**Soru & Cevap: Anthony Silverstone, Yönetmen**

**“Khumba” çizgilerini kazanmak adına bilinmeyene doğru yola çıkan genç bir zebra hakkında bir cesaret ve rüştünü ispatlama hikâyesi. Bir film yapımcısı olarak sizde bu fikri uyandıran neydi?**

Film, farklı olmanın kötü bir şey olmadığını öğrenmesi gereken, yarım çizgili bir zebranın hikâyesini anlatıyor. Filmin değindiği – tamamı Güney Afrika’da büyüyen bir çocuk olarak yaşadığım tecrübelerden ilham alan -- pek çok konu var. Fakat en nihayetinde kendi derim içinde iyi hissetmeyi öğrenmemle ilgili kişisel bir yolculuktan ilham alıyor. Yarım çizgili zebra fikrinin kaynağında zebraların bir alt türü olarak keşfedilen ve bu nedenle neslinin tükenmemesi için beslenen Quagga’nın olağanüstü hikâyesi var. Bu hayvanın nitelendirilmesi ve bir ismin ya da kimliğin deri rengiyle nasıl tanımlandığı hususunda ağzım açık kalmıştı. Zebra, ortak insanlığımız gibi daha kapsamlı ayrımcılık konularına kolayca değinebilen görsel bir metafor halini aldı.

**Triggerfish’in ikinci filmi olarak, Zambezia’dan (“Kuşlar Şehrinde Macera”) ne gibi dersler çıkardınız?**

Zambezia’ya daha çok prodüksiyon öncesi aşamada dahil olmuştum ve bu sefer prodüksiyon tasarımı, storyboarding, ses işleri, montaj gibi süreçlere de dahil olunca önümü daha iyi görebildim. Yönetmenlik konusunda çok farklı yöntemlerimiz olmasına rağmen şanslıydım, çünkü Zambezia’nın yönetmeni Wayne Thornley tabiri caizse önümü açmıştı.

 Prodüksiyon bakış açısıyla, daha çok filmin aktüel kalitesine ve içeriğine odaklanmamızı sağlayacak şekilde tüm sistemlerimiz daha pürüzsüz çalıştı. Tüm teknik ekip Zambezia’nın yapımı süresince gelişti, dolayısıyla gerçekten her aşamada daha önce öğrendiklerinin üzerine ekleme yaparak geliştirebildiler. Sonuçları animasyon performanslarından, zengin detaylı ortamlara kadar beyazperdede açıkça görülebiliyor.

**Film, bir tanınmış aktörler derlemesini barındırıyor. Onlarla çalışmak nasıldı?**

Yaklaşık 37 adet seslendirme rolü vardı ve Güney Afrikalı, Amerikan ve Britanyalı sesler istiyorduk. Bu yüzden oyuncu seçimi aşaması mühim bir süreçti fakat cast direktörümüz Ned Lott iyi iş başardı ve hepsinin üstesinden hızlıca geldi. En iyi seçimin kim olacağına beklemeksizin oy birliğiyle karar verdik çünkü karakterlerin her birinin zaten kendine has sesleri vardı.

Catherine Tate ve Lorette Devine gibi oyuncular zaten karakterleri yazarken aklımızda vardı ve kendi rolleri olan Nora ve Mama V rollerinde onlarla çalışabilmek açısından çok şanslıydık. Joey Richter gibi diğerleri ise süreç esnasında yapılmış müthiş keşiflerdi. Jake T. Austin ve Anna Sophia Robb, Khumba ve Tombi olarak birlikte çok iyi iş çıkardılar ve karakterlerine muhteşem birer sıcaklık ve büyü kattılar.

Yerel olarak, Güney Afrikalı komedyen Rob Van Vuuren bizim için aslında filmin tamamındaki tüm rolleri oynayarak bir dizi okumalar ve deneme kayıtlar yaptı. Karakterlerin çoğunu canlandırdı, bu yüzden sonrasında onu Kaptan Keseli Antilop seslendirmesine ikna etmek de harika oldu. Süreç içinde daha sonraki belli rollere tanınmış isimlerin kattığı ağırlığı elde etmek de şahaneydi; yani düşünsenize kötü kalpli leoparı Liam Neeson seslendiriyor. Daha ne isteyebilirdik ki?

**Her bağımsız filmin kendine ait zorlukları vardır. Khumba’nın yönetmeni olarak karşılaştığınız en büyük zorluk neydi?**

Khumba fikri 2003 yılında ortaya çıkmıştı bu yüzden projeyle uzun bir geçmişim var. Güçlü bir fikir olduğuna her zaman inandım, fakat filmin ne olabileceği hakkındaki kendi beklentilerime gelince, özellikle ilk yönetmenliğim olması açısından zaman zaman çok zordu. Yine de fiili olarak bu kadar kısa bir yapım süresinde elde ettiğimiz başarıyla gurur duyuyorum.

