**Sammy’nin Maceraları 2**

**(Sammy 2)**

**Gösterim Tarihi:** 05 Ekim 2012

**Dağıtım:** UIP Filmcilik

**İthalat:** TMC Film

**Süre:** 92 Dakika

**Tür:** Animasyon

**Yönetmen:** Ben Stassen

**Seslendirenler:** Ozan Güven, Engin Alkan, Erkan Taşdöğen, Altuğ Yücel, Nilgün Karababa

**ÖZET**

Birbirinin en yakın dostu olan iki deniz kaplumbağası, Sammy ve Ray mercan adasında kumun ve denizin tadını çıkarmakta ve daha yumurtadan yeni çıkan kaplumbağa yavruları Ricky ve Ella’yı denize götürmektedir. Aniden, yanlarına yasak bölgede avlanmaktan hiç çekinmeyen bir avcı yanaşır ve tuttuğu gibi, ikisini, Dubai’de turistlere gösterilecekleri özel bir akvaryuma götürür. Bu akvaryumdaki kilit kişi Koca D adındaki denizatıdır. Koca D, yeni gelenleri de kaçış planına dahil eder. Ancak, bizimkiler, yeni arkadaş oldukları minik gözlü Şişko balık, kibirli ıstakoz Lulu ve büyük bir penguen ailesiyle kendi kaçış planlarını yaparlar. Tam o anda, küçük Ricky ve Ella belirir; onları kurtarmaya gelmişlerdir. Çeşit çeşit heyecan verici macera ve kaçış denemesinden sonra, kahramanlarımız Sammy’nin ilk ve tek aşkı olan Kabuk’la buluşmak üzere, güney denizlerine doğru yol alırlar.

**YÖNETMEN BEN STASSEN’İN DÜNYASI**

Belçika’da doğdu.

1985: USC School of Cinema and Television’dan (Kaliforniya) mezun oldu.

US TV şirketinde iki yıl çalıştı.

1990: Bilgisayar destekli çizimleri keşfetti ve Altın Küre’de En İyi Yabancı Film ödülüne aday gösterilen MY UNCLE’S LEGACY filmini yaptı.

1991: Tema parkları ve müzeler için “geniş formatlı” (genelde IMAX) film yapımcısı ve yönetmeni olarak çalışmaya başladı.

1994: Yapım ve dağıtım şirketi nWave Pictures’ı kurdu.

1998: İlk filmini IMAX 3 Boyutlu olarak çekti: ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION

Farklı sinematografik teknikler (Showscan, Iwerks, VistaVision) de kullanarak IMAX filmleri uzmanı oldu.

2007: İlk uzun metrajlı çalışması olan FLY ME TO THE MOON’u yönetti. Tamamıyla üç boyutlu kabartma tekniğiyle yapılan ilk uzun metrajlı animasyon filmidir.

2009: Avrupa Filmleri Ödülleri’nde İzleyici Ödülü’ne aday gösterildi.

Çok katmanlı dijital sinema alanında bir dünya lideridir. Belçika ve A.B.D.’de yaşamakta ve çalışmaktadır.

Yapım süreci devam eden uzun metrajlı filmleri:

THE ENCHAUNTED HOUSE ve AFRICAN SAFARI (Üç Boyutlu)

**FİLMLERİ:**

Uzun Metrajlı Filmleri:

2011: SAMMY 2 (yönetmen– yapımcı)

2009: SAMMY’S ADVENTURES (yönetmen– yapımcı)

2007: FLY ME TO THE MOON (yönetmen– uygulayıcı yapımcı)

IMAX FİLMLERİ:

2006: AFRICAN ADVENTURE: SAFARI IN THE OKAVANGO (senarist – yönetmen– yapımcı)

2004: WILD SAFARI 3D (senarist – yönetmen– yapımcı)

2002: MISADVENTURES IN 3D (senarist – yönetmen– uygulayıcı yapımcı)

2001: SOS PLANET (senarist – yönetmen– uygulayıcı yapımcı)

2000: HAUNTED CASTLE (senarist – yönetmen– uygulayıcı yapımcı)

1998: ALIEN ADVENTURE (senarist – yönetmen– uygulayıcı yapımcı – görüntü yönetmeni)

ENCOUNTER IN THE THIRD DIMENSION (senarist – yönetmen– uygulayıcı yapımcı)

1996: THRILL RIDE: THE SCIENCE OF FUN (senarist – yönetmen– uygulayıcı yapımcı – görüntü yönetmeni)

**FİLM EKİBİ**

Bir BEN STASSEN ve VINCENT KESTELOOT Filmi

BEN STASSEN ve DOMONIC PARIS tarafından kaleme alınmış bir öyküden uyarlanmıştır.

