

BİR STEVEN SPIELBERG FİLMİ
DÜNYA HAYAL ETTİĞİNİZDEN DAHA DEVDİR

Disney
THE
BFG

E.T.'nin yaratıcılarıyla,
"Charlie and the Chocolate Factory"
ve "Matilda" yazarından.

30 HAZİRAN'DA SİNEMALARDA

3D
ALTYAZI
VE DUBLAJ
SEÇENEĞİYLE



*Dünyanın iki en büyük hikâye anlatıcısının;
Roald Dahl ve Steven Spielberg'in yetenekleri ilk kez,
Dahl'ın sevilen klasığı The BFG'yi beyaz perdeye aktarmak için bir araya geldi!*

YOLCULUK BAŞLIYOR



Steven Spielberg, 40 yılı aşkın süredir hikâyelerini dünya çapında bir kitleyle paylaşıyor, kültüre muazzam karakterler tanıtıyor ve nesilleri vaktiyle muhteşem, korkutucu, etkileyici ve elle tutulur derecede gerçek dünyalara götürüyor. Roald Dahl'ın genç bir kız ve gizemli bir dev arasındaki ufuk açıcı dostluk hikâyesi, yönetmenin kendi çalışmalarına da çok uyuyordu. Sophie ve BFG'nin günün birinde Spielberg'ün eline geleceği kaderlerinde varmış gibi görünse de, yolculuk kitap basıldıktan yıllar sonra başlayacaktı. Dahl'ın BFG'si ilk 1982 yılında

yayımlandı, Spielberg'ün alışılmadık ve hayat değiştiren dostluk hikâyesi E.T. The Extra-Terrestrial'in, hem çocukların hem de büyüklerin hayal gücünü yakaladığı yıl. İngiliz yazar dünyanın en yaratıcı, en afacan ve başarılı hikâye anlatıcılarından biri. Çocukların iç dünyasını anlayan, insanın kendini bulabileceği karakterler ve onların dâhil olmasını sağlayan hikâyeler yaratmaktan anlayan biriydi. Onun hayali olanla korkutucu olanı harmanlayabilme becerisi ve çocukları, yaratıcı hikâyelerinin kahramanları yapması, yetişkinleri de kötü karakter yapmasının, edebiyat dünyasında rakibi yoktur. Dahl'ın hikâyeleri hayatın bazen zor ve korkutucu olabileceğini kabul etse de, kötünün yanında iyinin de olduğunu gösterir ve okuyucularına asla üstünlük taslamaz. Yapımcı Frank Marshall (Jurassic World, Bourne filmleri) şöyle diyor: "Dahl'ın hikâyeleri vurdumduymaz hayaller değil. Çok mizahi yanları var ama aynı zamanda karanlık da bir yanı var. Sınırdan yürüyor. Biraz korkutucular ve bence insanlara hitap eden de bu." Spielberg de hemfikir: "Bu karanlık ve aydınlık harmanını ortaya atması çok cesurcaydı. Walt Disney'in Dumbo, Fantasia, Snow White ve Cinderella gibi ilk çalışmalarında da bu öne çıkardı. Aynı anda hem korkutucu, hem de kurtarıcı olmak, herkese ebedi bir ders vermek - Dahl'ın bunu yapmış olması müthişti. Dahl'ın bu kitabını yönetmek istememi sağlayan şeylerden biri buydu." The BFG, iki yalnız ruhun, birbirlerini bulduklarında dünyada kendi evlerini yarattığı bir hikâye, ki Spielberg'ün zengin çalışmalarında bunu mütemadiyen görmüşüzdür. Baş yapımcı Kathleen Kennedy (Star Wars: The Force Awakens, Indiana Jones filmleri) şöyle diyor: "Steven, her zaman ailelerle ilgili filmlere meyletmiştir. Bu yüzden filmlerinin birçoğunda, çok sayıda insan kendini bulmuştur."

The BFG

Roald Dahl



HİKÂYE



Gecenin bir yarısında, her çocuk ve her yetişkin derin uykudayken, bütün karanlık şeyler saklandığı yerden çıkar ve istediklerini yapar. 10 yaşındaki, yaşından daha olgun Sophie'ye de böyle söylenmişti. Londra'daki yetimhanede uyuyamayıp hayal kurarken buna inanıyordu. Yatakhanedeki diğer kızlar hayal kurarken, Sophie, Bayan Clonkers'ın birçok kuralından birini çiğneme riskine girdi ve yatağından kalkıp, gözlüğünü takıp, pencereden uzanıp, Ay'ın aydınlattığı gece yarısı sessizliğinde, o uğursuz saatlerde, dünyanın nasıl

göründüğüne bakmaya gitti. Dışarıda ıssız, aydınlık olan sokağı, bildiği sokaktan ziyade bir peri masalı köyüne benziyordu ve karanlıktan geniş, uzun, çok uzun boylu bir şey çıktı. O bir şey, Sophie'yi alıp çok uzak diyarlardaki evine götüren bir devdi. Neyse ki, bu dev dost canlısı bir devdi ve Devler Diyarı'nın diğer devlerine benzemiyordu. Koca kulakları ve keskin koku alma duyusuna sahip, 7,5 metrelik BFG, sevimli bir ahmaktı ve bunu çoğu zaman kendine saklardı. Kardeşleri onun iki katı büyüklükte ve en az iki katı korkunçlukta idi, insan yerler ama BFG vejetaryendir ve zalatalık adlı iğrenç bir sebzeyle idare eder.

Devler Diyarı'na geldiğinde Sophie ilk başta gizemli devden korkmuştur ama çok geçmeden BFG'nin çok



nazik ve etkileyici olduğunu fark eder ve daha önce hiç bir devle tanışmadığı için, akli sorularla doludur. BFG, Sophie'yi, rüyaları toplayıp çocuklara yolladığı Rüya Diyarı'na götürür. Ona sihir ve rüyaların gizemiyle ilgili her şeyi öğretir. Bu dünyada şu ana dek tek başına yaşayan bu ikili arasında beklenmedik bir

dostluk doğar. Ama Sophie'nin Devler Diyarı'ndaki varlığı, çok rahatsız edici olan diğer devlerin istenmeyen ilgisini çekmiştir. Sophie ve BFG çok geçmeden Londra'ya kraliçeyi görmeye ve onu tehlikeli dev durumuyla ilgili uyardı ama önce onu devlerin var olduğuna inandırmalıydılar. Birlikte devlerden temelli kurtulmak için bir plan yaparlar.

