

(The Lego Movie)

7 Şubat 2014’de 3D ve Türkçe Dublajlı Olarak Sinemalarda

Dağıtım: Warner Bros.

İlk uzun metrajlı LEGO® sinema macerası “LEGO® Filmi” Warner Bros. Pictures ile Village Roadshow Pictures işbirliğiyle 7 Şubat 2014’te sinema salonlarındaki yerini alıyor.

Filmi, Phil Lord ve Christopher Miller’ın (“21 Jump Street”, “Cloudy with a Chance of Meatballs”) yönetiyorlar. Türkiye’de Türkçe seslendirilmiş olarak vizyona girecek filmin orjinalinde başrolleri Chris Pratt, Will Ferrell, Elizabeth Banks, Will Arnett, Nick Offerman, Alison Brie ve Charlie Day’le birlikte Liam Neeson ve Morgan Freeman seslendiriyorlar.

Orijinal 3D bilgisayar animasyonu film sıradan, kurallara uyan, kesinlikle vasat bir LEGO mini figürüyken, yanlışlıkla *en* olağanüstü kişi ve dünyanın kurtuluşunun anahtarı olarak ilan edilen Emmet’ın hikayesini konu alıyor. Emmet kötü kalpli bir tiranı durdurmak için çıkılan destansı serüvende yer alacak bir grup yabancıya katılmaya çağırılır; oysa bu serüven için feci derecede, hem de çok komik biçimde hazırlıksızdır.

 Filmin orijinal versiyonunda, Emmet’ı Chris Pratt (“Moneyball”) seslendirdi. Emmet’ın başlıca rakibi olan ve dünyaya hükmetmek ile kendi hayatının mikro yönetimi arasında denge kurmakta zorlanan hırslı CEO Lord Başkan’a ise Will Ferrell (“The Campaign”) sesiyle hayat verdi; Liam Neeson (“Taken” ve “Taken 2,” “Schindler’s List”le Oscar adayı) da Emmet’ı yakalamak için elinden geleni ardına koymayan, başkanın güçlü sağkolu Kötü Polis/İyi Polis’i seslendirdi. Emmet’a seyahatinde eşlik eden rol arkadaşları ise şöyle: Esrarengiz ihtiyar Vitruvius rolünde Oscar® ödüllü Morgan Freeman (“Million Dollar Baby”); Emmet’ı dünyanın kurtarıcısı sanan ve ona bu serüvende rehberlik eden kaya kadar sert Wyldstyle/Çılgınstil rolünde Elizabeth Banks (“The Hunger Games”, “30 Rock”la Emmy adayı); Wyldstyle/Çılgınstil’le mazisi olan LEGO minyatürü gizemli Batman rolünde Will Arnett (“30 Rock”la Emmy adayı); Lord Başkan’dan intikam almayı kafasına takmış, dik başlı, kasıntı bir korsan rolünde Nick Offerman (NBC yapımı “Parks and Recreation”); grubun güçlü bir sırrı olan, tatlı ve şirin bir üyesi rolünde Alison Brie (NBC yapımı “Community”); ve astronot Benny rolünde Charlie Day.

Yönetmenler Phil Lord ile Christopher Miller filmin senaryosunu da kaleme aldılar. LEGO yapı oyuncaklarına dayanan hikaye ise Dan Hageman ile Kevin Hageman ve Phil Lord ile Christopher Miller’a ait. Film LEGO dünyasının en sevilen karakterlerinden bazılarını yeni bazı karakterlerle buluşturarak, markanın yenilikçi oyuncaklarının ve son derece popüler video oyunlarının hayranlarını daha önce hiç görmedikleri, görsel açıdan benzersiz bir Lego dünyasına davet ediyor.

 “LEGO® Filmi” nin yapımcılığını Dan Lin (“Sherlock Holmes”, “Sherlock Holmes: A Game of Shadows”) ve Roy Lee (“The Departed”, “How to Train Your Dragon”), yönetici yapımcılığını ise Jill Wilfert, Matthew Ashton, Kathleen Fleming, Allison Abbate, Zareh Nalbandian, Jon Burton, Benjamin Melniker, Michael E. Uslan ve Bruce Berman gerçekleştirdi.

Filmin yaratıcı ekibi görüntü yönetiminde Barry Peterson, yapım tasarımında Grant Freckleton, kurgu ve animasyon ortak yönetiminde Emmy ödüllü Chris McKay’den (“Robot Chicken”) oluşuyor. Filmin müziği ise besteci Mark Mothersbaugh’ın imzasını taşıyor.

“LEGO® Filmi” Village Roadshow Pictures, LEGO Sysems A/S, Vertigo Entertainment/Lin Pictures Production işbirliğiyle bir Warner Bros Pictures yapımıdır. Filmin dağıtımını bir Warner Bros. Entertainment kuruluşu olan Warner Bros. Pictures, bazı bölgelerde ise Village Roadshow Pictures gerçekleştirecek.

[www.legofilmi.com](http://www.legofilmi.com)

BASIN TANITIM İÇERİKLERİNİ İNDİRMEK İÇİN:

<https://mediapass.warnerbros.com/>

LEGO, the LEGO logo, the minifigure and the brick and knob configuration are trademarks of The LEGO Group. ©2014 The LEGO Group. Used with permission. All rights reserved.

BATMAN, WONDER WOMAN and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.

**Filmin Türkçe Seslendirme Kadrosu:**

**Vitruvius :** Mazlum Kiper
**Lord Başkan :** Uğur Taşdemir
**Emmet :** Sercan Gidişoğlu
**Çılgınstil :** Burcu Başaran
**Finn :** Ali Aydoğdu
**Kötü Polis :** Hakan Vanlı
**İyi Polis :** Sinan Divrik
**Prenses :** Damla Babacan
**Batman :** Rıza Karaağaçlı
**Superman :** Umut Tabak
**Benny :** Arda Aydın
**Yeşil Fener :** Ömer Vatanartıran
**Korsan Kaptan :** Sait Seçkin
**Gandalf/ Dumbledore:** Kaya Akarsu

**KARAKTERLER**

**EMMET (Sercan Gidişoğlu)**

Sıradan, kurallara uyan, kesinlikle vasat bir LEGO minyatür adamı olan Emmet yanlışlıkla *en* olağanüstü kişi ve dünyanın kurtuluşunun anahtarı ilan edilir. Emmet kötü kalpli bir tiranı durdurmak için çıkılan destansı serüvende yer alacak bir grup yabancıya katılmaya çağırılır; oysa bu serüven için feci derecede, hem de çok komik biçimde hazırlıksızdır.

**ÇILGINSTİL (Burcu Başaran)**

Sınırları zorlamayı ve yaratıcı olmayı seven özgür bir ruhtur. Bir şeyler yanlış olduğunda sorgulamasına neden olan güçlü ve bağımsız bir mizacı vardır. Emmet’ın Kehanet’e göre Bricksburg’ü kurtaracak olan “Özel” kişi olduğunu sandığı için, kendine ve hâli hazırdaki erkek arkadaşına rağmen, Emmet’la arasında kıvılcımlar uçuşur.

**LORD BAŞKAN** (**Uğur Taşdemir)**

Lord Başkan dünyaya hükmetmek ile kendi hayatının mikro yönetimi arasında denge kurmakta zorlanan hırslı bir CEO. Görünürde müzik, televizyon programları, izleme sistemleri, tarih kitapları ve oylama makinelerinin yanı sıra, süt ürünleri ve kahve alanlarında başarılı bir şirketi yönetmektedir. Gizliden gizliye ise, robot milisleri yöneten, LEGO evrenini ele geçirmeye çalışan tiranların en zalimi Lord Başkan’dır..