Yapımcılar AROUND THE WORLD IN 50 YEARS/PARADIS FILMS/EAGLE PICTURES

Diğer Yapımcılar ANTON CAPITAL ENTERTAINMENT ve CANAL+

Diğer Yapımcı ILLUMINATA PICTURES

Senaryo DOMONIC PARIS

Yapımcı BEN STASSEN, CAROLINE VAN ISEGHEM, DOMONIC PARIS, GINA GALLO

MIMI MAYNARD

Uygulayıcı Yapımcı OLIVIER COURSON, ERIC DILLENS

Müzik RAMIN DJAWADI

Set Tasarımı VINCENT KESTELOOT, JÉRÉMIE DEGRUSON

Ses BARBARA TISSIER

İnfografik Uzmanı CAROLINE VAN ISEGHEM

Üretim Müdürü LYNN COHEN

Üretim Koordinatörü VINCENT “KMERON” PHILBERT

Görsel Senaryo JEAN-CLAUDE SOHIER, TOBIAS SCHWARZ, GHISLAIN CLOUTIER,

MATTHIAS DE CLERCQ

Karakter Tasarımı MATTHIAS DE CLERCQ, LIONEL HAUTIER, BARTEL BRUNEEL

Set Dekoratörü MARCUS HOOGVELD, AMANDINE ARAMINI, CHARLOTTE BOISSON

Mizanpaj BENJAMIN MOUSQUET, EVAN COOLEN, GUILLAUME ROUX, JIMMY MARTEYN

LIONEL BROUYERE, MARION LAURIN, OLIVIER DE CAFMEYER, OLIVIER EVERS

SEBASTIAN CIUBUCA, YVAN VERHOEVEN

Animasyon Amirleri DIRK DE LOOSE

Animatörler GUILLAUME ROUX, TIMO BERG, SEBASTIAN CIUBUCA, EVAN COOLEN, BARBARA DOSSI, AUDREY FERRIERE, SIMONE FIORITO, ANDREA GIRO

DELNA KAPADIA, GUILLAUME LURATI, JIMMY MARTEYN, FABRICE NIANZOU

AYMERIC PALERMO, SVETLA RADIVOEVA, CARLO ROTOLO, PETER SEGERS

ANDREA SPADA, JACK VANDENBROELE, EITAN VINESHTOCK

Çevre Uzmanı FRÉDÉRIC ROBERT

Tarama Uzmanı CHRISTOPHER GRAO

Karakter Uzmanı WIM COENE

Karakter Dokulama ANTHONY LEVEQUE, NELLY BONNEFOY, JACQUES DEFONTAINE, RHEECE DE VILLIERS

SILVIA MONTES, YANNICK VINCENT, BENOIT VONDENHOFF

Özel Efekt Uzmanı SYLVAIN NOUVEAU, YANNICK LASFAS

Işık ve Uygulama OTHMAN HADDI

Sayısal Kompozisyon Uzmanı BORIS DE MOFFARTS

Teknik Amir JOËL LABBY

Yazılım Geliştirme Uzmanı HUGUES DE KEYZER

Ses Tasarımı YVES RENARD, PIERRE “LELE” LEBECQUE

Ses Montajı YVES RENARD, PIERRE “LELE” LEBECQUE, LUC THOMAS, JOEY VAN IMPE

Ses Miksajı LUC THOMAS

Ses Efektleri Uzmanı OLIVIER THIJS

Kayıt JEAN-STÉPHANE GARBE, HELENA REVEILLERE, ANTOINE LY

Miksaj Denetçisi PIERRE “LELE” LEBECQUE

Stüdyo Koordinatörleri SÉBASTIEN DEMEYERE, DOMINIQUE JOCHMANS

Müzik Yapımcısı RAMIN DJAWAD

Müzik Kayıt Stüdyosu STUDIO FLAGEY (Brüksel)

