****

**13 Mayıs 2016’da Türkçe Dublaj ve Altyazılı Seçenekleriyle 3D Olarak Sinemalarda.**

**Dağıtım:** Warner Bros.

**TÜRKÇE SESLENDİRENLER:**

**SESLENDİRME YÖNETMENİ:** BORA SEVERCAN

**KARAKTER SESLENDİREN**

|  |  |
| --- | --- |
| RED | YEKTA KOPAN |
| CHUCK | ARDA AYDIN |
| BOMBA | BOĞAÇHAN SÖZMEN |
| LEONARD | SİNAN DİVRİK |
| MATILDA | ÖZDEN AYYILDIZ |
| STELLA | DAMLA BABACAN |
| JUDGE | İSKENDER BAĞCILAR |
| YÜCE KARTAL | MAZLUM KİPER |
| SHIRLEY | BURCU TEMEL |

**DİĞER ROLLERİ SESLENDİRENLER:**

|  |
| --- |
| MELİSSA MELİS TOKLU |
| MURAT ŞENOL |
| HALİM ERCAN |
| BORA SEVERCAN |
| FATİH ÖZACUN |
| TALHA SAYAR |
| ŞAFAK ÖKDEMİR |
| ALİ ÇORAPÇI |
| ENGİNDENİZ KAZANCI |
| NURHAN YILMA |
| CEYDA SALTADAL |
| AYÇA KOPTUR |
| SEVAL TUFAN |
| GÖKHAN ÖZDEMİR |
| EFE BERKİN PARLAK |
| EGE ARDA PARLAK |
| EFNAN ALADAĞ |
| MİNA NUR KAYMAZ |
| ECE AKYÜZLÜ |
| BURÇİN ARTUT |
| SEMA KAHRİMAN |
| YASEMİN ERTORUN |
| SERKANT ÖZENÇ |
| ONUR AKGÜLGİL |
| UĞUR ÜNAL |
| VOLKAN ÖZTÜRK |
| ZİYA ÇİÇEK |
| ÖZGÜR ATKIN |
| ÖZGÜN AKAÇÇA |

3D animasyon komedi *Angry Birds Film*’de nihayet kuşların neden bu kadar öfkeli olduğunu öğreniyoruz. Film bizi nüfusu tamamen –ya da neredeyse tamamen– mutlu ve uçamayan kuşlardan oluşan bir adaya götürüyor. Bu cennet köşede, öfke sorunu olan Red (Jason Sudeikis, *We're the Millers, Horrible Bosses*), hızlı Chuck (*Frozen*’dan beri ilk kez animasyon rolü üstlenen Josh Gad) ve gelgitleri olan Bomba (Danny McBride, *This is the End, Eastbound and Down*) hep dışarıda kalmıştır. Fakat ada gizemli yeşil domuzcuklar tarafından ziyaret edildiğinde, domuzların neyin peşinde olduğunu çözmek bu dışlanmış kuşlara kalır.

Filmin çok komik ve yıldız seslendirme kadrosunda Maya Rudolph (*Bridesmaids*, *Sisters*), Kate McKinnon (*Saturday Night Live*, *Ghostbusters*), Sean Penn (*Milk*, *Mystic* *River*), Tony Hale (*Veep*, *Arrested Development*), Keegan-Michael Key (*Key & Peele*), Bill Hader (*Trainwreck*, *Inside Out*) ve Peter Dinklage’ın (*Game* *of Thrones*) yanı sıra, Ike Barinholtz (*Neighbors*, *Sisters*), Tituss Burgess (*Unbreakable Kimmy Schmidt*), Hannibal Buress (*Daddy’s Home*, *Broad City*), Jillian Bell (*22 Jump Street*), YouTube yıldızları Smosh (Ian Hecox ve Anthony Padilla), Billy Eichner (*Billy on the Street*), Danielle Brooks (*Orange is the New* *Black*), Latin müzik yıldızı Romeo Santos ve country müzik süperstarı Blake Shelton yer alıyor. Shelton, ayrıca, filmin özgün şarkısı “Friends"in ortak yazarı ve yorumcusu. Filmde Demi Lovato, Charli XCX, Matoma ve Steve Aoki’nin yepyeni müzikleri de sinemaseverlerle buluşuyor. Columbia Pictures/Rovio Animation ortak yapımı olan filmi Fergal Reilly ve Clay Kaytis yönetti. Yapımcılığını John Cohen ve Catherine Winder’ın, yönetici yapımcılığını ise Mikael Hed ve David Maisel’ın gerçekleştirdiği filmin senaryosu Jon Vitti’nin imzasını taşıyor.