***ÇILGINSTİL***

***… Kragle’ı durdurabilecek tek şey, Direniş Parçası; ve***

***kehanete göre, Özel kişiyi her kim bulursa. Özel kişinin geri kalan***

***Ustabaşıları yeniden kenetlemesi, Lord Başkan’ın***

***Octan Ofis Binası’na dalıp Direniş Parçası’nı Kragle’ın üstüne koyarak***

***onu sonsuza dek etkisiz hâle getirmesi gerekiyor.***

***EMMET***

***Harika. Sanırım anladım. Ama her ihtimale karşı,***

***bana her şeyi bir daha anlat. Dinlemiyordum.***

Geçmişte herhangi bir zamanda, yatak odasının zemininde bir yığın parçayı birleştirerek bir evren tasarlamış olan herkes “LEGO FİLMİ”nin yazar-yönetmenleri Phil Lord ve Christopher Miller’ın çocukken kova kova LEGO® parçalarımız vardı sözüyle neyi kastettiklerini biliyordur. “Uzay gemileri ve daha bir sürü çılgınca şey inşa ederdik; ama konu sadece inşa etmek değildi, son derece karşı konulmaz ve heyecan verici olan şey olasılık olarak yapılabilecek ve anlatılabilecek şeylerin sonsuz oluşuydu” diyor Miller.

Sinemacı olarak, ikilinin ilgisi farklı bir noktaya odaklandı. “Chris’le birlikte uluslararası LEGO topluluğundan kaynaklanan pratik zeka ve mizahtan esinlendik” diyen Lord’un sözünü ettiği şeyler şunlar: LEGO Cuusoo, LEGO Grup’un potansiyel yeni ürünler için hayran katılımı sitesi, insanların kendi yaratımlarını paylaşabildiği “ReBrick” forumları ve sayıları gitgide artan benzersiz kısa filmler. LEGO parçaları ve minyatür figürlerinin kullanıldığı bu kısa filmler dünyanın dört bir köşesinden bireyler tarafından üretilip online olarak paylaşılıyor.

Yaratıldığı tarihten itibaren hiç durmadan evrim geçiren, nesiller boyu farklı kültürlerde yaratıcılığı pekiştiren son derece popüler bir yapı oyuncağı olan LEGO’ya duyulan hayranlık işte böylesine büyük. Lord ve Miller bu ilkeye sadık kalmaya kararlı olarak daha en başından filmin standart bir animasyon değil, tamamen LEGO parçaları ve öğelerinin yer aldığı tam metrajlı bir sinema filmi, sanal bir inşaat olması gerektiğini biliyorlardı.

Lord bu konuda şunları söylüyor: “İkimiz de, ‘Bu parçaları destansı bir boyutta bir araya getiren bir çocuk olmanın hissini yakalayan büyük, eğlenceli, aksiyon yüklü bir LEGO macerası yaratmak müthiş olmaz mıydı?’ diye düşündük. Hele bir de şu kısa filmlerin böylesine ilgi çekici olmasını sağlayan el yapımı kaliteyi koruyabilsek nasıl olurdu? LEGO parçalarının cazip yanlarından biri kolayca erişilebilen bir sanat şekli olmaları olduğu için, herkesin kendi bodrumunda yaratabileceği hissi veren bir film yapmak istedik… tabi devasa bir bodrumları ve birkaç milyon parçaları varsa!”

Aslında, yapımcılar film için vizyonlarını nihai olarak belirlediklerinde ihtiyaç duyulan her parçayı, karakteri, set parçasını ve aksesuarı sayarsanız, toplam sayı 15 milyona yakındı.

Büyük ölçüde aile dostu bir yapım olan “LEGO FİLMİ” sadece bol aksiyon ve bol kahkaha sunmakla kalmıyor, büyük bazı fikirler de ortaya koyuyor.

Projenin mimarlarından biri olan yapımcı Dan Lin, “Çocuklarımla birlikte tadını çıkarabileceğim, çocukların hayal gücü ve zekasına hitap eden bir film yapmak istedim” diyor ve ekliyor: “Daha da önemlisi, iki oğlum var ve onlar gerçekten çok hareketliler; bu yüzden de, oyuncakları bazen düşüp kırılıyor. LEGO oyuncaklarının sevdiğim yanı bir şeyin inşa edilebilmesinin ötesinde, *yeniden* ve daha iyi bir şey olarak inşa edilebilmesi.”

Bu düşünce hem yapımcılar hem de filmin seslendirmesini yapan, kendileri de LEGO’ya güçlü bir bağ duyduklarını belirten yıldız oyuncular tarafından paylaşılıyordu. Bay Başkan ve gizli kimliği Lord Başkan rollerini üstlenen Will Ferrell, “Artık kendim de baba olduğum için, çocuklarımın eskiden benim yaptığım gibi LEGO parçalarıyla oynayışını izlemek gerçekten eğlenceli; ayrıca, LEGO’ya 3 yaşındaki çocuğumun da 9 yaşındaki çocuğum kadar meraklı olduğunu görmek ilginç. ‘Ver, bu parçayı sana ben yapayım’ dememek için kendimi zor tutuyorum. Bu isteğe karşı koymalı ve onların kendi başlarına keşfetmelerine izin vermeliyim.”

Miller da, gerçekten, “İnsanlar LEGO parçalarıyla iki şekilde oynuyorlar. Bir tanesi, kitin üzerindeki talimatları takip ederek, muhteşem bir şey yaratmak ve onu rafa koyup kırılmasın diye hiç oynamamak; diğeri ise, rastgele parçalar alıp kendi hayal gücünüzle bir şey yapmak ve sonra onu kırıp başka bir şey yapmak. ‘LEGO FİLMİ’ bu iki yaklaşımı hikayenin temeli olarak kullanıyor. Hikaye gerçekten inovasyonu, yaratıcılığı ve değişimin önemini konu alıyor.”

Yapımcı Roy Lee yönetmenler için, “Tanıdığım en yaratıcı insanlardan ikisi. Oldukça kalın bir kitap olan ‘Cloudy With a Chance of Meatballs/Köfte Yağmuru’nda harika bir iş çıkardılar; ve sonra film projesine dahil olup karakterlerin bazılarını yeniden yarattılar ve kitapta yazanları hakikaten çok zenginleştirdiler. LEGO konseptinde, boş bir tuvalimiz vardı ve onlar keşfedilecek yepyeni bir dünya yaratmak için mükemmeldiler.”

Fakat bu dünyayı felaket bir son beklemektedir, tabi tesadüfi kahraman Emmet olmasa.

Bir inşaat işçisi ve kendi tanımıyla hiç kimse olan Emmet hayatının her alanında kurallara sadık kalır; gelmiş geçmiş en sıradan ve önemsiz kişi olduğuna inanmaktan mutludur, ta ki dev boyutlu bir kriz onun hiç bilmediği *olağanüstü* bir yanını açığa çıkarana dek.

Yazar ortağı ve kardeşi Kevin Hageman’la birlikte hikaye üzerinde senaristler Phil Lord ve Christopher Miller’la birlikte çalışan Dan Hageman, “Birinci günde, LEGO parçalarından bir şey inşa etme deneyimlerimizden ve belirli bir parçayı hemen bulamadığımızda yaşadığımız hayal kırıklığından konuştuk. Bu duygu bizim için Emmet’ın kim olduğunu özetliyor” diyor. Kevin ise, “Emmet mutluluğunun talimatları izlemeye bağlı olduğunu düşünüyor, ancak dünyanın kaderi onun kendi yaratıcılığını keşfetmesine bağlı” diye ekliyor.

 Emmet’ı seslendiren Chris Pratt’in yorumu ise şöyle: “Bu meydan okuma onu var olduğunu bilmediği LEGO diyarlarına götürüyor. Buralarda her şey çok saçma, ama iyi anlamda. Güzel, hayali, heyecan verici ve çok komik. Sevimli karakterler, inanılmaz setler, çılgın bir aksiyon, bol bol sevgi ve gerçekten pozitif bir mesaj var. Görmeleri için çocuklarınızı getirirken içiniz rahat edebilir.”

