “Ama Art’ın kocaman bir yüreği var – Gözleriyle bacaklarının arasında bir yerde.”

Terri ve Terry’den bahsediliyorsa şu soruyu sorabilirsiniz “İki kafa bir kafan daha mı iyidir?” Scanlon şöyle diyor: “Terri ve Terry, Mike ve Sulley’nin ilk baştaki ilişkilerini yansıta, didişen karakterler. Gerçekten de birbirlerine yapışık durumdalarve birlikte çalışamıyorlar.”

Ortak çok az noktaları var. “I” harfiyle yazılan Terri her türlü durumun iyi tarafını

hemen görebilen gerçekten romantik biridir. Ağabeyi “y” harfiyle yazılan Terry ise iyiliğe daha az inanır. “Yekpare olmayı öğrenmek zorundalar. Tıpkı Mike ve Sulley gibi,” diyor Scanlon.

Sürekli tartışmaktan Oozma Kappa kardeşleriyle birlikte çalışmaya fırsat bulabilseler gerçek anlamda kafa kafaya verip Canavarlar Üniversitesi’nin Korku bölümüne bir çırpıda girebilirler.

Terri’yi Sean P. Hayes, Terry’i ise Dave Foley seslendirdi. İkili, kayda birlikte girdiler. Ortaya çok ciddi doğaçlamalar çıktı. Hayes şöyle diyor: “Biz doğaçlama yapmaktan ve yeni şeyler bulmaktan her zaman çok keyif alırız ama senaryonun dışına da çıkmayız.”

Foley ekliyor: “Dan Scanlon bizim doğaçlamalarımızı şekillendirdi ve bulduğumuz bir şey onun hoşuna gittiyse onu beğendiği bir hale getirdi.”

**GÖREVLİLER**

Dekan Hardscrabble’e göre canavarlar ikiye ayrılır: korkunç olanlar ve olmayanlar. Böyle düşünmesi hiç şaşırtıcı değil. Sonuçta o efsanevi bir Korkunç ve Canavarlar Üniversitesi’nde Korkutma Fakültesi’nin Dekanı. Hevesli Korku öğrencilerinin onu etkileyebilmeleri lazım ama o yine kimin gerçekten korkunç olup olmadığıyla ilgili değerlendirmelerinde asla yanılmadığını biliyor.

“Hardscrabble burada işe girdiğimden beri, 15 yılır, üzerinde çalıştığım en zor karakter,” diyor karakter sanat yönetmeni Jason Dreamer. “Onun üzerinde 12 kişi çalıştı. Korkunç ve tüyler ürpertici ama aynı zamanda güzel ve ağırbaşlı olmalıydı.”

Film yapımcıları ilham almak için az bulunan bir kırkayak getirttiler. Amazon’un dev kırkayağı olarak da bilinen *Scolopendra Gigantea*. “Onun sadece bir kırkayaktan ibaret olmasını istemedik,” diyor prodüksiyon tasarımı Ricky Nierva. “Bu yüzden bir ejderha-yarasa kanadı motifinin uygun olacağını düşündük. A noktasından B noktasına çok hızlı gidebiliyor ve kanatları duygularını resmetmek için ona harika fırsatlar tanıyor.Mesela, sinirlendiğinde onları hızlıca açıyor.”

30 bacağı, muhteşem kanatları ve bir ömürlük deneyimi olan Dekan Hardscrabble Korkutmayı çok iyi biliyor. Alaladelikten hoşlanmıyor ve öğrencileri de bunu biliyor. Çok zor memnun olan Dekan, Mike ve Sulley arasındaki rekabetin müthiş bir zirve yaptığına şahit olunca hemen harekete geçip bir anda hayallerini suya düşürür.

Hardscrabble’ın aksine bu karakteri seslendiren Helen Mirren, Mike Wazowski’nin iş ahlakını takdir ediyor. “Hayallerinin peşinden gitmek gayet güzel bir şey ama çok çalışmazsanız olmaz. Bence birçok insan sadece hayal etmenin yeterli olacağını düşünüyor. Bu film de büyük bir ustalıkla ve çok ince bir biçimde gençlere bir ders veriyor. Başarının yüzde 10’u ilham, yüzde 90’ı ise ter ve çok çalışmaktır. Bu koşullarda bile hiçbir şeyin garantisi yok.”

Profesör Knight, Canavarlar Üniversitesi’nde Korkutu giriş dersi olan Korkutma 101’in hocası. Her yıl yüzlerce korkutma öğrencisi olan Profesör Knight zayıf olanları yeteneklilerin arasından ayıklamak ve gerçek Korkunçların kimler olabileceğini belirlemek zorundadır. Sadece birkaç kişi çok zor olan final sınavını geçebilir ve elit Korku Bölümü’ne devam edebilir.

Bu saygın öğretmeni Alfred Molina seslendirdi. “Profesör Knight bir futbol koçuyla bir eğitim çavuşu arasında bir karakter,” diyor Molina. “Öğrencilerinden çok şey bekliyor ve onları biraz zorluyor – ama bu kadar talepkar olmasının nedeni onların başarılı olduğunu görmek.”

BAYAN SQUIBBLES çocuğuna çok düşkün olan biricik oğlu Scott “Squishy” Squibbles’ı destekleyen, barındıran ve dahası onun çok üstüne düşen dul bir annedir. Squishy 19 yaşında ve hala annesiyle yaşıyor ama onu bu yüzden kim suçlayabilir ki? Bayan Squibbles, Monstropolis’in en iyi annesi – onun yemeğini yapıyor, çamaşırını yıkıyor ve hatta eve “küçük arkadaşları” erkekler birliği oyunu oynamak için geldiklerinde ev hanımıymış gibi bile davranıyor.

Film yapımcıları bu harika anneyi seslendirmek üzere Julia Sweeney’i çağırdılar. “Sherri Squibbles’ın beş gözü, üç kaşı ve incecik bir boynu var,” diyor Sweeney. “Genellikle saçında bigudi olan yuvarlak bir kadın. Oğlunu arkadaşlarının yanında utandırdığından da tamamen habersiz bir kadın. Arkadaşları da hiçbir şey söyleyemiyorlar çünkü onun evindeler. Bu harika anne hareketlerine bayılıyorum.”

**ÖĞRENCİ BİRLİKLERİ**

JOHNNY WORTHINGTON son derece özgüvenli olmakta haklı çünkü o, Canavarlar Üniversitesi’ndeki en başarılı Korkutma öğrencisi ve kampusun en iyi erkek öğrenciler birliği , Roar Omega Roar’un(RΩR) başkanı. Nathan Fillion’ın seslendirdiği Johnny nesillerdir CÜ Korkutucuları yetiştiren bir aileden geliyor ve okulun mirasına, geleneklerine ve en önemlisi Korkutuculuk ilkelerini belirleyen sisteme sayg duyuyor. Varlıklı bir aileden geliyor olsa da bu canavar hiç de aptal değil.

Fillion şöyle diyor: “Bu filmdeki ana temalardan biri bir insanın saklı değerlerini görmek. Johnny’de bu yetenek yok. O, insanların dış görünüşlerine önem veriyor ve onları asla tanımıyor. Bu, Mike ve Sulley’nin birbirlerine karşı üstesinden gelmeleri gereken bir engel.”

CLAIRE WHEELER karakterini Aubrey Plaza seslendiriyor. Bu karakter, Canavarlar Üniversitesi’nde Yunan Konseyi başkanı ve bu yıl okulun yıllık Korku Oyunları’nın sunucusu seçildi. Claire’in düşünceli dış görünüşüne ve monoton ağır konuşmasına kanmayın. Görünüşte banal biri gibi dursa da içinde Korku Oyunu’na katılanları karşılaşacakları tehlikeler konusunda özenle uyaran okul ruhunun canlandırıcı bir gücüdür.

Tyler Labine’nin seslendirdiği BROCK PEARSON, okulun yıllık Korku Oyunları’nda Yunan Konseyi başkanına yardım etmesi için görevlendirilmiş, havalı görünen bir erkek canavar. İskoç tipli ve kaslı ama aptal erkek tipi diyebileceğimiz Brock yüksek sesle konuşan, Korku Oyunları’nın zorluklarının getirdiği tehlikeden zevk alan, hevesli bir görevli.

Bobby Moynihan’ın seslendirdiği CHET ALEXANDER ise ROR başkanı Johnny Worthington’ın çok istekli sağ kolu. Çok hevesli, heyecanlı ve Johnny her dediğine yüzde yüz katılan biri. Eğer Johnny biriyle alay edilmesini isterse onunla alay eden ilk kişi Chet’tir. Johnny bir kahkaha atmak isterse daha espri yapılmadan önce Chet histerik bir hal alır. Johnny, Chet’in onu boğmayı kesmesini isterse, Chet bunun için elinden geleni yapar.

Python Nu Kappa (PNK) kızlar birliğinin korkusuz lideri CARRIE WILLIAMS yanan kırmızı gözlerindeki basit bir kıvılcımla herkesin saygı ve ilgisini talep eder. Sekiz kardeş arasında en küçük ve tek kız olan Carrie bir birliğin içinde olmaktan ve PNK kız kardeşleriyle kurduğu ilişkiden keyif alır.Carrie’yi Beth Behrs seslendirdi.

**ERKEK ÖĞRENCİ BİRLİKLERİ, KIZ ÖĞRENCİ BİRLİKLERİ VE MASKOTLAR**

Dışlanan tiplerin iyi huylu olanlarından oluşan, hayranlık uyandıran OOZMA KAPPA (OK) kardeşlerini, Korkutma Bölümü’ndeki başarısızlıkları biraraya getiriyor. Sadece dört kişiden oluşan grubun hiçbir zaman Korku Oyunları’nda yarışmaya yetecek kadar üyesi olmuyor. Korkutuculuk ve özgüvendeki eksikliklerini kalplerinin güzelliği tamamlıyor.

ROAR OMEGA ROAR (ROR) erkekler birliği, kalburüstü üyelerden oluşuyor. Bu üyeler Canavarlar Üniversitesi’nin en zeki, en yetenekli, en korkunç canavarları ve köklü ve gururlu bir Korkutma geçmişine sahip ailelerden geliyorlar. ROR’ların kıyafetleri havalı olsa da hareketleri acımasız ve hatta gerekirse gaddarca olabiliyor. Kendilerini kampusun en elit grubu ilan eden ROR’ların başında muktedir bir kral gibi başkanlık eden Johnny Worthington var. Korku Oyunları’nı her zamanki gibi kazanmak isteyen ROR’lar, zirveden inmemek için ellerinden geleni yapacaklar.