Columbia Pictures ve Rovio Animation “*Angry Birds Film*”i sunar. Jason Sudeikis, Josh Gad, Danny McBride, Maya Rudolph, Kate McKinnon, Sean Penn, Tony Hale, Keegan-Michael Key ve Bill Hader ile Peter Dinklage’ın sesleriyle karakterlere hayat verdiği filmi Fergal Reilly ve Clay Kaytis yönetti. Filmin yapımcılığını John Cohen ve Catherine Winder, yönetici yapımcılığını ise Mikael Hed ve David Maisel üstlendi. “*Angry Birds Film*”in senaryosu Jon Vitti’nin, müziği Heitor Pereira’nın imzasını taşıyor. Filmin animasyonlarını Sony Pictures Imageworks gerçekleştirdi.

“*Angry Birds Film*” Türkye’de sinema salonlarında 13 Mayıs 2016’da 3D olarak, Türkçe dublaj ve altyazılı seçenekleriyle gösterime girecek.

**BU KADAR ÖFKE NEDEN?**

Aralık 2009’da, dünyanın dört bir yanındaki insanlar telefonlarına bir oyun yüklediler ve bir fenomen başladı. Küçük yeşil domuzcuklar uçamayan bazı kuşların yumurtalarını çalmak niyetiyle bir yeri işgal ettiler –ve bu kuşlar… onları tanımlayacak tek bir kelime var doğrusu. Şöyle düşünün: Biri sizin evinize gelip çocuklarınızı alsaydı nasıl hissederdiniz?

Tüm zamanların en çok indirilmiş mobil oyunu –Angry Birds (Öfkeli Kuşlar) ve çeşitli sürümleri üç milyar kereden fazla indirildi– beyaz perdeye geliyor. Sinemaseverler nihayet Angry Birds’ün isimlerini nereden aldıklarını öğrenecekler.

Yapımcı John Cohen’e (*Despicable Me*) göre, klasikleşmiş oyun yapımcıların gerçekleştirmek istediği film için harika bir başlangıç noktasıydı. “Oyunun özündeki konseptte müthiş bir animasyon komediye dönüşebileceğine inandığımız şeyin tohumları vardı” diyor Cohen ve ekliyor: “Oyunun karakterlerini genişletme fırsatı bulduk; kuşları kendilerine has birer karaktere sahip, eğlenceli ve eşsiz yetenekleri olan bütünüyle hayat bulan karakterler haline getirdik. Fakat filmin özünde, güçlü ve duygusal bir fikir de vardı: Oyunun temel taşını oluşturan şey yumurtaları, yani yavrucukları, yeşil domuzcuklar tarafından alınan öfkeli kuşların hikayesiydi. Kuşlarımızın yavrularını geri almak için bir arama-kurtarma operasyonu gerçekleştirmesi gerekiyor.”

Rovio takımıyla çalışan yapımcılar oyundaki temel fikirleri aldılar, geliştirdiler ve genişlettiler. “Rovio’nun her şeyden daha sık sorduğu soru, ‘Kuşlar neden bu kadar öfkeli?’ idi” diyen Cohen, şöyle devam ediyor: “Bu film şu uçamayan kuşlar ile yeşil domuzlar arasındaki çatışmanın ortaya çıkışının kökenini anlatıyor. Angry Birds evreni için bir mitoloji yaratmak adına olağanüstü eğlenceli bir fırsattı. Milyarlarca insanın bu oyunlarla son derece kişisel bir ilişkisi var, ama oyunların yerleşik bir arka hikayesi yoktu. Oyun alanımız son derece genişti –adeta özgün bir fikirle sıfırdan başlıyormuşuz gibiydik. Elbette, oyunun hayranlarının oyundan bildiği ve sevdiği önemli bir takım öğeler vardı: İnsanların tanıyacağı özel bazı yeteneklere sahip, sapan aşırarak yumurtalarını çalmış yeşil domuzlarla mücadele eden, uçamayan öfkeli kuşlar –ama bu fikirlerin ötesinde, özgün bir hikaye yaratmayı başardık.”

Aslında, filmi Fergal Reilly’yle birlikte yöneten Clay Kaytis oyunun kemik hayran kitlesinin kendilerine izleyicilerin beklentilerini incelikli bir şekilde altüst etme olanağı tanıdığını söylüyor: “İnsanlar filmin ne olduğunu bildiklerini varsayıyorlar çünkü oyunu oynamışlar ama gerçek şu ki insanları gördüklerinde şaşırtacak bir şey yaratıyoruz. Yapım ekibi olarak, *kendimizin* gidip görmek isteyeceği bir film yapıyoruz.”