“Birkaç tema var, ama esas tema herkesin içinde özel bir şey olduğu” diyor Lin.

Lee ise şunu ekliyor: “Sıradan bir insan olduğunuzu düşünebilirsiniz, fakat yine de çevrenizdeki dünya üzerinde gerçekten muazzam bir etkiniz olabilir.”

Seslendirerek yarattıkları karakterlerle bu fikirleri Pratt ve Ferrell’la birlikte hayata geçiren diğer isimler Elizabeth Banks, Will Arnett, Nick Offerman, Alison Brie, Charlie Day, Liam Neeson ve Morgan Freeman’dı.

Asi kız Çılgınstil rolünde, Pratt ve Arnett’le bazı sahnelerini kaydeden Banks, “Herkes aşırı eğlendi” dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Hepimiz birbirimizi güldürmeye çalışıyorduk. Chris ve Phil bu dünyayı öylesine seviyorlardı ki her şeyi hakikaten komedi odaklı olarak tasarladılar; olabildiğince taze soluklu ve orijinal olmasına çalıştılar; biz bu karakterlerle çok eğlendik.”

Lord bunun kısmen malzemenin getirdiği bir şey olduğuna inanıyor: “LEGO oranlarına sahip, gerçekten sevimli, parlak sarı bir karakterin sert davranmasının, dünyayı yok etme tehditleri savurmasının çok komik bir yanı var. Hepsinin bunu böylesine ciddiye alışları tek kelimeyle çok komik.”

Yapımcıların gerçek anlamda ciddiye aldıkları şey ise, LEGO markasının zamana meydan okumuş ilkeleri ve LEGO’nun dünya çapındaki çok sayıdaki hayranı için ne anlama geldiğiydi. Lord, “Bu kadar güvenilen ve sevilen bir oyuncağa dayanan bir film yapmak biraz korkutucuydu. Muazzam bir onur ama bir o kadar da sorumluluktu” diyor.

Görsel olarak, Lord ve Miller, karakterleri ve ortamları LEGO yapısını tanımlayan el yapımı sevimli estetiğe kavuşturmak için, tek resimli harekete benzeyen foto-gerçek, geleneksel olmayan bilgisayar animasyonu bir stil istediler. Animatörler bilgisayar yapımı kusursuz arka planlar ve çizim parçalarla görüntülerde hile yapmak yerine her bir öğeyi tek tek yarattılar ve her sahneyi sanal olarak parça parça inşa ettiler —anlaşıldı ki bu teknik yapıların ve diğer nesnelerin parçalara ayrılıp, sonra hızla silahlar ya da süratli kaçış araçları yaratmak üzere yeniden bir araya getirilmesini gerektiren bir hikaye için son derece elverişliydi.

“CGI’la düz çizgiler yapmak kolay, ama bizim istediğimiz görüntü dokunsal ve organikti” diyen Lord, şöyle devam ediyor: “Bunu bu şekilde yapmak daha karmaşık ama filmin kalitesini arttırıyor ve hikayenin değerleriyle uyumlu. Aşınma ve parmak izi lekeleri üzerinde ciddi miktarda AR-GE çalışması yaptık; ve parçaların nasıl bir araya getirildiği ve söküldüğüne dair gerçekçi ölçüde çeşitleme ve kural dışılığa ulaşmaya çalıştık.”

Yapımcılar, bu konseptleri hayata geçirmek için, Avustralya merkezli ünlü animasyon stüdyosu Animal Logic’le çalıştı ve “Robot Chicken”ın ünlü Chris McKay’inin animasyon eş yönetmeni olmasında memnuniyet duydular. McKay bir yandan yüzlerce sanatçıyı organize ederken, bir yandan da filmin kurgusunda çalıştı; yönetmenler, hikaye tahtası çizerleri, animatörler ve kurgucular arasındaki iletişim ve yenilik akışını sağladı. Lin, “McKay bu filmde pek çok rol üstlendi. Filmi onsuz yapamazdık” diyor.

McKay ise şunları söylüyor: “Phil ve Chris çeşitli departmanların içinde ve arasında neredeyse oyuncu bir ortam yarattılar; bu sayede, fikirlerimizi hayata geçirebiliyor ve onları ne kadar ileri götürebileceğimizi görüyorduk. Hikaye tahtalarını kurduğumuz andan animasyona ve tüm sürecin başından sonuna çok organik, yaratıcı bir akıştı.”

Yapımcılar için LEGO minyatür figürlerinin fiziksel sınırlamaları aynı zamanda onları cazip kılan şeydi. Bu yüzden, beyaz perde macerasına uyarlarken onları değiştirmek söz konusu değildi. Filmde, karakterler özgün şekilde hareket ediyor ve etkileşiyorlar; çoğu zaman adeta görülmez bir elle kukla gibi yönetiliyorlardı. Yüz ifadelerinde bile kural, standart minyatür figür repertuarından uzaklaşmamaktı: Mat boyalı gözler, kaşlar ve ağızlar. Fakat bu kılavuz dahilinde, McKay ve ekibi bir duygu yelpazesi yaratmayı başardı.

“LEGO FİLMİ”nde çığır açan şey, iddialı boyutu ve LEGO parçalarının derinlik, zenginlik ve aksiyon oluşturma aracı olarak kullanılış biçimi. Seyircilerin gördüğü her şey —ister duman ya da su, ister kaya oluşumları, ister ateş ve patlamalar olsun— LEGO parçalarından yapıldı. Doğal öğeleri, daha önce beyaz perdede hiç görülmedikleri şekilde, parçalardan inşa edilmiş olarak resmetmek istedik” diyor Lin.

Miller ise şunları ekliyor: “İnip çıkan dalgalarıyla LEGO okyanusunu, korsan gemisini vuran fırtınayı ve engin denizi gördüğünüzde, bunun çılgınca olduğunu düşünüyorsunuz. Olabildiğince sinematik olması için, büyük bütçeli bir aksiyon filminden bekleyeceğiniz ışıklandırma ve kamera açıları kullandık.”

Lord’un açıklamaları ise şöyle: “En sevdiğim şey, hikayenin farklı LEGO diyarları arasında ilerleyişi. İşe şehirde başlayıp Eski Batı’ya uzanan aksiyon dolu bir kovalamacanın hikaye tahtası çizimiyle işe başladık. Sahne bir tür bar kavgasına dönüşüyor, ta ki şehirden polisler bara gelene kadar; ve sonra 70’lerin polisiye filmi ‘Bullitt’e benziyor. Kimsenin bir an duraksamamasını, öğelerin bir araya gelişini ve çatışmasını görmek eğlenceliydi.”

“Sonra Batman çıkıp geliyor ve her şey daha da çılgınlaşıyor” diye ekliyor Miller.

Film, LEGO BatwingTM gibi sevilen parçaların yanı sıra, bir sürü yeni fantastik taşıtlara yer veriyor. Bu araçlar Emmet ve arkadaşlarının şehir sokaklarında, denizin üzerinde, denizin *altında*, ya da uzayda düşmanlardan kaçmasını ya da onlarla yüzleşmesini sağlıyordu. Filmde, ayrıca, yıllar süren bir geçmiş ve kültürün ürünleri olan çeşitli mevcut LEGO minyatür figürlerinin etkileşim içine girdiği yepyeni kahramanlar ve kötü adamlar da bulunuyor.

