**HAYALET AVCILARI: ÖTEKİ DÜNYA**

**(Ghostbusters: Afterlife)**

**Yapım Bilgileri**

Özgün *Hayalet Avcıları* evreninin bir sonraki bölümü “Hayalet Avcıları: Öteki Dünya” yönetmen Jason Reitman ve yapımcı Ivan Reitman’ın imzasını taşıyor. Filmde, küçük bir kasabaya taşınan bekâr bir anne ve iki çocuğu ilk hayalet avcılarıyla olan bağlantılarını ve büyükbabalarının ardında bıraktığı gizli mirası keşfetmeye başlarlar. Filmi Gil Kenan ve Jason Reitman yazdı.

Columbia Pictures, BRON Creative iş birliğiyle, bir Ivan Reitman yapımı olan Jason Reitman filmi, “Hayalet Avcıları: Öteki Dünya”yısunar. Başrollerini Carrie Coon, Finn Wolfhard, Mckenna Grace, Annie Potts, Ernie Hudson ve Paul Rudd’ın üstlendiği filmi Jason Reitman yönetti; Gil Kenan ve Jason Reitman yazdı. Filmin yapımcılığını Ivan Reitman; yönetici yapımcılığını ise Dan Aykroyd, Gil Kenan, Jason Blumenfeld, Michael Beugg, Aaron L. Gilbert ve Jason Cloth gerçekleştirdi. “Hayalet Avcıları: Öteki Dünya”nın görüntü yönetimi ASC’den Eric Steelberg’ün, yapım tasarımı François Audouy’un, kurgusu ACE’den Dana E. Glauberman’ın ve Nathan Orloff’un, kostüm tasarımı ise Danny Glicker’ın imzasını taşıyor. Müziğini Rob Simonsen’ın yaptığı film, Dan Aykroyd ve Harold Ramis’in yazdığı 1984 yapımı Ivan Reitman filmi “Hayalet Avcıları”na dayanıyor.

**TAMAMLANMAMIŞ İŞ: HAYALET AVCILARI MİRASINI DEVAM ETTİRMEK**

Yönetmen olan babası Ivan Reitman, onu 1984'te “Hayalet Avcıları” setine getirdiğinde Jason Reitman henüz altı yaşındaydı. “Dana'nın apartmanının tepesinde olduğumu hatırlıyorum” diyen aktör, şöyle devam ediyor: "Bir terör köpeğinin veya proton paketinin ne olduğunu kimse bilmezken, ben Stay Puft Marshmallow Adam’ın patlayıp bir dublörü tıraş kremine bulaştırmasını izliyordum. Eve giderken yanımda, bütün lise hayatım boyunca rafımda duracak olan Marshmallow Adam'ın küçük bir parçası vardı”.

Bu altı yaşındaki çocuk büyüdü ve aile işine girdi: "Juno" ve "Up in the Air" filmlerindeki yönetimiyle Oscar'a aday gösterilen, başarılı bir sinemacı oldu. Jason Reitman, filmlerini yakın ilişkilerin, özellikle de ailelerin komedisini merkeze alan bir duyarlılıkla, Ivan Reitman'ı ünlü yapan komedilerden çok farklı bir tarz üzerine kurdu. Bu yüzden de, yıllar içinde, Jason'a bir *Hayalet Avcıları* filmi yapıp yapmayacağı sorulduğunda, bu farklılığa esprili göndermeler yaptığını gülerek aktarıyor: "Sanırım, 'Bir av olmayacak' dedim. Babamın ona bir *Hayalet Avcıları* hikayesiyle gitmemi beklediğini sanmıyordum. Kendi hikaye anlatım yollarımıza gitmiş olduğumuz açıktı; kendimi bağımsız bir film yapımcısı olarak görüyordum”.

Doğrusu Reitman aile işi sırf film yönetmek değildi; hayalet avıydı. Ve aile işinin Jason Reitman'la işi henüz bitmemişti. Yaklaşık on yıl önce, çok özel bir karakterin vizyonunun kafasında belirmesiyle, Jason'ın "dünyanın ilk Hayalet Avcıları hayranı" olma deneyimi bir hayalet gibi havada süzülmeye başladı. “Bir ahırda proton paketi bulan 12 yaşında bir kız vizyonu gördüm” diyor Reitman ve ekliyor: "Ve sahip olduğum birçok fikir gibi, neden ortaya çıktığını bilmiyordum".

Jason, konseptin zihninde kaldığını ve keşfedilmeye değer herhangi bir fikir gibi, hikayenin sonunda anlatılmayı talep ettiğini ifade ediyor: "Harold Ramis öldüğünde birden bu kızın kim olduğunu anladım... Egon Spengler'ın torunuydu. Anlatmak istediğim hikaye buydu: Bir proton paketi bulan ve kim olduğunu, mirasının ne olduğunu ve neden benzersiz olduğunu keşfeden bir çocuğun hikayesi".

Bu bir Jason Reitman *Hayalet Avcıları* hikayesi olacaktı; meşalenin elden ele geçişi. Oğul Reitman'ın yönetmenliğini ve babanın yapımcılığını üstlendiği filmle, Jason geçmişten gelen seriyi onurlandırmakla birlikte kendi başına ayakta duran ve geleceğe işaret eden bir film yapacaktı. Filmde, Jason serinin dokusuna bir aile teması örerek hikayenin çemberini tamamlayacaktı. “Kızım için olduğu kadar babam için de bir film yapmak istedim” diyor yönetmen ve ekliyor: “Bekar bir anne ile kimliklerini bilmeyen ve oldukça özel olduklarını keşfeden iki çocuğu hakkında nesilsel bir hikaye anlatmak istedim”.