Pembeler için çok hoş görünen PYTHON NU KAPPA (PNK) birliği kız kardeşlerini de azımsamamak gerek. Korkusuz ana kraliçeleri Carrie’nin yönetimindeki bu hanımlar zeki, merhametsiz ve acımasızlar. Baştan ayağa pembe olan PNK’lıların tatlı dış görünüşleri Korku Oyunları başlayınca hemen ürkütücü bir hal alıyor.

Kas gücünde ileride, beyin gücünde geride olan JAWS THETA CHI (JOX) erkekler birliğinin kardeşlerini üzerlerinde parlak ceketleri olmadan göremezsiniz. JOX grubu üyeleri rakiplerini yenmek için bu, kuralları çiğnemek bile olsa ne gerekiyorsa yapmaktan çekinmeyen gaddar yarışmacılardır. Spor salonunda ya da sahada yaşıyor da olsalar bu spor düşkünü canavarlar, iş Korkutmaya geldiğinde büyük olanın her zaman avantajlı olmadığının bir kanıtıdırlar.

SLUGMA SLUGMA KAPPA (EEK) grubunun atletik kız kardeşleri, Korkutma yeteneklerini kusursuzlaştırmak için günlerinin çoğunu antrenman yaparak ve çalışarak geçirirler. İlk kez bir triatlonda biraraya gelmişler ve yedi gün 24 saat antrenman yaparak kız kardeşlik bağlarını o kadar güçlendirmişler ki, bu kendine güvenen, güçlü kızlar birlikteyken karşılarına çıkan her canavarı korkutup işini bitirebilirler.

ETA HISS HISS (HSS) kız öğrenci birliği, Canavarlar Üniversitesi’nin başından beri var olan ve üyelerinin korkunç olduğu kadar esrarengiz de olduğu bir birliktir. HSS kız kardeşleri soluk, esrarengiz ve aksi olabilirler ama bu göz korkutucu Goth kızlarının çetin ceviz ve acımasız yarışçılardır. Buna uygun olarak da en göze batan üyeleri de her yeni Korkutma öğrencisinin etkilemek için çırğındığı, kampustaki en güçlü Korkutucu canavalardan biri olan Dekan Hardscrabble’dır.

Canavarlar Üniversitesi’nin rakip okulu Fear Tech’in ciyaklayan maskotu ARCHIE THE SCARE PIG bir CÜ şakasının saf hedefi olarak gizlice tartaklanıyor. Ama Archie, korkak biri değil, kendi başının çaresine bakabilir. Hızlı ayakları ve enerjik yapısıyla kendisini kaçıranların ensesindedir.

**ÖDEVLERİNİ YAPARKEN**

**Film yapımcıları Ülkeyi Uçtan Uca Dolaşıp**

**Filmin Kusursuz Olması için**

**İlgilerini Çeken Yaratıklar Topluyorlar**

Pixar Animation Studios’un başarısının sırlarından biri de araştırma yapmak. “Yaptığımı her film için özgün olmak çok önemlidir,” diyır baş yapımcı John Lasseter. “Ekiplerimiz “Brave / Cesur” için İskoçya’ya gittiler ve “Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo için herkes sertifikalı birer tüplü dalgıç oldu. “Canavarlar Üniversitesi” için araştırma yapmak eğlenceliydi çünkü film bir üniversite ortamında geçiyor. Benim beş oğlum var. Üç tanesi şu an üniversitede. Onlardan da fikir alma şansım oldu. Oğullarımdan birini üniversiteye sokup bütün o fikir ve gözlemleri bir sonraki senaryo toplantısına taşıyordum.”

**OKULA DÖNÜŞ**

Prodüksiyon ekibinin birçok üyesi gibi yönetmen Dan Scanlon da sanat okulu mezunu. “Biz klasik bir kampus deneyimini pek edinemedik. Bu yüzden de birkaç okula gidip o atmosferi solumak istedik. Öylesine genç ve stresli öğrencileri görünce çoğumuz hayatımızın o dönemini geride bıraktığımıza şüfrettik. Ama bir yandan da herşeyin mümkün olduğu izlenimine vardık. Çalışmak için pek çok fırsat ve alan vardı. Herbir üniversitede farklı farklı fakülteleri gördük. Bu sayede bir canavar üniversitesinin nasıl bir şey olabileceği kafamızda canlanmaya başladı.”

Yapımcı Kori Rae, senaryo yeni yeni oluşmaya başlarken ekibin bilgi ve ilham yolculuğuna katılmış. “İlk araştırma gezimiz birkaç okulu gezmek için gittiğimiz doğu kıyısıydı. Bunların içinde Harvard ve MIT de vardı,” diyor Rae. “Muhteşemdi. Ziyaretimizin ilk gününde büyülendik. Kampusların büyüklüğü ve aktivitelerin çokluğu başımızı döndürdü. “Şaka mı bu?” dedik. Sınıfları gezik, derslere katıldık. Herkes kendini ortama kaptırdı.”

Çizerler ziyaret ettikleri kampuslardan ilham almışlar. “’Sevimli Canavarlar’da Amerika’nın en iyi imalathanelerini alıp bir canavar dünyasına çevirmişlerdi,” diyor prodüksiyon tasarımcısı Ricky Nierva. Gidip o üniversiteleri gördüğümüzde, üniversitenin ruhunu hissetmek istedik. Böylece ona benzer bir biçimde kendi canavar dünyamızı tasarlayacaktık.”

“Özellikle de okulun kurulduğu zamandan kalma binaları olan bir kampusta pek çok tarihi materyal olduğunu fark ettik,” diye sürdürüyor sözlerini Nierva. “Binaların tasarlanış ve inşa edilme biçimlerinde bir tarihsellik var. Her bir kampusun zaman geçtikçe nasıl evrildiğini görebiliyorduk. Yepyeni binaların yanında çok eski binalar da vardı.

“Üniversitenin kurulduğu zamandan kalma, kampustaki en eski – genellikle de en gösterişli – binanın nasıl tipik bir biçimde heybetli, çok yaşlı ağaçlarla çevrili olduğunu, kampusun geri kalanının da bu noktan başlayarak hayat bulduğunu öğrendik.”

Nierva’ya göre ekip detaylara çok dikkat etmiş. Filme aktardıkları gözlemlerin pek çoğu da bu ayrıntılarmış. “Öğrencilerin yürüme biçimleri hakkında bilgi edindik. Bu bizi çok etkiledi. Bir kampusta avludan geçen, rastgele oradaymış gibi görünen patikalar vardı. Fark ettik ki, bu yolların çoğu iki ders arasında bir noktadan diğerine olabildiğince hızlı gitmesi gereken ve bu yüzden de çimleri ezerek kestirme yollar çizen öğrenciler tarafından terk edilmişti. En sonunda saha görevlileri sürekli yeniden çim ekmek istemedikleri için bu kestirme yolları yaya yolu haline getirmişler.”

Gözlemlerinin sonucunda çizerler Korkutma Fakültesi’ni Canavarlar Üniversitesi kampusunun en eski binası yaptılar. Heybetli, yaşlı ağaçlar, yaya yollarına bağlanan aşınmış yollarla ve bunları kullanacak olan birçok canavarla çevresini sardılar. Film yapımcıları ziyaret ettikleri bir okulun bir geleneğini bile ödünç almış: Korkutma Fakültesi’ne giren öğrenciler okulun ilk günü şans getirmesi için bir heykelin ayak baş parmağına dokunuyorlar.

Ama üniversite hayatında binalardan, yaya yolları ve heykellerden çok daha fazla şey var. Ekip kendi çevrelerindeki okulları da ziyaret ettiler. Aralarında Stanford ve UC Berkeley de vardı. Öğrencilik hayatının daha eğlenceli yönlerini incelediler. Nierva şöyle diyor: “Okulların bazıları çok daha dışa dönük gibiydi. İnsanlar çimlerde frizbi oynuyor ve uzanıyorlardı. Öğrenci birliği binalarına girmek çok hoşumuza gitti. Öğrenci birlikleri bizi ağırlama fikrine çok açıklardı. Pek çok fotoğraf çektik.”

Prodüksiyon ekibinin bazı üyeleri UC Berkeley’de Stanford ile oynanacak önemli bir futbol maçı öncesinde bir şenlik ateşi etkinliğine katıldılar. Bu deneyim, CÜ-Fear Tech rekabeti için harika bir referans oldu.

**BÖCEKLER**

Özellikle de Dekan Hardscrabble’ı tasarlarken ekibin araştırmaları üniversite ortamının da dışına çıktı. Çizerler diğer şeylerin yanında baykuşlar ve güveler üzerinde de çalıştılar ama gidip gördükleri tüyler ürpertici bir yaratık karakterin tasarımını son haline getirmelerini sağladı.

East Bay Vivarium’dan Owen Maercks, prodüksiyon ekibine 30 santimetre uzunluğa ulaşabilen Amazon devi kırkayak *Scolopendra Gigantea*’yı tanıtmak için Pixar Animation Studios’a davet edildi. “Çok korkunç bir yaratıktı,” diyor Nierva. “Bay Maercks bize çok zehirli yılanlarlar, timsahlarla ve örümceklerle uğraştığını söyledi. Buna rağmen bu kırkayağa hiç bulaşmayacağını söyledi. Uzun deri eldivenleri ve metal bir maşası vardı ve sürekli bu kırkayağın ne kadar tehlikeli olduğundan bahsediyordu. O anlattıkça biz de düşündük, “Bu şeyin ofisimizde ne işi var ki?” Korkunç bir şey çünkü zehirli. “Eğer sizi ısırırsa ölmezsiniz ama ölmüş olmayı dilersiniz” dedi.”

“Ama çok güzel, ilham verici bir hareketi vardı,” diye belirtiyor Nierva. “Animasyoncular çok heyecanlandılar ve ondan ilham aldılar. O gün birçok görüntü çektik. Tabii güvenli bir mesafeden.”

**ÇOK KORKMAK**

“Canavarlar Üniversitesi” için yapılan araştırma - her Pixar filminde olduğu gibi – sık sık Emeryville kampusunda yapılan sıradışı deneyler de içeriyordu. Film yapımcılarının CG animasyonda belli eylem ve efektler yapmaları için önce hayalgüçlerini tetiklemek ve bilgilendirmek için gerçek hayattan örnekler almaları gerekiyor.