\*\*\*\*\*

**Yönetmen Ben Stassen ile Söyleşi**

**SAMMY 2 filmine nasıl hazırlandınız?**

Önce görsel senaryoyu hazıradık. Animasyon filmlerinde görsel senaryo, diğer film türlerine kıyasla, çok daha kapsamlı çizilir çünkü animasyonda, her sahneyi en küçük ayrıntısına kadar baştan ince ince düşünmeniz gereklidir. Senaryo hazırlandıktan sonra, yapım süreci boyunca size kağıt üstünde rehberlik edecek tek kaynak görsel senaryodur. İki boyutlu olarak çizilir, sonra da bilgisayarla işlenir. Filmin stilinin görmek için, bu aşamadan sonra, her sahnenin grafik resmini çizdik, aydınlatma ve görsel atmosferi de böyle yakaladık. Sonra, ilk çizimleri yaptık. Bunlar, çok temel çalışmalardır ve bize filmin animasyonuyla ilgili çeşitli küçük sahneleri gösterir. Bu aşama çok önemlidir zira, bu ilk çizimler filmin ritmini, kamera açılarını, çerçeveyi, karakterlerin mekan içindeki hareketlerini belirler. Bu özel çalışma daha sonraki günlerde, animatörlerin filmi canlandırırken referans alacakları çok önemli bir belgedir.

**Karakterlerin şekli şemali hangi noktada belli olur?**

İlk çizimler yapıldığı sırada, modelleme de oluşur. Yani, filmdeki “nesneler” bu aşamada yaratılır. Bu nesneler arasında, tabii ki karakterler de vardır. Ama onların yanısıra, filmdeki binalar, aksesuarlar, deniz görüntüleri, bütün bunların da modeli hazırlanır. Filmdeki kötü kişiler hep çok stilize çalışılır. Gerçek kaplumbağalara ya da balıklara hiç benzetilmezler, gerçek insan özellikleriyle donatılırlar. Ama gene de şunu söyleyeyim: Deniz dibinin görüntülerinin gerçeğe olabildiğince yakın olması için büyük çaba gösterdik. İlham kaynağı olarak da bir çok sualtı fotoğrafından yararlandık.

**Daha sonra neler yaptınız?**

İlk çizimler ve modelleme tamamlandığında, sıra animatörlere gelir. Örneğin, onlar sette bir kamera çizerler, onun önüne de karakterleri dizerler. Bir sahne çizildikten sonra, sıra taramaya gelir. Tarama işlemi karakterlere ve nesnelere renk, derinlik ve doku veren aşamadır. Daha sonra, sıra aydınlatma ekibine gelir. En son işlem, sayısal kompozisyondur. Bu aşamada, belli bir sahnenin değişik katmanları üstüste konur. Buna bir örnek verelim: Eğer bir mercan kayalığında sohbet eden iki deniz kaplumbağası göstermek istiyorsanız, önce bu iki kahramanı sete yerleştireceksiniz, sonra su yüzüne yükselen hava kabarcıkları ya da plankton sürüleri gibi ikincil karakterler ve efektleri serpiştireceksiniz. Sualtındaki görme mesafesini ve ışıkları da işte bu sayısal kompozisyon aşamasında yaratıyoruz.

**Bu ekipler birlikte nasıl çalışıyor?**

Bütçe sınırlarını aşmamaya özen gösterdiğimiz SAMMY 2 filmindeki en büyük zorluk, filmdeki çeşitli ögelerle ilgili bilgilerin, bir bölümden diğerine, akıcı bir şekilde ulaşmasını sağlamak. Aslında, aksiyon olsun, televizyon dizisi olsun, belgesel olsun, her ne tür film çekiyorsanız çekin, yaptığınız iş aşırı derecede bölümlere ayrılmış bir iştir. Ama, uzun metrajlı bir çizgi film söz konusu olduğunda, bu durum iyice belirginleşir. Bu çalışma oldukça karmaşıktır çünkü bir ekipten diğer ekibe taşınacak dağlar kadar çok veri vardır! Üstüne üstlük, filmin, son haline gelmeden önce geçmesi gereken çok sayıda kontrol noktası vardır. Bu iş neresinden baksanız, yaklaşık iki yıl sürer.

