

**EFSANE BEŞLİ**

**(RISE OF THE GUARDIANS)**

**PRODÜKSİYON NOTLARI**

Ya Noel Baba, Paskalya Tavşanı, Diş Perisi ve Uyku Perisi’nin geçmişinde, bilinenden çok daha fazla şey varsa? Hediyeler, yumurtalar, para ve hayal dağıtan bu yardımseverler, göründüğünden çok daha başkaysa? DreamWorks Animaton’ın “Rise of the Guardians – Efsane Beşli”sinde aynen öyleler! Çocukluğumuzun bu ölümsüz, güçlü ve tez canlı efsanelerin yeni görevi, güçlerinin tamamını kullanarak her yaştan çocuğun masumiyetini ve hayal gücünü korumaktır. Çocukların umut ve hayallerini ellerinden alarak, Efsane Beşli’nin varlığına son vermek isteyen bir tehdit ortaya çıkınca, sevilen kahramanlar, dünyayı kurtarmaktansa karlı bir günün tadını çıkarmayı tercih eden isteksiz yeni eleman Jack Frost’un yardımına ihtiyaç duyar.

Kuzey Kutbu’nun derinliklerinden Şangay’daki bina çatılarında, oradan New England’daki minik bir kasabada ve daha nice yerde Efsane Beşli, şeytani Kara’ya karşı büyük bir savaş başlatıyor. Kara’nın, dünyaya korku salarak dünyayı ele geçirme planı, ancak inanç gücü ve Efsane Beşli’nin sihri sayesinde alt edilebilir.

**BİRBİRLERİNİ TANIYORLAR MI?**

14 yıl önce, William Joyce’un 6 yaşındaki kızı Mary Katherine babasına, Noel Baba ve Paskalya Tavşanı’nın arkadaş olup olmadığını sormuş. Bu, yazar ve illüstratörün ilgisini çeken bir soru olmuş. Biraz düşündükten sonra “Evet!” diye cevap vermiş ve Mary Katherine’le erkek kardeşi Jackson’a renkli masallar anlatmaya başlamış. Mary ve Jackson, Aziz Nikola ve Paskalya Tavşanı’nın yanı sıra, Jack Frost, Diş Perisi, Uyku Perisi ve Aydede ile ilgili hikâyeler dinlemişler. Hikâyelerin kapsamı genişleyince Joyce, onlardaki potansiyeli görmeye başlamış.

Joyce anlatıyor: “Bu hikâye bizim evde gelişmeye başladı. Kısa zamanda bununla bir şey yapmam gerektiğini fark ettim. Çok ilginç şeyler vardı. Bu karakterlerin resimlerini çizmeye ve her biri için bulabildiğim bilgiler doğrultusunda temel bir mitoloji oluşturdum.” Clement Clarke Moore’un “The Night Before Christmans”ı dışında Joyce, Noel Baba’nın geçmişine dair bilgiler içeren pek bir şey bulamamış. Diğer karakterler hakkında daha da az şey bulmuş.

“Superman ve Batman’in belli bir geçmişi var ama çocuklarımızı inanmaları yönünde telkin ettiğimiz karakterlerin geçmişlerine dair hiçbir şey yok. Etrafa bakıp ‘Bunun bir tek ben mi farkındayım?’ dedim.”

Günümüzde, kısa animasyon film “The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore”un Oscar ödüllü yazar-yönetmeni, “George Shrinks” ve “Dinosaur Bob” gibi kitapların yazarı, “Guardians of Childhood” serisinde 13 hikâyeyi bir araya getirdi. (Sadece beşi yayımlandı.) Bu hikâyelerde her bir karakterin geçmişleri derinlemesine ele alınıyor – ve ne şaşırtıcıdır ki hepimizin hayal ettiğinden daha da güçlüler.

Joyce anlatıyor: “Çok havalı, heybetli, görkemli ve çok kahramanvariler. İster bir gecede dünyayı gezip hediye veya Paskalya yumurtası dağıtsınlar ya da 365 gün süt dişi dağıtsınlar, onların da yaptıklarını denetleyen büyük imparatorlukları var.”

Benzersiz oluşları sebebiyle, Hollywood, daha kitapları basılmadan Joyce’un zengin hikâyelerini ve seçkin sanatını sinemaya aktarmak istiyordu.

Joyce şöyle diyor: “Mevcut hemen hemen her stüdyo bunun için rekabete girdi ama hiçbiri benim başarmaya çalıştığım resmin genelini görmedi – çünkü bu karakterler hakkında anlatacak çok şey var. Bunların sadece bir filmde ya da kitapta anlatılamayacağını hissettim. Birçok farklı ortamda anlatılmalıydılar.”

Joyce 2006 yılında DreamWorks Animation’ın yaratıcı sorumlusu Bill Damaschke’yle tanıştığında, hikâyeleri için doğru yeri bulduğunu anlamış:

“DreamWorks ‘Anlaştık. Film üzerinde çalış. Kiptalar üzerinde çalış. İkisi birbirinden beslensin’ dedi. Çok ilginç ve heyecan verici bir deneyimdi. Daha önce de filmlerde çalıştım ama aynı anda aynı konuyu ele alan ama birbirinden farklı olan bir film ve kitap üzerinde çalışmamıştım.”