Jason bu fikirle babasına gittiğinde, baba Reitman bu yaklaşımı ikisinin tarzlarının mükemmel bir karışımı olarak gördü ve benimsedi. Ivan Reitman bu konuda şunları aktarıyor: "Elbette Jason'ın filme ve onun tüm ikonografisine büyük bir sevgisi var. Bunu her sayfadaki her kelime ortaya koyuyor. Okuduğumda senaryo beni gerçekten ağlattı. İlk filmin ruhunu ve neşesini yakalamıştı. Jason’ın hikayeyle nereye varmak istediği konusunda gerçek bir sezgisi vardı: Bir aile hikayesini *Hayalet Avcıları* gibi geniş çaplı bir filmle anlatma vizyonu, dünyayı kurtaran hayalet avcıları lensinden aktarma fikri iyi bir şey gibi geldi”.

Ve baba-oğul Reitman'lara göre, meşalenin bu şekilde geçirilebilmesi o kadar da zor değil. Ivan, “1984'ten önce süper kahramanlar cesur bir Amerikan kahramanları grubuydu; yaptıkları işi ciddiye alıyorlardı. Hayalet avcısı olan bu adamlar ise biraz düzen karşıtıydı ve espri anlayışları vardı. Bu onları çok daha erişilebilir hâle getirdi” diyor.

Jason ise şunu ekliyor: "Sanırım hepimiz Süpermen olabileceğimize inanmıyoruzdur, fakat hayalet avcısı olabileceğimize inanırız bence. Hayalet avı, sıradan insanların kahramanlık anları yaşaması için her zaman bir fırsat olmuştur".

Son 15 yıldır hem yapımcı hem de birinci yönetmen yardımcısı olarak Jason Reitman'la birlikte çalışan Jason Blumenfeld, “Bu Jason'ın vizyonu, ondan önce de babasının vizyonuydu. Babasına, orijinal *Hayalet Avcıları*'na ve serinin hayranlarına yazılmış inanılmaz bir aşk mektubu bu” diyor.

Jason Reitman, Gil Kenan'la birlikte senaryoyu tamamladığında, aşılması gereken göz korkutucu bir engel daha vardı: Hikaye hakkında geri bildirim almak üzere orijinal Hayalet Avcıları'nın yazarlığını ve başrolünü üstlenmiş olan Dan Aykroyd'la irtibata geçmek. “Muhtemelen bu filmin senaryosunu Dan Aykroyd'a göndermekten daha korkutucu bir şey yoktu” diyen yönetmen, bunu şöyle açıklıyor: "Demek istediğim şu ki, karşınızda, hayalet avcılığı orijinal fikrini bulmuş olan adam var. Merak ettiğim şey, ne tür geri bildirimlerde bulunacağı ve hikayenin ilk yaratıcısıyla aynı üslupta olup olmadığı konusundaki görüşleriydi. Neyse ki, öyleymiş. Ray Stantz'den geri bildirim notları almak gibiydi: Tüm o tuhaf ve esprili hayalet konuşmaları, Lovecraft-vari diyaloglar onun kimliğine o kadar uygun ki. Tamamen ilham vericiydi. Büyürken okuduğu tüm bilimkurgu ve fantezi unsurlarını söylediği her şeyde ve gerçek hayaletler hakkındaki konuşma biçiminde hissedebilirsiniz”.

Aykroyd ise şunları söylüyor: “Jason müthiş bir sinemacı, harika bir yönetmen. Duygu, neşe ve ruh dolu. Üstelik bu harika hikayeyi yazdı. İlk iki filmle bağlantı kuruyor ve sonra da bizi oradan tamamen çıkarıp yeni bir yere götürüyor”.

**BİR AİLE MİRASI**

“Hayalet Avcıları: Öteki Dünya”nın merkezinde bekar anne Callie (Carrie Coon) ile 15 yaşındaki oğlu Trevor (Finn Wolfhard) ve 12 yaşındaki kızı Phoebe'den (Mckenna Grace) oluşan küçük bir aile bulunmaktadır. Chicago'daki dairelerinden tahliye edilince, ailece, Callie'nin hiç hatırlamadığı, kısa süre önce ölmüş babasından kalma, Oklahoma'daki harap, kıraç çiftliğe taşınırlar. Anlaşılan o ki, bu baba, Manhattan'daki evinden kırsal Oklahoma'ya taşınmak için gizemli nedenleri olan Egon Spengler'dan başkası değildir.

Filmdeki karakterler, çoktan unutulmuş olan 1980'lerdeki Manhattan olaylarından on yıllar sonra yaşamaktalar. Jason, “Hayaletler on yıllardır ortalıkta görünmüyorlar. Orijinal hayalet avcıları akıllara gelmiyor. Buradaki anafikir şu: 2000'lerin başında doğmuş olsaydınız, muhtemelen onlardan haberiniz bile olmazdı ya da belki kısaca söz edildiğini duymuş olurdunuz. Günlük hayatınızın bir parçası olmazlardı” diyor.

Jason, güçlü iradeli anneyi canlandırması için, eleştirmenlerce beğenilen aktris Carrie Coon'u seçme nedenini şöyle açıklıyor: "Carrie Coon bugüne dek yaptığı her işte harikaydı. Sanırım Carrie'yi ilk kez 'Gone Girl'de gördüm ve 'Bütün filmi çalan bu genç kadın da kim?' diye düşündüm. Sonra onu 'Fargo'da izledim ve 'Onunla nasıl çalışma fırsatı bulurum acaba?' dedim. Callie çocuklarına karşı son derece dürüst; Carrie Coon da, söylediği her kelimede dürüstlük olan ve lafını hiç esirgemeyen, harika bir aktris. Onun bu ailenin reisi olacağını biliyordum".

