**“UNCHARTED”**

**YAPIM BİLGİLERİ**

Deneyimli hazine avcısı Victor “Sully” Sullivan (Mark Wahlberg), 500 yıl önce Ferdinand Macellan tarafından ele geçirilen ama ardından Moncada Hanedanlığı tarafından kaybedilen servete ulaşmak üzere bıçkın delikanlı Nathan Drake'e (Tom Holland) iş teklif eder. İkili için bir soygun olarak başlayan iş, ailesiyle birlikte söz konusu servetin varisi olduğuna inanan acımasız Santiago Moncada'dan (Antonio Banderas) önce ödüle ulaşmak için tüm dünyayı kapsayan tehlikeli bir yarışa dönüşür. Eğer Nate ve Sully ipuçlarını deşifre edebilir ve dünyanın en eski gizemlerinden birini çözebilirlerse, beş milyar dolarlık hazineyi ve hatta belki Nate'in uzun süredir kayıp olan ağabeyini bulabilirler... ama ancak birlikte çalışmayı öğrenebilirlerse.

Columbia Pictures; bir Arad Productions-Atlas Entertainment-PlayStation Productions yapımı olan “*Uncharted*”ı sunar. Başrollerini Tom Holland, Mark Wahlberg, Sophia Ali, Tati Gabrielle, ve Antonio Banderas’ın paylaştığı filmi Ruben Fleischer yönetti. Naughty Dog etiketli PlayStation video oyununa dayanan yapımın senaryosu Rafe Lee Judkins, Art Marcum ve Matt Holloway’in, hikayesi ise Rafe Lee Judkins, Jon Hanley Rosenberg ve Mark D. Walker’ın imzasını taşıyor. Filmin yapımcılığını Charles Roven, Avi Arad, Alex Gartner ve Ari Arad; yönetici yapımcılığını ise Ruben Fleischer, Robert J. Dohrmann, David Bernad, Tom Holland, Asad Qizilbash, Carter Swan, Neil Druckmann, Evan Wells, Art Marcum ve Matt Holloway üstlendi. “*Uncharted*”ın görüntü yönetimini Chung-hoon Chung, yapım tasarımını Shepherd Frankel, kurgusunu ACE’den Chris Lebenzon ile Richard Pearson, kostüm tasarımını ise Marlene Stewart gerçekleştirdi. Filmin müziğini Ramin Djawadi, müzik amirliğini Gabe Hilfer yaptı.

**FİLM HAKKINDA**

Milyonlarca PlayStation oyuncusu için Nathan Drake ve Victor “Sully” Sullivan, Uncharted adlı video oyunu serisinde hikayelerinin içine girdikleri favori karakterler. “*Uncharted*”da ise sinemaseverler ilk kez bu ikilinin nasıl güçlerini birleştirdiklerini ve genç Nathan Drake'in nasıl ünlü bir hazine avcısı olduğunu görecekler.

Yönetmen Ruben Fleischer ("Venom", "Zombieland"), Uncharted oyunlarının milyonlarca oyuncuyla bağ kurmuş ve serinin altı oyununun 44 milyondan fazla satmış olmasının neden sır olmadığını açıklarken, oyunun bir filmi andırdığını, üstelik herhangi bir filmi değil artık yapılmayan türde bir filmi andırdığını söylüyor: “‘*Uncharted*’ sinemaya dair sevdiğim şeylerin tüm sihrini gerçekten yakalıyor. Çocukluğumdan beri tüm dünyayı kapsayan bir hazine avı macerası filmi yapmayı hayal etmiştim. O tür filmler bana tarih ve antik çağ tutkusu vermişti. Hatta üniversiteye bile arkeolog olacağımı düşünerek gitmiştim. Okur okumaz senaryonun o hayalperest macera büyüsünü yakalamış olduğunu hissettim. Özel bir şeyin parçası olmam istendiği için ne kadar şanslı olduğuma inanamadım”.

Yapımcı Charles Roven ise bu oyunların macera filmiyle mükemmel bir uyum sağladığının altını çiziyor: "Oyunlar çok sinematik. Oyunlarda karakterlerin macera peşinde koştukları yerler harika görsellere sahip; ayrıca bu ilgi çekici karakterler birlikte oldukça inanılmaz şeyler yapıyorlar. Üzerine film inşa etmek için harika bir temel".

Yapımı Avi Arad da aynı görüşte olduğunu şu sözlerle ifade ediyor: “Bir film olay örgüsüne, heyecana, aksiyona, gizeme ihtiyaç duyar ki '*Uncharted*'da hepsi var. '*Uncharted*' tarihi gerçeklere, heyecan verici karakterlere, hazine avlarına ve onu sinemaseverler için heyecanlı kılan tüm unsurlara sahip, bol aksiyonlu bir macera oyunu. Açık denizlere yelken, yüksek göklere kanat açma unsurları ve her birinin ava çıkmak için bir nedeni olan karakterler var. Bu, oyunu daha girift hâle getiriyor ve oyundaki oyuncularımızı anlamamızı sağlıyor”.

Yapımcı Alex Gartner ise şunu ekliyor: “'*Uncharted*' klasik macera filmine bir dönüş ama çok çağdaş ve modern bir dokunuşla. Ve bunlar birlikte maceraya atılmak isteyeceğiniz türde karakterler. Sorunlarını nasıl çözdüklerini ve birbirlerine nasıl bağlandıklarını görmek istiyorsunuz. Oyunların kapsamadığı bir zaman diliminden bilinçli olarak yararlanarak, Nate ve Sully'nin oyunlarda yer almayan ilişkisini irdeleyip, herkese yeni bir deneyim sunduk".

