**RALPH VE INTERNET**



**Gösterim Tarihi:** 11 Ocak 2019

**Dağıtım:** UIP Filmcilik

**Yönetmen:** Phil Johnston, Rich Moore

**Seslendirenler:** John C. Reilly, Sarah Silverman, Gal Gadot, Traji P. Henson

**YAPIM NOTLARI**

“Ralph ve İnternet” büyük ekran video oyunu kötü adamı Ralph ve onun uyumsuz dostu Vanellope von Schweetz’e merhaba diyor. Bu kez, Litwak’ın oyun salonunu geride bırakarak, internetin keşfedilmemiş, genişlemiş ve hızlı tempolu dünyasının içine dalıyorlar—ki kime sorduğunuza bağlı olarak, inanılmaz derecede heyecan verici ya da eziyetli olabilir.

2012 yılındaki “Oyunbozan Ralph”’ın devamı -1940’ın “Fantasia”sının devam filmi olan 2000’lerin “Fantasia/2000”’inden beri- Walt Disney Animasyon Stüdyolarının ilk uzun metraj devam filmini işaret ediyor. Disney Animasyon öykülerinin tek diğer devam filmi 1990’ların “The Rescuers Down Under”ıydı. “Ralph ve İnternet” stüdyonun ilk filmin aynı senaryo/yönetmenlik takımı tarafından yaratılacak ilk devam filmi olacak. Peki, tekrardan perdeye çağırılan Ralph ve Vanellope karakterlerinde ne var?

“Ralph ve Vanellope kusurlu karakterler,” diyor, ilk filmi yöneten, Academy Ödülü® sahibi yönetmen Rich Moore. “Ama biz onları kusurlarından dolayı seviyoruz. Arkadaşlıkları oldukça samimi—aralarındaki kimya çok sempatik—öyle ki her birimiz bu karakterlerle ilgili daha fazla şey öğrenmek için can atıyoruz.

Phil Johnston “Oyunbozan Ralph”’in senaristlerinden biriydi ve senarist ve yönetmen olarak geri döndü. “Ralph ve Vanellope birbirilerini kısa bir süredir tanıyorlardı, ama en yakın arkadaş oldular ve biz onları bu yüzden seviyoruz,” diyor Johnston. “Ama öyküleri bitmiş gibi gelmiyordu—yaşanması gereken daha fazla macera vardı. Ve özellikle Vanellope, kendi başına yaşamaya başlamıştı.”

“Oyunbozan Ralph” 2 Kasım 2012’de gösterime başladığı zaman, bir Walt Disney Animasyon Stüdyosu filmi için o zamanlardaki en büyük hafta sonu açılışını yapmıştı. Yapımcı Clark Spencer, bir animasyon sinema filminde en iyi yapımcı PGA Ödülü'nü kazandı ve film, en iyi animasyon filmi, yönetmen, senaryo ve aktör olmak üzere beş Annie Ödülü kazandı. Ayrıca en iyi animasyon için Oscar® ve Altın Küre®'ye aday gösterildi. Spencer şöyle diyor: “Bence insanlar tipik bir Disney öyküsüne oturmamış olması gerçeğine reaksiyon veriyordu- sınırları zorluyor olmamızı ve retro bir oyun salonunda gerçekleşmesine rağmen, bir Disney animasyon filmi için tamamen modern hissettikleri bir dünya girecek olmamızı beğendiler.

“Oyunbozan Ralph”'i tamamladıktan sonra, Moore, Johnston ve Spencer, film izleyicilerini, geniş bir modern memeli metropolüne ve hayvan sakinlerine tanıtan bir film olan 2016'nın Oscar® ödüllü animasyon filmi “Zootopia”'ya geçti. Moore, filmi yönetmen arkadaşı Byron Howard ile birlikte yönetti; Johnston eş-senaristken (Jared Bush ile) ve Spencer yapımcıydı. Johnston şöyle diyor: “Zootopia” bize gerçekten bir hikâyenin tonunu ve duygusal derinliğini bir aile izleyicisinden epey uzağa zorlayabileceğimizi ve gerçeğe uygun kaldığı sürece yankılanacağını gösterdi.