Üç yıllık geliştirme ve yapım süresince, yönetmenler ilham kaynağı olarak çoğu zaman kendi özel zulalarına başvurdular. “Ofislerimiz LEGO parçalarıyla doluydu ve sürekli olarak onları bir araya getirmenin ya da bir konuyu onlarla açıklamanın aptalca yollarını bulmaya çalışıyorduk. Aslında şu an bile LEGO pantolonu giyiyorum” diyen Miller’a Lord da şunu ekliyor: “Ofis sandalyemi LEGO parçalarından yaptım. Ve bu ayakkabıları. Dünyanın en rahat ayakkabıları değiller ama alışıyorsunuz. İşin püf noktası onları içeri doğru kırmak.”

Gerçek hayranlar ve gerçek orijinaller, “LEGO FİLMİ”ne eşit ölçüde saygı ve küstahlık kattılar.

Miller, “Filmlerimizde her zaman yapmaya çalıştığımız şey, bizi güldürecek ve arkadaşlarımızı güldürecek bir şey yaratmak. Çocuklara küçümseyerek konuşulan bir film yapmayı asla istemeyiz” diyor.

Lord ise şunu söylüyor: “Çocuklar ve ebeveynlerin bunu anlayacağına şüphe yok, ama nesiller arasında köprü kurmak da istedik. Bunu yaparken, bir çocuğun asla düşünemeyeceği inanılmaz ve karmaşık yaratımlar yapan bir yetişkin LEGO hayranları topluluğu olduğunu aklımızdan çıkarmadık. Benim en sevdiğim filmler büyükannemi, anne babamı veya kız arkadaşımı, ya da yeğenlerimi götürebileceğim ve beraberce keyif alabileceğimizi bildiğim filmlerdir. Bir sinema salonunda her yaştan insanlar beraberce gülüyorlarsa en büyük eğlence budur.”

***ÇILGINSTİL***

***Erkek arkadaşım var; yani, sakın fikirlere kapılma.***

***EMMET***

***Benim hiç fikrim olmaz.***

 Emmet asla hoşuna gitmeyen bir talimat manüeli görmemiştir. Kurallar her ne olursa olsun, onları takip etmekten memnundur; radyoda hangi şarkı çalarsa çalsın, eşlik eder; ya da başka herkes öğle yemeğinde ne yerse ya da televizyonda ne izlerse, o da aynısını yemekten ve izlemekten rahatsızlık duymaz. Hatta her sabah, düzenli bir şekilde işe giden Bricksburg (Parçaşehir) halkına katılmadan önce, kendisine duş almasını ve pantolonunu giymesini hatırlaması için bir kitaba danışmaktadır.

“Başrolümüz için müthiş komedi becerisine sahip ama aynı zamanda tatlı ve sevimli olabilecek, bu ‘düzenli adamın’ ruhunu yansıtabilecek birini istedik. Chris Pratt daha en başından ilk seçimimizdi” diyor Lord.

Emmet her gün inşaat ekibiyle birlikte, Bay Başkan’ın emriyle, “tuhaf” addedilen binaları mutlu bir şekilde temelinden yıkar ve onların yerini tıpatıp diğerlerine benzeyen yapılarla doldurur. Pratt, “Bricksburg şehri her şeyin aynı göründüğü kocaman bir yer. Evlerin hepsi prefabrik modüller; ve azıcık tadı olan her alan yok ediliyor. Dolayısıyla, burası homojen, ütopik bir model olarak inşa edilse de, karanlık bir yanı olduğunu çabucak hissediyorsunuz; bir şey Bricksburg insanlarını kontrol ediyor.”

Ancak Emmet inşaat alanında yanlışlıkla başka bir yola sapar ve yeni kazılmış bir çukura düşer. Bu sırada oraya izinsizce girmiş olan Çılgınstil’le, hayatında gördüğü en güzel ve heyecan verici kadınla karşılaşır. Emmet’ın bildiği hayat böylece değişecektir. Çılgınstil’in, üzerine graffiti bulaşmış kapüşonlu siyah sweatshirtü, saçındaki turkuvaz ve canlı pembe balyaj, ve ‘dizginleri ele al’ tavrı onun hiçbir şekilde sıradan bir kadın olmadığını açıkça gösterir.

Elizabeth Banks şunları söylüyor: “Bir aksiyon kahramanı olmaktan keyif aldım. Çılgınstil ismine layık şekilde yaşamaya çalışıyor. Onda hoş bir isyankarlık var ki bu bence çoğu çocuğun özdeşleşeceği bir şey. Çılgınstil hayatta kendi yerini ve kendi görünümünü ortaya koymak için sınırları biraz zorluyor. Karakterin hoşuma giden yönü zeki ve güçlü oluşu. Harika güçleri ve bol miktarda küstahlığı var; kesinlikle yardıma muhtaç bir hanımefendi değil. O, günü kurtarmak için orada.”

Ses kaydı yapılırken, “Nadiren ayakkabı giydim” diyen Banks bunu şöyle açıklıyor: “Genellikle yalın ayaktım çünkü etrafta atlayıp zıplamayı, hareket etmeyi seviyorum. Seslendirme sırasında gürültü yapamazsınız; bu yüzden, ayakkabılarımı çıkarmam gerekiyor, özellikle de bir aksiyon filminde. Bol bol yumruk atıyor, zıplıyor ve koşuyorum; ve tüm bunları mikrofonun başında yapıyorum.”

Çılgınstil bir Ustabaşı; Emmet’ın tanıştığı ilk Ustabaşı. “Hikayede Ustabaşı denen efsanevi bireyler var. Bunlar son derece yaratıcı ve herhangi bir parça yığınını, ya da müsait olan ne varsa, belki bir dur işaretini veya bir çöp tenekesini alıp, parçalayıp onları yeni şeyler inşa edebiliyorlar. Herhangi bir şeyi başka bir şeye dönüştürebiliyorlar” diyor Miller.

Lord ise şunu ekliyor: “Bizim düşüncemiz tarihten ve edebiyattan tüm olağanüstü karakterlerin Ustabaşı olduklarıydı; yani, Shakespeare ve Abraham Lincoln, Wonder WomanTM ve Robin Hood gibi kişiler beraberce o özel düzlemdelerdi ve olağanüstü yeteneklerini paylaşıyorlardı.”

Fakat, bir zamanlar saygı gören Ustabaşılar, saklanmaya mecbur kalmışlardır çünkü Bay Başkan, nam-ı diğer Lord Başkan, onların doğaçlamalarından ve yaratıcılıklarından tiksinmektedir. Daha da kötüsü, onları yeraltına göndermiş olmaktan da tatmin olmamıştır. Kragle adındaki dehşet saçan, gizli, tek bir süper silahla onları ortadan kaldırmak ve etkilerini kökünden kazımak istemektedir. Ve Çılgınstil de çok geç olmadan onu durdurmaya çalışan asilerin bir parçasıdır.

Çılgınstil inşaat alanında Emmet’la karşılaştığında, kehanete göre Lord Başkan’ın korkunç planını engelleyebilecek yegane şeyi aramaktadır: Direniş Parçası’nı. Dolayısıyla, o hayati parça açıklanamaz bir şekilde Emmet’ın sırtına kaynayınca, hoşunuza gitsin ya da gitmesin, hayatta tek hırsı topluma ayak uydurmak olan adam birden bire evrendeki en önemli kişi, yani Özel Olan olur. *Ve* peşinde en çok kişi olan. Emmet daha ne olduğunu anlamadan kendini Çılgınstil’in özel yapım —ve olaylar ilerledikçe sürekli modifiye ettiği— motosikletinin üzerinde, Bricksburg çatılarında Lord Başkan’ın robot suikastçilerinin amansız takibinden son sürat kaçarken bulur.