“Guardians – Gardiyanlar” denilen bu Efsane Beşli’yi hayata geçirmek için Joyce’a eşlik eden deneyimli yapım ekibi de projeye aynı tutkuyla yaklaşmış. Ekibe ilk olarak, 2005’te DreamWorks Animaton’dan çıkan Jerry Seinfeld’in Altın Küre ve PGA adayı “Bee Movie – Arı Filmi”nde çalışmaya başlamadan önce uzun zaman canlı-aksiyon filmlerle uğraşan Christine Steinberg katılmış.

Steinberg anlatıyor: “Bill, kitapları yazarken biz de eş zamanlı olarak filmle uğraşacaktık. Ana fikre bayıldık, Bill’in yarattığı mitolojilerin derinlemesine geçmişi, bizleri çok heyecanlandırdı. Anlatacak çok hikâye var. Filmde, karakterler Gardiyan olduktan sonra geleceğe atlamaya ve dünyanın en şeytani gücü Öcü’yle savaşmak için bir araya gelmeleri gerektiğine karar verdik.

Filmin, kitaplarla yarışmasını ve insanların ‘Kitaptan farklıymış’ demesini, onların filmde neler olacağını önceden tahayyül etmesini istemedim. Bu adamlar için bir hikâye inşa etmek istedim. Bu yüzden film, kitap serinin 300 yıl sonrasından başıyor.”

“Independence Day – Kurtuluş Günü”, “The Hulk” ve “Minority Report – Azınlık Raporu” gibi birçok canlı aksiyon filmde storyboard’çu olarak çalışan, DreamWorks Animation’ın Cadılar Bayramı’na özel çıkan “Monsters vs. Aliens: Mutant Pumpkins from Outer Space”i yapan ve daha önce de “Canavarlar Yaratıklara Karşı” filminde hikâye sorumlusu olan Peter Ramsey, “Efsane Beşli”nin yönetmenliğine geldi. Kendisi şöyle anlatıyor: “Bu karakterler sadece çocuklar için değil yetişkinler için de önemli olan temel ögeleri temsil ediyor: Merak, hayaller, umut. Bu, büyük bir hikâye.”

Ramsey devam ediyor: “Bill’le karakterler hakkında çok konuştuk. Jack Frost ve grupla olan ilişkisi, Gardiyanların anlamı, karakterleri ve rollerinden bahsettik. Bu sohbetlerden çıkan en büyük fikir, onların gerçek olduğunu bilmemiz ve insanların onlara inandığı gerçeğine dikkat etmek ve onları sevmekti. Bu sayede onları filmde nasıl sunacağımızı ve hikâye süresince onları nasıl izleyeceğimizi belirledik.”

Bu gerçekçi felsefe, filmin görsel tasarımını da doğal olarak büyüttü.

Ramsey şöyle diyor: “Deneyimli görüntü yönetmeni, Roger Deakins “How to Train Your Dragon – Ejderhanı Nasıl Eğitirsin?”de olduğu gibi bize danışmanlık yaptı ve zengin, gerçek görünümlü bir dünya elde etmemize yardımcı oldu. Yapım tasarımından animasyona, ışıklandırmadan modellemeye – ki sofistike ve stil sahibi ama gerçekçi bir görüntü elde etmek için çok bastırdım - çok yetenekli arkadaşlarımız var. Stüdyonun daha önce yapmış olduğu her şeyden çok farklı.”

Pulitzer ödüllü senarist David Lindsay-Abaire, DreamWorks Animation’ın “Shrek:The Musical”ın şarkı sözlerini yazmayı henüz bitirmişti ki Damaschke, Ramsey ve Steinberg, “Efsane Beşli”nin senaryosunu yazması için o sırada kendisiyle anlaştı. Steinberg şöyle diyor: “Süper kahramanlara ve fantezi dünyasına olan sevgisiyle, senaryo için biçilmiş kaftandı.”

Lindsay-Abaire, “Shrek:The Musical” Broadway’de sahnelenmeye başladıktan kısa bir süre sonra DreamWorks Animation’ı ziyaret etmiş: “Bill (Damaschke) ve Christina Steinberg’le görüştüm. Bana bazı temel fikirler verip, şu ana dek gördüğüm en harika konsept tasarımını gösterdiler ve bana birçok Bill Joyce kitabı verdiler. Birkaç gün sonra senaryoyu yazmaya başlamıştım.”

Joyce, “Efsane Beşli”nin emin ellerde olduğunu biliyordu çünkü 2005 yılında animasyon sinema filmi “Robots – Robotlar”da Lindsay-Abaire’yle çalışmıştı.

Joyce anlatıyor: “David, çok akıllı, ince ve kıvrak bir zekâya sahip biridir. Hikâye çok büyük olduğu için, zorluklarından biri de buydu. Elimizde birçok büyük karakter ve onların mitolojileri vardı ve onları bir hikâyede birleştirmemiz gerekiyordu. Her filmde temiz, met, öz ve eğlenceli bir hikâye elde etmek, filme önem vermenizi sağlayan o duygusallığı yakalamak çok zordur. David, hikâyeyi nasıl sadeleştireceğini ve karakterlerle bir yandan her durumda oynarken bir yandan onları merkezde tutacağını biliyordu. Destansı bir yanı var ama bu destanın içindeki her hikâye insana çok samimi ve gerçekçi geliyor.”