“Ralph ve İnternet” insanları güldürecek olsa da Ralph ve Vanellope'nin bu filmde yaşadığı duygusal mücadelelerin bazılarının oldukça yoğun ve karmaşık olduğunu düşünüyorum,” diye devam ediyor Johnston. “İnişler ve çıkışlarla gelen tüm ilişkilerin gerçekliğinde geziniyoruz. Arkadaşlıklar zaman zaman sınanıyor ve Ralph ile Vanellope, büyük ve çoğunlukla göz korkutucu olan internette dolaşmaya çalışırken kendilerinin çetrefilliğiyle de uğraşıyorlar.”

Ve internet devasa, diyor Moore. “"Tümüyle farkına varılan ve akıl almaz bir ölçekte benzersiz bir şekilde doldurulmuş farklı bölgeleriyle- “Zootopia” dan, o şehir kadar büyük bir dünya inşa edebilme yeteneğiyle geldik." diyor. “Buradaki teknoloji son birkaç yıl içinde büyük bir adım attı ve internet dünyası ile uğraştığımız için “Ralph ve İnternet” ile devam etmek istedik. Sadece büyük değil, karakterlerle ve gidilecek yerler bakımından yoğun da. Bu, muhtemelen konumlar, karakterler, ağır tasarım ve mülkler açısından yaptığımız en karmaşık animasyon filmi.”

Moore (“Zootopia,” “Oyunbozan Ralph”) ve Johnston’ın (eş senarist “Oyunbozan Ralph,” “Zootopia,” senarist, “Cedar Rapids”) yönetmenliğini ve Spencer’ın (“Zootopia,” “Oyunbozan Ralph,” “Bolt,” “Lilo & Stitch”) yapımcılığını üstlendiği “Ralph ve İnternet”, sesini Ralph’e veren John C. Reilly ve Vanellope’nin sesi olarak geri dönen Sarah Silverman’ı da içeren, ilk olarak altı yıl önce tanıtılan favori kadro ve karakterlerine tekrar merhaba diyor. Film, Taraji P. Henson’ın seslendirdiği, trend yaratan site BuzzzTube'un kalbi ve ruhu olan baş algoritması ve web sitesi girişimcisi Ev-vet'i de içeren, internete hayat vermeye yardım eden yeni karakterleri de tanıtıyor. Jack McBrayer ve Jane Lynch, sırasıyla Fix-It Felix Jr. ve Çavus Calhoun’un sesi olarak geri dönerken Alan Tudyk da bir arama çubuğu işleten ve Vanellope’nin Şeker Yarışı oyunu için yedek bir parçayı takip etme arayışında Ralph ve Vanellope’ye yardım eden KnowsMore adında-gerçekten de her şeyi bilen- bir arama motorunu seslendirmesi için çağrıldı.

Jennifer Lee (“Frozen”) ve Chris Williams (“Big Hero 6”)’ın yapımcılığını, Henry Jackman’ın ise bir film müziğini içeren, “Ralph ve İnternet” 21 Kasım 2018’de ABD sinemalarında vizyona girecek.

**EZBER BOZUCU**

**Yeni Dünya Dostluğun Gücünü Test Ediyor**

“Ralph ve İnternet” Ralph ve Vanellope'yi sonsuz olasılıklara sahip geniş, alışılmadık bir dünyaya götürüyor. Film yapımcıları kendilerini karakterlerinin yerine koyduğunda, Ralph ve Vanellope'nin konu internete geldiğinde tamamen farklı bakış açılarına sahip olacağını fark ettiler. Yönetmen Rich Moore, “Büyük şehre giren birkaç küçük kasaba çocuğu gibiler. Biri şehre âşık olurken, diğeri eve gidebilmek için sabırsızlanıyor.” diyor.

“Ralph sahip olduğu dünyaya aşık,” diye ekliyor yönetmen Phil Johnston. “Ama Vanellope değişim için hazır—Kanatlarını azıcık daha açmak istiyor. Bu da hikayemizin kalbini oluşturacak şekilde, arkadaşlıkları içinde bir çatışma yaratıyor.”