Örneğin, prodüksiyon ekibi Mike kampusun içinden geçerken CÜ kulüplerinin ona kendi reklamlarını yaptıkları sahneye biraz eğlenceli görsel unsurlar eklemek istemişler. “Sanat kulübü için kafasınadan aşağı boya döküp kafasını tuale süren bir futbol karakteri var. Gerçekten de tekrar tekrar bir peruğun üzerine boya döküp peruğu beyaz bir tuale sürdüler. O video muhteşem.”

Ve de yaklaşık üç saniye süren son sahne, filmin yapımında detaylara ne kadar dikkat edildiğini gösteriyor.

**700 YILLIK BİR OKUL İNŞA ETMEK**

**Prodüksiyon Ekibi Yepyeni Bir Canavar Dünyası İnşa Etmek için**

**Araştırma ve Hayalgücünü Harmanlıyor**

“Canavarlar Üniversitesi”nin dünyası, kampusun içinin ve dışının tasarlanması için çizerlerin birden çok tarihsel dönemi araştırmasını gerektirdi. Yapmaları gereken çok şey vardı. Büyük amfilerin içleri ve dışları, öğrenci yurtlarından ve öğrenci birliklerine kadar. Bunlara ek olarak bir de Sevimli Canavarlar’ın iki farklı zaman sürecinde yeniden canlandırılması vardı.

“İlk film, film yapımcılarına bir başlangıç noktası sağladı,” diyor “Sevimli Canavarlar”ın yönetmeni Pete Docter. “İlk film için arkadaşlar çok araştırma yapmışlardı. Köpekdişleri, pençeler ve dişler gibi aksesuarları tercih eden canavarlar için çiçekler ve yapraklar gibi mimari detayların hiçbir şey ifade etmeyeceğini fark ettik. Canavarlar Üniversitesi ekibi bu bilgiyi alarak daha da geliştirdi.”

Üniversite ortamını inşa etmek devasa bir işti. “İlk başladığımızda okul için kafamda oluşmuş belirli bir görüntü yoktu sanırım,” diyor yönetmen Dan Scanlon. “Ama araştırma yaptıkça, farklı okulları inceledikçe en çok ilgimizin çeken okulların biraz daha genişlemiş okullar olduğunu fark ettik. Bu okulun bir tarihi varmış gibi görünmesini istedik. Ama boğucu olmasını da istemedik. Gerçekten en yüksek kalitede bir kurum olsun ama aynı zamanda eğlenceli de olsun istedik. Her an bir şey olacakmış hissini uyandırmak için kampusta yuvarlak tepelerin, kıvrımlı yolların ve binaların arkasında binaların olması fikri üzerinde çok konuştuk. Sonuçta üniversite hayatı böyle bir şeydir. Okulda her an bir şeyler olur.”

**EN ÖNEMLİ PARÇA**

Filmin set sanat yönetmeni Robert Kondo, ekibin çalışmaya Canavarlar Üniversitesi’nde Korkutma Fakültesi’nin kurulduğu zamandan, 700 yıl önceden başladığını söylüyor. “İlk tasarladığımız şeylerden biriydi çünkü orası, üniversitenin merkez noktası.”

Çizerler birçok Ivy League okulundan referans edindiler. Orada buldukları Avrupalı tadı ve yontulmuş taş işlerini oradan aldılar. Kondo bunun canavar dünyasına çok uyumlu olduğunu söylüyor. “Gerçekten çok güzeldi. Heykel niteliği taşıyan yönler canavarlaştırmaya çok uygun. Aralara yüzler yerleştirebilmek.”

Kondo özellikle Harvard’daki, masif tuğlalar ve pek çok mimari dokunun kullanıldığı bir binadan çok etkilenmiş. “Binanın genel yapısı itibariyle çok büyük görünüyordu. Bizim için harika bir mihenktaşı oldu. Ayrıca masif şeylere odaklandığımız için Rus mimarisinden de pek çok örnek kullandık. Bu örnekler sayesinde canavar dünyasına dair bir his elde edebildik.”

Üniversitenin merkez noktası ve teorik olarak kampusun en eski binası olan Korkutma Fakültesi’nin göze çarpması gerekiyordu. “Binanın görsel önemini vurgulamak için ikonlaşan bir özelliğe çok ihtiyacımız vardı,” diyor Kondo. “Bu nedenle bir kubbe ve bir kemer koyduk. Okulun en harika kısımlarından biri de ön kapıları. Büyük, koyu renkli, ağır metal kapılar. Ama büyük kapılardan içeri girdikten sonra görülen küçük kapılar büyük canavarların yanında küçük canavarların da olduğunu simgeliyorlar. Hatta belki de o bina yapıldığı zaman kocaman canavarlar vardı. Dünyamız aniden büyüdü.”

Çizerler sinsice binaların çoğuna canavar suratları iliştirdiler. Bunlara Korkutma Fakültesi de dahil. İki büyük pencereden gözler ve ön kapılardan bir ağız tasarladılar.

**İÇERİ GİRİNCE**

Sıra, Korkutma Fakültesi’nin iç kısmını tasarlamaya gelince çizerler binanın dış tarafının uyandırdığı etkiyi burada da vermek zorunda olduklarını biliyorlardı. Ekip, çeşitli kaynaklardan referans aldı ama iç tasarım için ana ilham kaynağı olan bir şey vardı: Dekan Hardscrabble.

“Bence bu Hardscrabble’ın bir uzantısı,” diyor Kondo. “Her şeyden çok onun uğrunda çabaladığı şeyi simgeliyor. Burada Korkutma’nın geleneği ve tarihi sergileniyor. Bu, Mike’ın sevdiği şey. Burası, okulun fikirlerin buluştuğu merkezi. Biz de bu önem derecesinin karşılığını vermek istedik.”

Kondo’ya göre ilk uyguladıkları konsept çok koyu tonlar içeriyormuş ve ekip, Dekan’ın arkadan aydınlatılmış dramatik sahneleriyle daha uyumlu olması için daha teatral bir tasarıma yönelmiş. Ekip, bu teatral görünümü vermek ve büyük bir katedralin göreceğisaygıyı uyandırmak için sert tahta ve dayanıklı taşlar kullanmış. Ellerinde tüm tasarıma akademik bir hava katan sayısız Ivy League referansı da vardı.

Prodüksiyon tasarımcısı Ricky Nierva, kampustaki tüm binalar için akademik havanın gerekli bir şey olduğunu ama ekibin eğlenmek için cesaretlendirildiğini söylüyır. “Binalarımızı pence motifleri, boynuzlar, dişler, dikenler, dokunaçlar ve yüzlerle canavarlaştırdık. Her şey çığlık gücüyle çalıştığı için iç mekanlarda su yolları bile kullandık.

“Çok eğlenceliydi,” diye devam ediyor Nierva. “Amaç bu filmi olabildiğince eğlenceli yapmaktı çünkü üniversite eğlenceli olabilir. Canavar dünyası, tasarım üzerinde oynamak için insana benzersiz fırsatlar sağlıyor.”

**ÖĞRENCİ YURTLARI**

Yurt hayatı fikri herkesin zihninde bir görüntü oluşturur ve film yapımcılarının da tam olarak yakalamak istediği şey buydu. Kondo şöyle diyor: “Üniversiteye giden insanların şöyle demelerini istedik: “Aman Tanrım, benim kaldığım yurdun aynısı”. O standart yatak, masa, kitaplık ve dolap var. Eğlenceli olansa öğrencilerin buraya getirdikleri.”

Sinemaseverler Mike’ın yurt kapısını filmin başlarında görecekler bu yüzden ekip işe onun 18 yaşındayken sahip olduğu zevkle başlamak zorunda kaldı. “Mike’ın işi gücü Korkutmak,” diyor Kondo. “Oraya olabildiğince iyi bir öğrenci olmak, çalışmak ve çok çabalamak için gitmiş. Ama “Sevimli Canavalar”daki doldurulmuş oyuncağı Küçük Mikey’e de yer vermek zorundaydık. Ayrıca kendi bildi bileli sahip olduğu ‘Full Scream Ahead’ Korkutucu’nun nevresimi var. Önemli olan Mike’a bir derinlik katmak. Onun evden getirdiği o eşyalarıyla nerede olduğunu ve okuyacağı sömestrı özetleyen bir takvimle nereye gittiğini gösteriyoruz. Elbette odası Korkutma Fakültesi’na bakıyor. Yani, hedefi tam da gözünün önünde.”

**BİRLİKLER SOKAĞI**

“Canavarlar Üniversitesi” kampusundaki önemli mekanlardan biri de Mike’ın ve en sonunda Sulley’nin gerçek anlamda şüpheli sesler duyduğu birlikler sokağı. Aralarındaki düşmanlık Korkutma Fakültesi’nden atılmalarına neden olunca Yunan sistemine ve yıllık Korku Oyunları sayesinde Dekan Hardscrabble’ın programına geri dönme çabasına girerler. Ama yolculukları hiç de kolay değildir. “Canavarlar Üniversitesi” hikayesinin bu kısmını tasarlamak da hiç kolay değildi.

Prodüksiyon ekibi çeşitli erkek ve kız öğrenci birliklerinin binaları ve her bir okulda nasıl bir araya getirildiklerini referans almak için farklı okullara birçok gezi düzenlediler. “İçlerinde yaşayan insanların tiplerini yansıtan binaları örnek almaya çalıştık,” diyor Nierva. “Örneğin, ROR binasıelit, daha zengin olanların bulunduğu, daha avantajlı ve şanslı canavarların olduğu daha büyük binalardan birinde yer aldı. Bu, çok görkemli bir ev ve biz onu dokunaç motifleri ve dikenlerle canavarlaştırdık.”

JOX binası is aksine dış görünüş olarak o kadar havalı değil. Yıllardır verilen partiler bu binayı eskitmiş ama bu durum JOX üyelerinin umurunda değil. “Bu ev, parti sahnelerinin evi,” diyor Kondo. “Bu evde bir kanepe, çalıntı sokak tabelaları ve Noel ışıklarının olması lazımdı.”

Diğer bir aşırılık temsili olan HSS binası ise bir grup soluk yüzlü Goth kızına ev sahipliği yapan kale gibi bir kız öğrenci birliği binasıdır. Bu aynı zamanda yeni Oozma Kappa üyeleri olan Mike ve Sulley’nin en sonunda yuvaları bildikleri evden de çok farklı bie ev.

**SORUN YOK**

Oozma Kappa erkek öğrenci birliği, başka bir yere uyum sağlayamamış canavarlara kardeşlik teklif etmek için kurulmuştur. Bu yüzden de film yapımcıları bu sıra dışı canavarları alışılmadık bir öğrenci birliği binasına yerleştirmeye karar vermişler: çocuğuna çok düşkün olan anna Bayan Squibbles’ın evine. Çizerler burayı tasarlarken çok eğlenmişler. Evi geleneksel mobilyalar ve duvarlardaki akraba portreleriyle doldurmuşlar.