THE BIG FRIENDLY GIANT BEYAZ PERDEYE UYARLANIYOR



Spielberg, Dahl'ın yıllardır büyük bir hayranı. Hatta kitabı küçükken kendi çocuklarına da okutmuş. Şöyle diyor: "Bu dostlukla ilgili bir hikâye, sadakatle ve arkadaşlarınızı korumakla ilgili bir hikâye, küçük bir kızın bile koca bir deve, sorunlarını çözmesi konusunda yardım edebileceğini gösteren bir hikâye." Dahl çocuklarına ve torunlarına anlatmak için hikâyeler yaratmış ama onları kâğıda dökmekte hep tereddüt edermiş. Yönetmen bunu anlayabiliyor: "Çocuklarıma özellikle çok sevdiğim bir hikâye anlattığımda, onunla ilgili bir film yapmam için yalvarırlardı. Neyse ki Dahl, sonunda hikâyelerini dünyayla paylaşmayı kabul etti ve sayesinde hepimiz çok daha iyiyiz." The BFG dünya çapında son derece popülerdi ve şimdiye kadar 41 dilde basıldı. Dahl'ın da tüm hikâyeleri arasında en sevdiği hikâyesi buydu. Yazar, 1990 yılında 74 yaşındayken hayata gözlerini yumsa da, yapımcılar dul eşiyile irtibat kurdu ve Dahl için kitabın ne kadar önemli olduğu ve bunu filme dökmenin gerçekçi olup olmayacağı konusunda uzun görüşmeler yaptılar. Kennedy şöyle diyor: "Animasyon olarak mı yoksa canlı olarak mı daha iyi olur konusunda çok konuştuk çünkü o sırada kullanırdığımız teknolojilerin hiçbiri o zaman yoktu." Ama önce, yapımcılara Dahl'ın son derece sade kitabını tam bir senaryoya dökebilecek bir senariste ihtiyacı vardı - çocuk hikâyeleri konusunda özel bir yeteneği ve içgüdüleri olan birine. Bunun için de dost ve iş arkadaşları Melissa Mathison'dan yardım istediler. (The Black Stallion, The Indian in the Cupboard). "Melissa aklımıza gelen ilk ve tek yazardı" diyor Kennedy. "Onun yazarlık becerileri ve belli hassasiyetleri, Dahl'ın hayali hikâyesini hayata geçirmek konusunda çok önemliydi." Dahl'ın kitabını okurken, Sophie ve BFG'nin arasındaki bağ, senaristin çok ilgisini çekmiş. Şöyle diyor: "Bu çok tatlı bir hikâye ama önce biraz münakaşalı başlıyor, ilk başta birbirlerinden şüpheleniyorlar, hatta kendi güç mücadeleleri bile var. Ama plan yaptıkları ve ortak olarak ilerlemeye başladıkları an itibarıyla, aralarında büyük bir sevgi oluşuyor. Bu çok güzel, küçük bir aşk hikâyesi." Mathison, Dahl'ın, İngiltere Buckinghamshire'daki evi Gipsy House'u birçok kez ziyaret etmiş. Kendisine yazarın kütüphanesinin ve çalışma odasına girme izni verilmiş. Orada bu olağanüstü yazarın hayatını ve çalışmalarını incelemiş, böylece onun hayal gücünün çılgın, komik ve zengin tabiatına doğru kendi yolunu çizmeye çalışmış. Bu da ona Dahl'ın macerasının ruhunu yakalamasının temelini oluşturmuş. Yer algısını keskinleştirmiş ve ilişkiyi, BFG'yi onurlandıracak ve geliştirecek şekillerde özünden yakalamış. Yapım ekibi için en önemli şeylerden biri de Dahl'ın sesine, yazarın ritmine, diline ve karakterleri arasındaki iletişime sadık kalmakmış, ki bunlar benzersiz bir şekilde ona ait. Mathison şöyle diyor: "Olabilirdiğin Dahl'ın diyaloglarındaki kelimeleri kullanmaya çalıştım. Tonla oynamak istemedik." Senaryoda, senarist için biraz zorluklar olmuş tabii. Mathison şöyle diyor: "Tuhaf bir şekilde, kitapta çok fazla bir şey olmuyor çünkü gerçekten ilişkileriyle ilgili. Dramatik bir yanı yok. Devlerden kurtulmaya çalıştıkları olaylar çok çabuk meydana geliyor. Bölümlerin süresiz olma özelliği vardı. Hikâye odaklı değildi, dolayısıyla bir anlatım yaratmak zorundaydık. Yapım ekibinin beklediği gibi Mathison materyale kişisel bir şekilde yaklaştı, bu büyük maceraya atılan kavgacı yetimle, kelimelerle oynayan bu dev arasındaki ilişkiyi muhafaza etti." Hayal

gücümü ikisine de yönlendirdim. Her şey, onların ilişkileri üzerine oturtulmalıydı.""Melissa, Dahl'in kitabını aldı ve en sıra dışı ama en sadık uyarlamayı yaptı, bu kabiliyet sadece Melissa'da var" diyor Spielberg. Senaryo tamamlandığında, Mathison çekimler boyunca filme dâhil oldu. Spielberg ara sıra çekimler esnasında değişiklikler istiyor, karakterlere de senaristin sesinin can vermesini istiyordu. Spielberg şöyle diyor: "Melissa, her gün E.T.'nin setindeydi, her gün The BFG'nin setine de geldi. İlişkimiz, yürekten gelen iki hikâyeye desteklendiği için çok şanslıyım." Şöyle devam ediyor: "Melissa'nın yasını tutacak fırsatım olmadı çünkü o benim için çok hayat dolu ve çok gerçekti. Kurgu odasında, müzikler kaydedilirken, dublaj odasında -- her zaman yanımdaydı, bu yüzden The BFG'yi bırakmam gerektiğinde çok zor olacak çünkü o zaman Melissa'yı da bırakmam gerekecek."

EKİPTE BAŞKA KİMLER VAR?



Üç Oscar ödüllü **Steven Spielberg**'in yönetmenliğini yaptığı film, yönetmeni, E.T. The Extre-Terrestrial'da birlikte çalıştığı Oscar'a aday olmuş ve çocuk kitapları yazarının bu zamandan bağımsız macerasını beyazperdeye uyarlayan Melissa Mathison'la tekrar bir araya getiriyor. The BFG'nin yapımcılığını Spielberg, Frank Marshall ve Sam Mercer, baş yapımcılığını da Kathleen Kennedy, John Madden, Kristie Macosko Krieger ve Michael Siegel üstlenmiş.Filmde üç Tony, iki Olivier ve bir de Oscar ödülü kazanmış Mark Rylance, İyi Kalpli Dev rolünde, onunla arkadaş olan ve birlikte azgın devler dünyasına gittiği Sophie rolünde yeni oyuncularından Ruby Barnhill, kraliçe rolünde Penelope Wilton, Devler Diyarı'nın en korkulan devi Teklokmadayutan rolünde Jemaine Clement, kraliçenin yardımcısı Mary rolünde Rebecca Hall, kraliçenin kâhyası Bay Tibbs rolünde Rafe Spall ve Devler Diyarı'nın ele avuca sığmaz bir başka devi Kızginyürekli rolündeyse Bill Hader var. Yaratıcı ekipteyse Spielberg'in uzun

zamandır birlikte iş birliği yaptığı kişiler var. Bunlardan bazıları şöyle: İki Oscar ödüllü görüntü yönetmeni **Janusz Kaminski**, iki Oscar ödüllü yapım tasarımcısı **Rick Carter**, üç Oscar ödüllü kurgucu **Michael Kahn** ve Oscar adayı olmuş kostüm tasarımcı **Joanna Johnston**'la beş Oscar'lı, Spielberg'in yönetmenliğini yaptığı bir filmde 24. kez film müziklerini yapan John Williams. Onlara yapım tasarımcısı olarak iki Oscar ödüllü **Robert Stromberg** ve **Peter Jackson**'ın kurduğu görsel efekt şirketi Weta Digital'dan, dört Oscar ödüllü Joe Letteri de görsel efekt süpervizörü olarak katılıyor.