Coon ise Jason tarafından senaryoyu okumaya davet edildiğinde hikayenin bütünlüğünden etkilendiğini söylüyor: “Hikayenin orijinal filmlere böylesine sevgi ve saygı dolu bir duruşu olmasından çok etkilendim. Gerçekten sıcak bir hikayeydi. İçindeki hiçbir şeyde hesapçılık yoktu. Çok özgün bir şekilde Jason'dı; ama aynı zamanda orijinal filme kalpten bağlıydı”.

Coon canlandırdığı karakter içinse şunları söylüyor: "Callie bekar bir anne, biraz stresli ve belki de son zamanlarda pek harika kararlar vermemiş. Çocuk sahibi olmanın hayatını beklemeye aldırmış gibi olduğunu hissediyor. Filmin akışında Callie'ye harika bir hediye var: Hayatının beklemeye alınmadığını –karşı konulmaz bir şekilde ileriye doğru devam ettiğini– fark ediyor ve bu yolculuk sayesinde, hayatın içinde var olmanın bir yolunu buluyor”.

Jason'ın, sosyal açıdan biraz uyumsuz yeniyetme bilim insanı Phoebe rolü için seçimi, akıllı ve içgörü sahibi genç aktris Mckenna Grace'ti. “Phoebe çok zeki; bu yüzden de ancak onun kadar zeki bir oyuncu tarafından oynanabilirdi” diyor yönetmen ve ekliyor: "Mckenna olağanüstü zeki –muhtemelen benden daha fazla kitap okumuştur– olmanın yanı sıra, çok düşünceli ve çok komik. Kendini hayalet avın içinde bulan, yanlış anlaşılmış bir genç kız olan Phoebe rolü için mükemmeldi”.

“Phoebe'de seyircinin kendini yabancı gibi hisseden dahi bir genç kızla tanışmasını istedim; tıpkı dedesi gibi olduğunu keşfettiği sırada arkadaş arayışında olan biri” diyen Jason, şöyle devam ediyor: “O bir bilim insanı. Bir şeyler üretebilen, bir şeyleri düzeltmek isteyen biri. O, tost makinesini açıp nasıl çalıştığını görmek isteyen bir çocuk ama tost makinesi yerine eline proton paketi geçiyor.”

Grace, bu rolü aldığı için kendini çok şanslı hissettiğini söylüyor: “Egon'un hayatının sırlarını çözen ve aile ağaçlarını keşfeden karakter olma fırsatını yakaladım. Vefat etmiş olsa da, Harold Ramis hâlâ bu filmin büyük bir parçası. Yani, bunun gerçekten özel olduğunu düşünüyorum. Ve o gözlükleri takma, kıvırcık saçlara sahip olma ve Spengler takımını giyme şansı bulmak çok hoşuma gitti. Kostümü ilk giydiğimde karavanımda ağladım. 'Aman Tanrım!' dedim".

“Yaşıtı olan diğer çocuklara hiç benzemiyor. İnanılmaz derecede akıllı –Egon tarzı akıllı” diyor Grace ve ekliyor: “Bilim deneylerine çok meraklı. Onunla ilk tanıştığımızda duvardaki dev bir delikten kablolar çekiyor ve tüm evde elektrik kesintisine neden oluyor. O çok yaratıcı ve becerikli".

Aile kadrosunu tamamlayan isim, daha çok “Stranger Things” dizisindeki ve "It" adlı sinema filmindeki rolleriyle tanınan Finn Wolfhard. Jason genç aktör için şunları söylüyor: “Kızım, Finn'i seçtiğimiz için çok heyecanlandı. Finn konuşma şekliyle, görünüşüyle yeni nesli yakalamış durumda. Genç bir delikanlı için inanılmaz bir savunmasızlığı var ki bu çok sıra dışı bir özellik. Ayrıca, onun yaşındaki her genç adam gibi, film yapımcılığının püf noktalarına aşırı meraklı”.

Wolfhard çok küçük yaşlardan beri Hayalet Avcıları hayranı olduğunu şu sözlerle aktarıyor: “Bence bunlar zamansız filmler çünkü herkesin özdeşleşebileceği karakterler içeriyorlar; üstelik böylesine ikonlaşmış performansların unutulmaları zor. Ailem bana bu filmleri çok genç yaşta izlettiği için şanslıydım. Ama şu da var ki benim yaşımda olup *Hayalet Avcıları*'nın ne olduğunu bilmeyen bir çocuk tanımıyorum. Onlar birer ikon".

Wolfhard, Trevor karakterinin "normal, uyumsuz bir genç" olduğunu belirtiyor ve şunları söylüyor: "Chicagolu bir şehir çocuğu. Evlerinden tahliye edildikleri için kendini –Summerville, Oklahoma'da– kerbelanın ortasında buluyor. Büyük şaşkınlık yaşıyor. Cep telefonu bile çekmiyor. Trevor her şeye sinirleniyor, ta ki aşık olduğu kızı bulana dek; işte o zaman, yaşadığı her şeye değiyor".

Bu kız, Celeste O'Connor'ın canlandırdığı Lucky'dir. "Lucky daha fazlasını isteyen, macera isteyen bir küçük kasaba kızı. Tam bir baş belası; insanların ne düşündüğü umurunda değil. Kasabanın şerifinin kızı. Bu yüzden de, temel olarak ne isterse yapabiliyor ve insanlarla biraz uğraşıyor” diyor O'Connor.