**Sizce, üç boyutlu filmlerin gerçek katma değeri nedir?**

Genelde, üç boyutlu filmler benim sinirimi bouyor çünkü iki boyutlu çizilip sonra iki kamerayla çekiliyorlar. Film ekibi alan genişliğiyle oynadığından, efektler üstünüze üstünüze geliyor ama onlar gerçek, “kabartma” efekt değil! O tür filmler, sinemaya girerken daha çok para verip özel gözlükler takan izleyiciyi resmen dolandırıyor diyebilirim çünkü o filmi normal bir sinemada iki boyutlu izleseler de sonuçta bir şey değişmez. Ben, insanların, bu filmi izledikten sonra, sinemadan bu düşüncelerle çıkmasını hiç arzu etmedim. Ben, izleyicinin, film bittiğinde, kendini gerçek bir üç boyutlu film izlemiş gibi hissetmesini istedim. İki boyutlu sinemanın, insanı belli bir duygusal ve entellektüel seviyeye taşıdığından eminim; bununla birlikte, üç boyutlu bir film de insanı olduğu yerden alır, filmin tam içine fiziksel olarak sokar. İzleyicide bu etkiyi uyandırabilmek için, yön duygusunu, sinematografik bir araçtan daha çok, görsel bir araç olarak algılamalısınız. Her sahnede, tıpkı tiyatroda olduğu gibi, izleyicinin mekan içindeki pozisyonunu göz önünde bulundurmanız gerek.

**Elinizde dev bir Hollywood filmi bütçesi olmamasına rağmen, çok başarılı bir sonuç elde etmisiniz.**

Önümüzdeki en büyük zorluk şuydu: Elimizdeki bütçe, A.B.D. yapımı uzun metrajlı bir animasyon filmi bütçesinin dörtte biri kadardı, yani yaklaşık 25 Milyon Avro. Bizim, ne yapıp edip bununla gerçek bir animasyon filmi yapmamız lazımdı. Ama iyi organize olursanız, ekipler için güzel bir takvim belirlerseniz ve ekip içinde çok yüksek hiyerarşi yaratmazsanız, bu mümkün. Üstelik, bizim için ayrı bir kolaylık da ekibimizin üç boyutlu alanında çok deneyimli ve farklı alanlarda yetenekli insanlardan oluşmuş olmasıydı. Bunun yanısıra, ben, film yapımcılığında karar verme sürecinin hızı ve etkinliğinin de, sponsorların belini bükmeden, A.B.D. yapımı büyük projelerle aşık atabilecek bir film çekmek için çok önemli olduğu kanısındayım.

**Ekipleriniz kaçar kişiden oluşuyor?**

300 ila 600 teknisyenin elinden çıkan A.B.D yapımlarına bakarak, oldukça mütevazi bir sayı olsa da, yaklaşık 100 kişiyle çalıştık. Elinizin altında az sayıda insan olduğunda, hem daha esnek olmanız gerekiyor, hem de birden fazla işlevi bir arada götürebilmeniz. Aslına bakarsanız, ekip büyüdükçe, görev bölümlendirmesi de artıyor. Her animatör tek bir karakterin tek bir bölümünden sorumlu oluyor. Halbuki, bizim durumumuzda, bir sahne baştan sona 1-2 kişinin sorumluluğundaydı. Bu çizerlerimizi daha da motive etti çünkü kendilerini gerçekten filmin bir parçası gibi hissettiler. Ama ekipteki arkadaşların hepsi çok genç, 20’li, 30’lu yaşlarda olduğundan, hepsini bir arada tutmak en zor işti diyebilirim, çünkü hepsinin yapacak başka o kadar çok işi var ki!