BİR DISNEY BAĞLANTISI



The BFG, Steven Spielberg için bir nevi bir ayrılıştı. Şöyle anlatıyor: "Hikâye anlatma konusunda çok güzel tecrübeler yaşadığım için çok şanslıyım. Biri diğerinden daha baskın geliyor diyemiyorum çünkü hepsi benim için çok değerli. ama bence yaptığım tarihsel filmlere - Lincoln, Bridge of Spies, Amistad ve Schindler's List - dönüp baktığımızda, bunlar bana tarihi bir hikâyeyi doğru anlatmak

gerektiğini gösterdi. "Spielberg şöyle devam ediyor: "Dolayısıyla rüyalar ve hayal güçleri dünyasına kaçabilmek, kendi içinde bir rüya zaten. Bu da The BFG'yi özel kılıyor çünkü bu benim, en iyi yaptığımı düşündüğüm şeyden kaçışımı, hayal gücümün kendisiyle kaçmasına izin vermek."Spielberg'e göre, kendisi Grimm masallarıyla büyümüş ve bunlar çok karanlık, çok korkutucu, iyi bir sosyal değer bulunmadığı masallarmış. Kendisi şöyle diyor: " Çocuklar için ders niteliğindedi ama Dahl ve Disney, çocuk folklorunun öğretilerini kabul edip karanlığı da kucakladı çünkü karanlık bir merkezi olmayan masal mı olur? O karanlık merkez olmadan, iyilik nerede olur? Bizi bir kâbusun içinden, gördüğümüz en güzel, en etkileyici hayale nasıl götürürsünüz? "Dahl'ın kahraman olarak The BFG'de genç bir kızı seçmesi, yönetmenin de hoşuna giden bir şey olmuş. Sophie güçlü bir kız, hayır cevabını kabul etmiyor ve kendisinden altı kat büyük birinden korkmuyor ve karakter birçok Walt Disney filminin merkezindeki güçlü kadınlara çok benziyor. Snow White and the Seven Dwarfs, Spielberg'ün en sevdiği Disney filmi olmuş. "Dokuzuncu kez yeniden çekildiğinde, ben daha yedi ya da sekiz yaşımdayken sinemada izlemiştim ve beni çok etkilemişti. Hem çok korktuğumu, dehşete düştüğümü hatırlıyorum, ama aynı zamanda o müthiş sondan çok etkilendiğimi de hatırlıyorum."Roald Dahl ve Walt Disney, aslında Nisan 1943'te birkaç projeyi konuşmak için bir araya gelmiş. Bunlardan biri de Dahl'ın ilk hikâyelerinden biri olan The Gremlins'miş. Film en sonunda rafa kalkmış ama daha sonra Disney ve Random House tarafından kitap olarak çıkartılmış ve elde elin gelir Kraliyet Hava Kuvvetli Yardım Fonuna gitmiş. Kitap, 1984 yapımı Gremlins filmine ilham kaynağı oldu ve tesadüf eseri, o filmin yapımcılığını da Spielberg üstlendi. Sinemacılar, The BFG'nin klasik bir Disney filmi ve Amblin Entertainment (Spielberg, Kennedy ve Marshall'ın 1981'de kurduğu yapım şirketi) filminin bir harmanı olduğunda hemfikirdi, dolayısıyla stüdyo 2015 ilkbaharında filme yeşil ışık yaktığında çok mutlu olmuşlardı, The BFG, Steven Spielberg'ün yönetmenliğini yaptığı ilk Walt Disney filmi oldu. Kennedy şöyle diyor: "Walt Disney hayranları ve seyircilerinin belli bir beklenti seviyesi var. Filmin bir stüdyoya bağlı olmasından gurur duyuyoruz."

İYİ KALPLI DEVİ KİM OYNAYACAK?



Steven Spielberg'ün dramatik Soğuk Savaş gerilimi Bridge of Spies'in çekimlerinin ilk günü, yönetmen İyi Kalpli Dev'ini bulduğunu fark etti. Tanınmış tiyatro oyuncusu, çalışmaları arasında Wolf Hall ve beğenilen tiyatro prodüksiyonları Twelfth Night ve Jerusalem bulunan, Bridge of Spies'ta, The BFG'deki tatlı ve sade devden çok uzak bir karakter olan Sovyet casusu Rudolf Abel'ı canlandıran Mark Rylance. Yönetmen, Rylance'ın oyunculuk konusunda çeşitliliğinin farkındaydı ve hatta kariyerini bir süredir takip ediyordu ve o gün kafasında bir şeyler yerine oturdu. Spielberg şöyle diyor: "Mark, kameralar kayıttayken tam bir karakter değişimi geçiriyordu, gelmiş geçmiş en iyi tiyatro oyuncularından biri olmasına rağmen, beni asıl etkileyen, çekimler arasındaki Mark'tı. O zaman onun her şeyi yapabileceğini anladım." Spielberg devam ediyor: "The BFG'yi devasa setlerde, dijitali de işin içine katarak çekebilirdim ama devlerin insandan da öte görünmesini istiyordum. Devlerin sihri yakalayabilmemin tek yolu, rol verdiğim oyuncuların performanslarına dayanarak onlara hayat vermek ve animasyonun süper gerçekçi olmasını sağlamaktı."

7,5 metre olan BFG, Devler Diyarı'nın en küçük (kardeşlerinin boyları 12-16 metre arasında değişiyor) ama aynı zamanda da en kibar dev. Gobblefunk dilinde konuşuyor, Nicholas Nickleby okuyor ve rüyaları yakalayıp uyurken çocuklarla paylaşıyor. Melissa Mathison şöyle demiş: "The BFG, sebze yiyen, barışçıl bir dev. Zalatalık'tan nefret etse de, onu yiyor, adeta dev kardeşlerinin çocukları yemesinden pişmanlık duyduğu için bunu yapıyor." Rylance, Mathison'ın senaryosundan çok etkilenmiş ve şöyle diyor: "Melissa bazı ayrıntılar ekleyerek Dahl'ın özgün hikâyesini çok daha dramatik hâle getirdi, bu da bize dostluğun gelişmesini daha iyi görme fırsatı veriyor." Rylance şöyle devam ediyor: "O yanlış anlaşılıyor. BFG ve Sophie izole varlıklar ve kendilerini, belki de kendilerinden daha iyi anlayan bir dost buluyorlar, ki bunlar en iyi dostlardır. Bu, birbirlerine karşı duydukları büyük sevgi ve dostluğun bir parçasıdır."



SOPHIE'Yİ BULMAK



Hikâyenin merkezinde, BFG ve Sophie arasındaki ilişki var. Yeni oyuncuların Ruby Barnhill, yatağından alınıp Devler Diyarı'na götürülen, meraklı ve merhametli küçük yetim Sophie'yi canlandırıyor ama böyle önemli bir yolu canlandıracak genç bir oyuncu bulmak çok zor olmuş. Adını, Dahl'ın ilk kız torunundan alan Sophie karakterini itip kakamazsınız. Steven Spielberg şöyle diyor: "Filmlerimdeki en güçlü