“Filmin değişimle ilgili olmasına bayılıyorum,” diyor yapımcı Clark Spencer. “İki en iyi arkadaş dünyanın her zaman aynı kalmayacağını keşfetmek üzereler. İnternet ise tamamen değişimle alakalı olduğu için -bir şeyler saniye içinde değişiyor- gerçekten de mükemmel bir set.

Hikâye, Ralph ve Vanellope'nin uyumlu bir şekilde yaşadığı, gündüzleri oyunlarında görevlerini yerine getirdikleri ve geceleri komşu salon oyunlarında bir arada takıldığı salonda başladı. “Vanellope, oyununun biraz sıkıcı hale geldiği gerçeğinden dolayı acı çekiyor” diyor Johnston. “Bu yüzden Ralph, Şeker Yarışı'ndaki heyecanı yükseltmeyi kendine vazife ediniyor. Ralph da bizim Ralph- işler hiçbir zaman planlandığı gibi gitmiyor.”

Ralph’in maskaralıkları, bir oyuncunun Vanellope’nin oyununu direksiyondan ayırmasıyla sonuçlanan bir olaylar zincirini tetikliyor. Litwak, bir yedek parçanın, oyunun bir yılda kazandığından daha pahalıya mal olacağını öğrenir; Şeker Yarışı'nı fişten çıkarmak ve parçalara ayırıp satmaktan başka seçeneği kalmaz. “Oyunu düzeltmek için ihtiyaç duydukları parça, internette eBay denen bir yerde.” diyor Johnston ile senaryoyu birlikte yazan Pamela Ribon. “Ralph ve Vanellope interneti hiç duymadılar, hele eBay’i hiç, ama Litwak bir modem kurdu, bu yüzden oyun salonu aslında ilk kez olarak çevrimiçi. Bu bilinmeyen dünyaya adım atmaya ve direksiyon simidini bulmak ve Vanellope’nin oyununu kurtarmak için kendilerini internete bağlamaya karar veriyorlar.

“İnternet onları gürültülü, hızlı, çılgın ve tamamen tahmin edilemez şekilde çarpıyor,” diye devam ediyor Ribon. “Ralph gergin ve rahatsız ve Vanellope tabii ki, etkilenmiş.”

İnterneti dışarıdan keşfetme düşüncesinde boğulan tek kişi Ralph değildi. Baş senarist Jim Reardon'a göre, internet ağına yerleştirme süreci ilk bakışta korkutucuydu. “Hala korkutucu” diye gülüyor. “Hiçbir zaman korkutucu olmayı bırakmadı. İnterneti insan seviyesinde nasıl birleştirebileceğimize baktık- ilk filmde bir tren istasyonu gibi yansıtılan Büyük Oyun İstasyonu, bir diğer adıyla, güç kablosu gibiydi. ‘Ralph ve İnternet”’te, interneti kullanan herhangi bir kişi, kendileri için işlerini yapan küçük bir avatar versiyonuna sahiptir. Buzdolabı ışığı hakkındaki eski bir Tex Avery şakası gibiydi- kapıyı kapatınca ışık nasıl gider? Küçük bir kapı açılır ve küçük bir adam çıkar ve düğmeyi kapar.

“Ama filmin internetle ilgili olmasını istemedik,” diye devam ediyor Reardon. “Filmin gerçekleştiği yer orası, ama öykü Ralph ve Vanellope arasındaki ilişki hakkında.”

Diğer baş öykücü Josie Trinidad ekliyor, “İlk film, bu iki uyumsuzun kafa dengi oldukları fikriyle sona eriyor-aynı mizah duygusuna sahipler. İzleyiciye sadece bu arkadaşlıktan daha fazlasını vermek istemedik- bu ilişkinin büyüdüğünü görmeliyiz.”

**SOSYAL AĞ**

**“Ralph ve İnternet”’te kim, kim?**

“Ralph ve İnternet”, hem yeni hem de aşina olan yüzleri, yepyeni bir hikâyeye mizah ve duygusal derinlik kazandıran olağanüstü bir ses kadrosuyla sunuyor.