Dolayısıyla, yapım ekibi filmin temel önermesinden yeni bir hikaye yarattı: Karaktere dayalı bir komedi. “Red kesinlikle öfkeli bir kuş; ve Chuck ile Bomb’ın kendi sorunları var. Ama aslında, onlar bir avuç uyumsuzlar” diyor Reilly ve ekliyor: “Bu arkadaşları gerçekten önemsiyorsunuz –çünkü başa çıkmaları gereken kendi sorunlarının olmasının yanı sıra, daha büyük bir sorun olan domuz kriziyle de başa çıkmaları gerekiyor. Kendi medeniyetlerini kurtarmak zorundalar; seçme ihtimaliniz en uzak kuşlar onlar olsa bile.”

Cohen, Red’in öfkesine hakim olma gayretinin izleyicilerde herkesin özdeşleşebileceği bir tema olduğunu belirtiyor: “Her ebeveyn ve her çocuk hayatta o zor anları aşmanın bir yolunu bulmayı öğrenir. Bence pek çok çocuk Red’in o enerjiyi olumlu bir yöne kanalize etmenin yolunu bulmasıyla özdeşleşecek.”

Karakterler sayfalarda şekillendikçe, yapım ekibi için, onları hayata geçirecek oyuncuları seçme zamanı geldi. “Bir oyuncu performans için kayıt odasına geldiğinde, repertuarındaki tüm araçları yitirir –artık fizikselliği, yüz ifadeleri, jest ve mimikleri ya da karşılıklı oynayacağı birileri yoktur–, sadece sesleri vardır” diyen Cohen, şöyle devam ediyor: “Jason Sudeikis, Josh Gad, Maya Rudolph, Danny McBride, Keegan-Michael Key ya da Kate McKinnon gibi müthiş doğaçlamacı oyuncular gözlemsel harika komedi fikirleri sunmakla kalmayıp, bunu yaparak performanslarına çok doğal bir hava katmak suretiyle bu animasyon karakterlerin hayat bulmasına gerçekten yardımcı oluyorlar.”

Yönetici yapımcı Mikael Hed ise şunları söylüyor: “Bu oyuncuları karakterleri içinde ilk kez duymak sihirli bir andı. Karakterler işte o anda hakikaten hayata geçiyorlar. Oyuncular kişiliklerinin bir kısmını onlara zerk ediyor ve böylece karakterlerimiz daha önce hiç olmadıkları kadar gerçek oluyorlar.”

Angry Birds’ü sinemaya aktarmaya ilişkin konuşmalar 2011 yılında Hed ile David Maisel arasında başladı. Daha önce Marvel Stüdyoları’nın kurucusu ve *Iron Man, Thor* *ve* *Captain America* gibi film serilerine yönelik planlarının mimarı olan yönetici yapımcı David Maisel yeni bir meydan okuma peşindeydi. “80 yaşındaki anneme iPad aldım ve bir gün onun bazı domuzlara küfrettiğini duydum” diyor ve ekliyor: “Bu durum çok ilgimi çekti: Oyunu çocuklar, anne babalar ve büyük anne babalar oynuyor. Günümüz kültüründe farklı farklı nesillerden insanların paylaştığı az sayıda şeyden biri bu.”

Maisel, Rovio’nun kurucusu ve sonradan da filmin yönetici yapımcısı olan Mikael Hed’le temasa geçti. “Hollywood’dan bir telefon aldım. Angry Birds hakkında bir film yapıp yapamayacaklarını soruyorlardı. Bunun bir filme dönüşebileceği fikri ilk kez o an aklıma geldi. Böylece film maceramız başlamış oldu” diyor Hed.

*Daha önce Despicable Me*’yi beyaz perdeye taşımış olan John Cohen, Hed ile Maisel’ın bir sinema uyarlaması düşündüklerini duyduğunda hemen Maisel’la irtibata geçtiğini aktarıyor ve, “Ekibe katıldıktan sonra, *Angry Birds* filmleriyapmak için tutkusunu dile getirmek üzere David’i arayan ilk kişinin ben olduğumu öğrendim. Şahsen saatlerce Angry Birds oyunu oynamış biriyim ki şimdi o saatleri film için araştırma kisvesiyle haklı gösterebilirim” diyor.

Rovio filmin yapımı için karakterlerin yaratıcı yönünün ve filmin öz finansının kontrolünü sağlamak üzere Rovio Animation’ı kurdu. Bu sayede, Rovio, Angry Birds’ün hayran kitlesinin oyun hakkında sevdiği başlıca öğelerin filme taşınacağından emin oldu. 2012 yılında, Hed, Mikko Polla (Rovio’da yaratıcı direktör) ve Cohen filmin özgün hikayesini geliştirmek üzere işbirliği yaptılar.