\*\*\*\*\*

**Vincent Kesteloot ile Söyleşi**

**Sammy’nin maceralarının ikinci bölümünde en çok neyi sevdiniz?**

Ben Stassen’in yazdığı öykünün, ilk filmdeki kahramanların büyüsünü olduğu gibi sürdürmesini sevdim. Bu yeni filmde, hayvanlarımız bir tema parkının içindeki akvaryumda hapsoluyorlar. Daha önceki SAMMY’S ADVENTURES filminde olduğu gibi, bu filmde de set çeşitliliği görüyoruz. Ama bu film, önceki gibi güçlüklerle dolu bir yolculuğu anlatmıyor ve kahramanlarımız yolda tanıştıkları her yeni kahramandan ayrılmak zorunda kalmıyor. Bu durum, bizim karakterleri çeşitlendirip yaşadıkları değişimi izlememize izin veriyor. Bu ikinci filmde, birçok şaşırtıcı ve güçlü karakterle tanışıyoruz… Ve tabii ki nesiller dolusu kaplumbağayla!

Küçük kaplumbağalar çok tehlikeli bir yerde yapayalnız kalmıştır ve anabalarının bir an evvel o akvaryumdan kaçıp yavruların yanına gitmesi gereklidir. Bu durum, hem dramatik gerilimi çok güzel arttırıyor, hem insanın dünyayı çok farklı bir açıdan görmesini sağlıyor, hem de aksiyon hızını arttırıyor. İki filmin arasındaki en büyük fark da işte burada yatıyor. İzleyicilerin çok şaşıracağını düşünüyorum. İlk filmde Sammy’nin büyümesine şahit olmuştuk. İkinci filmin ise, aksiyon yönü daha yüksek. Filmdeki kahramanlar zamanla yarışıyor. Ve bu macera, onların ortak macerası! Her şeyden önemlisi, bu film insanları eğlendirmeyi amaçlıyor ama orasında burasında insanı düşündüren de çok şey var. Örneğin, ben, balıkların gerçek bir ikilemle karşılaştıkları bölümü çok sevdim: O dört tarafı çevrili kafesin rahatlığını mı seçmeliler, yoksa okyanuslardaki özgürlüğü mü?

**Bu filmde bir kaçış filmi havası da var.**

Evet, ama öyle elitist referanslar ya da ödünç üsluplar da kullanmadık. Bu tür geleneklerin, filmin atmosferine belli bir getirisi olabilir ama bunlar asla öyküyü yavaşlatmamalı ya da öykünün yolunu değiştirmemelidir. İzleyicilerimizin kimileri, bu referansları fark edecektir ama bilin ki, film bu referanslar çerçevesinde yapılmadı ve bir izleyicinin filmin tadına tam olarak varabilmesi için, ille de bu referansların karşılığını bilmesi falan gerekmiyor.

**Bu ikinci filmin çevreci bir boyutu da var.**

Doğru. İlk filmin teması da buydu, insan ırkının ekosistem üzerindeki ormansızlaşma, kirlenme, nüfus artışı gibi etkilerini gösteriyordu. İkinci filmde ise, besin zinciri konusunda (balıklar birbirini yer) gençler arasında bir farkındalık yaratmaya çalışyoruz. Ama en önemlisi, insanlarla hayvanlar arasındaki ilişkide göze çarpan çok çeşitli davranışların hepsini bir akvaryum aracılığıyla izlettiriyoruz.

Bazı hayvanlar tutsaklığa dayanamaz. Bazıları ise, insanların sürekli onları izlemesinden rahatsız olur. Başkalarıysa, gösterinin bir parçası olmaya çok isteklidir. Kimisi, akvaryumdaki veterinerlerin onlara karşı davranışlarından mutluluk duyar; bir başkası ise, bizim yaramaz denizatı örneğinde olduğu gibi, yaratıklar arasındaki hiyerarşiyi tersyüz etmek için akvaryumdaki bu yapay hiyerarşiden medet umar.

İnsanoğluna gelince, hayvanlara karşı davranışlarını düşünecek olursak, saymakla bitmez. Bir yandan veterinerler hayvanların sağlığını korumaya çalışır, diğer yandan hayvan hırsızları kanunların açığını bulup hayvan kaçırır. Filmin sonunda, akvaryumdaki bütün canlıların hayatı tehlikeye giriyor. İşte biz o zaman insanların sorumluluk ve gaddarlık anlayışının farklı farklı olduğunu anlıyoruz: Kimileri hayvanları sadece birer eğlencelik olarak görüyor ve sorumluluktan kolayca sıyrılıyor ama bazıları var ki, örneğin veterinerler, hayvanları kurtarmak için canlarını dişine takıyor.