Will Ferrell seslendirdiği karakteri “gerçek bir kontrol manyağı” olarak tanımlıyor ve, “Lord Başkan her şeyi kendi yönetiyor. Hiçbir yaratıcılığı ya da herhangi birinin talimat formunda yazanın dışında bina yapmasını istemiyor. Tüm evreni kendi istediği şekilde, tek kelimeyle kusursuz inşa etmiş; ve insanların kalkıp bir şeyleri değiştirmeye cüret etmesi onu delirtiyor” diyor.

Miller’a göre, “O, kendisi de hüsrana uğramış bir Ustabaşı. Genel olarak pek kibar biri değil. Süper kötü birine dönüşüyor ve tüm evreni tutkalla yapıştırmak istiyor ki daima kendi tasarladığı şekilde kalsın.”

Lord Başkan’ın bir LEGO minyatür figürü için dikkat çekici ölçüde büyük olduğunu da kaydeden Ferrell, şunları söylüyor: “Bay Başkan olarak halk önündeki görüntüsü daha hoş, daha profesyonel; üç parçalı takım elbise giyiyor, kravat takıyor ve saçının tek bir teli bile dağınık değil. Ne var ki, gerçek kimliğini, yani manyak Lord Başkan’ı açığa çıkardığında etkileyici bir pelerin ve 6 metrelik —ya da 6 metrenin LEGO dünyasındaki dengi— topukları olan botlar giyiyor ki daha şeytani ve dehşet verici görünsün.”

Lord Başkan’ın bir numaralı adamı Kötü Polis/İyi Polis bir an göz korkutucu bir an kaçık olan, çift kişilikli, döner başlı bir minyatür figürdür. Her iki kişilik de Liam Neeson tarafından seslendirildi.

“Kötü Polis/İyi Polis’in böylesine yenilikçi olmasını sağlayan şey, karakterin her iki yanını da gerçekten görmemiz” diyor Dan Lin ve ekliyor: “Ne zaman Lord Başkan’ın emirlerini yerine getirse Kötü Polis oluyor; ve bu, filmlerde görmeye alıştığımız dümdüz sert adam. Ama bir de İyi Polis yanı var. Bu yüzden, kendiyle savaşıyor. Yüzünün bir tarafında aynalı güneş gözlüğü, sıkılmış dişler var ve çok haşin; diğer tarafı ise çok daha yumuşak ve gülümsüyor. Liam her ikisine de kendi kimliklerini kazandırdı.”

“Animasyonun bir kısmını gördüğümde, New York polisinin tarihçesini de aklımda tutarak, onun İrlandalı olması gerektiğini düşündüm; özellikle de Kuzey İrlandalı” diyen Neeson, Kötü Polis’i de bu aksanla seslendirdi. Karakterin iyi yarısı için de kesinlikle ayırt edilebilir bir seslendirme yaptı. “İyi Polis de İrlandalı ama o birazcık daha enerjik bir tip.”

Neeson, ayrıca, Kötü Polis/İyi Polis’in babası Baba Polis’i de seslendirdi.

Aktör, Emmet’ın serüveninde Arthur efsanelerinin yankısını bulduğunu şu sözlerle ifade ediyor: “Tüm bu hikayelerin temeli bir görevdir; imkansızın peşinden gidip onu kazanmaya çalışmak ve bu süreçte dünyayı daha iyi bir yer yapmaktır; ‘LEGO FİLMİ’nin temelinde de kesinlikle bu var.” Bunun yanında, aktöre en çarpıcı gelen şey filmin mizahıydı. “Bu karakterlerin birbirlerine patlattıkları espriler gerçekten olağanüstü; diyaloglar çılgın, gülünç ve zekice” diyor Neeson.

Neeson ve Ferrell karşılıklı bazı etkileşimlerini ve doğaçlamalarını kulaklıklarla yaptılar çünkü Neeson’ın kaydı New York’ta bir stüdyoda, Ferrell’ınki ise Los Angeles’ta gerçekleştirildi. Lin’e göre, “Liam’ın Kötü Polis olarak ölçülü ve çoğunlukla ciddi performansının Will’in Lord Başkan rolündeki orantısız komedi yaklaşımıyla yan yana gelişi çok komikti.”

Morgan Freeman’ın durumundaysa, bilge olduğu varsayılan büyücü Vitruvius tiplemesini böylesine gülünesi kılan şey aktörün o ünlü davudi ve yetkin sesiydi. İster dramatik rollerde olsun ister meşhur belgesel anlatımlarında, Freeman’ın ses tonu söylenen şeye şaşmaz şekilde bir gerçeklik ve doğruluk veriyor. Ne var ki, izleyiciler çabucak anlayacaklar ki Vitruvius’un söylediği her şeye güvenilemez —hatta bunlar pek mantıklı olmayabilir.

Ayaklarında sandalet, gür beyaz sakalının altında zar zor görülen batik gömlek giymiş bu çok yaşlı bilge hipi için, “Vitruvius usturuplu konuşuyor ama ayrıntılar söz konusu olunca biraz bulanık: Örneğin kehanet ve Lord Başkan’ı tam olarak nasıl durduracakları konusunda” diyor Miller ve ekliyor: “Sanki ilerledikçe bir şeyleri uyduruyormuş gibi.”

Freeman’ın çalışmalarının uzun zamandır hayranı olanlar, onun çınlayan sesini ilk kez bir animasyon filminde kullandığını duyduklarına şaşırabilirler.

Direniş Parçası’nı ele geçiren Emmet, Çılgınstil ve Vitruvius’un onu kullanmanın bir yolunu bulmaları gerekir. Ama yardım için Ustabaşılara başvursalar da, Emmet’ın deneyimsizliği —fikir, beceri, özgüven ve plana benzeyen herhangi bir şeyin olmaması bir yana—, bu başarılı bireylerin isteksiz davranmamasına yol açar.

Neyse ki, üçlünün güvenebilecekleri bazı arkadaşları vardır: Çılgınstil’in gizemli erkek arkadaşı Batman (Will Arnett); tatlı ama bir şekilde daima gergin Unikitty [Tek Boynuzlu Kedicik] (Alison Brie); son derece yaratıcı bir korsan olan Metal Sakal (Nick Offerman); ve kaçık, demode astronot Benny (Charlie Day).

Her zamanki gibi korkusuz, her zamanki gibi karanlık, ve her zamanki gibi ciddi sesli Batman iyi bir takım oyuncusu olduğunu göstererek, kahraman rolünü kız arkadaşını çalmış sayılabilecek Emmet’a devreder. Ama bunda sorun yok, diyor Arnett, çünkü “LEGO Batman erkek arkadaş olarak o kadar harika değil. Biraz fazlaca kendisiyle meşgul ve muhtemelen olması gerektiği kadar hassas değil. Eh ne yapalım, o, Batman; kafasında bin bir tane şey var.”

Kayıt seanslarına birlikte katılmak Pratt, Banks ve Arnett’ın, rollerini animasyon filmlerinde ender gerçekleşen bir şekilde uyumlu hâle getirmelerini mümkün kıldı. “Bu karakterlerin birbirleriyle çalışma ve birbirlerini tamamlama şekilleri için bir ritim geliştirmeyi başardık. Bu gerçekten çok ödüllendiriciydi ve bence filme yararı oldu” diyor Arnett.

Grubun ilk durağı film için yeni yaratılmış bir ortam olan ve kuralların, hükümetin, yatağa gitme saatinin, asık suratların ve olumsuzluğun olmadığı bir yer şeklinde tasvir edilen Hayal Alemi’dir (Cloud Cuckoo Land). Burayı tekboynuzla melezi, şekere batırılmış, kabarık tüylü bir tür kedicik olan Unikitty yönetmektedir. En azından görünürde …

“Hayal Alemi her şeyin eğlenceli ve hafif olduğu harika bir oyun alanı; ve Unikitty’nin aklı fikri top sakızlar, pamuk helva ve mutlulukta. Ama sakın onu kızdırmayın” diye uyarıyor Brie ve ekliyor: “Oldukça asabi. Ne zaman parlayacağını asla bilemiyorsunuz.”