Phoebe'yle farklı türde bir bağlantı kuran Podcast'i ise yeni oyuncu, Logan Kim canlandırdı. Jason, “Logan gerçekten de daha önce hiç film yapmamıştı” diyor ve ekliyor: “Yine de, seçmelere gönderdiği videoyu izlediğimde, adeta ekrandan fırladı. Hem ses hem de fiziksel olarak yetenekli. Hani doğuştan komedyen oyuncular vardır ya, işte onlardan biri”.

Jason şöyle devam ediyor: “Karakteri Ray Stantz'i andırıyor. Metafizik dünyaya ve hayalet fenomeninin tüm tarihine ilgi duyuyor. Bu yüzden de herhangi bir hayalet avlama fırsatı onu hemen heyecanlandırıyor".

Kim ise şunları aktarıyor: “Podcast çok tuhaf bir karakter. İşte o yüzden Phoebe ile çok iyi anlaşıyor. O da sıradışı biri ve ilginç yanları var. Örneğin kayıtlar yapıyor ve podcast'ler yayınlıyor; komplo teorileri hakkında, İlluminati, Loch Ness canavarı ve tüm o harika şeyler hakkında. Phoebe'yle tanıştığında, onun da uyumsuz biri olduğu kolayca anlaşıldığı için, aralarında hemen bir bağ kuruluyor ve komik bir ilişki başlıyor".

Jason, Phoebe ile arkadaş olan ve Callie'ye ilgi duyan isteksiz yaz okulu öğretmeni Bay Grooberson'ı canlandırması için Paul Rudd'a teklif götürdü. “Paul zamanımızın en harika komedyenlerinden biri. 2000'de ilk kısa filmlerimden biri olan 'Wet Hot American Summer'ın Sundance açılışını hatırlıyorum da Paul Rudd'ı yepyeni bir ışıkta görmüştüm. Bir gün bu adamla çalışırsam şanslı olacağım, diye geçmişti aklımdan" diyor Jason.

Rudd ise canlandırdığı karaktere anında aşık olduğunu söylüyor ve şunları aktarıyor: “Grooberson'ın sevdiğim yanlarından biri, nasıl da öğretmenlik yapmak istemediği konusunu konuşmakta hiç sorun yaşamaması, bunu umursamaması ve çocukların ne yaptığıyla gerçekten ilgilenmemesi. Onun canlandırması eğlenceli bir karakter olduğunu düşündüm”.

**HAYALETTEN (YA DA MARSHMALLOW ADAM'DAN YA DA TERÖR KÖPEĞİNDEN) FALAN KORKMUYORUM (ŞEY, TERÖR KÖPEĞİNDEN BELKİ BİRAZ KORKUYORUMDUR)**

*Hayalet Avcıları*'nı *Hayalet Avcıları* yapan şey nedir? Onu zamanında popüler yapan ve hafızalarda sağlam bir yer etmesini sağlayan, sihirli komedi ve korku, üslup ve hikaye, performans ve efektler, şarkılar ve müzik bileşimi neydi?

Jason Reitman için daha da belirleyici olan soru şuydu: İlk iki orijinal filmin bir sonraki bölümü olacak, *Hayalet Avcıları* filmi gibi hissettirecek bir *Hayalet Avcıları* filmi yapmanın en iyi yolu neydi? Babası Ivan zaten yanında yapımcı olarak yer alacağı için, ayrıca kimleri araması gerektiğini bildiğini söylüyor yönetmen: “İstediğimiz şey tamamen nostaljik, sizi 1984'teki orijinal filmi izleme hissine geri döndürecek bir deneyim yaratmaktı. Yani, babamın ve ekibinin 84'te kullandığı her türlü tekniği kullanıyoruz. Bu eski bir aile tarifi hissi vermeliydi çünkü öyle”.

ASC'den görüntü yönetmeni Eric Steelberg, “Filmde yüksek düzeyde efektler var ve bunları mümkün olduğunca kamerada yaptık” diye açıklıyor ve ekliyor: “Kameranın önünde ne kadar çok şey varsa, ekip olarak biz ya da görüntü yönetmeni olarak ben ve oyuncuların tepki vermesi o kadar kolaylaşır. Sonrasında bunları görsel efektlerle genişletebiliriz. Fakat önce fizikselinin olması, katılan herkes için her zaman sahiden heyecan vericidir”.

Jason, vizyonunu hayata geçirmek için hem ünlü özel efektler amiri Elia Popov'u ("Mission Impossible: Rogue Nation", "Us") hem de yaratık ve özel efekt makyaj tasarımcısı Arjen Tuiten'i ekibe dahil etti. Popov, “Jason'ın en başından itibaren amacı gerçek eylem çerçevesinde düşünmekti. Dolayısıyla, kamera önünde mümkün her şeyi olduğunca fiziksel olarak gerçekleştirmek zihniyetiyle hareket ettik” diyor.

Tuiten ise şunu ekliyor: "Kamerada gerçek fiziksel efektlerin harika olan yanı, mutlu kazaların gerçekleşmesidir. Oyuncuların etkileşime girebileceği bir şey vardır ve bu, bilgisayarda yeniden üretilmesi zor olan el yapımı bir unsurdur”.

Filmde, ayrıca, görsel efektler amirleri Alessandro Ongaro ve Sheena Duggal ile görsel efektler yapımcısı Kerry Joseph'ın denetimi altında, bilgisayarda gerçekleştirilen görsel efektler –bunlar ağırlıklı olarak hayaletler– bulunuyor. Ongaro şunları kaydediyor: “Görsel efektleri 2021 yöntemiyle yapmak bu film için doğru bir yaklaşım olmazdı. 1984'teki efektlerin tamamı elle çizilmiş animasyonlardı ve tamamen optiklerdi". Bu kez işler bilgisayarda yapılsa da, Ongaro'nun görevi onları –fiziksel efektlerde olduğu gibi– 1984'ün görünüm ve hissine mümkün olduğunca yakın şekilde eşleştirmekti.