Sıfırdan bir animasyon stüdyosu inşa etmek animasyon dünyasından çok çeşitli üst düzey yetenekleri bir araya getirdi. Cohen, Hed ve Maisel ilk olarak senarist Jon Vitti’yi ekibe kattılar. Vitti, “Simpsons”ın yıldız ekibinin bir üyesi olarak uzun soluklu dizinin birçok bölümünü kaleme almış ve *The Simpsons Movie*’ye katkı vermişti. Vitti, ayrıca, *Ice Age* serisi, *Alvin and the Chipmunks* serisi *ve Dr. Seuss’ Horton Hears a Who!*’da Cohen’le birlikte çalışmıştı.Cohen, Vitti’nin ardından, filmin yapımcılığını kendisiyle birlikte gerçekleştirmesi için Catherine Winder’ı ekibe davet etti. Winder da daha önce Twentieth Century Fox Animation’da yöneticilik yapmış, *Star Wars* markasını animasyona taşımak için George Lucas’ın altında çalışmıştı.

Maisel için çeşitli başarılara katkıda bulunmuş bu grubun zekalarını birleştirmek *Angry Birds Film*’i nesillere uzanacak bir eğlencelik haline getirmenin yollarından biriydi. 2013 yılında, Sony Pictures dağıtım ortağı olarak projeye dahil oldu.

Winder’a göre, Angry Birds’ü beyaz perdeye taşıma gayretinin en heyecan verici yanlarından biri pek çok insanın oyunla bağlantısının olmasıydı. “Angry Birds’e ilişkin dünya çağındaki farkındalık yüzde 91” diyor Winder ve ekliyor: “Bu karakterlerin kim olduğunu herkes biliyor, dolayısıyla beklentiler yüksek. Bu yüzden bizim de tutku düzeyimizin yüksek olması gerekiyordu; oyunun dünyanın dört bir yanındaki hayranlarının bu filmden mutlu olmasını sağlamak istedik.”

*Angry Birds Film*, her anlamda, oyunu beyaz perdeye taşımak şeklindeki uzun vadeli bir planın hayata geçirilişiydi. Her ne kadar oyundaki grafik karakterler Angry Birds Toons gibi farklı mecralarda da yer almış olsa da, film bu markayı destansı yeni seviyelere çıkarıyor. Örneğin, Rovio, kuşları asla konuşurken göstermemek ya da kuşların asla bacakları ve kanatları olmaması gibi bilinçli bir seçim yapmıştı –şimdiye dek. “Rovio kökendeki hikayeyi korumak için büyük gayret sarf etmiş. Bu sayede hikayeyi ilk kez kendi filmimizde anlatma fırsatı bulduk” diyor Maisel.

Bu kuşların evi için, amaç bir kez daha oyunu esas almak, görsel açıdan zengin, dört dörtlük bir ortam yaratmaktı. Burayı hayata geçiren yapım tasarımcısı Pete Oswald ortamı “bir tutam gerçekçilikle süslenmiş stilize” ve oyunun hayranları için “aşina ama sürprizli” bir yer olarak tanımlıyor ve şunları söylüyor: “Angry Birds dünyasına yeni bir boyut getirmek istedik –filmin görüntüsünden, animasyonun renk ve dokularına kadar her şeyi yazarın zeminini oluşturduğu hikaye ve komedinin üzerine kurabildik.”

Elbette, yapımcılar iki ana mekan inşa ettiler: Kuş Adası’nın yemyeşil, organik dünyasını ve Domuz Adası’nın dengesiz, bocalayan dünyasını. Ve oyuncular bu dünyaların içinde kendi komik hayal güçlerini uçurma olanağı buldular. “Bir sürü görsel espri vardı” diyor Oswald.

**KARAKTERLER HAKKINDA**

“Bizim için süregiden iki şey vardı: İki kültürün çatışmasındaki temel komedi önermesi ve kuşların neden öfkelendiği” diyen Reilly, şöyle devam ediyor: “Jon Vitti bu önermeleri ele alıp çok komik bir senaryo yazdı. Bu önermelerin ne kadar saçma olduğunu kabullenmeye istekli olduğunuzda, hakikaten komik, insanı kendine çeken karakterler yaratmak daha kolay. Bizim için hikayenin kilidini açan anahtar Red, Chuck ve Bomb arasındaki ilişkiydi.”

**RED** öfkeli bir kuştur. Kuş Adası’nda yaşamaktadır. Burası akla gelebilecek en saf şekilde mutlu karakterlerle dolu bir dünyadır –dolayısıyla, Red’in çevresiyle uyumlu olmadığını söylemeye gerek yok. Kuşların neşeli, vurdumduymaz hayatları Red’inkiyle tam bir tezat oluşturmaktadır. Red’in az arkadaşı vardır; kendisi kasabanın eteklerinde yalnız yaşamayı tercih etmekte; huysuzluğunu, alaycılığını ve ilgisiz tavrını kendine saklamaktadır. Ne var ki, domuzlar gelip gizli planlarını uygulamaya koyduklarında, başkalarının sormaya çekindiği soruları soracak cesarete sahip tek kuş Red’dir.