Brie şöyle devam ediyor: “Unikitty’yi oynamak eğlenceliydi çünkü yaşadığı ruh hâlleri çok aşırı. Öfkesini kontrol etmekte sorun yaşıyor. Sinirlendiğinde, yine de hoş şeyler söylemeye çalışıyor ama hain bir şekilde. Bu da film boyunca kendini gösteren yetişkin mizah türünün iyi bir örneği. Çocuklar iyi vakit geçirecekler; yetişkinlerse çocukların sonradan anlayacağı bu şakalara gülecekler.”

Metal Sakal’da ise durum pek öyle değildi çünkü onun kendisi ayaklı, görsel bir şakaydı. Miller, “O, Lord Başkan’a karşı bir savaş sırasında vücudunu kaybetmiş çılgın bir korsan; ve dahiyane bir şekilde, tabi tesadüfen değilse, bütün parçalarının yerine bir İsviçre Ordu Çakısı gibi görünmesine yol açan çeşitli alet edevatlar ve nesneler koymuş; tüm bunların üzerinde de küçücük kafası var” diyor.

Offerman’a göre, “Bir kolu köpekbalığı, diğeri ise bir top. Bu da onu özellikle esprili, huysuz ve intikam peşinde bir karakter yapıyor.”

Metal Sakal’ın sesi için, aktör şunları söylüyor: “Bana gösterilen sanat çalışmaları ve anime edilmiş sekansların ruhunu alıp o tadı yakalamaya çalıştım. Bunu yaparken mizah unsuru ile hayatım boyunca sevdiğim tüm çizgi filmleri bir araya getirip ortaya leziz bir gulaş çıkarttım ve Metal Sakal böylece doğdu. Zamirleri bol bol değiştiriyorsunuz; mesela, ‘ver bana ol rom şişesini’ diyorsunuz. Bir nedenle zamirleri eski dildeki gibi kullanmak daha bir denizci havası yaratıyor; ve elbette aralara ‘Iııırr’ koymalısınız.”

Grubun son üyesi Astronot Benny’dir. Batman’le birlikte, Astronot da başroldeki mevcut iki LEGO minyatür figüründen biri; öte yandan, minyatür figürler Emmet, Çılgınstil, Vitruvius, Lord Başkan ve Kötü Polis/İyi Polis film için yeni tasarlandı, tıpkı parçadan imal edilmiş Metal Sakal ve Unikitty karakterleri gibi. 1980’lerin başından kalma bir uzay yolcusu olan Benny, Phil Lord ve Chris Miller’ın çocukken çok sevdikleri bir karakterdi ve onu eğlencenin dışında bırakmalarına imkan yoktu.

Benny çene kısmı kırık bir kask takıyor ki bu, mevcut akli dengesizliğinde oksijen yetersizliğinin payı olduğunu ima ediyor. Animal Logic CGI amiri Damien Gray şunları söylüyor: “Onu eskitmek için çok çalıştık: Dişlerine lekeler yaptık, üzerine çizikler ve toz ekledik çünkü 30 yıldan fazla zamandır ortalıkta geziniyor. Tüm bunlar onun karakterinin bir parçası. Biraz dengesiz ve tedirgin; zaman ve mekan mevhumunu yitirmiş.”

Ama yine de katılımcı. “Benny gruba bambaşka bir tat ve yüksek enerji katıyor. Çok az kişi Charlie Day kadar enerji verebilir. Benny hikayeye ekibin kalanı oluştuktan sonra katılıyor. Nasıl yardım edebileceğinden emin değil ama çok hevesli; ne yazık ki teknoloji bilgisi zamanın çok gerisinde kalmış ve bu durum onu sürekli olarak hüsrana uğratıyor” diyor Lin.

**BİRLEŞTİRME GEREKLİDİR**

***“Her şey muhteşem. Bir takımın parçası olduğunda,***

***her şey havalı.”***

 “LEGO FİLMİ”ndeki çalışma, filmin eğlenceli ve feci akılda kalıcı şarkısının ruhuna örnek teşkil etti: “Bir takımın parçası olduğunda, her şey havalı.”

 Yapım hemen hemen üç mekanda eşzamanlı olarak gerçekleştirildi: Konseptlerin, hikayenin, karakterlerin ve tasarım şemasının geliştirildiği, yönetmen Lord ve Miller’ın zamanlarının çoğunu geçirdiği Los Angeles merkez; kurgu ve animasyon eş yönetmeni Chris McKay’in bu fikirleri hayata geçirmek için 250 kişilik ekiple çalışmak üzere gittiği Avustralya’daki Animal Logic; ve Tasarım Başkan Vekili Matthew Ashton (aynı zamanda filmin yönetici yapımcılarından biri) yönetimindeki en üst düzey tasarımcıların yapımcıların ihtiyaç duyduğu eşsiz karakter ve aksesuarlardan bazılarının yapımına yardımcı olmak için uzmanlıklarını sundukları, Danimarka’daki LEGO genel merkezi.

Süreç düzlemselden çok döngüseldi; fikirler ve sanat çalışmaları sürekli bir akış içindeydi. Yapımcılar Danimarka ya da Avustralya’ya seyahat ediyor, Animal Logic ve LEGO Group’un kilit sanatçıları Los Angeles’a yolculuklar yapıyorlardı. Ancak, ağırlıklı olarak, günlük video konferanslarına ve cineSync yazılımına bel bağlandı. Bunlar yapımcıların gerçek zamanlı olarak kurgu ve düzeltme yapmasına olanak tanıdı.

 Beyaz perdedeki her şeyin ayrı ayrı elde edilen sanal parçalardan bir araya getirilmesinin yanında, teorik olarak elde *gerçek* parçalarla da imal edilebilmesi önemliydi; bu yüzden, karmaşık set parçalarından bir kısmı LEGO genel merkezinde yapısal bütünlük için teste tâbi tutuldu. Çizimler, fikirler, tasvirler Los Angeles yapım ofisinden LEGO Danimarka operasyonuna gönderiliyor ve burada bazen yönetmenlerin gözden geçirmesi için bir model imal ediliyor ve fotoğraflanıyordu. Bunun ardından, bir bilgisayar modeli yaratmaları için nihai tasarım animatörlere verilmeden önce —ki bu da bir başka düzeltme döngüsü başlatabilirdi— genellikle her iki tarafta da birçok kez yenilemeler yapılarak, düzeltmeler gerçekleştiriliyordu.

 “LEGO şirketi konuya çok hakimdi” diyor Roy Lee ve ekliyor: “Onlara ne yapmak istediğimizi gösterdik; onlar da bize bunun nasıl başarılacağı ya da daha iyi yapılabileceğine dair bir sürü fikir verdiler.”

Dan Lin ise şunları ekliyor: “Mesela, ‘Bir uzay gemisine ihtiyacımız var ya da denizaltına dönüşebilen bir korsan gemisine ihtiyacımız var’ diyorduk ve onlar sadece öyle görünmekle kalmayan, aynı zamanda mizah da içeren inanılmaz bir şey yaratıyorlardı. Bu modelleri animatörlerle paylaşıp söz konusu tasarımları filme nasıl uyarlayacağımızı değerlendiriyorduk.”

Diğer durumlarda ise, animatörler daha önce oluşturdukları büyük parça kitaplığını kullanarak kendi modellerini oluşturuyorlardı.