Yapımcı Clark Spencer'a göre, bu oyuncu kadrosunun kaydını yapmak, özellikle oyunculardan birinin kayıt seanslarını canlandırmayı tercih etmesi nedeniyle benzersizdi. Spencer, “John C. Reilly diğer aktörlerle kayıt yapmayı seviyor” diyor. “Çoğu aktör kendi başlarına kayıt yapar, ancak John, birileriyle oynadığında daha iyi performans gösterdiğini düşünüyor. Tıngırdatmayı sever, bu yüzden o ve Sarah [Silverman] her seferinde kayıt için bir araya geldi.”

Yönetmen Rich Moore, “John ve Sarah aralarında böyle büyük bir kimya var ve performanslarında gerçekten karşımıza çıkıyor. Ralph ve Vanellope bu kimyayı miras aldı.” diye ekliyor.

Yönetmen Phil Johnston, onların uyumunun komik sahnelerin ötesine geçtiğini söylüyor. “Daha duygusal bir sahne yapmaları istendiğinde, oynanmamıştı. Gözyaşları gerçekti. Duyguyu, birbirlerinin karşısına dikilmiş halde buluyorlardı. Muhtemelen bu filmde en çok gurur duyduğum şey: Ralph ve Vanellope'nin tecrübe ettiği duygusal derinlik ve karmaşıklık.”

**KADRO**

**Ralph** bir kalbe sahip, sakar video oyununun kötü adamı. Bu günlerde, kalbi Vanellope von Schweetz ile arkadaşlığa başlamasından beri dolu. Dostluklarının üzerine titriyor ve arkadaşına yardım etmek için her şeyi yapıyor- ama çabaları her zaman umduğu gibi gitmiyor. Bu yüzden Vanellope’nin oyunu, onun için işleri canlandırma amacıyla sakar bir hamleyle bozulduğunda, Ralph-bu, internet denen korkunç yeni bir dünyaya girişmek anlamına gelse de- kırılan parçanın izini sürmeyi kendine iş ediniyor. Neyse ki, Vanellope ile birlikte, Ralph dikkatini topladığı sürece her şey mümkün. “Ralph, Vanellope’nin internete düşkünlüğünü gördüğü zaman, nasılsa, onun kayıp gitmesinden korkuyor” diyor Jim Reardon. “Ve Ralph de bizim Ralph, çok iyi idare etmiyor.”

“Ralph her zaman en iyi kararları vermiyor” diyor Moore. “Kendi kendinin en büyük düşmanı olmaya eğilimli. Eğer biri dikkatsizce kendini internetin gölgeli kısmı olan derin web’te bulacaksa, o kişi Ralph’tir. Doğru nedenlerden ötürü orada olabilir, ama hepimiz onun bir şeyleri batırmak üzere olduğunu biliyoruz.”

John C. Reilly bir kez daha Ralph’in seslendirmesini üstleniyor.

**Vanellope von Schweetz** hala kötü mizah anlayışını, jilet kadar keskin dilini ve en iyi dostu Ralph’i muhafaza ediyor. Bir zamanlar yarış kabiliyetini engelleyen ama sonuç itibariyle onun süper gücü haline gelen dışlama yapma hatası olan tohumdan-ağaca kodlama hatasını hala koruyor. Kral Candy'yi devirerek ve Şeker Rush'ın prensesi olarak haklı yerini alınca, Vanellope, kraliyet elbisesini, imzasını attığı rahat tarzıyla derhal ortadan kaldırdı ve "Şeker Yarışı” yarışçılarının saflarına katıldı. Bu günlerde liderlik sıralamasında sık sık zirveyi görmesiyle birlikte, aynı eski parçalardan ve öngörülebilen rakiplerden biraz sıkılıyor. “Vanellope daha büyük hedefler geliştirmeye başlıyor,” diyor Johnston. “Gözleri ufukta. Orada büyük bir dünya olduğunu anlayınca, daha fazlasını görmek istiyor.”

Baş öykücü Josie Trinidad ekliyor, “Oyun bozulduğunda, Vanellope, 'Oyunum da olmadan, kimim ben?” diye merak içinde kalıyor. Oyununu kurtarmak amacıyla direksiyon simidini elde etmek için yaptığı araştırma, internete girişmek için motive ediyor. Ne deneyimleyeceği hakkında da hiçbir fikri yok.”

Sarah Silverman Vanellope’nin sesi olarak geri dönüyor.