“Büyükannemizin evini hayal ettik,” diyor Kondo. Evin her yerine büyükannelerin evlerine benzer detaylar yerleştirdik ama eğer yakından bakarsanız hepsinde birer canavar motifi görürsünüz. Güzel güllerin dikenleri ve içlerinde göz yuvarları var.”

**SEVİMLİ CANAVARLAR YENİDEN**

Prodüksiyon tasarmcısı Ricky Nierva, ekibin “Sevimli Canavarlar”daki çığlık fabrikasının bir şablonunun olmasına çok sevindiğini söylüyor. “Harley Jessup ve Bob Pauley’nin yaptığı harika, orijinal prodüksiyon tasarımının elimizde olması avantajı bizim için harika bir şeydi.”

Ama açılış sahnesi için ilk filmin 20 yıl öncesinde Mike’ın genç haliyle çığlık katını ve Oozma Kappa’ların Monsters, Inc.’e ani bir gezi düzenlemelerinin 10 yıl sonrasında geçen sahneyi tasarlamak için film yapımcıları fabrika seti üzerinde yeniden düşünmek zorundaydılar. “İlk filmdeki seti yeniden hayata geçirmekle olmadı,” diyor Nierva. “Teknoloji çok ilerlemişti. Eskizlerden yeniden inşa etmemiz gerekti. Zaman farkı nedeniyle değişebilecek şeyleri de göz önünde bulundurmalıydık.

Örneğin, Nierva ve prodüksiyon ekibi “Sevimli Canavarlar”daki yönetim kurulunu yeniden gözden geçirmek zorunda kalmışlar. “İlk filmde toplam çığlıklar bir grup televizyonda gösteriliyordu,” diyor Nierva. “Biz de bunun eski bir tren gibi başlamış olabileceğini düşündük. Bence bu harika bir şey. Hem yeterince farklı, hem de ilk filme bağlılığını koruyor.”

“Cep telefonlarının dönüşümünü göz önünde bulundurduk,” diye devam ediyor Nierva. “Koca takozlardan minik telefonlara geçtik. Bu yüzden de kapı istasyonlarının eski zamanı yansıtması için daha tıknaz olmasına dikkat ettik.”

Film yapımcıları kampusun dış kısmından – bir sahnede su altı canavarlarının yüzerek derse gittiği görülüyor – çığlık kutusuna ve kapı laboratuarlarına ve de CÜ futbol sahasına kadar birçok başka setle de uğraşmışlar. Hepsinin ortak yanı, elbette her bir seti o dünyada yaşayan canavarlara bağlı kılmakmış. Baş yapımcı John Lasseter şöyle diyor: “Bu gerçekten çok güzel bir film. Gerçekten bir üniversite ortamının özünü yakalıyor. Detaylar çok eğlenceli çünkü yakından bakarsanız her şey canavarlaştırılmış. Daha da iyisi Mike’ın hayallerinin peşinden koşarak üniversiteye gelmesi iyimserliğini destekliyor.”

**IŞIKLANDIRMA**

**“Canavarlar Üniversitesi” Yeni Teknolojiyi Kullanıyor**

2001 yılında Mike, Sulley ve rengarenk bir karakterler ordusu “Sevimli Canavarlar” filmiyle ilk kez beyazperdedeki yerlerini almışlardı. Pixar o zamandan beri kürk – hareket ediş biçiminin karmaşıklığı, aydınlatılması ve bakımı – ve kıyafet simulasyonu – en çok göze çarpan Boo’nun tişörtü - alanlarında çok büyük zorluklar yaşadı ve teknoloji alanında çığırlar açtı. O zamanlar çok tüylü olan Sulley’i canlandırmak o kadar karmaşık ve zor bir işti ki, film yapımcıları başka kürklü karakterler kullanma arzularını kısıtlamak zorunda kaldılar. “Şimdi “Canavarlar Üniversitesi”nde Pixar’ın teknik sihirbazları ışıklandırma, simulasyon ve canlandırma açısından yeni zorlukların altına girerek çıtayı yeniden yükselttiler.

Çok sayıda kürklü canavar, ışıklandırmaya getirilen yeni bir yaklaşım filme sanat yönetiminde bir gerçeklik hissi katıyor.

Projenin kapsamının büyüklük hissini vermek için “Canavarlar Üniversitesi”nin canlandırılması ana işlem biriminin 100 milyon saatini aldı. Bu bir tek bilgisayar için 10 bin yıla eşit ve Pixar tarihinin en yüksek rakamı. Ortalama olarak her bir kare (eğer bir tek bilgisayar üzerinde resmedildiyse) yaklaşık 29 saat alıyordu. Pixar’ın canlandırma çiftliği (bilgisayar ve işlemci ağı birimleri) “Brave/Cesur” filminin prodüksiyonu için gerekli olanın aşağı yukarı iki katı büyüklüğündeydi. Bunlara ek olarak, sahnelerin parçalanıp çoklu kullanım sayesinde aynı anda farklı makinelerde canlandırma yapılabilmesi için her bilgisayar birer multi-işlemciye dönüştürüldü (her birinin 12 tane işlemcisi oldu).

“Canavarlar Üniversitesi”nin yapımındaki en büyük yeniliklerden biri de Pixar ekibinin filme çarpıcı bir görsellik kazandırmak için özenle dönüştürdüğü Pixar teknolojisinin ışıklandırmaya olan devrim niteliğindeki yaklaşımı oldu. Küresel aydınlatma film yapımcılarının potansiyel olarak yüzlerce olan bireysel ışıklandırma yerine alanın ışık kaynaklarını kullanmalarına izin veriyor. Bu dad aha doğru bir fiziksel ve gerçekçi efekt sağlıyor. Bu yaklaşımın sağladığı en büyük faydalardan biri de film yapımcılarının eskisi gibi prodüksiyon sürecinin bitmesini beklemeden ışıklandırmanın son halinin nasıl görüneceğini çok çabuk ve erkenden öngörebilmeleri oluyor.

Filmin küresel ışıklandırma öncüsü Chris King şöyle diyor: “Bilgisayar animasyonu bir filmi aydınlarmak için o sahnedeki ışığın fiziğini taklit ederiz. Gerçekte ışık girer ve sahnedeki tüm yüzeylere dağılır. Bunu bilgisayarda yapmak imkansız. Bu yüzden biz de sorunu bir şekilde daha basite indirdik. Bu filmde eskiden kullandığımız sadeleştirmeleri ortadan kaldırdık ve ışıkları ve yüzeyleri çok daha doğru şekilde taklit ettik.”

Yapımcı Kori Rae ekliyor: “Pixar’daki küresel ışıklandırma inisiyatifini bana gelip bir denemek için izin isteyen çok yetenekli üç adam filmin daha en başında başlattılar. Bize sunmak için altı ay içinde bir şey gerçekleştirmeleri gerekiyordu ve bunu yaptılar. Harikaydı. Çıkan sonuç, üniversite ortamına kusursuz bir biçimde uyum sağlayan çok daha tatmin edici ve güzeldi. Ayrıca prodüksiyon ekibi için daha tatmin edici bir deneyim bulduk çünkü daha önce kısıtlı süre içinde harika bir iş çıkarmalarını sağlayan bir ışıklandırma hisleri vardı.”

Pixar’ın emektar teknik dahisi Bill Reeves (Pixar’da işe alınan ikinci çalışan ve bilgisayar grafikleri dünyasında Oscar® ödüllü bir öncü), Jean-Claude Kalache (ışıklandırma birimi) ve Christophe Hery; Chris King, yazılım başkan yardımcısı Guido Quaroni ve bir uzmanlar ekibinden yardım alarak “Canavarlar Üniversitesi”nde küresel ışıklandırma çabasının başını çekiyorlar.

Kalache anımsıyor: “’Yukarı Bak’ın sonunda elimde geliştirmek istediğim şeyleri not aldığım 16 sayfalık bir doküman vardı. Araştırmak istediğim ve hakkında bilgi edinmek istediğim şeylerdi. Beni çarpan bir şey de biz çok basit bir görsel üretmeye çalışıyor da olsak ışıklandırma ayarlarımızın ne kadar karmaşık olduğuydu. Tespit ettiğim ana projelerden biri de küresel ışıklandırmaydı. “Canavarlar Üniversitesi” için çalışacağımı öğrendiğimde Guido ve Kori’ye gittim ve ışıklandırma ayarlarımızı nasıl basitleştireceğimi anlayabilmek için onlardan biraz zaman istedim. Bill Reeves de prodüksiyona katıldığında bu alanla ilgileniyordu. Ona birlikte araştırma yapmayı teklif ettik. ILM’de ışıklandırma uzmanı olan Christophe Hery, Pixar teknik yönetmeni Jacob Kuenzel ve Chris de ekibe katıldılar. Küresel ışıklandırmanın uzun vadedeki yararlarının müthiş olacağını biliyorduk. Sonuçta ışıkçının eskiden teknik olarak yaptığı birçok şeyi yapmadan çok daha kreatif ve sanatsal olabilmesini sağlıyor.”

“Yıllardır ışıklandırma konusunda yeni bir yaklaşım edinmek istiyorduk,” diye ekliyor Reeves. “Değişen şey bilgisayarların artık daha hızlı olması ve bizim de daha zeki olmamız oldu. Küresel ışıklandırma, sistemi yeniden gözden geçirmemizi sağladı. Çok daha sezgisel ve doğal ve sadece birkaç ışıkla çok zengin bir ortam elde etmenizi sağlıyor. Küresel ışıklandırma bir sahneyi, iki-üç ay içinde değil, bir ya da iki günde ışıklandırma şansını veriyor. Küresel ışıklandırma Pixar için kesinlikle bir devrim niteliği taşıyor. Farklı bir biçimde çalışmayı öğrenmek zorunda kaldık ama aldığımız sonuçlar muhteşem oldu.”