**Setleri ve renkleri nasıl ayarladınız?**

Önceki film SAMMY’S ADVENTURES’daki stili ve karakterleri devam ettirmeyi istedik. Görselleri biraz daha geliştirdik. Ayrıca, bu filmde çalışan tüm çizerler, müthiş bir iş çıkardı, bunu da söylemem lazım!

Bu filmin ana teması tutsaklık. Bu nedenle, akvaryumun içi ile dışı arasında çok büyük bir farklılık yaratmamız gerekiyordu. Akvaryum dediğiniz şey, küçük hücrelere ayrılmış klasik bir hapishane değil de, dev gibi, her türlü deniz canlısının bulunduğu bir mekan olduğundan, geleneklerin bayağı bayağı dışına çıkmak gerekti. Akvaryumun çevresindeki renkler soluk ve şekiller keskin. Bu çorak manzara insana, tehlikelerle dolu, içinde doğal denebilecek tek bir şey kalmamış dış dünyada hayatta kalmanın ne kadar zor olduğunu gösteriyor.

Buna karşıt olarak, akvaryumdaki yaşam ise kolay görünüyor. Yemek deseniz, bol bol. Görsel olarak değerlendirdiğinizde, renkler, şekiller çeşit çeşit, her şey capcanlı. Belli ki, akvaryumu yaparken, birbirinden çok farklı mimari biçim ve egzotik görüntüyü bir araya toplama arzusu duymuşlar ve bu yüzden, son derece yapay, megalomanyak denebilecek bir ortam ortaya çıkmış. Bir örnekle açıklayayım: Akvaryumdaki mercanlar, o kadar renkli ki şeker gibi. Ama dışarıda insana kirlilik nedeniyle terk edilmiş bir ormanı ve türlerin soyunun tükenmesinin neden olacağı riskleri anımsatıyor. Bu iki dünya arasında, hem insanlarla hayvanların, hem de akvaryumun içindeki ve dışındaki tüm canlıların iletişimde bulunmasının ne kadar güç olduğunu gösteren büyük duvarları var.

**Filmde akvaryum da yavaş yavaş kendi başına bir karakter haline geliyor.**

Evet. Çok üstü kapalı olsa da, genel olarak binaya baktığınızda, makinaların, boruların sanki içine doğayı çekmek ister gibi olduğunu görüyorsunuz. Sanki akvaryum hayvanları orada tutmaya çalışıyor: Bir bakıyorsunuz, havalandırma sistemi tutuşmuş, çevresinde ne varsa yutuvermiş ama, akvaryumun kabloları kötü adamların Sammy’yi yakalamasına yardım ediyor. Minik kaplumbağalar makine odasına ulaştıklarında ise, ortada görülen onca boruya bakarak, insan, bu miniklerin akvaryumun damarlarına ya da bağırsaklarına girdiğini düşünüyor.

**Filmin üç boyutlu olmasının getirisi nedir sizce?**

İzleyiciye doğru uçup giden ögelerin dışında, bizim bu filmdeki asıl ilgi alanımız kameranın konumuydu. Birisi filmdeki olayları gerçekten izliyor olsa ya da belli bir sahnedeki karakterler o olayı nasıl görürdü, işte tam olarak onu yakalamaya çalıştık. Kameranın konumu ne rastlantısal bir şey, ne de sadece estetik bir kaygıyla belirlendi. Film, tam olarak, bir görgü tanığının ya da sahneyi birebir yaşayan film karakterinin göreceği şekilde çekildi. İzleyici filmin içine girdiğinde, olan bitene gerçekten tanık olduğunu hissetmeli.

**Bu işte Ben Stassen ile çalışmak nasıl bir şeydi?**

Şunu belirtmeyi özellikle isterim ki, Ben sadece yönetmenlerden biri değildi. Projenin arkasında da o vardı! Bana bu filmde çalışma fırsatını sunduğunda, kendisi öyküyü Domonic Paris ile çoktan geliştirmişti. Onunla daha önce, FLY ME TO THE MOON ve benim daha küçük bir katkıda bulunabildiğim SAMMY’S ADVENTURES filmlerinde çalışmıştım. Daha önce iyi bir iş çıkarttığımız için, yönetmenlerden birisinin de benim olmamı istedi. Stassen bir yandan senaryoyu denetlerken, bir yandan da müzik ve Amerikalı sanatçıların ses kayıtlarını yaptı. Onun daha önceki çalışmalarında üç boyutlu film ile ilgili edindiği deneyimler bu projenin sonuçlarını büyük ölçüde biçimlendirdi. Ben daha çok mizansene ve sanat yönetmenliğine eğildim. Her bir görüntünün son haline gelmesi için yaklaşık 100 kadar çok yetenekli infografik uzmanı ile çalıştım.