Phoebe ve Podcast çiftlikteki ve kasabalarındaki garip olayları araştırırken ortaya yeni bir hayalet çıkınca, iki genç boylarından büyük bir işe kalkışıp kalkışmadıklarını merak etmeye başlarlar. Reitman, "Altı kollu, havada serbestçe süzülen bir buhar olan bu hayalet (Muncher), dökümhane kapandığından beri orada yaşamış ve arta kalmış hurdalardan beslenmiş bir metal yiyici" diyor.

Yaratık tasarımcısı Brynn Metheney yılın büyük bir bölümünde Muncher'ı yarattı ve geliştirdi; görsel efekt şirketi DNEG ise karaktere perdede hayat verdi. Metheney, “Hatırlıyorum da Jason'la ilk tanıştığımda, bana 'Sence bir *Hayalet Avcıları* karakterini *Hayalet Avcıları* karakteri yapan nedir?' diye sormuştu. Ben şöyle hissediyorum: *Hayalet Avcıları* karakterleri tasarımın teknoloji anlamında daha sınırlı olduğu bir dönemde yaratılmışlardı. Bu yüzden de, ne oldukları ve nasıl bir araya getirildikleri konusunda gerçekten ölçülü olunması gerekiyordu. Tüm konu ikonik olmak, basit tutmak ve karakterin özüne inmek” diyor.

Metheney'e göre, basit tutmak göründüğünden daha karmaşık. İşin püf noktası, iyi tanıdığınız bir hayvanı nasıl tanımlayacağınızı hayal etmektir: "Aslan ya da zürafa düşündüğünüzde, onları o hayvanlar yapan çok önemli özellikleri düşünürsünüz. Beynimiz dünyayı okuması ve hatırlaması çok kolay şeyler haline getirmeye çalışır. Bir karakter tasarlarken, onu bir çocuğun çizebileceği bir düzeyde tutmaya çalışmak istersiniz. İzleyicinin tutunabileceği, onların hatırlayabileceği ikonik bir özelliğe sahip olmasını hedeflersiniz”.

Muncher'da bu ikonik özellik yüzüydü. Metheney bu konuda, “Jason, Muncher'ın kendini gerçekten metale düşkün, tembel, uyuşuk, huysuz küçük bir gremlin gibi hissetmesini istedi” diyor. Tasarımcı, yönetmene "ihtiyar bir büyükanne havasına" sahip, huysuz, yaşlı suratlı, kokuşmuş bir hayalet çizimi gösterdiğinde, karakterin şekillenmeye başladığını da sözlerine ekliyor: “Büyük bir ağzı olacağını hep biliyorduk. Başlangıçta dört uzvu; kolları ve bacakları vardı. Sonra ağzı midesine taşındı ve birdenbire üzerinde iki kolu olan koca bir mideye dönüştü”. Daha sonra, Sheena Duggal, Reitman'a referans olması için su ayıları olarak da bilinen tardigrad resimleri gösterdiğinde, bu tombul, mikroskobik, altı bacaklı yaratıklar Muncher'a fiziğini ve uzantıları verdi ve böylece Muncher'ın nihai şekli belli oldu.

Muncher'ın kendisi bilgisayarda canlandırılmış olsa da, karakterin ektoplazmik kalıntısının gerçek dünyadaki yaratımını Popov denetledi. "Metosel (selülozdan türetilen kimyasal bir bileşik) ve damıtılmış su karışımı olan orijinal formüle sadık kaldık" diyor Popov. İşin zorluğu karışımı 1984 filmindeki orijinal formülün rengiyle eşleştirmekti. Popov, Ivan Reitman'ın sette olup tavsiyeler vermesinin onu paha biçilmez bir kaynak hâline getirdiğini söylüyor.

Muncher, Summerville'de karşılaşılan tehditlerden sadece biri. Bu "ya ye, ya da yiyecek ol" dünyasında, Bay Grooberson bir marketin atıştırmalık reyonunda kaçamak zevklerine uygun bir şeyler almaya yönelmesinin kendisini kolesterolden bile daha fazla tehlikeye maruz bıraktığını fark eder. Jason, “Stay Puft Marshmallow Adam'ın Manhattan sokaklarında yürüme görüntülerinde çok ikonik, garip ve harika bir şey var” diyor ve ekliyor: “Gil'le birlikte Ghost Corps'ta oturup 'Hayalet Avcıları: Öteki Dünya'da görmek istediğimiz her şeyin bir listesini yaparken, Stay Puft'ın mitoloji için ne kadar önemli olduğunu ve Minik Puft'ların çıldırmış bir sürü küçük çocuk gibi etrafta koşturup bir şeyleri yerle bir etmelerini görmeyi ne kadar çok istediğimizi bir anda fark ettik".

Metheney'nin bir görevi de Baba Puft'ın tasarımını Bebek Puft'lara dönüştürmekti. Tasarım aşamasında, sanat departmanı asistanı, Metheney'nin ölçek ve doku hissi için gerçek marshmallowlar kullanarak kendi küçük adamlarını yapabilmesi için ona çeşitli marshmallowlar ve kürdanlar satın aldı. “İri bir beden, daha küçük kollar, daha küçük eller düşünün. Tıpkı üç büyük şekil gibi. Karakteri küçük bir 'chibi' formunda işe yarar hâle getirmenin gerçekten basit, damıtılmış bir yoluydu bu” diyor Metheney ve ekliyor: “Chibi, karakteri en şirin özüne damıttığınız, sevimli bir Japon karakter görünümüdür. Bebek Puft'larda yapmaya çalıştığım şey buydu. Hiçbir şekilde korkutucu olmalarını istemedim çünkü görünümlerinin, sergiledikleri korkunç canavarlıklarla tezat oluşturmasını istedim”.