Yapımcı Steinberg anlatıyor: “David, filmin konusunu toplayarak karakterlerin kalbini ve ruhunu meydana çıkarırken, bir yandan da destansı bir fantastik macera yarattı. Gerçekçi, mizahi yönü olan ve herkesin kendinden bir şeyler bulabileceği karakterlere benzersiz bir ses yaratabilme kabiliyetine sahip.”

DreamWorks Animation’ın “Megamind – Megazeka” filminde yaratıcı danışman, “Kung Fu Panda 2” ve “Puss in Boots – Çizmeli Kedi” filmlerinde sorumlu yapımcı olan ödüllü sinemacı Guillermo del Toro, “Efsane Beşli” filminin de sorumlu yapımcılığını üstleniyor ve benzersiz bakış açısıyla filme katkı sağlıyor.

Del Toro şöyle diyor: “Tematik olarak filmin, yaptığım şeylerle birçok ortak yanı var. Büyük bit amacı, kapsamı, görsel zenginliği ve ruhu olan bir film olduğunu düşündüm. Yaratmaya çalıştıkları şeyleri anlıyordum.”

**NOEL BABANIN SESİ NASIL OLURDU?**

Billy Joyce’un kitaplarına göre, Noel Baba olarak bilinen Kuzey, Gardiyanlar’ın fiili lideridir – ama Ramsey’nin dediğine göre yüzyıllar önce onu seçen “dünyanın bilge gözcüsü” Aydede’dir.

Joyce anlatıyor: “Dünya’daki çocukların Kara’dan korunması için özel bir grup insana ihtiyaç olduğuna karar veren Aydede’nin seçtiği ilk kişi Nicholas St.Kuzay olmuş. Kendisi Kuzey’i çocukların koruyucusu görevini üstlenene dek Rusya’nın en genç savaşçısı ve hırsızı olan, kılıç sallayan bir Kazak olarak hayal ediyormuş.

Yapımcı Steinberg anlatıyor: “Kuzey’de kendimden bir şeyler bulabiliyorum çünkü bir yapımcı gibi, başarıp başaramayacağını bilmese de her şeyi gerçekleştirebilmek istiyor. Gerçekten sadece “öyle olacak” dediği için her şeyi gerçekleştirebileceğini sanıyor. Onu Altın Kalpli Cehennem Meleği olarak tanımlıyoruz. Çok neşeli, meraklı ve umut dolu. Aynı zamanda sert ve analitik. Onun için gri alanlar yok.”

Hikâye ilerledikçe, uzun zaman önce ortadan kalktığını düşündüğü Öcü Kara’yla karşı karşıya gelen de Kuzey ve oyuncaklarını yapan Yeti’leri ve elfleri. Kara, Kuzey’in görkemli Kuzey Kutbu Kalesi’ndeki atölyesini istila ediyor ve kötücül siyah kumunu North’un İnanç Küresi’ne yolluyor. Bu küre, dünyadaki çocukların inancını temsilen milyonlarca minik ışıkla aydınlatılıyor. Işığın azalması, Kara’nın pek de hayırlı bir işin peşinde olmadığının delili.

Yönetmen Ramsey anlatıyor: “Kara’nın meselesi şu: Çocuklar, Gardiyanları (Efsane Beşli) seviyor ve onlara inanıyor. Onlara duygusal olarak çok bağlılar. Anne babaları da bu karakterlere inanmaları için onları teşvik ediyor. Ama öcü konusunda durum tam tersi. Aileler her zaman “Karanlıkta bir şey yok. Kâbus görüyorsun. Öcü diye bir şey yok” diyor. Hikâye, Kara bu durumdan bıktığı ve sıkıldığı için ilerliyor. O, korkuyu temsil ediyor ve amacı, Gardiyanlara olan inancı ortadan kaldırıp kendisine inanılmasını sağlamak.

Yapımcı Steinberg anlatıyor: “Gardiyanlar umudu, neşeyi ve hayalleri temsil ediyor. Kara, onları ortadan kaldırırsa, gerçekten varlıkları son bulacak. Temsil ettikleri tüm nitelikler dünya yüzünden silinecek ve korku hâkim olacak.”

Ramsey, tasarım olarak bunun çok zorlayıcı olduğunu söylüyor.

“Gerçek dünyada korkunun işleyişi ve mantığı hakkında çok kafa patlattık. ‘Dışarı çıkmak istiyorum ama gökyüzü bulutlu, demek ki yağmur yağacak. Hasta olabilirim. Hasta olursam…’ diye düşünürseniz, bir bakmışsınız dışarı çıkmaktan vazgeçmişsiniz ve korkunuzun sağlıksız bir hâle gelmesine yol açıp, tüm güzellikleri kaçırmışsınız. Korku, dünyanızı kapatır. Cazip ve sizi, anlamlı olan tek şeyin korkmak olduğuna ikna edebilecek bir karakter istediğimizi biliyorduk.”