**Zaten projeye baktığınız anda kollektif bir çalışma olduğunu anlıyorsunuz.**

Kesinlikle haklısınız. Tıpkı Ben’in bana güvendiği gibi, ben de ekipten gelecek yeni fikirlere açık olmaya gayret ettim. Her bölümden katkı aldık. Üstelik bu katkılar sadece kendi sorumlulukları altında olan işlerle ilgili değildi. Haliyle, bu kadar hızlı bir şekilde ve böylesine üstün kaliteli bir yapım ortaya koyabildiysek, bunu, ekip içinde sağladığımız esnekliğe ve bu işe gönül vermiş herkesin yaptığı katkılara borçluyuz.

Karar verme sürecinin kolay olması da, filmin neredeyse tamamının tek bir yerde yapılmasından kaynaklandı. Her ne kadar, senaryo A.B.D.’de Domonic Paris’in katkılarıyla gerçekleştiyse ve karakterlerin sesleri de gene A.B.D. ‘de kaydedildiyse de, yapım sürecinin diğer her şeyi burada, Belçika’da tamamlandı.

\*\*\*\*\*

***nWave Pictures* Şirketini Tanıyalım - Üçüncü Boyutta Devrimden Üçüncü Boyutta Evrime Geçiş**

Bir film yapım ve dağıtım şirketi olan nWave Pictures 1994 yılında kuruldu. Ben Stassen şirketin müdürü ve aynı zamanda, merkezi Brüksel’de bulunan D&D Media Group’tan Eric Dillens ile birlikte kurucusu. Stassen, üç boyutlu sinema dili kullanmanın izleyiciye neler vereceğini çabuk kavramış. Bu nedenle, şirketi beyaz perde için çekilen filmlerin dünyasına da sokmuş. Örnek olarak şu filmleri sayabiliriz: THRILL RIDE, MISADVENTURES (Üç boyutlu) ve ALIEN ADVENTURE. 1996 yılında, THRILL RIDE dünyanın en iyi 50 filmi listesine girdi ve arka arkaya 70 hafta boyunca listed kaldı. SOS PLANET ise dünyada 50 milyondan fazla izleyiciye ulaştı.

**Günümüzde nWave Pictures şirketi, özellikle IMAX sinemaları ve tema parkları için üç boyutlu film üreten şirketler arasında bir liderdir.**

Ben Stassen’in yönetmen koltuğunda oturduğu FLY ME TO THE MOON filmi 2008 yılında dünyaçapında gösterime girdi. nWave Pictures firmasının yapımcılığını üstlendiği ilk üç boyutlu uzun metrajlı film ve baştan sona üçboyutlu olarak çekilen ilk animasyon filmiydi. Diğer filmlerden farklı olarak, bu filmde çizimler iki boyutludan üç boyutlu kabartmaya aktarılmamıştı. Böylesine bir projede kullanılacak senaryonun bulunması ise başlı başına iki yıl sürdü.

Şimdi, Vincent Kesteloot ile birlikte SAMMY’S ADVENTURES ve SAMMY 2 filmlerini yöneten ve yapımcılığını üstlenen Ben Stassen’a üç boyutlu sinemanın devrimi ve evrimi bağlamında, nWave Pictures şirketinin hedeflerini soruyoruz:

**ÜÇ BOYUTLU FİLM İŞİNE GİRMEK:**

“Ben daha baştan beri, nWave Pictures şirketini, bilgisayar destekli animasyon üzerinde çalışan minik bir stüdyoya çevirmeyi planlıyordum. İçeriği kendimiz yaratalım ve tüm dünyaya kendimiz dağıtalım istiyordum.