kadın karakterlerden biri sanırım. BFG'ye çok büyük umut ve destek veriyor."Altı ay boyunca yapımcılar, yaşı ve tecrübeleri farklı binlerce kızı incelemiş ama yönetmen, Knutsford, Cheshire, İngiltereli 9 yaşındaki Barnhill'i gördüğünde, kızın seçmelerdeki performansı onu afallatmış. Spielberg şöyle diyor: "Onun farklı bir yanı vardı. Büyüleyici bir kız ve son derece yetenekli bir oyuncu. Bu rol için kusursuzdu."Yapımcılar Barnhill ve Mark Rylance arasında bir görüşme ayarlamış, bir buçuk saat boyunca doğaçlama yapmışlar ve Sophie'yi bulduklarını anlamışlar. Baş yapımcı Kathleen Kennedy şöyle diyor: "Anında çok iyi anlaştılar ve kimyaları inanılmazdı. Çekimler arasında masa tenisi ve basketbol oynuyorlardı, onları ayırmak mümkün değildi."Barnhill şöyle diyor: "Londra'da ve Berlin'de Sophie rolü yaptığım beş seçmeye katıldım. Dolayısıyla rolü aldığımı duymak inanılmazdı. Zor nefes alıyordum."Genç oyuncunun, kendi karakteri ve iyi kalpli dev arasındaki ilişki çok ilgisini çekmiş. Şöyle anlatıyor: " BFG'nin kalbi kırık, hatta çoğu zaman çok üzgündü. Belli ki kardeşleri ona çok kötü davranıyor, sürekli onu itip kakıyorlar ve ona Cüce diyorlar. Sophie de tıpkı BFG gibi bu dünyada yalnız ve tek başına. Aslında ikisi de bir anlamda yetim."Yapımcı Frank Marshall da hemfikir ve şöyle diyor: "BFG'nin aslında kimsesi yok ve kimseye ihtiyacı olduğunu da düşünmüyor. Sophie de aşağı yukarı aynı şeyleri düşünüyor. Ancak ikisi bir araya geldiğinde aslında başka insanlara ihtiyaç duyduklarını fark ediyorlar."Rylance şöyle diyor: "Ruby hayal gücü çok kuvvetli bir genç kız ve doğuştan yetenekli bir oyuncu. Ondan bir şeyler öğrendim, her gençten öğrenirsiniz zaten. Steven'in verdiği çok karmaşık, teknik uyarıları alıp onları doğallaştırması mucizevi, takdire şayan bir şeydi."Ve tabii ki duygular karşılıklı. Barnhill şöyle diyor: "Mark'la çalışmak harikaydı. Her zaman yüzünde bir gülümseme var, bana karşı hep çok kibardı. Bence Sophie ve BFG gibi, bizim de aramızda çok güzel bir dostluk var."Kennedy ekliyor: "Ruby muhteşem ama bu zaten Steven'in yeteneklerinden biridir: Çocuk rollerine oyuncu seçmek ve seyircilerinin etkileyici bulacağı özelliklerini tanımak."Yönetmen çocuk için güvenli, rahat ve emniyetli bir atmosfer yaratıyor. Kendisi şöyle açıklıyor: "Ben onlarla okul müdürleri, katı bir ebeveyn gibi konuşmuyorum, birlikte bir sohbe dalıyoruz sadece. Yaptığımız işten değil de, kendilerini nasıl hissettiklerinden, o sırada neler yaptıklarından konuşuyoruz. Bu, onların kendilerini tanıdık bir yerde gibi hissetmelerini sağlıyor. Bu da bir çocuk oyuncudan doğruluğu ve gerçekliği almanın en iyi yolu."

İNSAN FASULYELER

Steven Spielberg'ün The BFG'deki kraliçe rolü için aklına ilk ve tek gelen kişi, İngiliz oyuncu Penelope Wilton (The Best Exotic Marigold Hotel, Pride & Prejudice) olmuş. Hit PBS dizisi Downton Abbey'deki Isobel Crawley performansından çok etkilenmiş ve onun rol için kusursuz olacağını biliyormuş. Wilton bu rol için kendisinin düşünülmesinden bile onur duymuş. Wilton anlatıyor: "Hayrete düşmüştüm çünkü Steven Spielberg'ün beni tanıdığını bile bilmiyordum ama onunla çalışmayı her zaman çok isterim. Steven, işinizi yapmanız için sizi rahat bırakıyor. Ne yapacağınızı söylemiyor. Bir nevi sizin yaptıklarınıza kendini alıştıyor. Beğendiği bir şey yaptığınızı gördüğünde sizi hafifçe teşvik ediyor, bir şeyi abartırsanız da bunu azaltıyor." Kraliçe, Sophie'nin planı için çok önemli bir karakter. Plansa, majestenin desteğini alıp rahatsız edici devlerden tamamen kurtularak BFG'nin huzurlu bir hayat sürmesini sağlamak. Wilton, Mathison'ın senaryosundan bilhassa çok etkilenmiş ve şöyle diyor: "Karakter arasındaki duygusal içerik çok gerçekçi. Son derece de nüktedan." Oyuncu Rebecca Hall (The Gift, Iron Man 3), kraliçenin yardımcısı Mary rolünü canlandırıyor ve o da bu konuda hemfikir. Şöyle diyor: "Melissa'nın The BFG'nin ruhuna tamamen sadık kalmayı başararak aynı zamanda kişisel birkaç nüans eklemesine bayıldım." Hall'un Roald Dahl'ın kitabıyla çok şahsi bir bağlantısı var. "Çocukken tek başıma okuduğum ilk kitaptı. Aynı zamanlarda Londra'da Sophie karakterini canlandırıdığım bir TV programında yer alıyordum. Kitapla bir alakası olmasa da, The BFG'deki Sophie'ymişim gibi hayaller kurduğumu hayal meyal hatırlıyorum. "Kraliçenin kahyası Bay Tibbs içinse yapımcılar rolü İngiliz oyuncu Rafe Spall'a (The Big Short) vermiş. Kraliçenin yardımcısı Mary'yle evli olan Bay Tibbs, BFG'yi Buckingham Sarayı'nda kendini evinde hissettiriyor. Tesadüfe bakın ki, oyuncu daha önce iki ayrı projede Wilton ve Hall'la birlikte çalışmış, bu da sette rahat bir ortam yaratmış. Ayrıca, Buckingham Sarayı sahneleri, ana çekimlerin sonlarına doğru gerçekleştirilmiş. Dolayısıyla üç oyuncu, çok yerleşik bir ekiple çalışmış. Spall şöyle anlatıyor: "Prodüksiyonun sonlarına doğru gelmek çok güzel oldu. Sette harika bir enerji vardı ve çok verimli oldu. Bunun sebebi de Steven'in ekibindeki bölüm sorumlularının daha önce onunla çok çalışmış olmasıydı."