Canlandırma danışmanı Alex Kolliopoulis, küresel ışıklandırmanın zorluğunu çözebilmek için Pixar’ın en başta bilgisayar kaynakları tahsis etmenin yeni bir yolunu bulması gerektiğini söylüyor. “Küresel ışıklandırma, canlandırmanın süresini ikiye, hafıza ihtiyacını dörde kaladı,” diyor. “İşi çoklu biçimde yapmanın bir yolunu bulmak zorundaydık. Bu da bilgisayarlarımızı çoklu işlemcilere dönüştürmemizi gerektirdi. Her çekirdekte bir işlemci yerine canlandırmayı birden çok çekirdeğe yaydık. Genelde daha ağır canlandırmalarımız için dört şerit kullanırız. Yani, bir karenin canlandırılması için dört çekirdek kullanılıyor. Böylesi yaklaşık dört kat daha hızlı oldu çünkü hafızası diğerinin dört katı büyüklüğünde.”

**KARAKTERLER VE KALABALIKLAR: HİÇ OLMADIĞI KADAR ÇOK CANAVAR**

Üniversite kampusu ortamıyla “Canavarlar Üniversitesi”nin öğrenciler, öğretmenler ve türlü türlü canavarlardan oluşan büyük bir nüfusa ihtiyacı vardı. Karakter danışmanı Christian Hoffman yaklaşık 500 farklı karakter yaratmanın teknik kısmını altı temel arketip modeliyle yapılandırdı.

Teknik yönetmen danışmanı Sanjay Bakshi, karakterler için model üretimi, gölgeleme ve modelleme ekiplerinin denetlenmesinden sorumluydu. Diğer görevleri arasında setler, yerleştirme, efektler ve küresel teknoloji de yer alıyordu. JD Northrup kalabalıklar teknik ekibinden sorumluydu ve onların görevleri stadyumları, sınıfları ve kampus etkinliklerini doldurmaktı. Adam Burke, kalabalıklar animasyonu ekibine danışmanlık yaptı.

“Karakterlerin sayıca çokluğu ve çeşitliliği bu filmin büyük zorluklarından biriydi.,” diyor Bakshi. “Bu, kocaman, heyecan verici bir kampusta geçen bir üniversite filmi. Bu yüzden gerçek bir kampus hissini vermesi için çok sayıda öğrenci tasarlamak zorundaydı ama canavar olacaklardı. Model üretme ve modelleme ekipleri çok çeşitli bir popülasyon üretmek zorundaydı. İlk “Canavarlar” filminde böyle bir durum yoktu. O filmde kollar ver dokunaçlar gövdeden ayrılıyordu. Bu film için karakterlerimizi gerçekçi ve doğal yapmak istedik. Yüzlerce karaktere ihtiyacımı olduğunu biliyorduk. Bu nedenle arke tipik özelliklere sahip farklı türler tasarladık. Oradan hareketle gelişmiş kontroller sağlayıp çeşitliliği sağlamak için özelliklerini değiştirebildik.”

Hoffman ekliyor, “Sonunda sağa sola itip çektiğimiz arkaplan karakterleri için altı farklı canavar tipi bulduk. Onlara boynuzlar, dikenler, tüyler ve başka şeyler de ekleyerek çeşitliliği artırdık. Charlie’ler (adını “Sevimli Canavarlar”daki benzer görünüşlü bir karakterden aldı) göz saplarının yerinde göz yuvarları ve kol ve bacak yerine de dokunaçları olan karakterler. Spiff’ler daha insan görünüşlü ama burun yerine boynuzu olan karakterler. Pill’ler kale şeklinde, üç gözü ve sıska kol ve bacaklara sahip karakterler. Fungus canavarları sümüklüböcek şeklinde, yerde kayan canavarlar. İki büyük böcek gözleri, küçük yuvarlak bedenleri ve sıska kol ve bacakları var.

“Bu filmdeki büyük gelişmelerden biri de animasyonun AVAR’larlar kontrol edilmesi,” diye devam ediyor Hoffman. “Gelişmişlik çıtası oldukça yükseldi. Örneğin, ağzın köşesini hareket ettirebiliyor ve yanakta daha önce mümkün olmayan gelişkin bir tepki alabiliyoruz. Animasyoncular karakterler üzerinde çok çalıştılar. Böylece karakterler çok daha gerçekçi görünüyorlar. Yüzlerinde çok daha fazla hareket var.”

Kampustaki, sınıftaki ve Korku Oyunu yarışmasının sonundaki sahneler için canavar kalabalıkları yaratmak hikayeyi anlatmanın ve gerçekçi göstermenin bir başka önemli tarafıydı. “Bu filmdeki kalabalıklar çok önenmliydi,” diyor kalabalıklar teknik ekibinin başındaki Northrup. “Futbol stadyumundaki bir sahnede beş bin tane canavarkarakterimiz var. Diğer pek çok sahnede de orta büyüklükte 200-400 tane kalabalık var. Bu filmin püf noktası karakterlerin sıklığı. Muhtemelen bugüne kadar yapılan Pixar filmleri arasında en çok karakter bu filmde var.”

“Bu filmde diğer şeylerin arasında önplana çıkan şey aralarından seçmek zorunda olduğumuz karakter tiplerinin çeşitliliği,” diye ekliyor Northup. “Ayrıca yürüme biçimlerinin de iyi görünmelerine odaklandık çünkü burası bir üniversite kampusu ve pek çok yaya sahnesinin olacağını biliyorduk. Bizim için ilk turnusol kağıdı sınavı, Mike’ı ilk kez kampusta yürürken gördüğümüz açılış sahnesiydi. Kamera kampusta çok farklı yerlerden yaklaşıyor. Sonunda onu yurduna girerken görüyoruz. Bu çok büyük ve önemli bir sahne. Kampusun her yerinde bir aktivite var. Küçük bahçede yaklaşık 500 karakter var. Sonra ana bahçeye çıkılıyor, orada da 800 karakter daha var.”

Northrup ekibin büyük bir amfi tiyatroda geçen finaldeki yarış sahnesiyle gurur duyduğunu söylüyor. “Bu hiç kolay bir iş değildi. Arenayı sürekli gelip giden, tezahurat eden ve sahaya saldıran yaklaşık 1600 canavarla doldurduk,” diyor.

**SİMÜLASYON: HAREKET EDEN KÜRK, BİTKİLER, YASTIKLAR VE KİTAPLAR**

Canlandırma danışmanı Christine Waggoner, ekibin Sulley’nin kürkünün ve Boo’nun “Sevimli Canavarlar”daki tişörtünün gerçekçi bir biçimde hareket etmesine yardımcı olan kısmındaydı. Yenilikler, onun işini yapması pek çok açıdan kolaylaştırmış ama aynı zamanda yeni zorluklar da getirmiş.

“Bu filmde daha önce hiç olmadığı kadar çok sayıda kürklü karakter var,” diyor Waggoner. “İlk filmde sadece bir tane kürklü karakter yapabilmiştik çünkü o zamanlar bu çok büyük bir işti ve canlandırma sürecimizi çok etkiliyordu. “Canavarlar Üniversitesi”ndeki canavar popülasyonunun yüzde 15-20’si kürklü. Saç ve kürk yapmak artık çok daha kolay. Teknoloji ve bizim simülasyon hattımız çok ilerledi. Grafik donanımımız sayesinde animasyoncular animasyonu gerçekleştirirken saçı görebiliyorlar. Simüle edilmiş saçı görmüyorlar ama interaktif biçimde çalışabilen asıl materyali belli bir hızla görüntüleyebiliyorlar. Artistik açıdan animasyoncuları ve yerleştirme sanatçılarına bir sahneyi daha iyi hesaplamalarını, kürkün yoğunluğunu daha iyi ölçmelerini sağlıyor.”

Waggoner, filmin simülasyon grubu için başka bir çığır daha açtığını söylüyor: iyi çim. “Kampusta ve dışarıdaki yarışmalarda bol miktarda çim alan var. Karakterleri neredeyse otomatik olan çimle etkileşim içine sokan hatta parmak izi bile bıraktıran bir hat kurduk. Farklı beden tiplerinin – çok bacaklı, kollu, dokunaçlı, kuyrukluların ve sümüklüböceklerin bitkilerle nasıl etkileşime girecekleri konusundaki karmaşık problem çözecek bir teknoloji inşa ettik.”

Ekipte küresel ışıklandırmanın öncüsü olan Chris King şöyle diyor: “Bilgisayarda hazırlanan bir animasyon filmi ışıklandırmak için çalışılan sahnede ışığın fiziğini simule ettik. Gerçekte, ışık girer ve sahnedeki tüm yüzeylere çarpar. Bunu bilgisayarda yapmak imkansızdır. Bu yüzden de bu sorunu bir şekilde basite indirgedik. Bu filmde geçmişte kullandığımız sadeleştirmeleri ortadan kaldırdık ve ışık ve yüzeyleri çok daha doğru şekilde simüle ettik.” Bir de kitabın çevrilen sayfalarının ışıklandırılması vardı. Bu da filmin akademik ortamında önemli bir detaydı. Bu yüzden sayfaların doğal bir biçimde çevriliyormuş gibi görünmesi için özel bir hile tasarlandı.

Teknoloji konusunda yönetmen Dan Scanlon ortaya çıkan sonuçlardan memnundu. “Ben Pixar’daki teknik zekaların başarabildiği şeylerden hep büyülenmişimdir. Teknoloji, bizim hikayeyi aktarma sürecimizin bel kemiğidir. Stüdyonun temel taşlarından biridir. İnsanlarla inanılmaz yollardan iletişim kuran en küçük detayların hayata geçmesini mümkün kılar.”

**CANAVAR MÜZİĞİ YAPMAK**

**Film yapımcıları Randy Newman, Swedish House Mafia üyeleri**

**Axwell & Sebastian Ingrosso**

**Swedish House Mafia ve Mastodon’dan Yararlanmışlar**

“Canavarlar Üniversitesi” bu yaz ödüllü besteci Randy Newman ve Axwell & Sebastian Ingrosso of Swedish House Mafia ile birlikte müzik yaparak kampusu sallayacak. Film yapımcıları ayrıca Atlanta kökenli hard rock grubu Mastadon’dan filmdeki yeni canavarlardan birine serenat yapmasını istediler.

“’Canavarlar Üniversitesi’nde üniversitenin ruhunu yakalamak istedik,” diyor Scanlon. “Müzik de bu ruhun önemli bir parçası. Filmin müziği sayesinde ve Axwell & Sebastian Ingrosso [Swedish House Mafia üyeleri] gibi diğer harika müzisyenlerin de katılımı ve Mastadon grubunun da yardımıyla bu üniversite havasını yarattık.