Reitman ise bu konuda şunları söylüyor: "Mini-Puft'lar aslında hain değiller. Çok sevimliler ama bazı marshmallowlar dünyanın yanışını izlemek istiyor sadece. Merak ve kötü içgüdülerinden başka bir şeyleri yok”. Prodüksiyon boyunca, birkaç sanatçı bu şeytani şekerlemeler için esprili çeşitli konseptler oluşturdu. Reitman şu örnekleri veriyor: "Bir tanesi mısır unlu kraker üzerinde uyuya kalıyor; ve arkadaşlarından biri zaten bir parça çikolatayla gelmiş, diğeri ise onu yakmak için bir pürmüzle geliyor".

Gozer krallığını koruyan, boynuzlu şeytani yaratıklar olan Terör Köpekleri de Hayalet Avcıları dünyasına geri dönüyor. Jason, “Brynn, Terör Köpeklerine biyolojik bir bakış getirdi” diyor ve bunu şöyle açıklıyor: “İskeletini masaya yatırdı ve karakterin yürüyüş döngüsünü yeniden hayal etti. Onun bir aslan gibi sinsi sinsi yürüyebilecek ama bir boğa gibi de ileri atılabilecek bir yaratık olması için kemiklerinin oranını hesapladı. Kaslarının bağlantısını dikkatlice yeniden yapılandırdı ve nasıl koşabileceğini, pençelerinin temas halinde betonda nasıl kıvılcım çıkarabileceğini hayal etti".

Oyuncuların gerçek zamanlı tepki verebilmeleri için yaratıkların fiziki olmasını isteyen yaratık efektleri tasarımcısı Arjen Tuiten, Terör Köpekleri'nin hareket etmesini, gözlerinin ışıldamasını, ağızlarından salya akmasını ve dişlerinin kenetlenmesini sağladı.

Jason, “Bu filmde çalışmak için Hayalet Avcıları hayranı olmanız gerekiyordu ve Hayalet Avcılarını Arjen kadar seven kimse yoktur” diyor ve sözlerini şöyle sürdürüyor: “Bütün çocukluğunun bir parçasıydı. Bu konuda takıntılıydı. Aramızdaki ilk konuşma gerçekten de hangimiz orijinalin en büyük hayranıyız tarzı bir şeydi. Terör Köpeğini hayata döndüren adam o. Karakter onun stüdyosunda, yaşayan ve nefes alan bir canavar olarak ortaya çıktı. Önünde durup göz göze bakışabileceğiniz bir yaratık. İç kuklayı baştan sona tasarladı ki karakter sette canlanabilsin”.

Filmin 1984'teki yapımcılarının yaptığı gibi, “Hayalet Avcıları: Öteki Dünya” ekibi de gerçek boyutlu mekanik kuklalar yarattı. Bu konsepti gerçek dünyaya taşıyan Tuiten, “Tamamen mekanizeler; servolar ve kablolarla kontrol ediliyorlar ve yakın çekimlerde, omuz üstü çekimlerde oyuncularla etkileşim kurmaları için kullanılıyorlar. Terör Köpeğinin ağzı ve gözleri parlıyor ve her parçası hareket ediyor. Ayrıca, ağzından yapışkan salya akıyor. Birçok insanı korkutacak”. Tuiten, 270 kiloluk Terör Köpeğini ilk kez gördüğünde yönetmenin çok sevindiğini söylüyor: “Bir şeyin resimlerini görmek başka, gerçek hayatta görmek başka. Jason çok heyecanlandı”.

**Hayalet Avcıları ÇİFTLİĞİ SATIN ALIYOR (YA DA EN AZINDAN BİR AHIRI)**

Bu *Hayalet Avcıları* hikayesi için Jason Reitman, serinin mekanını, hiç uyumayan şehir olarak bilinen New York'tan uykucu küçük bir kasabaya taşıdı… Summerville-Oklahoma'nın yeraltında ürkütücü doğaüstü bir şeyler vardır ve bunlar uyanmak üzeredirler.

Jason, sakin bir Orta batı kasabasının ortamını yaratmak için, ekibini Kanada'nın Alberta şehrindeki küçük kasaba mekanlarına getirdi: Turner Valley, Bieseker, Crossfield, Fort McLeod, Dorothy, Horsethief kanyonu, Lethbridge ve (dünyaca ünlü Badlands ve Dinosaur Provincial Park'a ev sahipliği yapan) Drumheller sinemaseverlerin yakından tanıdığı bölgelerdi çünkü "Days of Heaven", "Brokeback Mountain" ve orijinal "Superman"in çekimleri buralarda gerçekleştirilmişti. Yapımcılar, buraların yanı sıra, Calgary platosunda da çekim yaptılar. Bulmaları gereken ilk mekan, aileyi Summerville'e getiren harap çiftlikti. Mekan sorumlusu Bruce Brownstein, “Başlarda esas odaklanılan mekan çiftlikti. Nasıl bir yer olacaktı? Halihazırda var olan bir çiftlik mi bulacaktık?” diyor

Tek bir mekanın hem mükemmel tarlaya, hem mükemmel ahıra, hem de mükemmel eve sahip olmayacağı anlaşıldı. Brownstein "İçimden bir ses hep en iyi çiftliği elde etmek için onu yaratmamız gerektiğini söyledi. Sadece tek bir unsuru bulmak asla yeterli olmayacaktı. Mekanı inşa ederseniz, tam olarak istediğinizi alırsınız” diyor.