YAMYAM ve KATİL DEVLERİ

BFG'nin Devler Diyarı'ndaki mağarasında Sophie, dokuz korkutucu devi ilk kez görüyor. Yamyamlar ve katiller. Mitik canavarlardan oluşan karma bir gruptalar ve dünyayı dolaşip insan fasulyelerini yiyorlar. Bu durum, Steven Spielberg, oyuncularını ve yaratıcı ekibi için bir şeyler bulma, yaratma ve korkutucu bir eğlence fırsatı oluşturmuş. Devler Diyarı'nda yaşayan tüm kötü devler arasında en kötülerini BFG'nin dokuz erkek kardeşi. Boyut olarak çok daha büyük olan bu devler, BFG'ye acımasızca davranıp onu aşağılıyor ama tipik Roald Dahl tarzında, aynı zamanda bizi güldürüyorlar. Dahl da gerçek hayatta bir dev sayılırdı, 1,98 metre boyundaydı. Çok yetenekli oyuncu, komedyen ve müzisyen Jemaine Clement'in (The Flight of the Conchords) canlandırdığı Teklokmadayutan, egosu yüksek, kafası küçücük ve yaklaşık 16 metre boyunda. Sürünün lideri, alfa erkeği olsa da, aslında kendisi sadece bir zorba ve korkak, pek de akıllı değil. Clement şöyle diyor: "Karakterim sadece kas yığını. BFG onu yamyam olarak tanımlıyor, ki bu da doğru çünkü ona göre insanlar - özellikle de çocuklar - çok lezzetli." Oyuncu ve komedyen Bill Hader (Trainwreck, Inside Out) Kızginyürekli, grubun asıl beynini canlandırıyor. 13 metre boyunda, koca sakallı ve onu her zaman Teklokmadayutan'ın yanında, ona ne yapması gerektiğini söylerken bulabilirsiniz. "Gerçekte Kızginyürekli diğer devlerle bir alakası olmasını istemiyor. O sadece yalnız kalmak istiyor" diyor Hader. "BFG'yi sevmiyor ve BFG'nin bir şekilde sadece kendisi olarak çiğnediği, kendi kurallarını yaratıyor." İngiliz oyuncu Adam Godley (Charlie and the Chocolate Factory), zayıf ve ağır hareket eden dev Açgözlü rolünde. Herkesten az şey yapıyor ve sadece kendini düşünüyor. Yaklaşık 12 metre boyunda olan Oburmide, dokuz devin en kısa boylusu. Chris Gibbs'in (Reign) canlandırdığı bu dev, grubun içinde huzuru sağlıyor ve Teklokmadayutan'ı da idolü hâline getirmiş. Hepacıkan'ıysa Michael David Adamthwaite (Final Destination 5) canlandırıyor. Hepacıkan grubun en küçüğü ve diğerlerini sık sık tehlikeye atan bir baş belası. Kanadalı oyuncu Paul Moniz de Sa'nın (The Flash) canlandırdığı Acımasızkalpli, grubun şakacısı ve çocuk avına çıkmayı çok seviyor. Jonathan Holmes (Descendants) Kötükokulu'yu, Acımasızkalpli'nin en yakın arkadaşını canlandırıyor. Grubun en yakışıklısı o ve bunun sonucunda görünüşünü çok dert ediyor. İzlandalı oyuncu Olafur Olafsson (The Last Witch Hunter), grubun en tarz sahibi olanı Öfkeli. Görünüş ve tavır itibarıyla en erkeksi olsa da, kadın tarafıyla da çok bağlantı içinde. Daniel Bacon'ın (The Day Earth Stood Still) canlandırdığı Doymakbilmez, Acımasızkalpli'yle ettiği kavga sonucu kısmen felç geçiriyor ve aksayarak yürüyor. Bir gün patron olmayı çok istiyor ama bunun asla olmayacağını biliyor, sonuç olarak da bu durum içine dert olmuş. Dokuz oyuncunun azgın ama birbirine bağlı bir gruba ayak uydurmasına yardımcı olmak için yapım ekibi, eski Cirque du Soleil mensusu bu Terry Notary'yi, hareket koreografı olarak filme dâhil etmiş. Devasa devler oldukları için farklı hareket ediyorlar ve Notary de, oyuncuların güç ve esnekliğini oluşturmak ve ayaklarının yere bastığını, ağır olduklarını, kalın bir boşlukta hareket edermiş hissi vermek için ağırlık ve bungee iplerinden oluşan bir kombinasyon kullanmış. Notary şöyle anlatıyor: "Kullandığım süreç, oyunculara, karakterlere kendi yorumlarını katma özgürlüğü veriyor ve performanslarına ince ayar çekmelerine yardımcı oluyor. Oyuncuların performansları, hareket yakalama teknolojisiyle çekiliyor, böylece prodüksiyonda dijital olarak daha sonra yaratılabiliyorlar." Oyuncular, karakterlerinin fiziksel yanlarını çözerken, devlerin karakterleri ve grup dinamikleri doğal olarak ortaya çıkmış. Hader anlatıyor: "Her devin komik olduğundan emin olmamız gerektiğini konuştuk ama aynı zamanda korkutucu ve tehditkâr da olmalıydılar.

Bu dengeyi bulmak, karakterlerimizi geliřtirmek için çok uğrařtık ki hepsi son derece ayırt edilebilir olsun. Haftalarca çalıştıktan sonra her oyuncu kendine ait özgün yürüyüş ve hareket tarzını buldu." Aynı zamanda kostüm tasarımcı Joanna Johnston (Lincoln, War Horse) devlere göre yapılan iki metrelik maketlerle çalışıyor, kostümlerin fiziksel olarak nasıl yapılacağını ve nasıl duracağını anlayabilmek için onları giydirdiyordu. Devler dijital ortamda yaratılacak olsa da, Johnston her biri için kostüm tasarladı. Bu kostümler hem oyuncuların performanslarına ilham verip, onları yönlendirecek, hem de devleri hayata geçirecek animatörlere detaylı, takip edebilecekleri gerçek bir şablon sağlayacaktı. Steven Spielberg şöyle diyor: "Joanna, devlere hazırladığı kostümlerle kendini aştı. Çok yaratıcı ve çok güzellerdi." Sanal karakterlerin görünüşlerini şekillendirmenin yanı sıra Johnston'ın yaratıcılığı ve detaya verdiği önem, oyuncuların canlı karakterlerine, performanslarını geliřtirebilecekleri bir temel sağladı. Hall şöyle diyor: "Joanna'nın kostümlerinin çok faydası oldu. Çalıştığım en detaycı ve parlak kostüm tasarımcılardan biri o. Çok titiz davrandı, giydiğim çamaşıra kadar."Spall da aynı fikirde ve şöyle diyor: "Joanna'nın kostümünü ilk giydiğimde, ne yapacağımı hemen anladım çünkü tam bana göre yapılmıřtı. İnsan rolü hissedebiliyordu."Wilton ekliyor: "Bana ilginç gelen şey şuydu: Kostümü giydiğim an Kraliçe gibi yürümeye başladım." Johnston, kraliçenin gardırobunu tasarlarken, bir çocuğun hayali ve kraliyet arayı arasındaki ince çizgiyi ortaya koymaya yardımcı olacak küçük detayların peşine düşmüş. Wilton şöyle diyor: "Bu karakterler başka bir dünyada yer aldığı için, karakterimin taktığı kolyeler, küpeler ve taşlar, gerçek hayattakilerden biraz daha büyük."Kostüm tasarımcı, Wilton'a, İngiltere kraliçesinin şu an taktığı bir peruğun aynısını yapmış, bir de kraliçenin eldivencisinin yaptığı eldivenlerden ve yine kraliçenin çantacısının yaptığı çantanın aynısından yapmış. Wilton "detaylar olağanüstüydü" diyor."Yapımcı Frank Marshall Şöyle diyor: "Tüm bunlar bizim için çok önemliydi. Hayal dünyasıyla tezat olarak bir gerçeklik sağlamaya yardımcı oldular."Kadro oluşturulunca, yapım ekibi kitabın özünü beyazperdeye aktarmaya odaklandı. Bu, yönetmenin hayal gücünü harekete geçiren bir teknolojik zorluktu. Görünürde, hikâyenin ortaya koyduğu lojistik bulmaca çok belli olmuyor ama The BFG için, yeni dünyaların bilgisayarda sentezlenmesinden çok daha fazlası lazımdı. Biri küçük, biri büyük, biri gerçek, biri hayali iki farklı karakter arasındaki bu özel dostluk hikâyesi, fantezi ve gerçeklik unsurlarını harmanlamanın yepyeni bir yoluna ilham verecekti.