**Chuck** hızlıdır. Hızlı hareket eder ve hızlı konuşur – bazen düşündüğünden bile hızlı ki bu onun başını fazlasıyla derde sokar. Fakat cırcır gagasının ardında, sahiden iyi bir kuş yatmaktadır; arkadaş edinmeye istekli, bir kuş. Ve Red’in yardım eline ihtiyacı olduğunda, ilk gönüllülerden biri Chuck olur.

**Bomb** biraz saftır ama koca bir yüreği vardır. Dost canlısı ve düşüncelidir –çoğu zaman. Ancak, bir sorunu vardır: Gidip Gelen Patlama Bozukluğu’ndan (GGPB) mustariptir. Şaşırdığında, korktuğunda ya da kızdığında, booom. Kelimenin tam anlamıyla patlama eğilimindedir. Her zaman kendini kontrol etmeyi istemiş ama kendini dizginlemeyi başaramadığını görmüştür. Domuzlar geldiğinde ise, durumu tam da doktorun söylediği gibi olabilir.

**MATİLDA** da bir zamanlar öfkeli bir kuştur. Ama artık kendini yenilemiştir ve sakin, Zenci bir görünüme bürünmüştür. Öfke kontrolü dersleri vererek, deneyimini başkalarına yardım etmek için kullanmaktadır. Ancak, tüm kuşlar öğrenecektir ki Matilda’nın içinde hâlâ, olabilecek en kötü –ya da en iyi– durumda ortaya çıkan müthiş bir öfke yatmaktadır.

**LEONARD** domuzların lideridir; kuşların kızgınlıklarını domuzlara yöneltmesinin nedenidir. Kibirli, benmerkezci ve kurumlu Leonard gerçek bir domuzdur; durum böyle olunca Red’i küplere bindirmesinde şaşıracak bir şey yoktur.

**YÜCE KARTAL** Kuş Adası’nda müthiş bir efsanedir. Gerçekten de heykeli adadaki her şeye tepeden bakmaktadır. Ama yıllardır onu gören yoktur ve bazı kuşlar bu kartalın bir zamanlar var olup olmadığından bile şüphe etmektedir. Ancak, Red, Chuck ve Bomb’ın gidecek başka kimsesi ve kaybedecek bir şeyleri olmadığı için bu gizemli liderin tavsiyesini almak için yollara düşerler.

**YAPIM HAKKINDA**

Sony Pictures Imageworks’teki animasyon ekibi için başlıca zorluk filmin muazzam boyutuydu. Grrafik karakterleri ve sade arka planıyla ünlü oyunun aksine, yapımcılar ayrıntıları zengin ve bir sinema filmine layık bir dünya ve karakterler tasarlanmasını istediler.

Birinci zorluk düz, grafik ikonlar olan karakterleri beyaz perdede üç boyutlu olarak anime edilecek, tam şekilli karakterlere dönüştürmekti. Başlıca karakterlerin çoğunu tasarlamış olan karakter sanat yönetmeni Francesca Natale bu konuda şunları söylüyor: “Oyundaki karakterler gerçekten basit. Yürümüyorlar, konuşmuyorlar. Bu karakterlere biraz boyut getirmeliydim ki beyaz perdeye uyum sağlasınlar. Amacımız film için yeterince kapsamlı olacak ama aynı zamanda izleyici ve üç milyar hayran için hâlâ tanınabilir kalacak karakterler yaratmaktı.”

Red, hiç kuşkusuz bu geçişi yapması gereken bir karakterdi. Bir bilgisayar modeli oluşturulmadan bile önce, Natale mürekkep ve boyayla Red için olası 100 tasarım yaptı. “Neyi nasıl yapacağımızı anlamaya çalışırken çok eğlendik –başlangıçta, düşündüğümüz şey kuşların gerçek kuş gibi mi yoksa daha çok insan gibi görünmesini sağlayacağımızdı. İlk çizimler en sonunda ulaştığımız çizimlerden çok farklıydı. Ama kendinizi asla sınırlamak ya da sansürlemek istemiyorsunuz –daha önce bilerek asla düşünmeyeceğiniz şeyleri o süreçte bulmanız mümkün.”

Sonunda, Red’in (ve diğer karakterlerin) aslında gerçek kuşlar gibi değil de daha insanımsı görüneceği anlaşıldı” diyor Natale ve ekliyor: “Karakterin duruşu, hareketleri ve görünümü tamamen insanımsı. Bu doğrultuda, gerçek kanatları yoktu; bunun yerine, siluet ve şekil olarak kanadı anımsatan kolları vardı.”