Başlangıçta senaryoyu yapımcılarla birlikte gözden geçirmiş olan Matthew Ashton şunları söylüyor: “Animasyon ekibinin bizim desteğimiz olmadan yapabileceği pek çok iş vardı, ama bazı kilit noktalar için yardım teklif etmemiz gerektiğini hissettik. Benim 60 tasarımcıdan oluşan bir ekibim var; hepsinin uzmanlık alanı farklı. Bazıları klasik modellerde gerçekten iyi; bazıları fütürist uzay malzemelerinde iyi; bazıları ise işlevsellikte uzman, mesela gizli kapılar, silahların bir taşıttan nasıl çıkacağı gibi şeylerde. Referans malzemeyi aldık ve inşa açısından mantıklı, aynı zamanda perdede güzel görünecek bir şekilde hayata geçirdik. Bizim için en önemli şey hikayeydi ve ekrandaki malzemeye dönüştürüldüğünde yapımcıların fikirlerinin süper etkileyici görünmesini sağlamak için onlarla uyum içinde çalışmaktı.”

“Filmin tasarımcılarıyla LEGO tasarımcıları arasında hakiki bir ortaklık yaşandı” diyor Lin ve ekliyor: “Çünkü LEGO tasarımcıları parçaların potansiyellerini ve kısıtlamalarını herkesten iyi biliyorlar. Öte yandan, bizim ekibimiz de sinematik bir şekilde düşünüyordu ve LEGO parçalarının nasıl kullanılabileceğine dair farklı bir bakış açısı getirdiler. Dolayısıyla, her iki cephede birlikte çalışan sanatçılar vardı.”

 Miller, LEGO grubu için, “Bizim temel felsefelerimiz onların hayal gücü, kalite ve eğlence anlamında teşvik etmeye çalıştıkları şeylerle uyumluydu; ve yapmak istediğimiz gibi bir film yapmamıza izin verdiler. Hepimizin amacı aynıydı: Bu filmi olabilecek en iyi şekilde yapmak. Bize çok destek oldular.”

 Özellikle mevcut aksesuarların ve yapıların parçalara ayrılıp başka yeni nesneler —örneğin, bir binanın kamyona, bir kamyonun uçağa dönüştürülmesi gibi— olarak yeniden bir araya getirilmelerini gerektiren aksiyon sekansları için oyuncakçıların katkısı ve verdikleri bilgiler paha biçilmezdi. Animal Logic CGI Amiri Aidan Sarsfield bunu şöyle açıklıyor: “Hikayede, Ustabaşıların en büyük silahlarından biri, herhangi bir şeyden yeni şeyler üretebilmeleri. Bir arka sokaktaki nesneler bir kaçış arabasına dönüştürülebilir; bu durum, demirbaşları, her bir parçayı ve aksesuarı imal eden tasarımcı ve donanımcılar için ilginç bazı zorluklar yarattı. Bir arabayı, aynı zamanda bir arka sokak seti oluşturmak için kullanılacak parçalarla nasıl imal edeceklerini düşünmek zorundaydılar.”

 Lord örnek olarak, “Bir sokaktaki kahve dükkanlarının, arabaların, çöp kamyonlarının, dondurma kamyonlarının bir it dalaşında kullanılabilecek, müthiş uçan makinelere dönüştürüldüğü bir sahne fikrimiz vardı. Bunun için 24 farklı model oluşturdular” diyor ve ekliyor: “Hem odaklı hem açık uçlu bir fikirdi; ve LEGO tasarımcıları fantastik şeyler yaratıp getirdiler.”

Lord şöyle devam ediyor: “Bu tür çalışmalar pek çok farklı insanın zekasını gerektirir; Bu da, filmin ana fikrini yansıtıyor: Yaratıcılığın serpilebildiği türde bir ortam yaratmak.”

***Parça Parça***

 Lord ve Miller’ın hayal ettiği gibi, “LEGO FİLMİ” bir aksiyon filminin görüntüsüne ve içeriğine sahip olacaktı. Bu anlayış, daha ilk aşamalardan itibaren, yaratımla ilgili her kararı yönlendiren şey oldu.

 Yapım tasarımcısı Grant Freckelton şunları söylüyor: “Herhangi biri iki parçayı bile bir araya getirmeden önce düzinelerce çizim yapıldı. Her animasyon filminin sıfırdan yaratılması gerekir, ama bu filmin sıfırdan LEGO parçalarıyla yaratılması gerekiyordu; dolayısıyla, tüm fikirlerimizi bu forma uyarladık.”

Freckelton ve ekibi ücretsiz, halka açık bir yazılım olan LEGO® Dijital Tasarım’ı indirdiler. “Sanal LEGO parçaları kullanarak çizimlerimizden tasarım ve imal yapmaya başlayabildik” diyen Freckelton, şöyle devam ediyor: “Buna ek olarak, bize mevcut her bir parçanın ve parça numarasının olduğu bir parça kataloğu temin ettiler; böylece, bir şeyler inşa ederken belli parçalara gönderme yapabiliyor, fotoğraf çekebiliyor, şekil ve tüm ayrıntılara ilişkin bir anlayış elde edebiliyorduk. Gerçek parçaların bol miktarda makro-fotoğrafı çekildi çünkü Chris ve Phil’in başarmaya çalıştığı şey mutlak bir foto-gerçekçilik ve gerçek bir LEGO setinin içinde olduğumuz hissiydi.”

Ayrı ayrı modellenen parçaların her birine kullanılmış olduklarını gösterecek incelikli izler yapıldı; kutudan yeni çıkmış ışıltılı oyuncaklar gibi değil, adeta normal bir oyun akışı sırasında kenara atılmış gibi duruyorlardı. Daha sonra, bu izlerin beyaz perdede görünebilir olmasını sağlamak için çeşitli tekniklere başvuruldu. Animal Logic’ten ışıklandırma departmanı amiri Craig Welsh, bu etkiyi yaratmak için Freckelton’la yakın bir çalışma içine girdi. “Gölgelendirmeleri, yüzeyi ve dokuyu geliştirebilmek için farklı ışık şartlarında, farklı yapılarla çok sayıda fotografik referans oluşturduk” diyor Welsh ve ekliyor: “Öngörülen gölgelendirme oldukça düz olduğundan, ışığın sanki bir LEGO parçasına çok yakından bakıyormuşsunuz gibi gerçekçi şekilde yansıması için yüzey çalışmalarımızda plastiğe çizikler ve çukurlar gibi küçük kusurlar eklememiz gerektiğini biliyorduk. Sonrasında, setler, aksesuarlar ve karakterlerin adeta gerçek ışık tertibatıyla aydınlatılan bir minyatür sette duruyorlarmış gibi görünmeleri için ışıklandırma düzenekleri kurduk.”

Welsh şöyle devam ediyor: “Foto-gerçekçilik istiyorsanız, konu çoğu zaman ne algıladığınız anlayışından çok orada olmasa neyi kaçıracağınız üzerine kuruludur. Bir tek hata insanı gerçek bir şey izlediği hissinden koparabilir. Böylesine çaba ve dikkat sarf etmemizin nedeni işte bu.”

Aynı şey projenin her yönü için geçerliydi. Dan Lin bu konuda şunları söylüyor: “En ufak ayrıntının bile doğru ve tam anlamıyla hayal edildiği gibi olması gerekiyordu. Chris ve Phil hem büyük resmi hem de ayrıntıları gerçekten önemsiyorlardı. Onların bu yaklaşımı ekibin geri kalanını da aynı şekilde davranmaya teşvik ediyordu. Emmet’ın dairesindeki açılış gibi, aldatıcı şekilde basit görünen bir sahne için bile saatlerce tartıştık, farklı alternatifler arasında gidip geldik.”

 “LEGO FİLMİ” 3.863.484 benzersiz LEGO parçası içeriyor. Bunlardan bazıları birden çok sahnede setler, karakterler ve aksesuarlar oluşturmak üzere yeni şekillerde tekrar kullanıldı. Böylece, toplamda 15.080.330 parça kullanılmış oldu —bir kişinin tüm filmi elde yeniden yapmak isterse ihtiyaç duyacağı parça sayısı.