Tom Holland, 2016'da Uncharted 4 ilk kez eline geçtiğinden beri oyun serisinin hayranı. "'Örümcek-Adam™: Eve Dönüş'ü çekiyordum ve Sony'yle çalışmanın faydalarından biri olarak karavanlarımızı en yeni PlayStation'la donatılmıştı. Bize verdikleri oyunlardan biri 'Uncharted 4'tü. Set aralarında en iyi arkadaşım Harrison'la birlikte oynuyorduk. Seriyi tersten oynadık: Dördüncüye aşık olduktan sonra serinin önceki oyunlarını satın aldık ve arayı kapattık”.

Fleischer, Tom Holland'ın uyarlamada Nathan Drake başrolünü üstlenmek için mükemmel kişi olduğunu söylüyor: “Sonsuz yaratıcı, umduğunuz kadar işbirlikçi ve oyunların çok sıkı bir hayranı. Karaktere ve seriye gerçek bir bağlılığı vardı, benimkini bile aştı çünkü o çok ateşli bir hayran”.

Fleischer, Holland'ı Wahlberg ile eşleştirmenin Wahlberg'ün bir aktör olarak olağanüstü olduğu her şeyi daha da ortaya çıkardığını da sözlerine ekliyor: "İnanılmaz dramatik işler yapabildiği gibi, dünyanın en komik aktörlerinden biri –ki bu konuda hak ettiği övgüyü aldığını düşünmüyorum– ve açıkçası fiziksel olarak formda olmanın ötesinde. Onun kocaman bir kalbi var ama bunu kurnazlık, güvenilmezlik ve merak uyandıran gizem katmanları içine gizleyebiliyor. Sully, Mark'ın tüm bu farklı yönlerine aynı anda sahip; Mark'ın bu karakterde çizdiği portre tam nokta atışı”.

Oyunların neden bu kadar popüler olduğuna gelince, PlayStation Productions Başkanı, yönetici yapımcı Asad Qizilbash, Uncharted serisinin ilhamının, modern bir yaklaşımla bütünleşmiş klasik aksiyon-macera filmlerinde yattığını söylüyor: “Uncharted dört ana sütun üzerine inşa edildi. Bunlardan birincisi egzotik, güzel mekanlar: Bunlar dünyanın dört bir yanında maceralara sahne oluyor. İkincisi karakter odaklı hikayeler: Çok fazla drama ve harika bir zeka. Üçüncüsü, her zaman öne çıkan büyük sinematik aksiyon sahneleri. Ve son olarak da haritalar, bulmacalar ve meşaleler içeren ikonik, nostaljik hazine avı anları”.

Fleischer, “Filmin dayandırılacağı kaynak materyalin bu oyunlar olmasının en güzel yanı, tonun çok iyi kurulmuş olması” dedikten sonra şöyle devam ediyor: "Mizahıyla olsun, içindeki ilişkiyle olsun, izlenecek bir şablon sunuyordu. Ancak bir video oyunu değil de bir film yapıyorsanız, onu kendinize özgü kılmalısınız. Hikayemizi oyunlardan ayırmak, farklı bir yönünü göstermek gerçekten önemliydi. Oyunu oynama deneyimine sahip olan –içine resmen dalmış olan- tüm Uncharted oyunu hayranlarına öncelikle film olarak başarılı bir yapım sunmak istedim".

Oyunlar başladığında anakarakterler Nathan Drake ve Victor “Sully” Sullivan hazine avı maceralarında ortaktırlar. Oyunlarda, birçok maceradan beraberce kurtuldukları aşikar olan ikili zaten ortaktır. "*Uncharted*"da ise yapımcılar, Tom Holland'ı efsanevi hazine avcısı olmadan önceki genç Nathan Drake, Mark Wahlberg'ü de hayatının baharında bir Sully olarak resmederek, ikilinin ilişkisinin nasıl bu duruma geldiğini sinemaseverlere göstermeyi seçtiler.

Roven, filmde birbirleri tarafından şekillendirilmeden önceki halleriyle yer alsalar da bu karakterlerin oyunun hayranları tarafından tanınacağını belirtiyor ve, “Nate oyundakinden biraz daha masum çünkü daha önce böyle bir maceraya çıkmamış. Sully ise gerçekten istediğini aldığından emin olmak isteyen bir adam; başka bir şeyi umursayıp umursadığından gerçekten emin olamıyorsunuz" diyor.

Gartner ise şunları ekliyor: "Bu daha önce hiç anlatılmamış bir hikaye. Oyunları hiç oynamamış izleyiciler için bu kilit ilişkinin başlangıç hikayesi. Oyunlarda anlatılan karakterlere ve hikayelere zaten aşina olan oyunun hayranları ise, daha önce keşfetme şansı bulamadıkları, öğrenecek, keşfedecek yeni bir şeyle buluşuyorlar. Herkes için yeni bir macera bu”.

Holland'ı seçme fikrinin kıvılcımı, aktör ile Sony Pictures Motion Picture Group başkanı Tom Rothman arasında bir öğle yemeğinde ateşlendi. İkili, Holland'ın Sony Pictures ile olan başarılı ilişkisini Spider-Man filmlerinin ötesine nasıl taşıyabileceklerini tartışıyor, gelecekteki olası filmler için fikirler üretiyorlardı. Holland, “Tom'la öğle yemeği yiyorduk ve bir Nathan Drake başlangıç hikayesi fikri ortaya çıktı” diye aktarıyor ve şöyle devam ediyor: "Tom, 'Biliyor musun, harika bir fikrim var. Neden Nathan Drake'i sen oynamıyorsun?' diye sordu. Ve hemen ikimiz de, 'Bu mükemmel. Hadi o filmi yapalım' dedik".