THE BFG'Yİ HAYALİNİZDE CANLANDIRMAK

Steven Spielberg, uzun zamandır hikâye anlatımı ve teknolojinin kesiştiği noktada kendine bir yer edinmiş durumda. Hem geleneksel sinemacılık uygulamalarını muhafaza eden, hem de yeni film teknolojilerinin, hikâye anlatımı hayal gücünü, sinema seyircilerinin bir çok jenerasyonu için hayata geçiren araçların şekillendirilmesinde, öncülerinden biri olmuştur. Hem canlı hem de hareket yakalama unsurlarının film süresince anlık yakalanmasının en iyi yolunu belirlemek ve onları kusursuz bir şekilde harmanlamak için, yapım ekibi daha çekimler bile başlamadan filmin tamamının önceden canlandırılmış bir versiyonunu oluşturdu. Spielberg yaratıcı ekibinden bir iki kişiyle, yapım asistanlarından bazılarını, doğudaki yazlığının garajında topladı ve dijital dünya dâhilinde her sahnenin koreografisini yaptı ve bu sahneleri çekti. Küçük bir elde taşınır sanal kamera cihazı kullanarak, hareket yakalama kostümlerindeki hareketler alınıp ham animasyona dönüştürüldü ve bu düşük çözünürlükteki görüntüler, 3D'ye aktarıldı, böylece bittiği zaman parça parça analiz edilebilecekti. Spielberg şöyle diyor: "Film için prototipim oldu ve hikâyeyi anlamama, onu anlatmamın en iyi yolunu belirlememe yardımcı oldu. En değerli prova egzersizlerinden biri buydu, hikâyenin en derindeki yapısını anlamama yardımcı oldu."



ÇIĞIR AÇAN BİR TEKNOLOJİ

The BFG'nin ana çekimleri, 2015 ilkbaharında, Vancouver'ın dışında, kocaman karanlık alanların, setlerin kurulduğu bir sahneye dönüştürüldüğü eski bir depoda başladı. The BFG'yle yapım ekibi, hikâye anlatımının ufkunu genişletmek üzere yepyeni bir yaklaşım tasarladı. Canlı aksiyonun doluluğu ve canlılığıyla, günümüz dijital teknolojilerinin sınırsız olasılıkları arasında bir köprü kurmak. Bu, Spielberg'ün hikâyeyle ilgili ne anlatmak istediği üzerinden gerçekleştirilecek bir süreçti. Performans detaylarını ayrı ayrı yakalayıp, sonra post-produksiyonda insan ve dijital performansları birleştirmek yerine, Weta Digital'dan Joe Letteri ve yetenekli çizim ekibinden destek aldılar ve canlı aksiyon seçimlerine olabildiğince yakın olan, yeni bir süreç tasarlama kararını istedik. Sonuç olarak The BFG'deki yapım, karma bir sinemacılık tarzı oldu: Canlı aksiyon ve hareket yakalama tekniklerinin harmanı kullanılarak hikâyenin hayali karakterlerine, sadece film için yapılan gerçek setlerde can verildi.

Spielberg'le tanışıklığı 1993 yılına ve Jurassic Park'ta bilgisayar grafik sanatçısı olarak çalıştığı günlere dayanan Letteri (Batman vs. Superman: Dawn of Justice, Avatar) şöyle anlatıyor: "Steven'in, Steven olarak çalışmasına izin vermek istedik, sürece kattığı her unsuru faydalı hâle getirmek istedik: Yaratıcı ekibini, canlı aksiyon setlerini, ışıklandırma ve kostümleri. Aynı zamanda simültane olarak da sanal bir dünya yaratmak istedik." Şöyle devam ediyor: "Filmin büyük kısmında Sophie, devlerin yaşadığı bu hayal diyarında küçük bir kız ama biz Steven'a filmi, sanki tamamı canlıymış gibi çekebilme becerisini verdik. Sanal dünyalar ve dijital dünyalar arasındaki boşluğa bir köprü kurduk." Hareket yakalama teknolojisinin kullanıldığı Avatar ya da The Adventures of Tin Tin gibi önceki filmler, oyuncuların etrafındakileri hayal etmek zorunda kaldığı, kısıtlı bir sette çekilmişti. Yönetmen aynı zamanda, yönetmen James Cameron'ın Avatar'da yarattığı bir fikir olan Simulcam'e de bel bağlamıştı. Simulcam, gerçek oyuncuları ve setleri, bilgisayarla yaratılan oyuncu ve setlerle harmanlama sürecidir. Letteri şöyle anlatıyor: "Simulcam'le bir performansı önceden kaydedip sonra kamera monitörüyle tekrar oynatabiliyoruz, böylece kamera operatörleri sanal performansı, canlı aksiyon sahnesini çekerken gerçek zamanlı olarak görebiliyor. Bu ikisini harmanlayarak karar verebildiler ve hatta sanal dünyada olanlara dayanarak hareketlere yön verdiler. Bu yeni süreç sayesinde yönetmen, hareket yakalayıcı kıyafetler giymiş oyuncuları, filmin insan karakterleriyle aynı sette çekme fırsatını buldu ve Spielberg için özellikle Ruby Barnhill ve Mark Rylance'ın birbiriyle etkileşim içinde olması çok önemliydi.



GERÇEK VE SANAL KARAKTERLER ARASINDA İNSANİ İLETİŞİMİ KURMAK

Steven Spielberg kariyeri boyunca, en zorlu şartlar altında bile performansların çok iyi olması için el becerikliliğiyle bazı koşullar yaratmıştır. 7,5 metrelik dev ve 1,37 metre boyunda bir kız arasındaki dostluğun ortamını hazırlamak, ortak bir vizyon, yılların getirdiği bir hayal gücü ve yenilik gerektiriyordu. Yönetmen şöyle diyor: "Oyuncuların birlikte rol yapması için, birbirlerine ihtiyaçları var. İş dönüp dolaşıp oyuncuların birbirlerinin gözlerinin içine bakmasına geliyor." Mark Rylance ekliyor: "Bu yüzden insanlarla konuşurken onların gözlerinin içine bakarız. Göremediğiniz biriyle konuşuyorsanız, bunları cümleye dökmek, ifade etmek çok daha zordur." Yapımın zorluklarının merkezinde, karakterlerin aynı ortamda rol yapmasını sağlayan kıdemli yapım tasarımcı Rick Carter (Avatar, Forrest Gump) vardı. Kendisi şöyle diyor: "Amaç, Steven'in oyuncularla çalışabileceği ve oyuncuların birbirlerini anlayabileceği samimi bir ortam yaratmaktı, böylece teknoloji, Steven'in yönetmenliğine bir engel teşkil etmeyecek ya da performansların gerçekçiliğini ortadan kaldırmayacaktı." Sonuç olarak Carter ve ortak yapım tasarımcı Rob Stromberg (Alice in Wonderland, The Golden Compass) üç farklı boyutta varlığın üç farklı dünyada var olmasını sağlamak için çok zahmete girmiş. Bazı durumlarda setlerin üç kopyası yapılmış. 15 metrelik uzun boylu devler için bir set varmış, 7,5 metrelik BFG için bir set varmış, bir de Sophie'yi küçük göstermek için aşırı büyük aksesuarların olduğu aşırı büyük bir set varmış. Neyse ki Rylance'ın hikâyeye, Ruby Barnhill'e ve onun hayal gücüne inancı tammiş. "Mark'ın hikâyeye ve hikâyeyi nasıl resmedeceğine olan inancıyla ve Ruby'nin her şeyin mümkün olabileceğine duyduğu inançla, iki oyuncu da bu teknolojinin dönüştürdüğü dünyayı yok edip birbirlerine karşı en gerçekçi performansı gerçekleştirdiler." Sophie ve BFG'nin aynı karede yer aldığı, büyük sette çekilen sahneler için, yapım ekibi iki katlı bir iskele kurmuş. Rylance üzerinde duruyormuş, hareket yakalayıcı bir kamera da hemen suratının önünde durup göz teması ve uyum yakalanmasını sağlıyormuş. BFG ve zorba kardeşleri arasındaki boyut farkı sebebiyle, hareket yakalayıcı setler bile inşa edilmiş. Böylece Jemaine Clement, Bill Hader ve devasa çeteleri, BFG'nin gri mağara maketinin içine sıkışmış, Rylance kamera dışında performans verirken (ya da alan müsaitse, o da eğilip oyuncu arkadaşlarıyla göz teması kurmuş) bir bez bebek boyutunda BFG'ye karşı rol yapmışlar. Sonuç olarak Spielberg sürekli olarak setten sete gidip, 278 metrekareyi kaplayan bir alana kurulmuş farklı setlerde farklı sinema tekniklerini dengelemeye çalışmış. Kurulumlar arasında, sahnelerde, içlerinde bir sürü görüntüleme ekranının bulunduğu iki küçük çadırdan birine giriyormuş. Yönetmen burada elle tutulan sanal kamerayı kullanarak çekimleri tasarlayıp, oluşturup yeniden çerçeveye oturtmuş. Aslen yönetmenin performans yakaladığı görüntüleri görmesi için kurulan bu çadırlar, çok geçmeden yönetmenin beceri ve isteğiyle, geleneksel sinemacılık ve 21. yüzyıl dijital işlemlerinin arasında bir köprü görevi gören keşif merkezlerine dönüşmüş.