**Ev-vet** (Yess) trend yaratan site BuzzzTube'un baş algoritması. Eğer havalıysa, modaysa ve şu andaysa Yess onu ilk gören ve internetle paylaşandır. Bir sonraki viral video hissine göz gezdirirken, Ev-vet'in parmağı internetteki hızlı nabız atışında dolaşıyor, ancak bu, eBay'e ciddi bir finansal borçla karşı karşıya geldiklerinde Ralph ve Vanellope'a yardım etmekten alıkoymuyor. Eğer biri internetin gerçekte nasıl işlediğini biliyorsa, O Ev-vet’tir. “O bir sonraki büyük şeyi tahmin ediyor,” diyor Moore. “Bir saniyeliğine trend olan, sonrasında olmayabilir. Ve onu her gördüğümüzde modaya uygun yeni bir saç modeli ile farklı bir kıyafet giyiyor. Ev-vet, internetin sürekli gelişen doğasına şahitlik ediyor ve o çok da komik.”

Karakterlerin sanat yönetmeni Ami Thompson'a göre, Ev-vet'in herkesin göz diktiği bir gardırobu var. “Ev-vet modanın en ileri noktasındadır.” diyor Thompson. “Onun görünüşü biraz fütüristik. Ona çok esnek bir fiber optik ceket ve altı tane benzersiz saç modeli verdik.”

Taraji P. Henson web site girişimcisinin seslendirmesini üstleniyor.

**Bay ÇokBilmiş (Bay ÇokBilmiş )** Ralph ve Vanellope’nin internete ulaşmalarını sağlayan bir arama motoru. O, iş onları eBay denilen bu zorlu yerin aşağısına inen Şeker Yarışı direksiyon simidini bulmayı umdukları yere ulaştırmaya geldiğinde, cevaplardan daha da hazır durumda. Her-şeyi-bilen olarak, Bay ÇokBilmiş sık sık kendinin önüne geçerek insanların söylediklerini tahmin etme çabasıyla insanların cümlelerini bitiriyor. Senaryo yazarı Pamela Ribon, “Oldukça agresif bir otomatik doldurmaya sahip” diyor. “Sadece yardımsever ve hızlı olmak istiyor, ama meraklı çıkabilir.”

Thompson'a göre, Bay ÇokBilmiş akademinin dibinde. “Ona büyük gözlükler ve püsküllü bir kep verdik” diyor. “O küçük bir profesör.”

Alan Tudyk Bay ÇokBilmiş ’u seslendirmek üzere çağrıldı.

**Felix** ve **Calhoun** birbirileri, oyunları ve hayatın onlara fırlattığı her şeyle ilgili her zamanki kadar tutkulu. Bu gönüllerin kahramanları, Şeker Yarışı patlayıp da bir grup genç yarışçıyı yuvasız bıraktığında elini ilk taşın altına koyanlar oluyorlar. “Felix ve Calhoun ebeveyn olma düşüncesini çocuk oyuncağı olarak görüyorlardı, dolayısıyla 15 ikizi aynı anda evlat edinerek nabız yoklamaya karar verdiler,” diyor Reardon. “Ne yanlış gidebilir ki?”

Trinidad, “12 yaşında bir kızın gözlerini devirmesi kadar tehlikeli bir şey yoktur. Hepimiz ebeveyniz dolayısıyla hikâyenin bu kısmı pek fazla hayal gücü gerektirmedi.” diye ekliyor.

Jack McBrayer ve Jane Lynch Fix-It Felix Jr. ve Çavuş Calhoun’un sesi olarak geri dönüyor.

İnternet dünyası, iki ana karakter kategorisini de içeren aktiviteyle dolu.

* **Net Kullanıcıları** insanların interneti keşfederken gerçek dünyadaki hallerini temsil eden avatarlardır. Bir kişi imlecini bilgisayar ekranında gezdirdiğinde, Net Kullanıcı avatarını internette gezdirir. Net Kullanıcıları, en iyi fırsatları ve en son dedikoduları bulmak için interneti döndürür. Çoğunlukla birbirlerinden habersiz olarak, karmaşık bir ulaşım sistemi ile çok geniş bir dünyaya girerler.
* **Nettaşlar** internetin sakinleridir. Net Kullanıcıları tarafından ziyaret edilen çeşitli web sitelerinin çalışanlarıdır ve onların satın alma ve aramalarda gezinmelerine yardımcı olurlar. Ev-vet ve Bay ÇokBilmiş bir Nettaş’tır.