Holland'la birlikte kamera karşısına geçme fikrine bayılan Wahlberg de bu fikri kucakladığını şu sözlerle aktarıyor: “Film, karakterler arasındaki kimya ile çıtayı yükseltiyor. Tom'la çalışmak çok eğlenceliydi; hemen kaynaştık. O oyuncu biri –burada kelime oyunu yapmıyorum; bir şeyleri denemeye ve oynamaya istekli. Ben ise daha olgun, yaşlı akıl hocası olmayı benimsedim. Filmde, Nate biraz daha genç olduğu ve Sully de hâlâ biraz hareket edebildiğinden, bu adamlar kendilerini bulmaya başladıklarında katmanları birer birer açıyoruz”.

Holland da, Wahlberg'le karşılıklı oynamayı harika bir fırsat olarak gördü ve ikili arasında müthiş bir uyum oluştu. “Kamera önünde olup bitenler, kamera arkasında da oldu” diyor Holland ve ekliyor: “Ben Hollywood'da basamakları tırmanan genç bir çocuğum, Mark ise duayen. Sinemadaki geçmişi benim yaşımdan fazla. Mark bana taktikler verdi ve elimden gelenin en iyisini yapmamı, neler yapabileceğimi göstermek istememi sağladı. Bu karakterleri hayata geçirirken benimle Mark arasındaki ve Nate ile Sully arasındaki sinerjiyi görmek güzeldi”.

Oyuncuların ilişkilerini hem komediyle hem de dramatik bir şekilde yansıttığını belirten Fleischer ise, “Bu durum aralarındaki gerçek ilişkiye katkıda bulundu. Şakalarıyla aralarında bu dinamiği yakalayabilmeleri komedyen ve oyuncu olarak yeteneklerinin bir kanıtı. Ama daha da önemlisi, bu çekişmeli ilişki sayesinde sonunda gerçekten birbirlerine bağlandılar ve aralarında kardeşçe bir ilişki gelişti” diyor.

“Biri hazine için, biri de ağabeyini bulmak için orada. Aynı zamanda adeta bir akıl hocalığı söz konusu” diyen Arad da sözlerini şöyle sürdürüyor: "Nate, Macellan'ın seyahatlerine inanarak yetiştirilmiş küçük bir çocuk ve eğer hazineyi bulursa ağabeyini de bulacak. Sully ise sırf altın için işin içinde. Herkes kendi küçük bölgesini koruyor ve bu işten istediğini alıyor. Bu durum ilginç bir şakalaşma ve çok dalavereli bir ilişki yaratıyor çünkü aradıkları cevapları almak için her ikisinin de yapmayacağı şey yok”.

Gartner, oyunun Nate ve Sully arasındaki ilişkisini –bir yandan birbirlerine karşı hazırcevaplılıklarını korurken, bir yandan da aralarındaki güveni nasıl inşa ettiklerini göstererek– filme aktarmanın kilit nokta olduğunu söylüyor: “Bu ilk buluşma, Nathan Drake ile Victor Sullivan arasında müthiş yakın ve kalıcı bir ilişki haline gelen şeyin çarklarını harekete geçiriyor. Fakat başlangıçta aralarındaki dinamik kesinlikle harika değil. Her ikisi de güven sorunları olan karakterler. Sully kimseye güvenmiyor. Hayatı boyunca insanlara güvenemeyeceğini öğrenmiş çünkü kendisi de güvenilir değil. Nathan ise çocukken terk edilmiş ve herhangi bir yakın ilişkinin bu yönde ilerleyeceğini zannediyor. Özetle, birlikte inanılmaz bir maceraya atılırken birbirlerine güvenmekten fazlasıyla çekinen ama sonunda aralarında ortak bir bağ olduğunu anlayan iki karakterimiz var”.

Ortak yazar Art Marcum bu konuda şunları söylüyor: “Bu güvensizlik teması filmde bol miktarda var. Nate ve Sully, asırlar önce birbirlerine karşı tamamen aynı güvensizliğe sahip insanların ayak izlerinden yürüyorlar. Macellan yolculuğunun hayatta kalan üyeleri altınlarını sakladılar, sonrasındaysa kaptan için bir anahtar ve mürettebat için bir anahtar yaptılar. Bu sayede herhangi bir zamanda herhangi bir kişi gidip tek başına altını çalamazdı. Altının insana yaptığı budur; insanı paranoyak yapar".

Dünya tarihindeki en büyük kayıp hazine hakkında bilgi peşinde olan Sully'nin bıçkın bir hırsız olan Nate'e yanaşmasıyla o altını bulma serüveni başlar. Sully, Nate'e, zaten çok iyi bildiği, kaşif Ferdinand Macellan'ın efsanesini yeniden anlatır. Macellan'ın ünlü yolculuğu, 800 yıllık iniş çıkışlı bir geçmişe sahip İspanyol bir aile olan Moncada Hanedanlığı tarafından finanse edilmiştir: Aile Haçlı Seferleri'ne, Engizisyon'a ve hatta 1930'larda Franco'nun faşizm hareketine bile maddi destek sağlamıştır. Moncada ailesi Macellan'ın Filipinler'de uzun süredir var olduğuna inanılan altını çalması şartıyla kendisinin keşif gezisini finanse etmeyi kabul etmiştir. Bu hazinin şu anki değeri beş milyar doların üzerindedir.