Steinberg de aynı fikirde: “Bu ikonlaşmış karakterlere, sağlam bir rakip lazımdı. Peter, Bill Joyce, David Lindsay-Abaire ve ben, geçmişteki filmlerde en sevdiğimiz kötü kahramanlardan bol bol konuştuk. ‘Oz Büyücüsü’nü izlerkenki hislerimiz, hepimizin çok hoşuna gitmişti. Yatak odası kapılarımızın arkalarına saklanıp, Batının Kötü Cadı’sını görmek için kafamızı uzatıyorduk. O, korkutucuydu ama heyecan verici ve karizmatikti de. Kara’ya da böyle bir dinamik katmak istedik. O, korkutucu, bıyığını buran bir kötü karakter değil. Çok kişilikli biri. Kötü, komik ve zeki.”

Lindsay-Abaire ekliyor: “Kara’nın insani bir yanı da var. Kahramanımız Jack Frost gibi Kara ae kendisine inanılmasını isteyen yalnız bir ruh. Ne yazık ki, bunun korkuyla ve korkutarak olabileceğine inanıyor.”

“Kara’nın hikâyesi biraz merak uyandırıcı. Uzun zaman geri planda kaldıktan sonra geri dönüp gücü eline almanın bir yolunu bulmuş. Jude, bu karakterin nüanslarını ortaya koymayı başardı. Onu dinlemek inanılmaz – ensenizdeki tüyler kelimenin tam anlamıyla diken diken oluyor.”

Kara’nın, kaleye yaptığı “ziyaret” sonrasında Kuzey Gardiyan arkadaşlarını Kuzey Kutbu’na toplantıya çağırıyor: Paskalya Tavşanı, Diş Perisi ve Uyku Perisi. Aradan uzun zaman geçmiş. Gardiyanlar daima birlikte çalışmıyor çünkü her birinin ‘son derece karmaşık işleri’ var. Kuzey bir gece dünyadaki herkese oyuncak götürüyor. Bu, çok büyük bir iş! Paskalya Tavşanı da dünyadaki her çocuğa yumurta vermek için birçok hazırlık yapıyor. Diş Perisi ve Uykucu her gece çok yoğun. Bu yüzden sadece çok gerektiği zaman bir araya geliyorlar. Şu anda da bir araya gelmeleri gerekiyor.”

Joyce’un kitaplarında, Paskalya Tavşanı olarak bilinen E. Aster Bunnymund, bir Pooka; yani hayatı koruyan antik, devasa savaşçı tavşan-rahipler ırkının sonuncusu. Bunnymund, güzel güzel süslenmiş Paskalya yumurtalarını teslim etmek için, dünyanın her yerine bir anda gitmesini sağlayan büyülü portallar yaratma kabiliyetine sahip.

Ramsey şöyle diyor: “Bazı açılardan aslında kovboy gibi. Ona bakınca böyle bir hisse kapılıyorsunuz. Bir odaya girip çok kocaman olduğu için her şeyi devirip dağıtan Kuzey’in aksine, onun mükemmel bir zıddı.”

Steinberg de aynı düşünceyi paylaşıyor: “Gerektiğinde çok sağlam bir savaşçı olabiliyor ama inanılmaz da bir başka yanı var. Koruyucu ve besleyici biri – İlkbaharın, umudun, yeni başlangıçların ve yetiştirdiği küçük yumurtaların.”

Ramsey anlatıyor: “Diş Perisi’n, sinekkuşu olarak düşündük çünkü sürekli iş üzerinde. Sürekli oraya buraya kanat çırpıyor, yapacak binlerce şeyi var, aklı aynı anda birçok farklı yerde, sürekli konuşuyor, sürekli iletişim hâlinde.”

Gerçi yalnız çalışmıyor. Fisher şöyle diyor: “Diş Perisinin birçok Süt Dişi var; kendisinin minyatür versiyonları olan küçük periler. Onlar da oraya buraya uçup dişleri topluyor ve yerine hediye ve para bırakıyorlar.”

Lindsay-Abaire şöyle diyor: “Diş Perisi, hava trafik kontrolörü gibi. Bütün ülkelerdeki çocukları ve onların dişlerini idare ediyor.”

Diş Perisi’ni bir dakikadan fazla susturmak mümkün değilken, Uyku Perisi– kısaca Uykucu – tek kelime bile etmiyor. Güzel rüyaların mimarı ve onların görülmesini sağlayan Uykucu için Ramsey şöyle diyor: “Hayal gücünüzü serbest bırakan ve geceleri olasılıklar ve fantezilerinizi rüyanızda görmenizi sağlayan kişi.”

Ramsey ekliyor: “Kasırganın merkezinde bir karakter olması harika. Uykucu, birçok sahnenin ön plandaki karakteri oluyor. Hiçbir şey söylemese de, hikâyede yüklendiği rol açısından da Gardiyanlar için anlamı açısından da çok önemli bir karakter. Becerileri, hayallerinin gücü, diğerlerinin hepsinde olandan daha güçlü bir şey.”

Steinberg anlatıyor: “Kafasının üzerinde beliren hayali imgelerle iletişim kuruyor. Buddha gibi. Çok yumuşak, sakin biri ama onun da başka bir yanı var ve gerektiğinde kendini de çocukları da koruyacaktır. Aslında “Yıldız Savaşları” filmlerindeki Yoda gibi gerektiğinde çok iyi bir savaşçı olabiliyor. İhtiyacı olan nesneleri yaratmak ve kontrol etmek için kumu kullanıyor ve genelde girdiği kavgayı kazanıyor.”