**AĞA TAKILMAK**

**İnternetin Uçsuz Bucaksız Dünyasını Kurmak**

“Oyunbozan Ralph” filmindeki retro oyun salonu dünyasına girmeyi başaran film yapımcıları, Ralph ve Vanellope’nin bir sonraki macerasını yeni bir yöne çevirmeleri gerektiğini hissettiler. Yapımcı Clark Spencer, yeni filmi internette kurma fikrinin erken ve oldukça mutlak olduğunu söylüyor. “Başka hiçbir şey konuşulmadı” diyor. “İnternetin ultra modern dünyasına girmek, ilk filmin oyun salonuna selam vermekle kalmıyor, sınırsız olanaklar sunuyordu. Perakende siteler, sosyal medya ve arama motorlarını bizzat kişiselleştirebiliyorduk – Çevrimiçi olduklarında insanların bilgisayarlarının içine bir bakabilirdik.

Yönetmen Rich Moore’a göre, olasılıklar etkileyici olduğu kadar yorucuydu. “Biz ne kadar yorucu olabileceği hakkında aşırı derecede saftık,” diyor. “Anlatmak istediğimiz hikâye için harika bir ortamdı, ama bu yerin nasıl görüneceğini ve kimin yaşayacağını ve çalışacağını bulmalıydık.

“Nihayetinde devasa, aynı zamanda da özgün hissettirmek zorunda kaldık,” diye devam ediyor Moore. “Hikâyeye hizmet eden basit ve uyumlu bir dünyaya sığdırmak, kavramaya çalıştığım en zor şeydi.”

Yapım tasarımcısı Cory Loftis'e göre, orijinal filmde kurulan görünümü de düşünmek zorunda kaldılar. “Ralph ve Vanellope hala o dünyada yaşıyor, dolayısıyla bu, tamamen farklı hissettirmemeliydi. ‘Oyunbozan Ralph’te, her oyuna farklı bir bakış vardı — Fix-It Felix Jr., Hero’s Duty, Sugar Rash — bu yüzden onun üzerine inşat ettik çünkü bu yerler hala filmde var.

Loftis, “İnternet kendi şekil dili ve renk paleti ile yeni bir yer haline geldi” diye devam ediyor. “Ve biz ona sonsuz, sınırsız şehir olarak baktık. Sürekli yeni şeyler inşa ediliyor, ama eski şeyler asla tam olarak gitmiyor. Dolayısıyla, internet vizyonumuzun sadece bir şehir olmayacağına karar verdik- gezegenlerimiz gibi çok katmanlı bir yapıya sahip bir gezegen. Oldukça eski web siteleri altta ve daha sonra yüzeye doğru ilerledikçe, web siteleri daha yeni ve daha modern görünüyor. Hepsinin orijinal sisteme inen kökleri var ve internet, fiziksel kablolarla tam anlamıyla bağlantılı olduğu için, dünyamızdaki tüm binaların bağlanması gerektiğini biliyorduk.”

Loftis, görünüşe geldiğinde, sanatçıların ilk filmdeki güç şeridi gibi fiziksel ilhamlardan uzaklaştıklarını söylüyor çünkü insanlar interneti kablosuz cihazlar ve en yeni uygulamalar olarak görüyor. “Hepsinin benzer, modern bir grafik tasarım estetiği var” diyor Loftis. “Bakış şu an neredeyse her sisteme yayılıyor: yuvarlatılmış kareler var- çok ikonik ve fazla karmaşık değil. Renkler net, ancak zorunlu olarak birincil renkler değildir- camgöbeği ve pembe tonları daha yaygın. Böylece bu internetimizin şekil ve renk dilini oluşturdu.”