Domuzlar da bazı açılardan benzer şekilde zorluklar –grafik ikonları üç boyutlu hâle getirmek gibi– teşkil ettiler ama başka açılardan da bambaşkaydılar: Tonlarca domuz var. Buradaki soru hepsinin aynı mı yoksa farklı mı olması gerektiğiydi. Ne de olsa, çeşitli domuzlar beraberce bir güruh halinde hareket ediyor gibi görünüp aynı amaç için çalışıyorlardı. “Nihayetinde her birini farklı yapmaya karar verdik” diyen Natale, şöyle devam ediyor: “Onlara bir grup karakter olarak baktığınızda, tek bir birim olarak hareket etmeliler ama daha yakından bakıldığında, hepsinin kendilerine özgü bir kişilikleri ve çok özel rolleri var.”

Nihayet son tasarıma karar verildiğinde, Natale çalışmalarını bir dijital heykel olan Leo Sanchez Barbosa’ya teslim etti. Barbosa bu iki boyutlu çizimleri üç boyutlu nesnelere dönüştürdü. Sonunda, 130’un üzerinde farklı kuş ve 100’ün üzerinde domuz aksiyona dahil oldu.

Görsel efektler amiri Danny Dimian için, sadece domuzların tasarımı bile dijital sanatçıların karşılaştığı en büyük zorluklardan biriydi. “Çok basit şeyleri doğru yapmak aldatıcı şekilde zordur” diyor Dimian ve ekliyor: “Francesca ve Clay domuzların çok yumuşak hatlarının ve çok belirgin şekillerinin olmasını istedikleri konusunda çok nettiler –ayrıca, domuzların çok geniş bir hareket yelpazesi olması gerekiyordu. Öte yandan, bir karakter ne kadar sadeyse, izleyici her türlü kusuru ve şekildeki her türlü farklılığı o kadar kolay fark edebilir. Dolayısıyla, karakterlerimizin bu sade, net şekillerden çılgın animasyonlara dönüşmesi gerekiyordu. Bunun sonucu olarak, çalışmalarımız oldukça karmaşık –domuzlar dışarıdan sade görünse de, çok fazla teknoloji gerektiren karmaşık ve sofistike bir modelleri var. Başarılması etkileyici bir şeydi.”

Elbette, zorluk her zaman gizli değildi. Dimian bu konuda şunları söylüyor: “Kuşlar için, tüy sistemimizi geliştirdik. Yine kuşların da çok basit bir tasarımı vardı ama malzeme özelikleri çok karmaşıktı. Sürekli olarak karşımıza gelen soru şuydu: Tüyleri nereye koyacağız? Kürkleri nereye koyacağız? Bu karakterleri nasıl şekillendireceğiz? Onları basit tutarken, cazip, kabarık tüylü, kuşumsu yaratıklar hâline getirmek oldukça zorlu bir işti.”

Animasyon amiri Pete Nash yapım ekibinin kolaya kaçmadığını, genellikle pek çok anime karakterin aynı anda hareket ettiği, büyük, karmaşık çekimler planladığını söylüyor: “Ekibe katıldığımda bana ilk çizim tahtalarını gösterdiler. O zaman bunun çok iddialı bir proje olduğunu anladım. Benim için en büyük zorluk başlı başına filmin boyutuydu. Her karede ekranda pek çok karakter olacağını biliyordum; çok sayıda karakterin aynı anda hareket ettiği büyük, karmaşık çekimler. Örneğin, domuzların tüm yumurtaları çaldığı bir sekans var. Bu organize soygunda domuzlar dört bir yana koşturuyor; işte tüm bunların çok komplike bir koreografisi var; herhangi bir anda ekranda 50 ila 100 karakter bulunuyor. Film bu tür çekimlerle dolu; film destansı olacaktı ve bu destansılık çok eğlenceli bir meydan okumaydı.”

Red kilit karakter olduğu için, Nash’in grubu ona özellikle odaklandı. Doğal olarak, Red’in öfkesi animatörlerin onu hayata geçiriş biçiminde önemli rol oynadı. “Animasyon yaparken sorduğunuz ilk şey motivasyonun ne olduğudur” diyor Nash. Birkaç deneme ve yanılmadan sonra, animatörler azıcık öfkenin çok büyük yansıması olduğunu gördüler. Nash bunu, “Red’de konseptlerle oynadığımı birkaç ön test yaptık: Adeta spaghetti westernini andıran hızlı kesimler; kaşlarına, sıkılmış yumruğuna, sıktığı dişlerine odaklandığımız kesimler denedik. Sonrasında, tüm bunlardan vazgeçip daha incelikli bir yaklaşımı seçtik. Kendimi kayda aldım, hüsran yüzünden içimdeki öfkenin kabardığını hayal etmeye çalıştım ve bunun üzerine oynayıp gözlemlediğim küçük ipuçlarını not aldım: Çok küçük tikler, başınızı çevirirken boynunuzun kasılması gibi şeyler” diye açıklıyor. Rol Jason Sudeikis’e verildi ve yapım ekibi performans konusunda bilgilendirme için video kaynaklarından yararlandılar. “Konu sadece repliklerini kaydederken yaptıkları değildi, onun genel olarak komedisine de baktık” diyor Nash ve ekliyor: “Yaptığı ufak tefek şeyleri gördük; mesela alaycı bir şey söylediğinde, yüzünde bir gülümseme beliriyordu. Bu onun cazibesinin, çekiciliğinin bir parçası. Red için bunu ödünç aldık.”