Sully, Nate'in yıllardır görmediği ağabeyi Sam'le birlikte ipuçları aramıştır. Ama Sam ortadan kaybolur ve Sully, Sam'in küçük kardeşine bazı bilgiler aktarmış olabileceğini umarak Nate'e yaklaşır. Fleischer, “Filmin başında Nathan Drake bir bilinmezliğin içinde yaşıyor ama bu gizemle bir bağlantısı var” diyor ve şöyle devam ediyor: "Sully ona sırf hazineyi değil, muhtemelen ağabeyini de bulabilme fırsatı teklifiyle yaklaşıyor". Bu, Nate'in bütün hayatı boyunca hayalini kurduğu türden bir macera. Roven'a göre, "Nate, tarih ve eski eserler hakkında gerçekten olağanüstü bilgili. Çocukluğundan beri bu şeyleri öğrenmiş. Neyin peşinde olduklarını herkes kadar biliyor. O çok değerli." Holland ise bu konuda şunları paylaşıyor: “Bir aktör için, bu bir altın madeni –kelime oyununu bağışlayın. Nate tüm hayatı boyunca bunun hayalini kurmuş ama şartlar yüzünden hayallerini bir kenara bırakmış. Sully'nin bu ateşi yeniden canlandırması gerçekten heyecan verici. Sully onu hazine avcılığı dünyasıyla yeniden buluşturduğunda, yetenekli ve becerikli Nate Drake'in yaşadığı merak, heyecan ve masumiyeti izlemek gerçekten güzel".

Buradaki soru Nate'in Sully'ye güvenip güvenemeyeceğidir. Ve Wahlberg, cevabın –en azından ilk başta– koca bir hayır olduğunu söylüyor: "Sully için hiçbir kural yok –kazık atmayacağı kimse yok. Kendi kendine hizmet etmeyi öngören bir gündemi var ve herkesin kendisine olan çıkar amaçlı sadakatini korumaya devam etmek için elinden gelenin en iyisini yapıyor". Fleischer ise şunları ekliyor: “Onun başlıca ilkesi 'Sully'ye hizmet eden en iyidir' veya belki de 'en iyi olan Sully'ye hizmet edendir'. İnsanları kullanıp atmaya alışmış; başkalarını pek umursamıyor ve önemsemiyor. Nate'i ise yalnızca kendisini hazineye götürmede ve gizemi çözmede bir araç olarak değil, aynı zamanda arkadaş ve ortak olarak da takdir ediyor”. Wahlberg ise, “Zaman içinde Nate ile gerçekten bir bağ oluşturduğunda, bu gerçekten hak edilmiş bir güven” diye açıklıyor ve ekliyor: "Bunu takdir ediyorsun çünkü onun herhangi birini anında satmaya istekli olduğunu biliyorsun. Bu kez bunun olmasını beklemiyorsun".

Sully ve Nate sadece istedikleri için değil, zorunlu oldukları için de güç birliğine gidecektirler. Kayıp Macellan servetinin daha da büyük olduğuna inanan, Moncada aile servetinin varisi Santiago Moncada'ya karşı hazineye giden ölümcül yarışı kazanmanın tek yolu bu olabilir. Santiago Moncada rolünü Antonio Banderas canlandırdı. Fleischer aktör için, “Oynadığı her role mizah ve cazibe katıyor” diyor ve ekliyor: "Antonio bu karakteri her an kavgaya hazır ve babasıyla çok sorunları olan biri olarak resmetti. Sadece şımarık bir çocuk olmadığını, ailesinin tarihine katkıda bulunabileceğini kanıtlamak istiyor. 500 yıldır kendi soyundan kimsenin yapamadığı tek şey bu hazineyi bulmak. Bunu başarmaya ve Moncada adını bir zamanlarki şanına geri döndürmeye kararlı. Antonio, Tom ve Mark'a karşı, kötü adam olarak eşit derecede dramatik bir ağırlığa sahip”.

Arad ise aktör için şunları söylüyor: “Antonio Banderas tüm dünyada sevilen, beğenilen bir aktör. Canlandırdığı karakter aile mirasıyla ilgili bu hazineye benzersiz bir ilgi duyuyor. Elbette çekici biri ama hazinenin tamamını ele geçirmek ve aile servetini geri almak istediği için bir o kadar da tehlikeli olabilir”. Yazarların çok katmanlı bir kötü adam kaleme alarak karakteri sadece kendini kandıran biri olmanın ötesine taşımış olması Banderas'ı cezbetti. Holloway, "Onun bakış açısına göre, kendisine borçlu olunan bir şey var ama o soydan gelen biri olarak asla kendi başına bir şey yapmamış. Moncada, Macellan hazinesini bulabilirse, bu sayede kendi büyüklüğünü ortaya koyabileceğine inanıyor; bu çok garip çünkü peşinden gittiği şey atalarının çalmış olduğu bir hazine. Ama onun mantığına göre, kendini bu şekilde kanıtlayacak" diyor.