Geniş ve hareketli bir ortam yaratmak için sanatçılar, ilham kaynağı olarak, Manhattan, Şangay ve Dubai gibi büyük şehirlere baktı. “Nettaşlar üzerinde yükselen çok büyük binaları dahil etmek istedik,” diyor, ortamdan sorumlu Larry Wu. “Her bina bir web sitesini temsil ediyor- bina ne kadar büyükse, site o kadar büyüyor. Ve bu binalar onlara akıcılık hissi veren yüzen parçalara sahipler: İnternet canlı ve değişiyor.”

Film yapımcıları ayrıntılı bir ulaşım sistemi bile kurdular. “İnternet'teki işçiler- Nettaşlar özgürce seyahat edebilir, her şekilde yol alabilirler,” diyor çevre sanat yönetmeni Matthias Lechner. “Net Kullanıcıları tarafından yaratılan trafikten bile biraz rahatsız oluyorlar. Bir kullanıcı bir arama motorunu ziyaret ettiğinde ve bir bağlantıyı tıkladığında, bu bağlantıyı temsil eden bir araç, kullanıcının avatarı etrafında şekillenir ve doğrudan web sitesine yönlendirilir.”

Sanatçılar, internet sayfalarını tanınabilir hale getirmenin yollarını bulmak için uğraştı. Lechner, “Gerçek internet sayfalarını, kullandıkları grafikleri, font stillerini ve hatta reklamları inceledik” diyor. “İniş yaptığımız yer tıpatıp aynısı değil, ama araştırmamızdan ilham alıyor.”

“eBay'de, örneğin, web sayfasındaki şeylere teklif vermek yerine, ürünleri satmaya çalışan Nettaşlar açık artırmacılar olarak faaliyet gösteriyor diye devam ediyor Lechner. “Sitenin ölçeğini göstermek için bir kerede çok sayıda ihale gerçekleşiyor.”

İNANILABİLİR VE BÜYÜYEN BİR DÜNYA İÇİN GERÇEK & HAYALİ SİTELERİN KARIŞIMI

Film yapımcılarının vizyonlarını belirlerlerken karşılaştıkları en büyük sorulardan biri, film izleyicilerine nerede olduklarını net bir şekilde açıklamaktı. Moore, “BuzzzTube, bazı orijinal çevrimiçi oyunlar ve arama motorumuz Bay ÇokBilmiş gibi kendi web sitelerimizi oluşturacağımıza dair bir karar aldık” diyor. “Ama bunun tanıdık ve ilişkilendirilebilir bir şekilde olmasını da istedik. Bu yüzden, Ralph ve Vanellope’nin oyununun yedek parçasını almaya gittikleri, hikâyenin büyük bir parçası olan eBay gibi yerleri ekledik. Diğerlerinin yanı sıra, istediğimiz geçerliği sağlayan, Amazon, Instagram ve hatta bazı uluslararası sitelerin küçük rolleri var.

Moore, “İnsanlar bize bu web sitelerini nasıl karakterize ettiğimizi soruyor” diye devam ediyor. “Risk alma ve bu yeri gerçek hissettirmek isteme ruhuyla, sadece içeri dalıyoruz”.

Spencer: “Tüm filmlerimizde yaptığımız gibi, filmde gösterdiğimiz her şeyin iyileştirilmiş ve daha da iyileştirilmiş olduğundan ve fikri mülkiyet hakları da dahil olmak üzere kimsenin haklarını ihlal etmediğinden emin olmak için yasal ekibimizle yakın bir çalışma yürüttük.” diye ekliyor.

OH MY DISNEY

Film yapımcıları ilk makarayı sardıktan sonra, sanatçıların ve film yapımcılarının muhafaza etmek istediği bir sahne vardı -Disney Prensesleri öyküsünü hikâyeye eğlenceli, ama sonuçta anlamlı bir şekilde yediren sahne. Spencer, “Kendimizi eğlendirmek ve bu ikonik karakterleri kutlamak arasında bir denge bulmamız gerektiğini biliyorduk” diyor.

Senarist Pamela Ribon, sevilen klasik karakterlerin çağdaş bir ortama aktarmalarına izin verilip verilmediğinden emin değildi, ancak özellikle bir karaktere sadakatini sınamaya mecbur kaldı. Ribon, “Vanellope teknik olarak bir prenses, ama aslında Disney kraliyeti arasına dahil edilmedi” diyor. “Kim kapüşonlu giyen prensesi orada istemez ki? Bu benim prensesim! Onu bu kulübe sokma fikrini sevdim”.