Örnek olarak, Brownstein mükemmel bir bina buldu –bir ahır– ama burası, ünlü yapım tasarımcısı Francois Adouy'un aktarımıyla, diğer açılardan uygun olmayan bir yerdeydi: "Bir çiftlikte daha önce hiç görmediğimiz muhteşem bir ahır vardı. Yıllar içinde, çatısı biriken karların ağırlığından çökmüş bir ahırdı ve bu durum gerçekten çarpıcı bir eyer şekli yaratmıştı. Oraya tekrar tekrar gidip geldik”.

Peki, mükemmel ahıra sahipseniz ama bunun çiftliğinizi oluşturabileceğiniz bir yerde olması gerekiyorsa, ne yaparsınız? Evet, ahırı satın alırsınız. Audouy'un inşaat ekibi, ahırın dökülen boyasını şeffaf bir kat ile nasıl kapatacağını ve ardından çalışma yerine taşımak için nasıl parça parça ayıracağını bulmayı başardı.

Bu arada, Audouy, ekibin inşa edeceği ev üzerinde çalışmaya başladı. “Çiftlik evi gerçekten ilginç bir meydan okumaydı çünkü aradığımız gibi çiftlik evleri eyalet merkezlerinde çok nadir, hele Alberta'da daha da nadir bulunuyordu" diye açıklıyor Audouy ve ekliyor: "Jason Orta batı dokusuna sahip bir perili ev hayal ediyordu; bu yüzden sıfırdan tasarlanması gerekiyordu. Klasik Viktorya dönemi perili evine kısmen selam durmakla birlikte biraz daha Orta batı tarzı olan bir stile yönelerek, evin iç ve dışının çok ayrıntılı bir üç boyutlu modelini oluşturduk. Çiftlik evimizi önce platoda inşa ettik; ardından büyük bir yapboz gibi onu parçalara ayırarak yerine gönderdik”.

Çiftlik evi 280 metrekarelik işlevsel bir ev olarak inşa edildi. Audouy çiftlik için şunları söylüyor: "Bu sadece iç mekanı başka yerde olan bir dış mekan değildi. Kendi kendini bütünüyle destekleyecek şekilde tasarlanmış bir dış-iç evdi. Böylece, evi gördüğünüzde içeri girebiliyordunuz, etrafında gezip dolaşabiliyor, tüm odalara girebiliyor, yukarı çıkabiliyordunuz. İlginç olan meydan okuma, her şeyi ikinci kez stüdyoda tekrar yapmak zorunda olmamızdı. Platoda sofistike ve karmaşık özel ve görsel efektler için ihtiyacımız olan ortamı kontrol edebiliyor, ayrıca genç oyuncularımızla gece gündüz çekim yapabiliyorduk”.

Audouy, mekan ve plato setlerinin eş zamanlı tasarlandığını söylüyor: "Bu şekilde, biz çiftlik evi, ahır ve tüm yapılar arasındaki ilişkiyi tasarlarken –kulübe, yel değirmeni ve sıra sıra tahıl siloları– hepsi birlikte, aralarındaki ilişkinin platoya mükemmel bir şekilde uymasını sağlayacak şekilde tasarlandı. Bundaki amaç, sıra plato çekimlerine geldiğinde, hilelere başvurmak zorunda kalmamamızdı”.

Phoebe çiftlik evinin derinliklerinde Egon'un laboratuvarını bulur ve burada hayalet avı dünyasına taşınır. Audouy bu konuda şu açıklamaları getiriyor: "Egon'un laboratuvarı yapım aşamasının çok erken bir evresinde çekildi. Burasının üzerinde çalışmak herkes için çok eğlenceliydi çünkü söz konusu mekan Egon'un karakterinin bir uzantısıydı. Önceki filmlerde görmüş olabileceğiniz tüm o harika Paskalya yumurtaları, arka plan bilgileri ve küçük anlarla doluydu. Egon, New York'tan ayrıldığında, malzemelerinden birçoğunu yanına almış!"

Audouy, kendisinin ve ekibinin, öğeleri yeniden üretmek amacıyla setteki en ufak ayrıntılar için önceki filmleri didik didik ettiğini ifade ediyor: "Egon'un laboratuvarında, soyunma odasındaki orijinal kostümler de dahil olmak üzere pek çok küçük ayrıntı var. O tanıdık proton paketini ilk gördüğümüzde, her şey gerçekten heyecan verici bir noktaya ulaşıyor".

**BİR HAYALET NASIL AVLANIR**

*Hayalet Avcıları* hayranları, proton paketi de dahil olmak üzere orijinal filmlerden birçok ikonlaşmış eşyanın dönüşüne tanık olacaklar. Proton paketi, film yapımcıları tarafından, ektoplazma özlü varlıkları zayıflatabilen ve kapana kıstırabilen bir plazma akışı oluşturmak üzere pozitif yüklü iyonları kullanan, taşınabilir bir nükleer parçacık hızlandırıcısı olarak tanımlanıyor. Aslen Egon ve Ray Stantz tarafından icat edildi. Filmde, silah o zamandan bu zamana, en son paranormal tehditlere karşı Egon tarafından yeni bir sürümle güncellenmiş olarak yansıtılıyor.

Aksesuar sorumlusu Ben Eadie, "Proton paketi, 84'teki proton paketiyle tamamen aynı" dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Filmimizin, 84 versiyonuna dayandığından emin olmak için çok zaman harcadık. Ve 84 proton paketinin özel bir kablo demeti var. Çok araştırdık ve sonunda böyle kablo demeti yapan birini bulduk. Ayrıca, aydınlatma sisteminde yapılan bazı yükseltmeler var. Orijinal proton paketlerinde bir daire içinde yanacak bir sürü ışık vardı. Çocukken, tıpkı benim gibi, Jason da bunların yanıp sönen ışıklar olduklarının farkında değilmiş. Buna siklotron denir”.