Holland, “Antonio Banderas ile çalışma fırsatı beni inanılmaz heyecanlandırdı” dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Senaryonun ilk taslaklarından birinde onunla hiç sahnem yoktu. Ruben'e 'Nasıl olur da hem böyle bir aktörü getirir hem de bana onunla çalışma fırsatı vermezsiniz?' dedim. İşte o zaman müzayede salonundaki sahneyi ekledik ki bu, hikayeye çok şey kattı: Antonio o sahneyle riskleri daha da arttırdı. Nate, Moncada ile tanıştıktan sonra, sonunda artık çocuk parkında olmadığını anlıyor; bu adamlar oyun oynamak için orada değiller". Banderas role kendini o kadar adamıştı ki, sadece rolü oynamak için imza atmakla kalmadı, aynı zamanda Santiago Mocada'nın babasını oynayacak olan oyuncunun –İspanyol aktör Manuel de Blas– seçilmesine de önayak oldu. Fleischer, “Antonio, genç bir aktörken sahnede onun Shakespeare oynayışını izlemeye gidermiş. Ona hayranlığı ve onun yetkinliğine inancı her zaman devam etmiş ama daha önce hiç birlikte çalışmamışlar" diyor.

Sophia Ali'nin canlandırdığı Chloe Frazer, Nate ve Sully ile çalışmaktadır –ama sadece belki. O ve Nate'in yolları kesiştiğinde, kimin için çalıştığı –Sully için mi kendisi için mi– hiç belli değildir. Ali canlandırdığı karakter için, “Kendi başının çaresine bakıyor. Gerçekten bağımsız ve herhangi bir şeyin üstesinden gelmek için başka birinin sevgisine bel bağlamıyor. Chloe'nin bakış açısına göre, Nate kendini bir hazine avının içinde bulmuş kayıp bir yavru köpek gibi. Chloe onun orada ne yaptığını anlamıyor –Nate bunların hiçbirini yapamayacak kadar iyi bir insan. Yine de ona hiç güvenmiyor çünkü güvenmekten aciz. Yaptığı şeylerin bazılarını işte bu yüzden yapıyor”.

Anlaşılan, o da tıpkı Sully gibi. Aktris bu konuda şunları aktarıyor: "Sully birçok yönden Chloe'ye kendini hatırlatıyor ve kendi de ona onu hatırlatıyor. Bu yüzden birbirlerine karşılıklı saygı besliyorlar. İkisi de diğerinin kendini kazıklayacağını düşünüyor; sadece bunu önce kimin yapacağından emin değiller". Fleischer ise, “Sophia'yı görür görmez, rolü oynayacak kişinin o olduğunu biliyordum” diyor ve ekliyor: “Performansına pek çok katman ekliyor. Nate ile olan ilişkisinde tutumunu asla bilemiyorsunuz: Onunla oynuyor mu yoksa ondan gerçekten hoşlanıyor mu? O çizgide yürüme konusunda harika bir iş çıkardı. Ayrıca, onun hangi tarafta olduğunu da asla kestiremiyorsunuz”.

Roven, karakter için, "Başına buyruk, oldukça ilginç bir antika hırsızı ve hazine avcısı. Paylaşmayı sevmiyor. Sully'yle ortak olmasının tek nedeni karşılıklı ihtiyaçlarının olması ama pastadan kendine düşen payın daha fazla bölünmesini kesinlikle istemiyor, özellikle de tanımadığı ve bu işin acemisi gibi görünen biriyle" diyor.

Filmde yer alan bir diğer önemli kadın karakter Tati Gabrielle'in canlandırdığı Braddock’tır. Aktris bu karakter hakkında şunu paylaşıyor: “Aslında o bir psikopat. Soğukkanlı bir katil. En sevdiği silah karambit adı verilen kavisli bıçak. Bu bıçak en çok Kali Eskrima veya Silat adlı dövüş sanatında kullanılır. Karambit ilk olarak hayvan derisi yüzmede kullanılıyormuş ki bu da her şeyi anlatıyor”.

Gabrielle, *Uncharted*'ı farklı kılan unsurlardan birinin, aynı hamurdan yoğurulmadıkları açıkça belli olan ama eşit derecede güçlü iki kadının yer alması olduğunu söylüyor: "Chloe ve Braddock çok farklı. Neredeyse zıt kutuplar. Chloe, elinden geldiği her şekilde dünyadaki yerini almış bir sokak çocuğuyken, Braddock askeri geçmişiyle çok daha elit ve kararlarında daha kesin. Chloe sadece şapkasından bir şeyler çekerken, Braddock her hamleyi ve sonraki iki hamleyi de biliyor. Bu kadınlar birbirlerinden tamamen farklı ama kendi başlarına güçlüler”.

Fleischer, “The 100” ve “The Chilling Adventures of Sabrina”da rol almış olan Gabrielle'in ilk bakışta bariz bir seçim olmayabileceğini, fakat rol için biçilmiş kaftan olduğunu kanıtladığını belirtiyor. “Braddock'ı kadroya dahil etmek gerçekten ilginçti. O noktada henüz Antonio kadroda değildi. Dolayısıyla, Braddock ile Moncada arasındaki dinamiğin tam olarak nasıl olacağından emin değildim” diyor ve şöyle devam ediyor: "Tati'nin çalışmalarına aşina değildim –'*Uncharted*' onun ilk uzun metrajlı filmi oldu ama hem fiziksel hem de dramatik yoğunluğu ve gücü beni etkiledi. Görünüşü çok farklı ve haşin. İşin komik yanı, Tati'nin doğal konuşma sesinin tiz olması ama seçmelere geldiğinde sakin, tehditkar, ölümcül birine dönüştü. Bu dönüşümü başarabilmek bir oyuncu olarak yeteneğinin bir kanıtı. İlk filminizde Tom Holland, Mark Wahlberg ve Antonio Banderas'la karşılıklı oynamak korkutucu olmalı ama bunu asla fark etmeyeceksiniz çünkü Tati rolü sahiplendi”.