Film yapımcıları sahnenin kabul görüp görmeyeceğini bilmiyordu. Spencer şöyle diyor: “Herkes bana baktı ve dedi ki, “Yapabilir miyiz?” dedim, “Yapacak tek bir şey var. Yazın. Çizin. Onu ekrana koyun ve iki şeyden birinin gerçekleşmesini bekleyin: bütün dünya gülecek ve harika olduğunu düşünecek ve filmin içinde olacak, ya da bizim bulduğumuz kadar komik bulmayacaklar – ama elimizden geleni ardına koymayacağız. Biz sadece insanların hikâye ekibinin öngördüğünü ekranda deneyimlemelerini istedik. Hikâye odasının dışında hiç kimse, ilk gösterime kadar bilmiyordu.”

Sahne isabetliydi. Yönetmen Phil Johnston: “Vanellope'yi tüm Disney Prensesleriyle bir odaya sokmak, onun geri dönüşümsüz kişiliğini ve geri bakış açısını göz önünde bulundurursak, başından beri komikti” diyor. “Hikâye evrimleştikçe, sahne öyküye en iyi şekilde hizmet etmek için önemli ölçüde değişti, bu zorunluydu. Ve ortaya çıktığı üzere, Vanellope bir olgunlaşma yolculuğundaydı, bu yüzden prenseslerle karşılaşması filmdeki sıçramasını tamamlanmasının bütünleştirici bir parçasıydı.”

Vanellope, prenseslerde de bir izlenim bırakıyor ve onlara sıradan kıyafetlerin cazibesini gösteriyor. Karakter sanat yönetmeni Ami Thompson, klasik oyuncu kadrosunun yeniden kostümlendirilmesiyle görevlendirildi. Thompson, “Disney Prensesleri için gündelik kıyafetler tasarladığımı hala inanamıyorum” diyor. “Bireysel hikayelerini yansıtan modern stili birleştirmek istedik- Cinderella'nın tişörtünde balkabağı arabası, “gitmem lazım” anlamına gelen “G2G” var.” Pamuk Prensesin kot pantolonunda elma baskısı var. Merida’nın atletinin üzerinde bir ayı var ve “Anne”’yi okur. Her şey keskin hatlı, şaşırtıcı — bant tarzı gömlekler, flanel ve motorcu tarzı gömlekler tasarladık.”

Film yapımcıları karakterlerine hayat vermeye yardımcı olması için orijinal ses yeteneğini stüdyoya davet etti. Asil birliktelik Auli‘i Cravalho (“Moana”), Kristen Bell (“Frozen”’da Anna), Idina Menzel (Frozen”’da Elsa), Kelly MacDonald (“Brave”’de Merida), Mandy Moore (“Tangled”’da Rapunzel), Anika Noni Rose (The Princess and the Frog”’da Tiana), Ming-Na Wen (“Mulan”), Irene Bedard (“Pocahontas”), Linda Larkin (“Aladdin”’de Jasmin), Paige O’Hara (“Beauty and the Beast”’te Belle) ve Jodi Benson(“The Little Mermaid”’te Ariel)’ı içeriyordu. Johnston, bizleri rollerini yeniden tanımlamak için hala yanımızda olan herkesi bulabildik,” diyor. “Her oyuncu kendi repliğini kaydetmek için geldiğinde, onu animatörler ile oturmaya ve onları karakterleri hakkında konuşmaya davet ettik.”

Moore ekliyor: “Karakterlerin aktrisleri ne kadar yansıttığını merak ediyordum. Bu kadınlar, karakterleriyle derin bir bağa sahipler ve bu oldukça kişisel sunumlara tanık olmak gerçekten çok etkileyiciydi”.

Aktrislerin 10’u, geçen yaz, Disney’in Anaheim’deki D23 EXPO’su için bir araya geldiler. Sahnede onlara katılan, tamamının en rahat prensesi olan Vanellope Von Schweetz’I gururla temsil eden Sarah Silverman’dı. Kalabalığın coşkulu reaksiyonuna bakılırsa, Disney hayranları onayladı.