“1990’lı yıların başında, kendimizi bilelim, sinema filmi işine girmeyelim diye düşünüyorduk. Onun yerine, IMAX için dijital simülasyon filmleri yapmak ya da tema parkları için üç ya da dört boyutlu filmler çekmek gibi kendi özel uzmanlık alanımızı oluşturduk. Önce bu filmleri finanse ettik, geliştirdik, yapımcılığını üstlendik, sonra da dünya çapında dağıtım işine girdik.

“Özel uzmanlık gerektiren filmler konusunda dünyanın en önemli bağımsız tedarikçisi olmamız uzun sürmedi. İlk çalışmalarımız iki boyutluydu ama 1997 yılında üç boyutlu da yapmaya karar verdik.”

**ÜÇÜNCÜ BOYUTTA DEVRİM:**

“Eskiden, üç boyutlu film, geçici bir hevesten öteye gidememişti. Bunun nedeni, teknik kalitenin yeterli olmaması ve önce 1950’li yıllarda, daha sonra da Hollywood’da 1970’lerde yapılan filmlerin daha çok “alet”si bir yapıya sahip olmasıydı. Ama üç boyutlu filmlerin şimdiye dek zirve yapmamasının asıl nedeni, yönetmenlerin ve sinema sahiplerinin, üçüncü boyutu film alanında gerçek bir devrime çevirmek konusunda çekimser duruşlarıydı. Üç boyutlu filmler, basit bir evrim, siyah-beyazdan renkli sinemaya geçiş ya da 1.33 formatından sinemaskopa geçiş türünden basit bir yenilik olarak algılanıyordu. Üçboyutlu filmler eğlencelidir ama izlediğimiz bir filmden zevk almak için ille de üç boyutlu olması gerekmez deniyordu.

“Üç boyutlu sinemanın gerçek yapısını ve cazibesini anlamak için, bundan 20 yıl önceki tema parklarına ve IMAX sinemalarına bakmanız gerek. 1986 yılında, Coppola’nın yaptığı, başrolde Michael Jackson’ı gördüğümüz ve yönetmenliğini Goerge Lucas’ın yaptığı “Captain EO” filminin gösterime girmesinden bu yana, yüz milyonlarca insan üç boyutlu film izliyor. Bu film Florida’daki EPCOT merkezinde nasıl da sükse yapmıştı! Tabii, IMAX’tan çıkan ilk üç boyutlu film olan “Transition”ın 1986 Vancouver Dünya Fuarı’ndaki galasını da unutmamak gerek!”

“Dünyanın her yerinde, her gün, onbinlerce kişi bizim filmlerimizi izliyor. Üç boyutlu sinemanın ilgi çekiciliği, ekrandan çıkıp da izleyicinin yüzüne yüzüne fırlayan yapay efektlerden değil, izleyicinin kendini tam olarak filmin içinde hissetmesinden kaynaklanıyor.”

**ÜÇÜNCÜ BOYUTTA EVRİM:**

“Üç boyutlu sinemadaki devrimin başarılı olması için yönetmenlerin, film çekmek işiyle ilgili kanaatlarını değiştirmeleri gerekiyor. “Bir film üç boyutlu da olsa, iki boyutlu da olsa, gene izlenir,” derseniz, üç boyutlu sinemayı gene “olsa da olur, olmasa da” konumuna indirirsiniz.

**“Üç boyutlu sinemayı daha da ileriye götürmek için, film mekanını, fiziksel mekana uzatabilmeliyiz. Bununla şunu demek istiyorum: İzleyicinin görme alanını filmle doldurarak izleyicinin kendi çevresini unutmasını sağlamalıyız. IMAX’ın yıllardır yaptığı, tam olarak budur.**

“Şu anda üç boyutlu filmlere ilgi sürüyor. Ne var ki, bu geçici bir heves olabilir. İnsanların rahat, sıcacık evlerinden çıkıp sinemaya gitmeleri için, iki şey gerekir: Filmin öyküsüne hem fiziksel, hem de duygusal olarak dahil olmaları ve sosyalleşmekten hoşlanmaları. Üç boyutlu sinema işte bu imkanı sağlıyor. İzleyiciler üç boyutlu filme hem aileleri ya da arkadaşlarıyla gelebilir, hem de fildeki aksiyonun içine bütünüyle girebilir.”