Aksine Chuck’ta ise bu kadar incelikli olmak gerekmiyordu. “Chuck filmde en tez canlı karakter çünkü onun özel gücü süper hızı. Josh Gad onu hiperaktif biri olarak canlandırıyor –dakikada onlarca kelime sarf ediyor. Bu yüzden, biz de animasyonu buna göre şekillendirmeye çalıştık. Performansa elimizden geldiğince çok fikir sıkıştırmaya çalıştık. Mekanik olarak sonuca ulaşıp ulaşamayacağımız konusunda endişe duymadan olağanüstü bir poz değişimi gibi şeyler yapabiliyorduk. Performansa bu kadar çok fikir koyabilmemiz çok şaşırtıcıydı.”

Bomb’da ise animatörlerin karşısındaki zorluk Bomb’ın karmaşık düşüncelerini ifade etme sıkıntısını hayata geçirmekti. Nash bu konuda şunları söylüyor: “Bomb düşünmek için kendini çok zorluyor. Onun düşünmeye çalışmasını gerçekten abarttık; eli çenesinde, dudaklarını büzüştürüyor, gözlerini yuvarlıyor. Ve sonra onun düşünmeye çok çalıştığı halde hiçbir sonuç elde edemediğini göstermeyi başardık.”

Nash’in Bomb’ın patlayabilme becerisi hakkındaki açıklaması ise şöyle: “Birisinin adeta basınç biriktirmesi gibi. Asla patlamak istemiyor. Fakat bunu kontrol edemiyor. Kendini tutmak için çok büyük çaba sarf ediyor. Ve ardından son anda gözlerini birden bire yuvalarından uğratıyoruz, barajın seti yıkılıyor ve Bomb patlıyor.”

Matilda da bambaşka bir zorluk teşkil ediyordu. “Başlangıçta, çok modern, cana yakın ve her zaman aşırı şirin olmaya çalışıyor. Bu yüzden, onun hareketlerinin aşırı zarif, akıcı ve mükemmel olmasını istedik” diyen Nash, şöyle devam ediyor: “Ama sonra gerçekte içinde derin bir öfke beslediğinden, şeytani yüzünü göz ucuyla göreceksiniz –bir parlama– ve sonra bir anda kendisinin o aşırı hoş haline geri dönüverecek.”

Filmin genel görünümü yapım tasarımcısı Pete Oswald tarafından hayata geçirildi. *Tangled’*ınanimasyon sorumlusu olan,büyük projeler konusunda az çok bir şeyler bilen Kaytis şunları söylüyor: “Pete’in görevi çok ağırdı. Doğrusunu isterseniz, bu, boyut anlamında çalıştığım en büyük filmdi. Filmde iki popülasyon var. Kuş popülasyonunda 130 eşsiz karakter mevcut ki buna yardımcı karakter güruhu dahil değil. Ayrıca, binlerce domuz da mevcut. Tarzın sınırları zorlandı, ışıklandırmanın sınırları zorlandı, renk seçimleri standart değildi ve gerçek dünya ışıklandırması kullanıldı. Her şey tam bir tasarım ürünü ve bunun ardında Pete’in elleri var. Angry Birds’ün içinde yaşadığı evreni yaratarak acayip bir komedi ateşi yaktı.”

Filmde Kuş Adası ile Domuz Adası arasında 90’dan fazla mekan bulunuyor. Oswald şunları aktarıyor: “İki ada arasında sürekli olarak tezat yaratıyorduk. Kuş Adası’nda her şey organik. Elektrikleri yok. Domuz Adası’nda, her şeyleri var –elektrik, dinamit, otomobil, uçak. Kuş Adası’ndaki bir kahve fincanı doğal, yontulmuş ahşaptan, elde yapılırken, Domuz Adası’ndaki bir fincan metal ya da camdan yapılmış.”