**NEWMAN ORKESTRALANIYOR!**

Oscar®, Grammy® ve Emmy® ödüllü besteci/şarkı yazarı winning composer/songwriter Newman, yedinci Disney•Pixar filmiyle geri dönüyor. 20 kez Oscar’a aday olup kazandığı ödüller arasında “Sevimli Canavarlar”ın müziği olan “If I Didn’t Have You” ve “Oyuncak Hikayesi 3”ün müziği “We Belong Together” da yer alıyor. Son dönemde Rock and Roll Hall of Fame üyesi olan sanatçı üniversitelilere özgü bir film müziği kullanmak için “Canavarlar Üniversitesi” başlıklı tam bir Resmi Okul Şarkısı yaptı. “Okuş Şarkısını kaydetmek için Pixar Kanada’daki ekibimizi görevlendirdik,” diyor Scanlon. “Şarkıyı söylemek için çılgın canavarlardan oluşan devasa bir kalabalık lazımdı ve Kanada ekibi bunun için çok uygundu. Sonuç, kusursuz oldu. Aslında şarkı ilk kaydettiğimizde gerçekten iyiydi. ‘Çocuklar, bunlar bir spor müsabakasındaki üniversite öğrenciler. Hadi biraz cıvıtalım’ dedim.”

Newman, şarkısına benzersiz bir özel yetenek ekledi. Meşhur uluslararası davul heyeti The Blue Devils’ı bu üniversite şarkısına katılmaya davet etti. Besteci aynı zamanda okulda söylenmiş hissini vermek için konser grubu müziğini de ekledi. Newman diyor ki, “Mike domuza binerken biraz Brahms’ın ‘Academic Festival Overture’ü havası var. Bence Brahms bu filmin müziğine katkısı olduğunu bilse gurur duyardı.”

112 parçalı orkestra eşliğinde kaydedilen film müziğinde birkaç karakter müziği de var. Bunların arasında hiç de havalı olmayan Oozma Kappa erkek öğrenci birliğini resmetmekte yardımcı olan bir akordiyon tonu, Sulley’i tanıtmak için kullanılan bir arkaplan müziği ve Korkutma öğrencisi Mike Wazowski’ye Newman’ın söylediği kadarıyla karakteri evrildikçe sık sık eşlik eden bir klarnet de var.

Yapımcı Kori Rae, film müziğinin en ummadığı anlarda duyguları harekete geçirdiğini söylüyor. “Filmde Mike’ın Sulley ve Oozma Kappa kardeşlerini Monsters, Inc.’e korku katını göstermeye götürdüğü bir sahne var. Randy ilk kayıt seansımızda o sahnenin müziğini çaldığında ben ağladım çünkü müzik çok güçlü ve çok duygusaldı. Onun müziği olağanüstü. Muhteşem.”

**CANAVAR HAREKETLERİ**

Mike ve Sulley kendilerini bir erkek öğrenci birliğinin ortasında bulunca film yapımcıları onların geçmiş canavar hareketlerini de göstermek istemişler. Ama önce bunun için müzik gerekmiş. Swedish House Mafia’dan Axwell & Sebastian Ingrosso bir parti şarkısı “Roar” ile gelmişler. Şarkının üst ritmi canavarların bile çok beğeneceği elektronik bir dans müziğiymiş. “Komik, eğlenceli ve aynı zamanda canavarlara yakışacak bir şarkı olmasını istedik,” diyor Axwell.

Scanlon onaylıyor. “Gerçekten eğlenceli bir şarkı. Animasyoncunun o sahne üzerinde çalıştığını hatırlıyorum. O şarkıyı çaldığında yan masada oturan ve bu proje yer almayan diğer animasyoncu kendini ayağıyla ritim tutmaktan alamadı.Belli ki o şarkıyı günlerdir duyuyordu ama yine de duyduğu anda ayağıyla ritim tutmaya başladı.”

**YAŞASIN ROCK!**

“Tatlı bir canavar boş vaktinde nasıl bir müzik dinler” sorusuyla yüzleşen film yapımcıları sınırları zorlamaya karar verdiler. “’Canavarlar Üniversitesi’nde müziğin akla gelebilecek en sert rock müziği olmasının çok komik olacağını düşündüğümüz harika bir sahne var. Tabii ki Mastodon’u seçtik. Yeni karakterlerimizden birinin hiç beklenmeyen bir canavar yönünü ortaya çıkardılar.”

Grubun önceden yaptığı “Island” adındaki bir şarkıyı seçmişler.

“Canavarlar Üniversitesi” film müzikleri 18 Haziran 2013’te Walt Disney Records’tan çıkacak. <http://smarturl.it/musAmazona1> adresinden önceden sipariş verilebiliyor. 4 Haziran’da “Roar” adlı dijital single ve Style of Eye ve Yogi’nin remikslerinin de bulunduğu albüm piyasaya sürülecek. Albümün şarkı listesi aşağıdaki gibidir:

1. Main Title – Film müziği
2. Young Michael – Film müziği
3. First Day at MU – Film müziği
4. Dean Hardscrabble – Film müziği
5. Sulley – Film müziği
6. Scare Pig – Film müziği
7. Wasted Potential – Film müziği
8. Oozma Kappa – Film müziği
9. Stinging Glow Urchin – Film müziği
10. Field Trip – Film müziği
11. Rise and Shine – Film müziği
12. The Library – Film müziği
13. Roar – Performed by Axwell & Sebastian Ingrosso of Swedish House Mafia
14. The Scare Games – Film müziği
15. Did You Do This? – Film müziği
16. Human World – Film müziği
17. The Big Scare – Film müziği
18. Goodbyes – Film müziği
19. Mike and Sulley – Film müziği
20. Monsters University

**FİLM YAPIMCILARI HAKKINDA**

**DAN SCANLON** **(Yönetmen/Senaryo/Hikâye)**,Michigan-Clawson’da geçirdiği gençlik yıllarında Warner Bros.’un çizgi filmlerine, Disney’in animasyon filmlerine ve ilginç bir şekilde Pixar’ın kısa fimlerinebüyük bir sevgi duyuyordu. Bu tutkusu onu lisede ve üniversitede sinema ile animasyon alanında eğitim görmeye yönlendirdi ve Columbus College of Art and Design’da (CCAD) illüstrasyona odaklandı.

Scanlon, CCAD’dan mezun olduktan sonra, Ohio-Columbus’da film yapımcılığı ve reklam çalışmaları yapan bir 2D animasyon şirketi olan Character Builders’da animatör ve hikâye çizeri olarak çalışmaya başladı.

Scanlon Eylül 2001’de Pixar Animation Studios’a katıldı ve Disney•Pixar’ın ödüllü filmleri “Cars/Arabalar” ve “Toy Story 3/Oyuncak Hikâyesi 3”te resimli taslak çizeri olarak görev yaptı. İki filmin de başlangıçtaki yapım aşaması sırasında, yönetmenin hikâye fikirlerini filmin ilk görsel formatı olan resimli taslaklara çevirmek için çalıştı.

Scanlon, John Lasseter’le birlikte, “Cars/Arabalar” DVD’sinde bonus filmlerden biri olarak yer alan kısa film “Mater and the Ghostlight”ı yönetti. Yönetmen, Pixar’daki çalışmalarına ek olarak 2009 yılında vizyona giren canlı-aksiyon filmi “Tracy”i yazıp yönetti.

Scanlon ilk animasyon filmi yönetmenlik denemesini, Disney•Pixar’ın 14. uzun metrajlı filmi olan ve 21 Haziran 2013’te vizyona girmesi planlanan “Sevimli Canavarlar Üniversitesi”yle gerçekleştirdi.

**KORI RAE (Yapımcı)**,Haziran1993’te stüdyonun reklam bölümünde yapımcı olarak çalışmak üzere Pixar Animation Studios’a katıldı ve birkaç ödüllü reklamın yapımcılığını yaptı. Rae, Pixar’ın stüdyo olarak bugünkü haline gelmesine katkı sağlayan dinamik ve girişimci ekibin bir parçasıydı.

Eğitim ve koçluk konusunda bir altyapıya sahip olan Rae, yapımcılığı da onlarla benzer buluyor. Ona göre sürekli değişen bir hikâyeyi ve bir işi belli bir sürede yetiştirme zorunluluğu olan bir atmosferde çalışan büyük bir yaratıcı ekibi yönetme rolü, bir şampiyonaya katılan bir takıma koçluk yapmaya çok benziyor.

“Toy Story/Oyuncak Hikâyesi”nin başarısının ardından Rae, Pixar’ın ikinci uzun metrajlı yapımı “A Bug’s Life/Bir Böceğin Yaşamı” filminde animasyon yöneticiliğine yükseldi. Altın Küre ödüllü “Toy Story 2/Oyuncak Hikâyesi 2”de de animasyon yöneticiliği yapan Rae, daha sonra “Monsters, Inc./Sevimli Canavarlar”da ve Akademi ödüllü “The Incredibles/İnanılmaz Aile”de ortak yapımcı olarak çalıştı. Rae, yapımcılık yeteneğiyle katkı sağladığı “Up/Yukarı Bak” filminde prodüksiyon öncesi yapımcısı olarak, Disney•Pixar’ın “Cars Toons” filminin ilk grubunda ise yapımcı olarak çalıştı. Rae, Disney•Pixar’ın 21 Haziran 2013’te vizyona sokulması planlanan uzun metrajlı filmi “Sevimli Canavarlar Üniversitesi”nin yapımcılığını üstleniyor.

New Jersey-Bergen County’de doğup büyüyen Rae, lisede Florida’ya taşındı ve Florida-Winter Park’taki Rollins College’a gitti. Rae, 23 yıldır San Francisco’da yaşıyor.

İki kez Akademi Ödülü kazanan yönetmen **JOHN LASSETER (Uygulayıcı Yapımcı)**, Walt Disney ve Pixar Animation Studios’a ait projelerde işbirliği yaptı ve tüm filmleri yaratıcı bir şekilde denetledi. Lasseter ilk yönetmenlik denemesini, 1995 yılında bilgisayarla anime edilmiş ilk uzun metrajlı film olan “Toy Story/Oyuncak Hikâyesi”yle gerçekleştirdi. Daha sonra “A Bug’s Life/Bir Böceğin Yaşamı”, “Toy Story 2/Oyuncak Hikâyesi 2” ve “Cars/Arabalar”ın yönetmenliğini üstlendi. 2011 yılında tekrar sürücü koltuğuna dönerek “Cars 2/Arabalar 2”yi yönetti.