SETLER

Deponun engin setlerinde yaratılan ortamların, farklı boyuttaki karakterlere yer sağlamaktan fazlasını yapması gerekiyordu. Yapım tasarımcısı Rick Carter ve ekibi, performansların sergilendiği ortamların olabildiğince güzel, korkutucu ve zengin olması için bilhassa çok çalışmış. Joe Letteri anlatıyor: "Mark Rylance sette performans sergilerken, gerçek dünyanın bir kopyasında bunu yapıyordu, şöminesi ve masası, sandalyesi ve uyuduğu teknesinin olduğu mağarasında."Baş yapımcı Kristie Macosko Krieger (Bridge of Spies, Lincoln) şöyle diyor: "Steven için en önemli olan şey, oyuncuların buldukları yere inanmaları ve etrafında olan biten şeylerden kendilerini soyutlamalarıydı."Yapım tasarımının rollerinden biri de, sadece hikâye ve karakterle değil, filmin temalarıyla ilgili de bir şeyler uyandıracak ortamlar yaratmaktı. Örneğin, prodüksiyon, Spielberg'ün, Dahl'ın hikâyesine dair vizyonunu yaratabileceği, dünyalar için dünyalar yaratmış. Carter şöyle anlatıyor: "Steven çok samimi bir işleme başladı, sadece bir bilgisayar ve odada bir iki insan vardı. Daha sonra büyük bir alana geldik ve bunun olabildiğince samimi olmasını sağlamaya devam ederken, aynı zamanda ortamı genişlettik."Geniş, geleneksel setlerin içinde yüksek tavanlar, Buckingham Sarayı'nın kraliyet kırmızıları ve altın renkleri, Sophie ve BFG'nin küçük bir çocuk ve onun ailesine rüya götürmeye gittiği eski bir İskandinav evi, kaldırım taşlı, etrafı dükkânlar ve sokak lambalarıyla çevrili bir Londra sokağındaki karanlık ve unutulmuş bir yetimhane ve Sophie'nin BFG'yle macerasının başladığı yatakhanelenin yalnızlık izleri taşıyan iç kısmı. Bu setlerin her biri de birbirine çok yakındı. Macosko Krieger şöyle diyor: "Bu, kendi küçük Disneyland'inize erişim sağlamak gibi bir şeydi."Baş yapımcı Kathleen Kennedy'ye göre setler zamandan bağımsız bir hava katıyordu, bu da Roald Dahl'ın özgün hikâyesiyle uyum içindeydi. Şöyle diyor: "Dahl evrensel bir hikâye anlatıyordu ve bu setleri yapmamızın en önemli sebeplerinden biri, filme öbür dünyadanmış özelliği katmaktı. Bir sokak köşesini ya da binayı tanıyabilir, aşına gelen bir mimari tarzı fark edebilirsiniz ama tam adını koyamazsınız, böyle bir masal dünyasına kaçmanıza izin veren de budur."Spielberg şöyle diyor: "Rick Carter inanılmaz bir iş çıkardı. En inanılmaz, Dickens'a özgü kaldırım taşlı sokaklardan, Buckingham Sarayı'ndaki, resmen bizim inşa ettiğimiz, büyük balo salonuna kadar her şeyi tasarladı."Penelope Wilton ekliyor: "Bu, sarayın içindeki hakiki balo salonunun, halılarıyla, tablolarıyla bire bir kopyası. Ama aynı zamanda kraliçenin, inanılmaz ahşapların ve alçı kaplamalar arasındaki altın kaplamaların bulunduğu yatak odasını da tasarladılar ve muhteşem görünüyordu."Rylance da setlere verilen önem ve detayı takdir ediyor. Bu setlerden bazıları oyunculara ve yapım ekibine, keşfettikleri dünyanın hissiyatını anlamaları için özel olarak yaratılmıştı.



Rylance şöyle diyor: "Yaratılan şeylerin çoğu seyirciler tarafından asla görülmeyecek. Bunlar sadece bize ve Steven'a biraz eğlence olsun diye oradaydı." Her seti süsleyen büyüleyici ve yaratıcı aksesuarlar da bir o kadar etkileyiciydi. Bazıları iki, bazıları üç farklı boyutta yer alıyordu. Bazı setlerde BFG ve diğer devlerin kendi amaçlarına göre uyarladığı bazı nesnelere vardı: Bir savaş uçağının kanatlarından yapılan bir bank, iğne olarak kullanılan bir kılıç, çatal ve kaşık olarak kullanılan bir dirgen ve kürek, kâse olarak kullanılan bir küvet, kemer olarak kullanılan bir yangın hortumu, büyüteç olarak kullanılan bir gemi penceresi, dolmakalem olarak kullanılan bir süpürge sapı ve daha birçok şey. Spielberg anlatıyor: "Her aksesuara çok fazla ilgi katıldı. BFG'nin çantası gibi basit bir şeye bile çok kafa patlatıldı. Rick, koca bir doktor çantası olacak şekilde bunu tasarladı. Tabii ki çantada rüyaları vardı ama rüyalar, ihtiyaç duyan çocuklar için ilaç niteliğindedi ve çanta, yamalı yorgan gibi, Frankensteinvari bir şekilde dikilmişti." Geleneksel setlerin yanı sıra, seyirciler setleri nasıl çekilip aydınlatılırsa öyle görecekler, bunlar kısmen gerçek setler. Sophie'nin BFG'yle bulunduğu yerler vardı. Buralar post prodüksiyonda geliştirilip tamamlanıyor. Aralarında şunlar yer alıyor: Sophie ve BFG'nin rüya yakalamaya gittiği, pusla kaplı, Rüya Diyarı olarak bilinen büyüdü diyar, ağaç köklerinin yosunlu yeşilliklerle kaplı olduğu engebeli ve engin arazi, devlerin, insan fasulyelerinin dünyasına yaptığı ölümcül yolculuklarındaki yağmaları sonucu ıssız ve çorak kalmış, kasvetli ve korkutucu Devler Diyarı. Joe Letteri şöyle diyor: "Sanal bir dünya yaratmış olsak bile, yaptığımız her şeyin bir canlı muadili var. Dolayısıyla Rick Carter gibi, fantastik bir dünya yaratma becerisini alıp, bunu fiziksel anlamda işe yarar ve sanal bir sete uyarlanabilir hâle getirmeyi bilen biriyle çalışmak çok güzel."