Gardiyanlar toplanıyor, Aydede onları ışığıyla aydınlatıyor ve onlara şaşırtıcı haberler veriyor. Kara’yı yenmek için alışılmadık bir kaynaktan yardım alacaklardır: Jack Frost’tan.

Ramsey anlatıyor: “Onların bildiği Jack, baş belası, çocuksu bir adam. Aslında nereden bakılırsa bakılsın öyle de. Jack, 17 yaşında birinin bedeninde yaşayan 300 yaşında bir şakacı. Buz, rüzgâr ve kar yaratma gücüne sahip. Ortalığı darmadağın ettiği ve personelinin yardımıyla kış mevsimini kontrol ettiği zaman çok mutlu biri oluyor. Ona göre başarılı bir gün, attığı kartoplarından, buğulandırdığı cam sayısından ve kar tatiline sokmayı başardığı okullar üzerinden ölçülüyor. Hiçbir sorumluluğu yok, kimseye hesap vermiyor ve en azından kendince hiçbir amacı yok.

Ramsey anlatıyor: “Bu, onu rahatsız ediyor. Adının Jack Frost olduğu dışında kendisiyle ilgili de bu dünyada ne amacı olduğuna dair de hiçbir şey bilmiyor. Bunlar da yetmezmiş gibi, kimse onu görmüyor ve Gardiyanların aksine kimse ona inanmıyor. Bu yüzden biraz yalnız ve aykırı bir tip.”

**EFSANEVİ KARAKTERLERE EFSANEVİ ÇİZERLER GEREKİR**

Bill Joyce, kitap serisini yarattığında pek çok kaynaktan ilham aldığını söylüyor.

“Bu karakterlerin arka plandaki hikâyelerinde cevaplanmamış o kadar soru var ki, başka mitolojilerden bazı parça ve kesitler aldım – Yunan ve Roma, peri masalları, Tarzan – ve onları her bir hikâyeye uyacak şekilde uyarladım.”

Bu hikâyelere hayat veren son çizimler, çok ince, detaylı ve görsel açıdan çarpıcıydı ki, çok kıymetli bir çıkış noktası oluşturdular. Yapım tasarımcısı Patrick Hanenberger şöyle diyor: “Filmdeki her şeyin ilham noktası özgün Bill Joyce mitolojisiydi ki bu fantastik, büyülü ve çok güçlüydü. Filmin yapım ekibi için “Efsane Beşli”nin kendine ait bir görüntüsü olması, edebi muadillerinden ayrı olması çok önemliydi.”

DreamWorks Animation’a 2004 yılında görsel geliştirme çizeri olarak katılan Hanenberger (“Over the Hedge”, “Arı Filmi”, “Canavarlar Yaratıklara Karşı”), “Efsane Beşli”den önce televizyon için özel olarak hazırlanan “Monsters vs. Ailens: Mutant Pumpkins from Outer Space”in sanat yönetmenliğini yaptı. Kendisi anlatıyor: “Hikâyenin tamamı inanç üzerine kurulu olduğu için, seyircinin bu karakterlerin gerçekliğine inanması gerekiyordu. Bu yüzden belirli stil seçimleriyle kısıtlı kaldık. Fazla göze batan ve çılgın bir şey yaparsanız, seyirci bunlarda kendisinden bir şey bulamaz. Haddinden fazla birebir gerçek hayata benzetirseniz de, bu defa bir animasyon filmi olmaktan çıkar. Bizim için en büyük zorluk o tatlı noktayı bulmaktı: Olabildiğince gerçekçi olan bir animasyon filmi.”

Bu yönde atılan adımlardan biri de, filmin insan ve insana benzer karakterlerinin genel görünümünde yapılan sınırları zorlayan çalışmalar olmuş.

Yapımcı Nancy Bernstein anlatıyor: “ ‘Efsane Beşli’de ten konusunu ele alışımız, stüdyo açısından da çığır açıcıydı. Araştırma ve Geliştirme departmanımız, daha önceden Stan Winston’ın stüdyosunda çalışan ekiple çalıştı ve birlikte bunu, protez deri yapar gibi katman katman yaptılar. Bu sayede, gerçek tenin ışığa verdiği tepkide olduğu gibi yarı saydam bir doku elde ettik. Geçmişte ışık, tenden yansırdı ama ten, ışığı absorbe etmezdi. Karakterlerin görüntüsü ve ten hareketlerinde çok daha fazla kontrol sahibiydik. Yüzdeki kırışıklar gibi çok ince unsurlar ekleyerek animasyonun çıtasını yükselttik.”

Yapım ekibi için bir başka zorluk da altı benzersiz ortam yaratmaktı – Her bir Gardiyan ve Kara için – Bunların her biri, karakterlerin kişiliklerini yansıtacak ama filmin geneline baktığınızda bir bütün gibi duracaktı.