Jason 1984 cihazının görünümünü korumak istediği için görsel efektler amiri Alessandro Ongaro ışın patlamasının aynısını yeniden yarattı. Ongaro bu konuda şunları söylüyor: “Aynı temel öğeyi, temel yapıyı kullanıyoruz. O günlerde, bu efektler filme elle çizilmişti. Kare kare çizilip anime edilmişlerdi. Günümüzde bilgisayarın çok yardımı oluyor, ancak proton ışınımızın temeli 1984'ten geliyor ama tabii ki onu daha muhteşem kılmak için fazladan biraz işlem uyguluyoruz. Son otuz yılda Egon Spengler'ın bunun üzerinde çalıştığı, belki birkaç özellik eklediği ve bu nedenle rengin biraz değişebileceği varsayımıyla hareket ettik. İş bilgisayarda yapıldığından, proton ışınının nasıl hareket ettiğini yönetmek ve onu plaka fotoğrafçılığına daha iyi entegre etmek çok daha kolay oldu”.

**ECTO-1’İ DÜZ KONTAKLA BAŞLATMAK VE HAVALARA UÇMAK**

Araba kullanmak için henüz çok genç olan ama arabalara takıntılı olan Trevor, uzun süredir terk edilmiş Ecto-1'i ahırda bir örtünün altına gizlenmiş olarak bulur. İlk başta, onun var olduğunu bilen tek kişi kendisidir ve onu hayata döndürmek için kurcalamaya başlar. Wolfhard, aracı fiziksel olarak kullanamamış olsa da, ikon olmuş bu makineyle etkileşime girmenin bir onur olduğunu söylüyor. "Trevor bir sekansta dev bir buğday tarlasını yararak geçen Ecto-1'in direksiyonunda. Kontrolünü kaybediyor ve havalanıp yola çıkıyor".

Ecto-1'e 84 versiyonundan bu yana bazı modern güncellemeler yapılmıştır. Güncellenmiş Ecto-1'in yan tarafından dışarı fırlatılmak üzere tasarlanmış bir nişancı koltuğu ve hayaletleri her zamankinden daha etkili bir şekilde kovalamak için koltuğa monte edilmiş bir proton paketi de bulunmaktadır. Ayrıca, yüksek hızlı paranormal takipler sırasında RTV'yi dikkatlice yola indirmek üzere Ecto-1'in tabanından aşağı doğru açılan bir rampa kapısı da mevcuttur.

Özel efektler amiri Elia Popov, "Ecto-1 aslında eski bir Cadillac ambulans" diye açıklıyor ve şöyle devam ediyor: "Yani, bunca yıldır ahırda terk edilmiş, eskimiş ve olması gereken yerlerde paslanmış gibi görünmesi için aracın görünümünü yeniden yaratmamız gerekiyordu. Ayrıca gövdede bazı kısımların da gevşemiş olmasına büyük özen gösterdik çünkü Jason aracın gerçekten harap halde olduğunu inandırıcı kılmak istedi".

Dublör koordinatörü Guy Bews, kendisini projeye çeken heyecan verici sekanslardan bazılarının Ecto-1'i içerdiğini söylüyor. Bu sekanslardan birinde, yoluna çıkan her şeye iştahı olan Muncher hayaleti kovalayan çocuklar vardı. Bir diğerinde ise, arabanın kelimenin tam anlamıyla havalanması sıçraması gerekiyordu. Bews, "Ecto'nun o atlayışının tamamını içeren sekansı izlemek harikaydı; vizyonuna ve animatiklerine, hikaye tahtası çizimlerine ve planlamasına tanık olmak müthişti" diyor Bews ve ekliyor: “Gerçek Ecto'yu çalıştıramadık; bu yüzden görsel efektlerin daha sonra Ecto'ya dönüştürdüğü benzer bir araç kullandık".

Bews şöyle devam ediyor: “Picture Cars departmanından bize Ecto ile aynı dingil mesafesine sahip bir araç bulmasını ve araca aynı lastikleri takmalarını istedik. Arabalı atlayışlar konusunda uzman bir dublör şoför olan yakın arkadaşım Jeff Sanca'yı yapıma dahil ettim. Buğday tarlasının çıkışına yakın bir noktaya, tasarladığımız rampayı inşa ettik. Arabanın yola inmesini ama yine de o manevrayı yapıp yoldan aşağı devam edebilmesini sağlayacak doğru mesafelere sahip olduğumuzdan emin olmak için her şeyi test ettik".

Görsel efektler amiri Alessandro Ongaro ise şunları söylüyor: “Eğlenceli bir gündü. Yine, yaklaşımımız her şeyi elimizden geldiğince fiziksel olarak gerçekleştirip, sonrasında görsel efektlerle genişletmekti. Araba, Ecto ile aynı dingil mesafesine sahip bir kamyondu. Sürücü her seferinde arabada beş kameranın kayıt halinde olduğu atlamayı iki kez gerçekleştirdi”.

Bews, arabanın saatte yaklaşık 225 km hıza çıktığını belirtiyor ve, “Harika bir görüntü yakaladık. Jason'ın çekim şekli çok dinamikti; bu yüzden cepheden heyecan verici bir kayıt oldu. Gerçekten müthişti".

Daha sonra, Ongaro'nun ekibi kamyonun üst kısmını animasyonlu bir Ecto ile değiştirdi.