BÜYÜLÜ IŞIKLANDIRMA EFEKTLERİ

Yapım ekibi The BFG'yi, Roald Dahl'ın kitabı 1982 yılında çıktığında yapmaya kalksaydı, bambaşka bir film olurdu. Ama günümüzün hareket yakalayıcı teknolojisi ve dijital fotoğrafçılığı sayesinde, yönetmen genç yetim Sophie ve iyi kalpli dev arasında, hak ettiği özel ilişkiyi yaratabildi. Bu büyüün, ekranda bu kadar güzel görünmesinin sebebi, görüntü yönetmeni Janusz Kaminski'nin (Bridge of Spies, Saving Private Ryan) olağanüstü katkıları oldu. Kaminski, canlı sahnelerinin çekildiği tüm setlerin ve kusursuz bir şekilde harmanlanmaları için hareket yakalayıcı teknolojiyle çekilen sahnelerin bulunduğu sanal setlerin ışıklandırılmasında çok önemli bir rol oynadı. Yapımcı Frank Marshall şöyle diyor: "Janusz'la çalışmak harikaydı çünkü görüntülerinin gerçek bir zenginliği var. Bu dünyayı yaratmak ve iki dünyayı harmanlayıp tek dünya hâline getirmek konusunda yaptığımız birçok şeye rehberlik etti." "Janusz ışığı, karşılaştığım herkesten farklı ve kesinlikle benim tam olarak anlayamadığım şekilde gören biri" diye ekliyor Joe Letteri. "Bu filme neler katacağımız konusundaki sohbetlerimiz, onun karanlığı anlaması, ardından ışıkla olan ilişkisini görmek ve daha sonra ikisi arasındaki nüansları bulup, ışık ve gölgelerin birbiriyle nasıl etkileşim hâlinde olacağı üzerineydi." Şöyle devam ediyor: "Janusz gerçekten ışıkla resim yapıyor, ve herkes setleri tam ışıklandırılmış olarak gördüğünde, gerçekten büyüleyici oluyordu. Tahmin edebileceğimizden çok daha iyiydi."



BFG'Yİ DÜNYAYA TANITMAK

Roald Dahl'ın bir kitabını okuduğumuzda, yetişkinler olarak bize son derece hitap ediyor ve hepimizin içindeki çocuğa dokunuyor. The BFG'nin başında Steven Spielberg olduğu için, film hiç şüphesiz çocukları ve yetişkinleri etkileyecek, tıpkı yıllar boyu Dahl'ın hikâyelerinin yaptığı gibi. Yapımcı Frank Marshall şöyle diyor: "Bence herkes, Sophie'nin The BFG'de çıktığı gibi bir macera yaşamayı hayal eder. Bu her yaştan insana hitap edecek bir hikâyeye ve bu büyülü hikâyeye ve muhteşem karakterlerden etkilenmeden edemiyorsunuz."Yapım tasarımcı Rick Carter şöyle diyor: "The BFG'yle Steven kariyerinin başında keşfettiği masumiyete dönebildi. Artık dede oldu, hem BFG hem de masum, genç insan. Ama hikâyeye herkesin çocukluk tecrübelerine dokunuyor, karanlıktan çıkan şeylere ve bu şeylerin neyle ilgili olduğuna."Bill Hader'a göre yönetmenin çalışmasını izlemek, gerçekleşen bir hayalymiş. "Steven sette çok sakin ve dost canlısı ve son derece karmaşık bir şeyi son derece basitmiş gibi gösteriyor."Yönetmenin kendisine gelince, kariyerindeki en güzel ve en merak uyandırıcı tecrübelerden biri olmuş. Şöyle anlatıyor: "Merak uyandırıcı çünkü setlere ilk gittiğimde ve farklı karmaşıklık seviyelerini, tek bir karenin çekilmesi için bile gereken teknolojiyi gördüğümde, Jaws'tan bu yana ilk kez afallamıştım. Tam olarak nasıl yapacağımı bilmiyordum ama yaratıcılıkları, hassaslıkları ve yaratıcı ruhları bunu mümkün kılan olağanüstü insanların sanatçılığına ve cömertliğine minnettarım."Yapım ekibi için Walt Disney Studios'la ortak olmak da işin mükafatı olmuş. Spielberg şöyle diyor: "Disney hariç her stüdyoda film yönettim. Dolayısıyla ilk kez Uyuyan Güzeli'nin sarayının olduğu, Disney'in filmin başından sonuna dâhil olduğu bir film çektim ve bununla gurur duyuyorum."

GOBBLEFUNK

Gobblefunk, Roald Dahl'ın BFG'ye benzersiz bir ses vermek için yarattığı bir dil. İngilizcede, sıradan kelimeler kullanıldığında güzel olmayacak, bunlara benzer saçma kelimelerden oluşan bir dil.Yapım ekibi ilk başta kelimelerin, seyircilerin karakterlerin diyaloglarını anlamakta zorlanacağından endişelenmişti. Baş yapımcı Kathleen Kennedy anlatıyor: "İnsanların, anlamadıkları için diyalogları dinleyip anlamaya çalışmasını engellemek istemedik. Ama Mark Rylance'ın nasıl konuştuğunu duyunca, daha fazlasını istedik."

FİLMLE İLGİLİ BAZI GERÇEKLER

The BFG, Roald Dahl'ın en sevdiği hikâyesiymiş. Dahl, The BFG'yi aslen uyku öncesi bir masal olarak yazmış, Sophie (Ruby Barnhill'in canlandırdığı) karakteri de adını kız torunundan almış.

2016, Dahl'ın doğumunun 100. yılı.

Roald Dahl'ın The BFG'si, ilk olarak 1982'de, Steven Spielberg'ün alışılmadık ve hayat değiştirici dostluk hikâyesi E.T.: The Extra-Terrestrial, dünyanın dört bir yanındaki çocukların ve yetişkinlerin kalplerini ve hayal gücünü yakaladığı yılda yayımlandı. İki filmin senaryosunu da Melissa Mathison yazdı.

Sophie'nin Londra'daki yetimhanesindeki kızlar yatakhaneğinde bir E.T. pelüş hayvanı var.

BFG (Mark Rylance) 7,5 metre boyunda, neredeyse Sophie'nin (Ruby Barnhill) altı katı. Devler Diyarı'nın en büyük devi Teklokmadayutan (Jemaine Clement), BFG'nin iki katı büyüklükte. (BFG cüce olarak görülüyor)

NBA basketbolcusu, Cleveland Cavaliers forveti, 2.03 metre boyundaki LeBron James, Teklokmadayutan'ın yanında dursa, ayak bileğine gelir. Devler Diyarı'ndaki diğer devler (Kızginyürekli, Ağgözlü, Öfkeli, Kötükokulu, Acımasızkalpli, Doymakbilmez, Hepacıkan ve Oburmide), boyut olarak Teklokmadayutan'a daha yakın.

Roald Dahl da çok uzun boylu biriydi, 1,98 metre boyundaydı.

The BFG, canlı ve hareket yakalama tekniklerinin bir kombinasyonuydu. (Hareket yakalama teknikleri, hikâyenin hayali karakterlerini hayata geçirmek için kullanıldı) Yönetmen Steven Spielberg, oyunculara hareket yakalayıcı kostümler giydirerek, filmin tamamen insan karakterleriyle aynı sette oyunculuk sergilerken çekti çünkü aralarındaki etkileşimi görmek istiyordu.





İletişim

Gamze Erinç

0216 537 77 70

gamze@pinema.com