Roven, "Her kötü adamın müthiş bir tetikçiye ihtiyacı vardır" diyor. "Onunla ilk tanıştığımızda güzel giysiler içinde ve oldukça çekici; belki de Moncada'nın sevgilisi olabilirmiş gibi görünüyor. Oysa gerçek bundan çok uzak. Elinde bir anda bir karambit belirebilir ve onu kullanır. Bu bıçağın kenarları çok ama çok keskindir ve size dokunursa kanarsınız. Baddock'ın cazibesi ve zekası çok sıradışı ve güzelliğini dikkat dağıtmak için kullanıyor –sizi lime lime edip kan kaybından ölmenize izin verebilir ve bunu umursamaz. Onu izlemek harika". Braddock'a, Hugo ve İskoç (The Scotsman) adlı iki izbandut eşlik etmektedir. Hugo asla tek kelime etmez; İskoç'un ise hiç konuşmaması daha yerinde olabilir çünkü kimse aksanı yüzünden kimse onun ne dediğini anlamaz.

Harika karakterlerle dolu bir filmde Fleischer, favorisinin İskoç olduğunu söylüyor. "O ağır İskoç aksanıyla çok komik. Steven Waddington özellikle komik biri olarak tanınmasa da bu filmde kırıp geçirecek. Üstelik filmde en çok gülen kişi de o. Hugo'yu oynayan Pingi Moli ise insandan bir duvar gibi. O, olmasını umduğunuz kadar cüsseli ve sağlam. Konuşmadan bile varlığı hissediliyor çünkü muazzam güçlü”.

**YAPIM HAKKINDA**

Tom Holland, filmin mümkün olduğunca gerçek mekanlarda ve (bilgisayar yapımı değil de) inşa edilmiş setlerde çekildiğini belirterek, “Filmler artık gerçekten böyle yapılmıyor” diyor ve ekliyor: “Böylesine dev çaplı aksiyon filmleri yaptığınızda, artık sadece mavi bir ekranda oynuyorsunuz. Ruben, bu film için bizlerin gerçek mekanlarda olduğumuzu somut olarak hissetmemiz gerektiğinde kararlıydı, bu yüzden gerçek setler konusunda bastırdı. Hem mahzen hem de kilise inşa edildi. Gemiler gerçek –bunların uçuşunu simüle etmek için bir yalpa çemberi üzerinde iç mekan, dış mekan ve dış mekanın dış setleri vardı. Pratik setlerle yapabileceklerimizin sınırlarını zorladık”. Arad ise şunu ekliyor: “Bu yerler, bu mitolojiyi Macellan'ın seyahatleri kadar gerçek kılıyor. Ziyaret ettiğimiz şehirler hem güzeller hem de hikayeye inandırıcılık ve tarihsellik duygusu katıyorlar".

Fleischer bu konuda şunları paylaşıyor: “Filmi yapma sürecinde kendimi şekerci dükkanındaki bir çocuk gibi hissettiğim öyle çok an oldu ki. Bu setleri oluşturmaya başlamak sizi dönüştürüyor. Katedralin altındaki mahzen, yer altı mezarları, hazine odası (bir Roma giriş salonuydu) ve sonra tabii ki korsan gemileri… tüm bunlar oyuncular için olduğu kadar izleyiciler için de filmi çok daha samimi ve gerçek kılıyorlar. Filmi izlerken hissedebileceğiniz bir doku ve gerçeklik katmanı ekliyorlar. Günümüz sinemasında artık bu şekilde pek yapılmıyor. Filmin karelerini dolduran tüm o inanılmaz setleri inşa etmekten sorumlu olan yapım tasarımcımız Shepherd Frankel'e çok şey borçluyuz. Vizyonuna ve filmi inandırıcı ve gerçekçi kılma kararlılığına şapka çıkarıyorum".

Yapımcılar aynı zamanda gerçek mekanlarda da çekim yaptılar. Fleischer, “Barcelona'daki on beşinci yüzyıldan kalma Gotik bir bazilika olan Santa Maria Del Pi'de çekim yaptık çünkü filmdeki o sahnenin geçtiği yer tam olarak burası” diyor ve şöyle devam ediyor: "Moncada'nın genel merkezini Barcelona'da el Born adlı inanılmaz bir yere kurduk. Burası bir pazar yeriymiş ama kütüphaneye dönüştürülecekmiş. Temeli kazmaya başladıklarında ise, altındaki antik Barcelona'yı keşfetmişler. 150 yıllık bu yapının altında antik bir arkeolojik sit alanı var. Burayı Moncada Vakfı'nın merkezi yapmak çok uygun geldi". Yapım tasarımcısı Shepherd Frankel, El Born Centre Cultural i Memòria'nın, Santiago'nun aile tarihine damgasını vurma çabasının "kapsamını ve ölçeğini yansıttığını" söylüyor ve, “Santiago kendi sırasının geldiğini hissediyor. Riskler yüksek. Bu müthiş yerde onun mirasını görüyoruz ve her oğuldan nasıl da kaderini yerine getirmesinin beklendiğini anlıyoruz” diyor.

Yapımcı Alex Gartner'a göre ise, “*Uncharted*'da tekrarlanan temalardan biri, antik çağ ile modernizm arasındaki kesişme”. El Born'daki örneğin ötesinde, antik ile çağdaş olan, Gartner'ın "üst/alt sekans" dediği şeyde birleşiyor: Nate ve Chloe, sokakta üstlerinde –orta çağdan kalma bir binada yer alan Papa John's pizzacısındaki– Sully'nin yardımıyla Barcelona'nın altındaki yeraltı mezarlarından kaçmaya çalışıyorlar. "Chloe ve Nate büyük bir tehlikeyle karşı karşıyalar ve ancak Sully yerin üstünde bazı şeyleri başarırsa serbest kalabilirler. Onları başarıya ulaştıracak tek şey işbirliği" diyor Gartner.