Lasseter’in uygulayıcı yapımcı olarak görev aldığı filmler arasında, “Monsters, Inc/Sevimli Canavarlar”, “Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo”, “The Incredibles/İnanılmaz Aile”, “Ratatouille/Ratatuy”, “WALL•E/VOL•İ”, “Bolt”, “Up/Yukarı Bak” ve “Brave/Cesur” bulunuyor. Lasseter ayrıca Disney’in Oscar’a aday gösterilen filmi “The Princess and the Frog/Prenses ve Kurbağa” ve “Tangled/Karmakarışık”ın yanı sıra; Lasseter, Andrew Stanton ve Lee Unkrich’in hikâyesinden uyarlanan, En İyi Animasyon ve En İyi Orijinal Şarkı dallarında Akademi Ödülü’nü kazanan Pixar’ın “Toy Story 3/Oyuncak Hikâyesi 3” filminin uygulayıcı yapımcılığını üstlendi.

Lasseter, Pixar’ın ilk kısa filmlerinden olan “Luxo Jr.”, “Red’s Dream”, “Tin Toy” ve “Knick Knack”i yazdı, yönetti ve anime etti. 1986 yılında En İyi Kısa Animasyon dalında Akademi Ödülü’ne aday gösterilen “Luxo Jr.”, bir Akademi Ödülü’ne aday gösterilen ilk üç boyutlu bilgisayarla anime edilmiş film oldu. 1988 yılında En İyi Kısa Animasyon dalında Akademi Ödülü’ne aday gösterilen “Tin Toy” ise Akademi Ödülü’nü kazanan ilk bilgisayarla anime edilmiş üç boyutlu film oldu. Lasseter stüdyonun daha sonraki tüm kısa filmlerinin uygulayıcı yapımcılığını üstlendi. Bu filmler arasında “Boundin’”, “One Man Band”, “Lifted”, “Presto”, “Partly Cloudy”, “Day & Night”, Akademi ödüllü “Geri’s Game” (1997) ve “For the Birds” (2000) bulunuyor.

Pixar’ın uzun ve kısa metrajlı animasyon filmleri Lasseter’ın süpervizörlüğünde birçok ödül kazanmanın yanı sıra, çok sayıda da övgü aldı. Lasseter, 1995 yılında “Toy Story/Oyuncak Hikâyesi” ekibine ilham verici liderliğinden ötürü Özel Başarı Oscarı kazandı. O ve diğer “Toy Story/Oyuncak Hikâyesi” senaryo yazarları En İyi Orijinal Senaryo dalında Akademi Ödülü’ne aday gösterildi. Böylelikle ilk kez bir animasyon film bu dalda aday gösterilmiş oldu.

Lasseter 2009 yılında 66. Uluslararası Venedik Film Festivali’nde Yaşam Boyu Başarı dalında Altın Aslan’la onurlandırıldı. Ertesi yıl ise Film kategorisinde Amerikan Yapımcılar Birliği tarafından verilen David O. Selznick Başarı Ödülü’nü alan ilk animasyon yapımcısı oldu. Lasseter ayrıca Sanat Yönetmenleri Birliği tarafından 2004 Outstanding Contribution to Cinematic Imagery Ödülü’ne, kariyerinde ulaştığı başarılar ve animasyon sanatına katkılarından ötürü ASIFA-Hollywood tarafından 2008 Winsor McCay Ödülü’ne layık görüldü ve Amerikan Film Endüstrisi tarafından kendisine onursal derece takdim edildi.

Pixar’ın 1986’da kurulmasından önce Lasseter, Lucasfilm Ltd’nin bilgisayar departmanının bir üyesiydi. Burada, ilk karakter parçası temelli üç boyutlu bilgisayar animasyonu “The Adventures of Andre and Wally B.”nin ve Steven Spielberg’in yapımcılığını üstlendiği 1985 yapımı “Young Sherlock Holmes/Genç Sherlock Holmes”deki bilgisayarla üretilmiş Vitray Şövalye’nin tasarımını ve animasyonunu yaptı.

Lasseter, Kaliforniya Güzel Sanatlar Enstitüsü’nün Karakter Animasyonu programına katıldı ve 1979 yılında sinema dalında güzel sanatlar diplomasını aldı. Animasyon dalında Öğrenci Akademi Ödülü’nü iki kez kazanan tek kişi olan Lasseter, Kaliforniya Güzel Sanatlar Enstitüsü öğrenci filmleri “Lady and the Lamp” (1979) ve “Nitemare”le (1980) bu ödüllerin sahibi oldu. Lasseter ilk ödülünü ise 5 yaşındayken yaptığı Başsız Süvari’nin mum boya resmiyle aldı. Bu resimle Kaliforniya-Whittier’deki Model Grocery Market’ten 15 dolar kazandı.

**PETE DOCTER** **(Uygulayıcı Yapımcı)**, “Monsters, Inc./Sevimli Canavarlar” ve “Up/Yukarı Bak”ın Oscar ödüllü yönetmeni ve Pixar Animation Studios’un Başkan yardımcısı.

Stüdyonun üçüncü animatörü olarak 1990 yılında Pixar’da çalışmaya başlayan Docter, John Lasseter ve Andrew Stanton’la bir araya gelerek süpervizör animatör olarak görev yaptığı Pixar’ın ilk uzun metrajlı animasyon filmi “Toy Story/Oyuncak Hikâyesi” için hikâye ve karakter geliştirme konusunda çalıştı. Yapımcı, “A Bug’s Life/Bir Böceğin Yaşamı”nda resimli taslak çizeri olarak çalıştı, “Toy Story 2/Oyuncak Hikâyesi 2” ve “WALL•E/ VOL•İ” için ilk hikâye tretmanlarını yazdı.

Docter’in animasyona ilgisi sekiz yaşında başladı ve o dönemde ilk illüstrasyon kitabını yarattı. Kaliforniya-Valencia’daki Kaliforniya Güzel Sanatlar Enstitüsü’nde karakter animasyonu eğitimi aldı. Üniversitede eğitim görürken, biri Öğrenci Akademi Ödülü kazanan çeşitli kısa filmler çekti. Bu filmler dünyanın dört bir yanındaki animasyon festivallerinde gösterildi ve Pixar Kısa Film Koleksiyonu 2’de yer aldı. Docter, Pixar’a katıldıktan sonra birkaç reklamın animasyonunu yaptı ve yönetmenliğini üstlendi. Yapımcı altı kez Akademi Ödülü’ne aday gösterildi. Bu filmler arasında, En İyi Animasyon dalında ödülü kazanan “Up/Yukarı Bak”, aynı dalda aday gösterilen “Monsters, Inc/Sevimli Canavarlar” ve En İyi Orijinal Senaryo dalında aday gösterilen “Up/Yukarı Bak” ve “WALL•E/VOL•İ” bulunuyor.

Docter, şu sıralarda 2015 yılında vizyona sokulması planlanan Disney•Pixar’ın “Inside Out” filmi üzerinde çalışıyor.

Docter, karısı ve iki çocuğuyla birlikte Kaliforniya-Piedmont’ta yaşıyor.

**ANDREW STANTON (Uygulayıcı Yapımcı)**, şirketin bilgisayarlı animasyon öncülerinin arasına katılan ikinci animatör ve dokuzuncu çalışan olduğu 1990 yılından bu yana, Pixar Animation Studios’daki başlıca yaratıcı güç oldu. Stanton, yaratım bölümünün başkan yardımcısı olarak stüdyonun tüm kısa ve uzun metrajlı filmlerinin geliştirilme aşamalarını denetliyor. Stanton, Akademi ödüllü ve En İyi Orijinal Senaryo dalında Oscar’a aday gösterilen “WALL•E/VOL•İ” filmini yazıp yönetti.

Stanton ilk yönetmenlik denemesini kendi orijinal hikâyesi olan ve ortak yazarlığını yaptığı rekorları alt üst eden “Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo” filmiyle gerçekleştirdi. Stanton bu filmle En İyi Orijinal Senaryo ve En İyi Animasyon Film olmak üzere iki dalda Akademi Ödülü’ne aday gösterildi ve En İyi Animasyon Film dalında ödülü kazanarak Pixar Animation Studios’un böyle bir onura layık görülen ilk uzun metrajlı filmi oldu.

1996 yılında “Toy Story/Oyuncak Hikâyesi”ne katkılarından ötürü Oscar’a aday gösterilen dört senaryo yazarından biri olan Stanton, aralarında “A Bug’s Life/Bir Böceğin Yaşamı”, “Toy Story 2/Oyuncak Hikâyesi 2”, “Monsters, Inc/Sevimli Canavarlar” ve “Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo”nun da olduğu birçok Pixar filmine senaryo yazarı olarak katkı sağlamaya devam etti. Stanton ayrıca “A Bug’s Life/Bir Böceğin Yaşamı”nın ortak yönetmenliğini, “Monsters, Inc. /Sevimli Canavarlar” ve Akademi ödüllü filmler “Ratatouille/Ratatuy” ile “Brave/Cesur”un uygulayıcı yapımcılığını üstlendi.

Stanton çok ödüllü animasyon çalışmalarına ek olarak, Mart 2012’de vizyona giren Disney’in canlı çekim filmi “John Carter”ı yazdı ve bu alanda ilk yönetmenlik denemesini gerçekleştirdi.

Massachusetts-Rockport doğumlu olan Stanton, Kaliforniya Güzel Sanatlar Enstitüsü Karakter Animasyonu bölümünden mezun oldu ve öğrencilik döneminde iki öğrenci filmi yaptı. 1980’lerde Los Angeles’da Bill Kroyer’in sahip olduğu Kroyer Films Studio için animasyonlar hazırlayarak ve Ralph Bakshi’nin “Mighty Mouse, The New Adventures” (1987) için yazarlık yaparak profesyonel kariyerine başladı.

**LEE UNKRICH (Uygulayıcı Yapımcı)**, Pixar Animation Studios’da yazı işleri ve plan başkan yardımcılığı görevini yürüten Akademi ödüllü yönetmen.

Unkrich, stüdyonun En İyi Animasyon Film dalında Oscar kazanan ilk filmi olan 2003 yapımı “Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo”nun ortak yönetmenliğini yaptı. Film 2012 yılında Digital 3D™ olarak sınırlı bir süre boyunca vizyona sokuldu ve ilk kez yüksek çözünürlüklü Blu-ray™ ve Blu-ray 3D™ olarak piyasaya sürüldü.

Disney•Pixar’ın gişede büyük başarı yakalayan filmi “Toy Story 3/Oyuncak Hikâyesi 3”ün yönetmenliğini yapan Unkrich, bu çalışmasıyla En İyi Animasyon Film dalında Akademi Ödülü’ne layık görüldü ve filmdeki hikâye çalışmasıyla En İyi Uyarlama Senaryo dalında Akademi Ödülü’ne aday gösterildi. Unkrich, Oscar kazanmanın yanı sıra, En İyi Animasyon dalında Altın Küre ve İngiliz Film ve Televizyon Sanatları Akademisi (BAFTA) ödülü de aldı.