Hanenberg anlatıyor: “Her ortam birbirinden farklı ama Bill Joyce’un özgün tarzı hepsinde mevcut. Gardiyanların, kendilerine özgü renk paletleriyle birbirlerinden ayrılmalarını istedik. Örneğin, Kuzey’in dünyasında sıcak ve soğuk maviler, kırmızı-griler var. Kuzey’in kendisi parlak bir koyu kırmızı. Diş Perisi’nin dünyasında eflatun, sarımsı pembe tonlarla, Diş Perisi’nin parıltılı turkuaz rengi vurgulanıyor. Renk paletlerimizin ilham kaynağı karakalem ve suluboyayla yapılan geleneksel çocuk kitapları illüstrasyonlarıydı çünkü nostalji hissi yaratıyorlardı.

“Filmin uluslararası kitleye hitap etmesi için de altı farklı ortama ihtiyacımız vardı. Hikâyenin, kimsenin bilmediği fantezi ürünü bir yerde geçmesini istemiyorduk. Uzayda olmazdı, başka bir gezegende de olmazdı. Dünya’da geçmeliydi.”

Bu yüzden ekibin gerçek yerlerden esinlenmiş olması çok doğal.

Sanat yönetmeni Max Boax anlatıyor: “Kuzay, Rus-Kazak bir savaşçı olduğundan Kremlin gibi Rus mimari eserlerine baktık. Kuzey Kutbu’ndaki evi, devasa bir ahşap kale. Her şeye çok hevesli, ıslah olmaz biri olduğu için, onun dünyasındaki mimarinin erkeksi ve güçlü olmasını istedik. Evi, Tetris oyunu gibi birbirine geçen odun parçalarından yapılmış. Tutkal yok, çivi yok. Sadece kocaman bir yapboz parçası gibi birbirine geçmiş odunlar var.”

Diş Perisi’nin sarayı Güneydoğu Asya’da olduğu için ekip, Tayland mimarisine göz atmış.

Boas anlatıyor: “Kuşlar temel alınarak yapılmış bir yer. Bolca kanat ve gaga motifi var. Diş Perisi, son derece karmaşık, çok hızlı konuşan bir tip. Tüm insanlığın süt dişlerini depoladığı için aslında özünde bir kütüphaneci diyebiliriz. Bu yüzden onun bulunduğu ortamın, kütüphane hissi yaratmasını istedik. Her yerde inanılmaz ayrıntılar var: oymalar, mozaikler, duvar resimleri çünkü önemli olan iletişim ve görsel bilgiler. Tüm mekânlar içinde en yorucu olan burası çünkü Diş Perisi’nin kişiliği için en uygun olanı buydu.”

“Sarayı, dünyadaki kıtaları temsil eden devasa kolonlardan oluşuyor. O kıtaların içinde ülke, eyalet, şehir, cadde ve evlere göre düzenlenmiş halkalar var. Onların içinde de perilerin dişleri depoladığı milyonlarca küçük kutu var. Her şey çok düzenli, renklerine göre ayrılmış ve çok güzel.”

Kara’nın karanlık zindanına ilham veren klasik Venedik mimarisi olmuş. Hatta yapım tasarımı ekibi burayı İtalya’nın Venedik şehrinin alt kısmına yerleştirmiş.

Boas şöyle diyor: “Okyanus zeminine çökmüş, etrafı çamur ve kayayla çevrili antik bir yer düşünün. İşte orası Kara’nın evi. Bulunduğu ortam belli bir açıdan inşa edilmiş ve bir dağın tepesinden uçuruma düşmek üzereymiş gibi bir izlenim veriyor. Buna ek olarak Gardiyanların dünyalarındaki negatif elementler var. Örneğin Kuzey gibi dünya çocuklarının inançlarının listesini tutan bir küresi var. Ama onun renkleri gri ve siyah.”

Kuzey, Diş Perisi ve Kara’nın belirli mimari özellikler taşıyan yaşam alanlarının aksine Paskalya Tavşanı’nın bahçeden evi, hayatın çıkış noktası olan bir yer altı vahası. Tavşan burada, devasa muhafız yumurtalar, istilacılar geldiğinde canlanan antik taş heykeller, Tavşan’ın emriyle dünyaya adım atıp Paskalya zamanı çıkılan yumurta avlarında bulunan sihirli yumurtalara dönüşen yumurtalarla birlikte yaşıyor.

Hanenberger anlatıyor: “Tavşan’ın bulunduğu ortam çok abartısız bir yer. Bildiğiniz kaya, çimen ve ağaçlardan oluşuyor ama onun karakterine uyuyor ve tek amacı olan “doğayı koruma” amacını yansıtıyor. Evi, doğanın doğum yeri olduğu için eski tapınakları, hiyeroglifleri ve antik zamanlara ait oymaları derinlemesine araştırdık ve ona tapınak gibi bir ortam yarattık. Filmde özet geçilen bir ortam olsa da aslında benim filmdeki en sevdiğim dünya orası.”

Her gece dünyaya rüya getirmek için Uyku Perisi’in çok kapsamlı bir eve ihtiyacı yok. O, gece ve gündüz arasındaki bir Rüya Bulutu’nda yaşıyor ve günbatımıyla seyahat ediyor.