Oswald açıklamalarını şöyle sürdürüyor: “Domuz dünyasına ‘idiyokrasinin mimarı’ demek hoşuma gidiyor. Bir şeyleri nasıl inşa ettiklerinin bir izanı ya da bir mantığı yok. Kuşların aksine –kuşlar çok düşünceliler ve yaşadıkları yerin estetik olarak nasıl göründüğünü ve her ayrıntının doğru olmasını çok önemsiyorlar; domuzlar ise yapıları öylesine inşa edip duruyorlar. Domuzların tasarım anlayışı daha dikey, bir şeyleri üst üste yığmaya bayılıyorlar. Bu yüzden de, sonuç olarak binaları sarsak, ayarsız ve dengesiz. Oyunu hayata geçirmek için harika bir katalizördü bu: Kuşlar Domuz Adası’na gittiğinde, vurulacak bir hedefleri var: Bu gerçekten yüksek, oynak yapılar hakikaten bir aksiyon sekansı başlatmak için çok zengin kaynaklar. “Domuz Adası bir bakıma Rube Goldberg türünde bir dünya” diyor Görsel Efektler amiri Danny Dimian ve ekliyor: “Dağılıp parçalanması için kurulmuş. Domuzlar için bu geniş dünyayı yaratırken, onu daha küçük bloklar halinde düşünmeliydik; şehrin kendisi bir çocuk tarafından Legolardan yapılmış gibi, basit ve ayrı ayrı parçalardan oluşuyor. Legolar birleştirildiğinde size sayısız permütasyon sağlayabilirler.”

Ve bu yapı blokları tekrar tekrar yeniden kullanılabilir. Ekip Kuş Adası için yeşilliği yaratırken de benzer bir strateji uyguladı. “Bitikler, ağaçlar, çalılardan oluşan kapsamlı bir arşiv oluşturduk ve bunların tümünde kuştan esinlenilmiş motiflere yer verdik. Bu arşiv bize, karıştırma ve eşleştirme yoluyla, çok daha az sayıda parçadan izleyicinin görebileceği müthiş zengin bir dünya yaratma olanağı sundu” diyor Dimian.

Ve herhangi bir çocuğun bloklardan bir şeyler yaratmasında olduğu gibi, en eğlenceli kısmı bunları yıkmaktı. Dimian bunu şöyle açıklıyor: “Bu dünyayı yıkmak için de çok çaba harcadık. Kuşlar nihayet final sekansında domuzlardan hınçlarını çıkarırken, bir araya getirdiğimiz her şeyi yerle bir etme fırsatı bulduk. Belki de içimdeki çocuk yüzünden, bunu yapmak hâlâ çok tatmin edici bir şey.”

**HİKAYE HAKKINDA**

Uçamayan kuşların çoğunlukla mutlu bir yaşam sürdüğü Kuş Adası’na hoş geldiniz. İster Sabah Kuşu kurtçuk dükkanını ziyaret ediyor olun, ister Tüylü Kuşlar güzellik salonunda tüylerinize kaynak yaptırıyor olun, Kuş Adası mutlu bir kuşun isteyebileceği her şeye sahiptir. Ve buradaki kuşların tüm varlığı yumurtalarıdır –çünkü ne de olsa çocukların onların geleceği olduğuna inanırlar. Fakat elbette her sepette bir çürük elma vardır. Ve burada o elma Red’dir –kendisi öfkeli bir kuştur. Bu onun suçu değildir –diğerlerinin aldırış etmediği günlük sıkıntıları bir türlü görmezden gelemez. Bu siniri çok geçmeden onu öfke kontrolü derslerine gitmeye mecbur bırakır. İşte kendisi gibi uyumsuz olan dostları Chuck ve Bomb’la burada tanışır.

Teknoloji olmadığı, elektrik olmadığı için –ve tabi işe yaramayan küçük kanatları yüzünden– buradaki kuşlar tamamen saftırlar ve çevrelerindeki koca dünyadan hiç haberleri yoktur. Ve hayat güzeldir… ta ki o güne dek: Gizemli, yeşil domuzlarla dolu bir gemi kıyıya yanaşır. (Ve –şu tesadüfe bakın ki– gemileriyle dosdoğru Red’in evine çarparlar.)

Kuşların çoğu için, domuzların gelişi kuş türünün tarihindeki en büyük olaydır… dolayısıyla, domuzlar adaya toynak bastığında, kuşlar onları kanatlarını açıp karşılarlar.

Hem zaten neden karşılamasınlar ki? Domuzlar kuşlarla paylaşmaktan büyük mutluluk duydukları inanılmaz bir teknoloji getirmiştirler. Onların bir şeyleri havaya uçurmaya yarayan dinamitleri ve tramplen dedikleri bir şeyleri vardır; en güzeli de, sapan adında müthiş bir uzağa teslimat sistemleri mevcuttur.

Sadece Red bu domuzların göründüklerinden farklı olduklarını sezer. Şu domuzlar hakikaten sinirini bozmaktadırlar. Ve kayda değer şekilde, arkadaşları Chuck ve Bomb’la birlikte sinirini kuşları birleştirmekte kullanacaktır çünkü domuzları adaya aslında neyin getirdiğini anlamıştır.

(Sürpriz bilgi: domuzlar yumurtalar için gelmiştir.)