Her projenin kendine has zorlukları vardır, özellikle de bütçeler kısıtlı olduğunda. Fakat yapım süreci Zambezia’dan daha sorunsuz geçti. Karoo’da bir macera filmi yapmak çok geniş setler ve tasarım gerektiriyordu. Bir zebra sürüsünü ve bir yığın başka hayvanı (17 farklı tür) filme almak da kesinlikle kendi zorluklarını beraberinde getirdi. Yine de her filmde süreçlerimizi iyileştirmeyi umuyoruz ve storyboard çizme sürecimizi çok daha erken başlatmaya bakıyoruz.

**Sizin için Khumba’daki en eğlenceli an hangisi? Güldürüyü nasıl ortaya çıkardınız?**

Benim için, çoğu senaryoya alınmamış birkaç komik an var. Fakat her şeyin –karakter tasarımının, animasyonun, seslendirmenin ve zamanlamanın—bir araya geldiği bir anı tercih ederim. Benim favorim; vahşi doğadaki iki hayvan arasındaki gerçek hayat dinamiklerini çektiğimiz ve bunu esasen bir kıyamet inancı olan bir şeyle çılgın bir duruma dönüştürdüğümüz kaya tavşanı sahnesi. Mizah karakterlerin kendisinden kaynaklanır – senaryoyu beraber yazdığımız Raffaella Delle Donne ve ben sıkça birbirimizin fikirlerini henüz gelişmektelerken daha da absürt hale getirerek besleriz. Sonrasında, storyboard ve animasyon ekipleri de dâhil olduğunda bu fikirleri daha da başka bir seviyeye taşırlar.

**Biraz da Khumba’nın müziğinden bahseder misiniz?**

Müzik ve ses Karoo’nun benzersiz atmosferini yaratmakta kilit rol oynarlar. Karoo’nun dokunsal mahiyeti, tabiatın seslerini (gıcırdayan yel değirmenleri, ağustos böceklerinin vızıldaması) meydana çıkaran bir film müziğiyle aktarılabilir.

Khumba hikâyesinin ana teması farklılıktı. Dolayısıyla Karoo’nun içindeki çeşitliliği farklı müzikal temalar ve enstrümanlar kullanarak vurgulamak istedim. Khumba’nın yolculuğu boyunca karşılaştığı çeşitli karakterler bu çeşitliliği yansıtıyordu, bu yüzden her bir karaktere veya sahneye farklı bir baskın enstrüman koymak akla uygun geldi. Bestecimiz Bruce Retief’in üstesinden gelmeyi layıkıyla başardığı zorluk, her şeyi birbiriyle bağlayarak birleşik bir müzikal soundtrack yaratmasıydı. 1. Sahne çoğunlukla bir zebra çitinin içerisinde geçiyordu, dolayısıyla uluslararası alanda “Afrikalı” olarak algılanacak daha geleneksel bir sound arayışı içinde olduk. Khumba’nın arayışı, 2. Sahne, genellikle zebra çitinin dışında geçiyordu. Daha yerel bir Karoo sound’u vardı ve “Ghoema” ritmiyle bağlanmıştı. Peygamberdevesi, bizim KhoiSan’la (Güney Afrika’nın yerli insanları) olan bağlantımızdı ve böylelikle onun sesi vokal tıkırdamalarından yaratıldı. 3. Sahne ise her şeyin bir araya geldiği, zebranın Phango karşısındaki dramatik savaşta Karoo hayvanlarına katıldığı (daha orkestral) yerdi.

**İzleyicinin Khumba’dan ne çıkarmasını umuyorsunuz?**

Asıl amaç çocukları –kökeni ırk, din, kültür, sınıf ve cinsiyet olup olmadığı fark etmeksizin-- farklılıklara sadece hoşgörülü yaklaşmaya değil, farklılıklardan keyif almaya da cesaretlendirecek eğlenceli bir animasyon filmi yaratmaktı. Ayrıca izleyicinin, bir çocuk olarak imgelerimi zapt eden Güney Afrika estetiğini, Büyük Karoo’nun büyüsünü ve cazibesini bir an için görmesini isterdim. Ayrıca tabi ki, renkli karakter güruhumuzdan daha fazla hikâyeler görmek için tekrar gelmek isteyeceklerini umarım.

**Şu anda yeni projeler üzerinde çalışıyor musunuz?**

Şu anda içlerinde Zambezia’nın devamını çekmek de olan bir dizi sinema filmi seçeneğini inceliyoruz. Aynı zamanda en iddialı hikâyemizi de geliştirmeye devam ediyoruz; hikâye bir deniz canavarını konu ediniyor. Bir de Khumba’nın devam filmini çekmek gibi bir fikrim var. Khumba’da bir sürü mükemmel karakter var ve onları tekrar görememek üzücü olur.