Hanenberger şöyle diyor: “Bir grup bulutu yönlendirdiğini düşünün. Günbatımında Doğu Yakası’na gece seyahat ettiğinizde ve son güneş ışığı bulutlara vurduğunda Uyku Perisi orada mı diye bakabilirsiniz çünkü olacağı yer orada.”

Bir de Jack Frost bar. O, Dünya’ya bağlı bir serseri ve Gardiyanların ve hatta Kara’nın aksine “evim” diyebileceği bir yer yok – gerçi nedense bir şey onu küçük bir kasabaya çekip duruyor sürekli: Burgess, Pennsylvania.

Hanenberger “Jack’in o kasabayla büyülü bir bağı var ama sebebini bilmiyor” diyor.

Yapım ekibi tamamen Amerika’ya özgü insanların olduğu bir kasaba ve Gardiyanların bölgeleri arasında uluslararası bir kontrast kurmuş.

Boas şöyle diyor: “İnsan dünyasını gerçekliğe oturtmak için onu biraz düz yaptık ki, seyirciler Gardiyanların çeşitli dünyalarını gördükleri zaman, onların dünyasının büyüsünü vurgulayan nefes kesici yanlarını rahatlıkla görsünler.”

Burgess sahneleri konusunda Ramsey şöyle diyor: “O atmosferi hissetmek, biraz toz toprak görmek istedik. Eski bir Noel kartpostalı izliyormuşuz hissi oluşturmak istemedik.”

“Efsane Beşli”nin ekibi DreamWorks Animation filmlerinin standardı olan Tru 3D’yi, hikâyeyle bütünlüğü koparmadan, sonradan eklenmiş izlenimi yaratmadan kullanmak istemiş.

Yapımcı del Toro şöyle diyor: “3D kullanımını özel bir hile olarak kullanmamız söz konusu olmadı. İzlediğimiz tüm 3D animasyon filminden farklı olan bir dünya yaratmak istedik. Filmde çok risk alındı ve doku, renk, ışıklandırma ve sinematografi alanlarında çok başarılı olundu.”

Yapımcı Bernstein anlatıyor: “3D, sürecin ayrılmaz bir parçası. Amacımız onu, hikâye anlatımını geliştirmek için başka bir amaç olarak kullanmaktı. En başından itibaren, filmin her ögesini üç boyutlu olarak düşünürüz. Filmin tasarımı, kamera yerleştirmesi, hareketi, animasyonu ve görsel efektleri, çalışmayı 3D olarak gözden geçirdikten sonra yapılır.”

Hanenberger da aynı fikirde: “Yapım tasarımımızda baştan veri 3D’yi düşünüyorduk. 3D hâliyle ilginç görünecek alanlar yaratmak, hikâyenin ritmini bulmak: Bu setler, filmin genel olarak stereoskopik (üç boyutlu) motifine nasıl bağlanacaktı?”

Görsel Danışman Roger Deakins şöyle diyor: “3D filmlerin karşımıza çıkardığı zorluk şu: Efektleri, filme nasıl entegre edeceğiz ve bir kareyi çekerken onu 3D ile nasıl geliştireceğiz? Filmin, merak uyandıran büyülü bir yapısı var ve 3D’de bunun çok büyük bir parçası.”

Del Toro ekliyor: “Jeffrey Katzenberg, geniş kapsamlı büyük hikâyeler anlatmak için animasyonun bir araç olduğuna inanır. 3D’yi, filmlerin kapsamı ve içeriği konusunda 3D anlamında vizyon sahibidir. Anlattığımız hikâyeleri geniş bir kapsamda anlatmalıyız. Onlar televizyon için yapılmadığından devasa olay dizileri, büyük anlar, büyük hamleler ve büyük karakterlerden yana tercihimizi kullandık. Ama aynı zamanda bunları bir canlı aksiyon filminde yapılabileceklerin ötesine geçen ilişkilerle ve zarif, samimi anlarlarla doldurduk. Başka bir filmi taklit etmiyoruz. Elimizdeki bu aracı en randımanlı şekilde kullanırız.”

Hanenberger şöyle diyor: “Filmimiz, DreamWorks Animation’ın bugüne kadar yaptığı en büyük, en dramatik film. Devasa, destansı görsellerle desteklenmesi gereken devasa, destansı bir hikâye. Bu güçlü hikâyeye karşı adil davranmamız gerekiyordu.”

Bernstein anlatıyor: “Genelde canlı-aksiyon filmleri için ‘görsel efekt fantezileri denir. ‘Efsane Beşli’ de her şeyiyle o filmler kadar görsel açıdan karmaşık ve sofistike. Sanırım bizim filmimizi farklı kılan, karakterlerin gelişiminde efektlerin artistik kullanımı. Görsel efektler karakterlerimize entegre edilerek karakterleri tanımlanmaya çalışıldı. Jack Frost’un rüzgâr ve buz üzerindeki gücü, onun ruh hâlini yansıtıyor. Uykucu’nun hayali yaratımları onun neşeli ve kibar tabiatını gösteriyor. Kara, rüyaları bozuk yepyeni kâbus karakterleri yaratabiliyor. Bunlar da görsel efektlerin ve animasyonun bir kombinasyonu. Görsellerin karakterlere sadece destek olması ve hikâyeyi geri planda bırakmaması için aradaki dengeyi kurmaya çok dikkat ettik.