Tarih ile günümüzün kesiştiği bir başka yer ise, Nate ve Sully'nin antik bir haçı elde etmeye çalıştığı Augustine müzayede salonudur. Frankel, “Filmin 'Eski Dünya ile Yeni Dünya buluşuyor' temasına uygun olarak, çağdaş New York şehrinin arka planında antik eserler beliriyor. O bayrağı dikmek bizim için önemliydi” diyor. Frankel, Berlin'in kalbindeki Deutsche Telekom Hauptstadtrepräsentanz'ın (Temsilcilik Ofisi) geniş avlusuna girdiği anda aradığı yeri bulduğunu anladığını belirtiyor: "İçeri girdiğimde, 'Bu avlu bizim hikayemizi anlatıyor' diye düşündüm. 1800'lerde inşa edilmiş, cam ve çelik cephe ile modernize edilmiş eski bir tuğla binaydı burası. İhtiyacımız olan karmaşık çekimler için üç boyutlu inanılmaz bir alandı: Müzayedeyi izleyen veya müzayedeye katılan insanlar, birden fazla oyuncuyu ve onların destek ekiplerini takip eden insanlar ve ardından gelen kedi-fare oyunu". Define avcılarının Macellan'ın kayıp altınını barındırdığına inandıkları gemileri bulmasıyla eski-modern çarpışması devam eder ve asırlık iki gemi arasında nefes kesen bir hava savaşını tetikler. Frankel için, filmin yapısal bütünlüğü, içlerindekini kaybeden gemilerin tasarımına bağlıydı. Tasarımcı şunları söylüyor: "Bu eski tekneler, 500 yıldır nemli bir mağarada karaya oturmuş biçimde durmuşlar. İlk başta, bütünlükleri sadece kısmen kaybetmiş gibi görünüyorlar ama daha yakından baktığınızda, içindekileri sızdıran pinatalar gibi olduklarını anlıyorsunuz. Savaş ne kadar uzun sürerse, o kadar çok hazine kaybedilecek. Tik-tak eden harika bir saat".

**DÖVÜŞLER VE AKSİYON SEKANSLARI HAKKINDA**

Holland, *Örümcek Adam* filmlerinin deneyimli ismi olarak, aksiyon çekme konusunda çok antrenmanlı olsa da en başından beri "*Uncharted*"ın kendine özgü bir yaklaşım gerektireceğini net bir şekilde bildiğini dile getiriyor: “Gerçekliğe daha fazla dayanması gerekiyordu. Bir *Örümcek Adam* filmi çekerken, sınır gökyüzüdür –Örümcek Adam esasen her şeyi yapabilir. Nathan Drake ise nihayetinde normal bir insan. Böyle bir karaktere hayat vermek, aksiyon sekanslarını keşfetmek ve karakterin ne yapıp ne yapamayacağını anlama fırsatına sahip olmak heyecan vericiydi”.

Fleischer filmi gerçeğe dayandırmak üzere aktörü mümkün olduğunca aksiyonun ortasına koymak için Holland'ın atletizm becerilerinden yararlandı. Yönetmen, “Video oyunları aksiyonda çıtayı o kadar yükseltmiş ki bizim de aynı düzeyde bir aksiyon sunmamız gerektiğini hissettik. Aksiyonun ortasında oyuncuların yüzlerini görmeyi seviyorum, böylece gerçekten onlar olduklarını ve yaptıkları şeyi yaparken gerçekten o yerde olduklarını görebiliyorsunuz. Bu seviyeye ulaşmak için sınırlarımızı zorladık. Burada övgüyü hak eden kişi bunu başarmak için bedenini riske atan Tom Holland’dır” diyor ve şöyle devam ediyor: “Aksiyona da bir karakter ve kişilik katmak istiyorsunuz. Aksiyonun içinde mizah bulabilirseniz bu harika olur; hele hele aksiyon boyunca karakteri daha da yukarı taşıyabilirseniz daha da harika olur". Gartner ise, “Nathan Drake kendini bir çıkmazdan kurtarmak ya da kendine yardım etmek için ne zaman bir şey yapsa, işler onun için daha da kötüleşiyor” diyor.

Buna güzel bir örnek, Drake'in bir uçaktan düşerken kargo kutularının üzerinde sekerek kendini kurtarmaya çalıştığı sekanstır –oyunun hayranlarının Uncharted 3'ten tanıyacağı bir sekans bu. Fleischer, "Elbette Tom'u gerçekten bir uçağın arkasına asmadık. Ama sert düşüşler yaşadı, yuvarlandı, çarptı, canını kurtarmak için o kutuları etrafa fırlatan robotik bir kolun arkasına asıldı" diyor ve ekliyor: "Onun atletizm becerilerine ve her sekans için her zaman yüzde 150 verme kararlılığına saygı duyuyorum”. Holland ise, “Bunu dört ya da beş hafta boyunca neredeyse her gün çekmiş olmalıyız” dedikten sonra, sözlerini şöyle sürdürüyor: "Bazen havada otuz metre yüksekteymişim gibi oluyordu ve bağlı olduğum dönen kutu beni fırlatana kadar beklemem gerekiyordu. Beni teller tutuyordu –ve bu korkutucuydu ama sahneyi çok daha gerçekçi kıldı. Sinemada daha önce gördüklerimizin sınırlarını gerçekten zorladık ve oyunların o müthiş aksiyon sekanslarına saygımızı sunduk”.