Nisan 1994’te Pixar’a katılan Unkrich, geldiği günden bu yana neredeyse her animasyon filminde yaratıcı kilit roller üstlendi. “Monsters, Inc/Sevimli Canavarlar”ın yanı sıra, “Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo” ve Altın Küre ödüllü “Toy Story 2/Oyuncak Hikâyesi 2”nin ortak yönetmenliğini yaptı.

Pixar’daki kariyerine “Toy Story/Oyuncak Hikâyesi”nde film kurgucusu olarak başladı ve “A Bug’s Life/Bir Böceğin Yaşamı”nda kurgucu süpervizörü olarak çalıştı. Unkrich ayrıca kurguculuk konusundaki yeteneğiyle birçok Pixar filmine katkıda bulundu. Katkı sağladığı yapımlar arasında, kurgucu süpervizörü rolünü üstlendiği “Finding Nemo/Kayıp Balık Nemo” da var.

2009’da Unkrich ve Pixar’daki yönetmen arkadaşları, 66. Venedik Uluslararası Film Festivali’nde Hayat Boyu Başarı dalında Altın Aslan’la ödüllendirildi.

Unkrich, Pixar’ katılmadan önce televizyonda kurguculuk ve yönetmenlik yaptı. 1991’de Güney Kaliforniya Üniversitesi Sinema Televizyon Bölümü’nden mezun oldu. O dönemde birkaç ödüllü kısa film çekti.

Ohio-Chagrin Falls’lu olan Unkrich’in gençliği Cleveland Playhouse’da oyunculuk yaparak geçti. Unkrich, Kaliforniya-Marin County’de karısı ve üç çocuğuyla birlikte yaşıyor.

**DANIEL GERSON (Hikâye/Senaryo)**, 1999 yılında Pete Docter’in yönettiği 2001 yapımı “Monsters, Inc./Sevimli Canavarlar” için senaryo yazarı olarak Pixar Animation Studios’la çalışmaya başladı. Daha sonra 2006 yapımı Altın Küre ödüllü “Cars/Arabalar”da ek senaryo metaryaline katkıda bulundu.

Gerson, aralarında “Duckman”, “Something So Right”, “The New Addams Family”, “Big Wolf on Campus” ve “Misguided Angels”ın da bulunduğu birçok televizyon dizisinde yazarlık yaptıktan sonra uzun süreler boyunca yazım ortaklığı yaptığı arkadaşı Robert L. Baird’la birlikte “Monsters, Inc. /Sevimli Canavarlar” üstünde çalışmaya başladı. Gerson ayrıca “Monsters, Inc. /Sevimli Canavarlar”da, en iyi öcü P. Sullivan’ı (“Sulley”) kendilerine idol olarak alan iki ahmak kapı öğütme görevlisi Smitty ve Needleman’ı seslendirdi.

Gerson’un sinema çalışmaları arasıda, ek hikâye materyaline katkı sağladığı “Meet the Robinsons/Robinson Ailesi”, “Chicken Little/Cesur Civciv”, “Prep & Landing”, “Prep & Landing: Naughty vs. Nice” ve “Tangled Ever After” bulunuyor.

Gerson, karısı ve çocuklarıyla birlikte Los Angeles’da yaşıyor. 12 yaşındaki kızı da “Monsters, Inc. /Sevimli Canavarlar”ın jeneriğinde, “Prodüksiyon Bebekleri” bölümünde yer aldı.

**ROBERT L. BAIRD (Hikâye/Senaryo)** yıllar içinde en popüler animasyonlardan bazılarına yazar olarak damgasını vurdu. Pixar Animation Studios için 2001’de “Monsters, Inc. /Sevimli Canavarlar”ın ve 2006’da Altın Küre ödüllü “Cars/Arabalar”ın senaryolarına katkıda bulundu. Baird’in Walt Disney Animation Studios için yaptığı çalışmalar arasında, 2005 yapımı “Chicken Little/Cesur Civciv”, 2007 yapımı “Meet the Robinsons/Robinson Ailesi” ve 2012 yapımı kısa film “Tangled Ever After” bulunuyor.

Baird, Pixar’la çalışmaya başlamadan önce yazarlık kariyerine Toronto’daki bir alternatif rock radyo istasyonunda tanıtım metni yazarı olarak başladı. 1996 yılında Los Angeles’a taşındı ve Ryan Gosling’in rol aldığı televizyon dizisi “Breaker High”da bir yazarlık görevi aldı. 2001 yılında uzun süre birlikte yazarlık yaptığı arkadaşı Daniel Gerson’la birlikte Pixar’ın “Monsters, Inc. /Sevimli Canavarlar” filminde yazar olarak çalıştı. Baird, “Monsters University/Sevimli Canavarlar Üniversitesi”ndeki çalışmasını tamamladıktan sonra önümüzdeki dönemlere ait bir proje için Walt Disney Animation Studios’a geri döndü.

Baird, yazarlık ve hikâye anlatımıyla ilk olarak Isaac Asimov, Stephen King ve Ray Bradbury gibi yazarların kitaplarını okuyarak ilgilenmeye başladı. Baird büyüdüğü dönemde “Monty Python”, “SCTV” ve “The Kids in the Hall” gibi komedi gruplarından etkilendi. Ontario-Ottawa doğumlu olan Baird’in çocukluğu Kanada şehirleri Nova Scotia ve New Brunswick’de geçti. Baird, Toronto’daki Ryerson Üniversitesi Radyo-Televizyon Bölümü’nden mezun oldu.

Baird, karısı ve iki çocuğuyla birlikte Los Angeles’da yaşıyor.

**RANDY NEWMAN** **(Orijinal Müzik Bestesi ve Orkestra Yönetimi)** Oscar, Grammy ve Emmy ödüllü besteci ve şarkı yazarının çalıştığı filmler arasında, “James and the Giant Peach/Dev Şeftali” (1996), “A Bug’s Life/Bir Böceğin Yaşamı”, “Monsters, Inc/Sevimli Canavarlar” ve “Cars/Arabalar”bulunuyor.

Newman, “Ragtime” (1981), “Monsters, Inc/Sevimli Canavarlar” ve “Toy Story/Oyuncak Hikâyesi”yle ikişer kez olmak üzere toplam 20 kez Akademi Ödülü’ne aday gösterildi. İlk Oscar’ını 2002’de “Monsters, Inc/Sevimli Canavarlar”daki “If I Didn’t Have You” şarkısı ile kazandı. Ayrıca bu şarkıyla 6 Grammy ödülünün dördüncüsünü kazandı. Newman’ın “Toy Story 2/Oyuncak Hikâyesi 2” için yazdığı “When She Loved Me” şarkısı; Film, Televizyon ve Diğer Görsel Medya kategorisi Yazılan En İyi Şarkı dalında Grammy ödülü kazandı. 2010 yapımı “Toy Story 3/Oyuncak Hikâyesi 3”ün şarkısı “We Belong Together”la Oscar’ın sahibi oldu. Newman bu filmle ayrıca Film, Televizyon ve Diğer Görsel Medya kategorisi Sinema Filmi İçin Yapılmış En İyi Müzik Albümü dalında Grammy Ödülü kazandı. Disney’in animasyon filmi “The Princess and the Frog/Prenses ve Kurbağa”ya katkılarından ötürü iki Oscar Ödülü’ne ve En İyi Şarkı dalında Grammy Ödülü’ne aday gösterildi.

Newman’ın müziklerini yaptığı diğer filmler arasında, “The Natural/Doğuştan Yetenekli”, “Avalon”, “Parenthood/Çılgın Aile”, “Seabiscuit/Zafer Yolu”, “Awakenings/Uyanışlar”, “The Paper/İşkolik”, “Pleasantville/Yaşamın Renkleri”, “Meet the Parents/Zor Baba” ve “Meet the Fockers/Zor Baba ve Dünür” bulunuyor. Müzisyen ayrıca aralarında Emmy ödüllü “Monk” dizisinin tema şarkısı “It’s a Jungle Out There”in de olduğu bazı televizyon projeleri için şarkılar yazdı.

Çok yönlü bir yetenek olan Newman, başrollerini Steve Martin ve Lorne Michaels’ın paylaştığı “¡Three Amigos!/Üç Kabadayı” (1986) filminin senaryosunu yazıp ortak yazarlığını yapmanın yanı sıra, film için üç de şarkı yazdı.

1943’te ünlü bir müzisyen ailenin ferdi olarak dünyaya gelen ve şarkı yazma kariyerine 17 yaşında başlayan Newman, Los Angeles merkezli bir yayınevi için müzikler yaptı. Amcaları Alfred, Lionel ve Emil saygın film müzisyenleri ve şeflerdi. Saygın bir doktor olan babası Irving Newman, Bing Crosby için bir şarkı yazmıştı.

Newman, 1968’de ilk albümü “Randy Newman”ı çıkardı. Çok geçmeden sıra dışı ve hatırda kalan besteleri Pat Boone’dan Peggy Lee’ye, Ray Charles ve Wilson Pickett’a kadar birçok sanatçı tarafından icra edildi.

1970’de çıkardığı “12 Songs” albümü eleştirmenler tarafından çok beğenildi. 1970’de “Randy Newman Live”, 1972 klasiği “Sail Away” ve 1974’ün kışkırtıcı “Good Old Boys” albümleriyle insanlar onu giderek daha çok dikkate almaya başladı. 1977 albümü “Little Criminals”da hit parça“Short People” da yer alıyordu.

1980’lerde Newman, zamanını film müzikleri yapımı ve kendi albüm kayıtlarına ayırdı. Bu albümleri arasında, en özel ve güçlü çalışmalarından biri olan 1988 tarihli “Land of Dreams” de bulunuyor.

90’larda Newman, “Guilty: 30 Years of Randy Newman” ve DreamWorks için çıkan 1999 tarihli albüm “Bad Love”ın derlemesi olan, “Faust”da bir komedi yaklaşımı izledi. Projede yer alan şarkıcılar arasında, Don Henley, Elton John, Bonnie Raitt, Linda Ronstadt ve James Taylor da bulunuyordu.

Newman’ın stüdyo albümü “Harps and Angels”ın yapımcılığını Mitchell Froom ve Lenny Waronker yaptı ve albüm Ağustos 2008’de piyasaya sürüldü. Besteci, 2011 yılında “Live in London” albümünü çıkardı.