Filmde, ayrıca, pek çoğu yönetmenler için özel anlam taşıyan 183 benzersiz minyatür figüre yer verildi. Danimarka-Billund’deki LEGOLAND®’e erkenden yapılan bir gezide, Phil Lord hem bir çok yeni minyatür figür gördü, hem de çocukluğunun favorileri olan bazı figürleriyle yeniden karşılaşmanın mutluluğunu yaşadı ve bunları filme dahil etmek istedi. Bunu şöyle anlatıyor: “Bir şey benim için ister yeni olsun ister unuttuğum bir klasik, resimlerimi çekip Chris’e gönderdim ve, ‘Bunu filme koymamızın bir yolu var mı; belki bu adamı arka planda yürütebiliriz’ dedim. 1970’lerin sonu 80’lerin başından kalma uzay temalı parçaların filmde önemli yeri var çünkü biz onlarla büyüdük; ve LEGO’nun çoğu yetişkin hayranı da o döneme büyük nostalji besliyor.”

Görüntü yönetmeni ve Animal Logic model amiri Pablo Plaisted da yapımcıların animasyona vermek istedikleri canlı-aksiyon hissini daha da ileri taşıdı. Bunu yapmak içinse bir LEGO dünyasında kayıt yapmanın benzersiz zorluklarına kucak açtı. Bunların en önemlisi, Plaisted’ın ifadesiyle, “seyircilerin tek resimli hareket olarak anında tanıyacakları görsel bir dil bulmaktı. Bu, aynı zamanda, bize CGI’ın harika yönlerini kullanma özgürlüğü de sunmalıydı. Seyircilerin hem gerçek bir şeye baktıklarına inanmalarını sağlamamız gerekiyordu hem de o küçük şeyin büyük ve sinematik hissi vermesi. Tüm bunların yanı sıra, karakterlerin benzersiz orantıları, çerçeveleme konusundaki en temel varsayımları bile yeniden düşünmeyi gerektiriyordu. Ama neticede, ortaya eşsiz ve heyecan verici bir sonuç çıktı.”

***ÇILGINSTİL***

***“Özel olma yeteneğine sahipsin***

 ***çünkü ben sana inanıyorum.”***

Seyirciler küçük, sarı, plastik, yüzleri çizim olan bu karakterlere ne kadar bağlandıklarını görünce şaşırabilirler. Phil Lord ve Christopher Miller bunu Animal Logic animatörlerine ve Chris McKay’in işine gösterdiği saygıya bağlıyorlar: “Chris ve ekibinin, sadece bizim fikirlerimize ve çizimlerimize dayanarak, oyuncuların performanslarının da katkısıyla, bu karakterlere ne denli insaniyet kattıklarını görmek inanılmaz” diyor Lord.

McKay’in filmde iki rolü vardı: Önce hikaye ve hikaye çizim tahtaları geliştirilirken kurgu görevini üstlendi; sonra Avustralya’ya taşınarak animasyonu denetledi. Cartoon Network’ün ünlü çizgi dizisi “Robot Chicken”daki çalışmasıyla tanınan McKay’in bu alandaki deneyimi “LEGO FİLMİ” için bir avantaj oldu.”

McKay’e göre amaç minyatür figürlerin hareketlerini akıcı yapmak değildi, onların gerçekten oldukları hâlleriyle çalışmaktı. “Yapabilecekleri hareketler teknik olarak kısıtlı; eğilmek ve dönmek. Dolayısıyla, her şeyi bu yönde düşünmeliydim. Bazen onları yürütüyor ve zıplatıyorduk, bazen de sanki bir el bir karakteri alıp onu ileri itiyormuş gibi görünüyordu.”

Hikaye Departmanı ortak yapımcısı Igor Khait her şeyin ayrıntılarda bittiğini ifade ediyor: “Eğer küçük plastik parçalar kullanarak hayat illüzyonu yaratmaya çalışıyorsanız, ayrıntılara çok dikkat etmek gerekir. Kolay çekim diye bir şey olmaz. Emmet’ın odanın diğer tarafına yürüyüp raftan bir kitap almasını çekerken bile inandırıcılığı sağlamak için pek çok revizyon ve düzeltme gerekir çünkü pek çok incelikli hareket vardır.”

LEGO minyatür figürlerinin bütünlüğünü korumak için, karakterlerin özelliklerinin düz olması gerekiyordu, tıpkı 2 boyutlu çıkartmalar gibi. Animal Logic Animasyon Departmanı amiri Alfie Olivier bunu, “3 boyutlu karakterlerde 2 boyutlu bir surat var” diye açıklıyor. Gözler, ağızlar ve kaşlar için bir katalog üretmek ise oldukça zahmetli bir işti. Bunlar daha sonra karakterlerin yüzüne aktarılarak Emmet’ın sevimli, Çılgınstil’in ilgi çekici, Kötü Polis’in tehditkar ve Lord Başkan’ın ise, düpedüz kaçık görünmesine yardımcı oldular.

“Chris McKay olağanüstü biri” diyor Olivier ve ekliyor: “Adeta karakterin kendisiymiş gibi, en ufak bir duyguyu bile böylesine ayrıntılı şekilde aktarabilen bir animasyon yönetmeniyle daha önce hiç çalışmadım. Ne yapmamız gerektiği konusunda en ufak soru işareti yoktu.”

 McKay animatörleri yarattıkları karakterlerin neler yaşadığını ve bunun sadece yüz ifadeleriyle değil vücut diliyle de nasıl yansıtılabileceğini hayal etmeye yönlendirdi. “Konu özgün davranıştı. Her şeyin olabildiğince gerçekçi hissi vermesini istedim. Bunun yolu karakterlerin ne düşündüğünü ve hissettiğini anlamaktan geçiyordu. Onları ne ölçüde sevimli ve özdeşleşilebilir yapabilirdik?” diyor McKay.

Phil Lord ve Christopher Miller’ın bir LEGO filmi için benimseyebileceği çeşitli yaklaşımlar vardı. Bunlardan biri de geleneksel animasyondu. Ancak bu, kendilerine göre, LEGO deneyiminin ya da cazibesinin hakkını vermezdi. Projenin doğduğu andan itibaren, LEGO aksiyon macerasını beyaz perdede nasıl hayal ettilerse, şekillenen ve ortaya çıkan “LEGO FİLMİ” de o oldu: Seyircileri LEGO’nun hem fantastik hem de aşina evrenine davet eden ve aynısını herkesin yapabileceğini vaat eden bir film.

Lord, “İnsanlar yaratıcılığın büyük ölçüde dış kaynaklardan geldiği bir dönemde yaşadığımızdan söz ediyor. Fakat LEGO parçaları herkesin evine yaratıcılık getiriyor. Ssinemacı olarak bu bize gerçekten cazip geldi —yani, eğlenceli olmakla kalmayıp, inovasyonu ve hayal gücünü kutlayan ve hatta belki başkalarına da özgün çalışmalar yapma konusunda ilham kaynağı olan bir film yapmak. Kısacası, insanları daha yaratıcı kılma hedefimizle iyi uyuşan bir fikirdi. Bu bizim şeytani ana planımız” diyor espriyle.

Lord ve dünyadaki daha pek çok insan gibi, kendi yarattıkları başka dünyalarda geçirilen öğleden sonraların paha biçilmez anılarına sahip olan Miller ise şunları söylüyor: “Biz onu bir marka olarak değil, kil gibi bir araç olarak görüyoruz. Hikaye anlatımında kullanılan bir kil çamur gibi, LEGO parçalarını da tekrar tekrar bozup, onlardan bir kale, bir uzay istasyonu ya da ne istiyorsanız onu yapabilirsiniz. Ve bunu herkes yapabilir. Olasılıklar sonsuz.”

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_