Holland, bunu başarma uğruna '*Uncharted*' için Örümcek Adam filmlerinde olduğu kadar, hatta belki daha çok antrenman yaptığını söylüyor: “İlk önce çeviklik için antrenman yaptım. Sonra Mark'ın yanında durup onun ne kadar yapılı olduğunu anlayınca biraz kas yapmam gerektiğini fark ettim, yoksa yanında yeğeni gibi duracaktım. Kan-ter içinde kalana kadar antrenman yaptım, yiyebildiğim kadar yemek yedim. Bu yüzden Mark, 'Vay canına, gerçekten birkaç beden büyümüşsün, aferin' dediğinde, çok gurur duydum. Fleischer ise, “Peter Parker'dan Nathan Drake'e gerçek bir dönüşümdü. Fiziksel olarak karşımızda çok iri ve kaslı bir Tom vardı. Her gün, varını yoğunu ortaya koydu” diyor.

Holland'a göre, yapımcılar ayrıca Nathan Drake'in dövüş stiline de karakter tabanlı bir yaklaşım benimsemişlerdi. Holland bu konuda şunu söylüyor: “Nate son derece yetenekli ama eğitimli değil. Sırf yetenekli olduğu için yaptığı şeylere inanabileceğiniz bir tarz bulduk”. Fleischer ise, “Nate bu maceraya atılması için çağrıldığında heyecanlanıyor –tüm hayatı boyunca bunun hayalini kurmuş– ama tecrübesiz” diyor ve ekliyor: “Hiç yurtdışına çıkmamış. Asla dördüncü katın balkonundan bir avizeye atlamamış. Hiç Güney Pasifik'te yat yarışına katılmamış".

Öte yandan, Braddock ve dolayısıyla Tati Gabrielle de eğitimlidir –ki hem Holland hem Wahlberg bunu onaylayacaktır. Holland, “Tati'yle ilk tanıştığımda, 'Tati bu korkunç kötü karakteri nasıl oynayacak?' diye düşündüm” diye itiraf ediyor ve sözlerini şöyle sürdürüyor: "Sonra sette ilk günümüzde kendisi role büründüğünde cevabımı aldım. İkimizin arasında bir kavga sahnesi vardı, göğsüme tekme attı ve bu gerçekten acıttı. 'Dövüş sanatları eğitimin var mı?' diye sordum. Evet varmış, karatede siyah kuşak”. Fleischer ise şunu aktarıyor: “Tati adeta bedenini dönüştürdü. Kendini rolüne o kadar adapte etti ki karambit neredeyse elinin bir uzantısı gibi oldu". Gabrielle ve karambitiyle bir dövüş sahnesi olan Wahlberg de benzer bir görüş paylaşıyor: "Uzun zamandır gördüğüm en iyi kötü adam. Beni pataklamasındansa sadece performansını izlemeyi tercih ederdim. Kendisi muhteşemdi".

Ali de filmde Gabrielle ile karşı karşıya gelecekti. "Braddock askeri eğitimli, dövüşü neredeyse robotik. Chloe ise onunla dövüşmekten kurtulmak için sinsice yollar bulmak zorunda" diyor Ali ve ekliyor: "Kendisine yeterince yaklaşırsa onu öldürecek olan Braddock'la boy ölçüşemeyecek durumda olduğunu biliyor. Bu yüzden Chloe çok kurnaz olmalı –sanki sürekli olarak bulmaca çözüyormuş gibi".

Filmde –tıpkı Wahlberg gibi 50'li yaşlarında olan– Sully'nin yer aldığı aksiyon sahneleri için yapımcılar karakterin etrafından dolaştılar. Wahlberg, “Kaslarımı güçlendirmek ve formda olmak için antrenman yaptım ama şanslıydım ki Nathan kadar formda veya fiziksel olarak yetenekli olması gerekmeyen yaşlı akıl hocasını oynadım. Kafasını kullanıp ağır işlerin çoğunu, özellikle dayak yeme işini Nathan'a bırakacak kadar akıllı" diyor. Fleischer'a göre bu, Wahlberg adına sahte bir alçakgönüllülük olabilir. Yönetmen bunu şöyle açıyor: “Mark Wahlberg'e benzeyen 50 yaşında başka birini tanımıyorum. O çok deneyimli –dublörler onunla prova yaptığında, daha ilk kayıtta her hamleyi kusursuz gerçekleştiriyordu. Fiziksel olarak çok formda ve buna müthiş yatkın". İlk kez bu tür bir rol için çağrılan Ali de aksiyonda yerini aldı. “Tekne kullanmak, bir arabanın üzerinden iki farklı şekilde kaymak… Dürüst olmak gerekirse, göz korkutucuydu çünkü oyunları oynayana kadar Chloe'nin ne kadar çetin ceviz olduğuna dair net bir fikrim yoktu. Bazen gözlerimi kapayıp dört ayak üzerine düşmeyi umuyordum –ki öyle de oldu” diyor aktris.

Son olarak –belki filmdeki en ölümcül meydan okuma değildi ama– Holland filmin başlarında bir barmeni ikna edici bir şekilde canlandırma sorumluluğunu bile ciddiye aldı. Oyuncu, “Komik gelebilir ama role hazırlanırken barmenlik okuluna gittim” diye aktarıyor ve ekliyor: “Londra'daki Chiltern Firehouse'daki barmenler de, barın arkasına geçmeme ve orada bulunan insanlar için içki hazırlamama izin veriyordu. Barın arkasında oldukça marifet kazandım”.