**…VE ETRAFLARINI SARAN EFSANEVİ MÜZİK**

“Efsane Beşli”de müziğin rolü hafife alınamaz. Yapım ekibi, hikâye kadar sürükleyici ve yiğit bir müziğe ihtiyaçları olduğunu biliyordu. İş, bu müzikleri yapacak kişiyi bulmaya geldiğinde, “Efsane Beşli” ekibinin aklındaki tek isim dört kez Oscar Ödülleri’ne aday gösterilen Alexandre Desplat olmuş. (“The King’s Speech – Zoraki Kral,” “Fantastic Mr. Fox – Yaman Tilki”.)

Desplat şöyle diyor: “ ‘Efsane Beşli’de, ortalama bir canlı-aksiyon filminde olduğundan çok daha fazla müzik var. Resmen film boyunca müzik var. Filmin, öncelikli olarak senfonik olan müzikleriyle elde edilmek istenen neşeli, üzgün ve duygusal olan her anı seyirciye aktarabilmek ve böylece seyircinin, karakterlerle birlikte onların dünyasına girmelerini sağlamaktı.”

Steinberg anlatıyor: “Alexandre’yle iki yıl önce görüşmeye başladık. Müziği yazmaya başladığı zaman, hikâyeye ve karakterlere bizim kadar aşinaydı. Amacımız, film boyunca neşe ve duygu dolu her anı vurgulamaktı. Böylece karakterlerden uzaklaşmayacaktık. Onlarla, onların dünyasına giriyoruz. Dolayısıyla tüm bunlar çok heyecan verici, duygusal ve gerçekçi. Alexandre’yle birlikte müzik, filmimizin yeni bir karakteri oldu. Yaptığı müzik zenginlik, hassasiyet ve mizah katarak hem karakterleri hem de hikâyenin duygusunu destekliyor.”

Ramsey de sonuçtan çok memnun kalmış.

“Alexandre müzikler üzerinde aylarca çok çalıştı. Mükemmel oldu. Büyülü ve eğlenceli, filmimiz onunla birlikte taçlandı. Seyirci müzikleri duyduğunda gözleri dolmayacak kimse kalacağını sanmıyorum.”

**GENÇ BİR KIZIN SORUSU NİHAYET CEVAP BULDU**

Bill Joyce’un kızı masumca “Birbirlerini tanıyorlar mı?” diye sorduğundan bu yana aradan 14 yıl geçti. Yapımcılar, filmin gösterime girmesini ve yankılarının nasıl olacağını öğrenmeyi iple çekiyor.

Örneğin Joyce, seyircilerin yeni bir inanç duyarak ve merak hissiyle bu sinema deneyiminden çıkmalarını istiyor.“Tanıdıkları ve birlikte büyüdükleri bu karakterleri, yenilenmiş ve kahramanvari bir şekilde görecekleri için çok heyecanlanıyorum. Onlar bu bağlılığımızı ve inancımızı hak ediyorlar ve onlar sandığımızdan da büyükler.”

Ramsey anlatıyor: “Bu, seyircilerin bir parçası olmak isteyeceği bir dünya. Macera ve dram da var ama işin içinde mizah da var. Her karakter gerçekten çok komik. Birbirleriyle uğraşmaları, tartışmaları da çok komik, birlikte güç birliği yapıp çalışmaları çok önemli bir görev ve bu, herkese ilham veriyor.”

Steinberg şöyle diyor: “Film bittiğinde umarım onlar da bizim hissettiğimiz gibi hissederler - Gardiyanlar, bir kahramanda olması gereken her özelliği taşıyor – hayret verici, ilham verici, güçlü ve cesur – ama aynı zamanda eski dostlar gibi neşe verici ve ulaşılabilirler.”

Hanenberger anlatıyor: “Ekranda son görüntüyü görmenin beni en şaşırtan yanı, bunu gerçekten yapmış olmamızdı. Ben buna piksel sihri diyorum. Yoktan bir şey var ediyorsunuz. Bunun beni en çok tatmin eden yanı, çizim defterimde yer alan minik bir çizimin, bu işe dâhil olan herkesin iş birliği sonucu tamamlandıktan sonra ortaya çıkan son görüntüsünü görmek çünkü bu son derece yaratıcı işin altından kalkmak için inanılmaz derecede yetenekli ve zeki insanların beraber çalışması ve birbirleriyle iletişim hâlinde olması gerekir.”

Son olarak Joyce, Gardiyanlarıyla birlikte geçirdiği 20 yılı derinlemesine değerlendiriyor:

“Çocukken çok yürekten inandığım bu karakterlerle beraber vakit geçirmek, onlarla yeniden bir bağ kurmak… Yani artık kanka sayılırız, anlatabiliyor muyum? Birçok çocuk küçükken bunu yapmayı, Noel Baba’yla, Paskalya Tavşanı’yla beraber vakit geçirmeyi, yaptıkları işi nasıl yaptıklarını görmeyi ister. Benim işim bu. Kitaplarımı yazdığımda da yaptığım şey bu. Bu filmle birlikte, çocukken dünyadaki en havalı insanlar olduğunu düşündüğüm bu karakterlerle takılma fırsatım oldu. Bundan daha iyisi olabilir mi?”