**UZAY YOLCULARI**

**“PASSENGERS”**

**YAPIM BİLGİLERİ**

Jennifer Lawrence (Aurora) ve Chris Pratt (Jim) başka bir gezene doğru 120 yıllık bir yolculuğa çıkmışken uyuma kapsülleri tarafından 90 yıl erken uyandırılan iki yabancının hikayesini konu alan heyecan verici bir aksiyon-gerilimle karşınızda. Jim ve Aurora parçalanmanın eşiğine gelerek insanlık tarihinin en büyük kitlesel göçüne katılmış yolcuların hayatlarını tehlikeye atan uzay gemisindeki arızanın ardında yatan sırrı araştırmaya mecbur kalırlar.

Columbia Pictures; LStar Capital, Village Roadshow Pictures ve Wanda Pictures işbirliğiyle, bir Original Film-Company Films-Start Motion Pictures yapımı olan Morten Tyldum filmi “*Passengers/Uzay Yolcuları*”nı sunar. Başrollerini Jennifer Lawrence, Chris Pratt, Michael Sheen, Laurence Fishburne ve Andy Garcia’nın paylaştığı filmi Jon Spaihts yazdı, Morten Tyldum yönetti. “*Passengers/Uzay Yolcuları*”nın yapımcılığını Neal H. Moritz, Stephen Hamel, Michael Maher, ve Ori Marmur; yönetici yapımcılığını ise David Householter, Ben Browning, Jon Spaihts, Bruce Berman, Greg Basser, Ben Waisbren ve Lynwood Spinks gerçekleştirdi. Filmin görüntü yönetimi ASC ve AMC üyesi Rodrigo Prieto’nun, yapım tasarımı Guy Hendrix Dyas’ın, kurgusu ACE’den Maryann Brandon’ın, kostüm tasarımı Jany Temime’ın, müziği ise Thomas Newman’ın imzasını taşıyor. Filmde görev alanların listesi nihai değildir.

**FİLM HAKKINDA**

Filmin başrollerini Jennifer Lawrence’la paylaşan Chris Pratt, “‘*Passengers/Uzay Yolcuları*’ ömür boyu sürecek bir yolculuğa –yeni bir gezegene doğru 120 yıllık bir yolculuk– çıkmış olmaları gerekirken 90 yıl erken uyandırılan iki kişinin hikayesi” dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Ancak anlaşılıyor ki erken uyanmalarının bir nedeni var. Hayatta kalmak ve insanlık tarihinin en büyük toplu göçünde yer alan uzay yolcularının hayatlarını kurtarmak için arızanın ardındaki gizemi çözmek ve hızla çökmekte olan uzay gemisini tamir etmek zorundalar.”

Hit film “*The Imitation Game*”le Oscar® adayı olmasından sonra bu yapımla yeniden yönetmen koltuğuna oturan Morten Tyldum ise şunu ekliyor: “Hikaye aşırı durumlarla karşı karşıya olan ve aşırı seçimler yapması gereken karakterleri konu alıyor. *Siz olsanız ne yapardınız*? Bunu her zaman büyüleyici bulmuşumdur.”

Yapımcılar yüksek oktanlı aksiyonun içine tehlikeli bir süreçte birbirini bulan iki uzay yolcusunun hassas hikayesini oturttular. Bu, Hollywood’u yıllardır kendine çeken bir hikaye; yazar Jon Spaihts’in senaryosu, sektörün yapıma dönüştürülmemiş en iyi senaryolarını içeren “Kara Liste”ye düşmüştü. “Beni bu senaryoya çeken şeylerden biri, Jon’ın samimi bir hikayeyi böylesine büyük bir mekana yerleştirme biçimiydi” diyor yapımcı Neal H. Moritz ve ekliyor: “Bu çok büyük çaplı bir aksiyon filmi, fakat her şey Jen ile Chris’in hayata geçirdiği müthiş iki karaktere dayanıyor.”

Pratt’in canlandırdığı Jim karakteri dünyadaki yaşamından çok gerçekçi nedenler yüzünden vazgeçmiştir. “Jim başarıyı yakalayamamış biri, işçi sınıfına mensup sayılır” diyen aktör şöyle devam ediyor: “Uygun bir seçim olarak görülüyor çünkü makine mühendisi; böylece yeni bir medeniyetin başlatılmasına yardım edecek. Bir şey bozulursa, tamir etmek için orada olacak.” Jim ile Aurora varış yerlerine ulaşmalarından 90 yıl önce uyanınca, Jim’in bu becerileri hızla devreye girecektir. “Onun işi sorun çözmek, dolayısıyla uykuya nasıl dönebileceklerini ya da yardım için birileriyle nasıl temasa geçebileceklerini bulmaya çalışıyor. Ve bunun ardından, uzay gemisinde çok ciddi bir sorun olduğu anlaşılıyor.”

Jim’in yol arkadaşı Aurora’yı canlandıran Lawrence ise şunları söylüyor: “Chris, Jim’den çok farklı. Jim asla gerçek bir kız arkadaşı olmamış gibi davranıyor ve kadınların çevresinde nasıl davranması gerektiğini bilmiyor. Bu çok tatlı ve şirin ama evli ve komik biri olan Chris, hiç de canlandırdığı karakter gibi değil. Onun kendinden çıkıp utangaç, güvensiz ve romantik birimine dönüşmesini izlemek ilginçti.”

Jim’in çalışan sınıf kahramanının aksine, Aurora farklı bir sosyal ortamdan gelmektedir. Önemli bir görev üstlenmiş bir New York yazarıdır: Homestead II’yle 120 yıllık bir yolculuk yapacak ve sonra da 120 yıllık bir başka yolculukla eve dönecektir. Böylece insanlık tarihinde bu gidiş dönüş yolculuğu tamamlamış ilk kişi olacaktır. Aktris bu konuda şunları söylüyor: “Bu çok büyük bir karar. 120 yıllık bir yolculuk. Döndüğünüzde tanıdığınız herkes ölmüş olacak. Daha önce hiç gitmediğiniz yepyeni bir gezegende yepyeni bir hayata başlamak zorundasınız. Tanıdığım ve sevdiğim herkese elveda demeyi hayal bile edemiyorum. Aurora’nın daha fazlası için duyduğu açlığı anlıyorum ama ben böylesine kalıcı bir karar veremezdim herhalde.”

Lawrence sözlerini şöyle sürdürüyor: “Aurora ilk uyandığında, sanırım ilk tepkisi Jim’e müthiş bir empati duymaktı. Kendisi bu sorunla yalnızca birkaç gündür mücadele ediyor, oysa Jim bir yılı aşkın süredir, kapana kısılmış bir hayvan gibi tek başına. Onun başka bir insana verdiği tepki Aurora’nın Jim için üzülmesine yol açıyor.”

Tyldum daha en başından itibaren Lawrence ile Pratt’in Aurora ile Jim’i hayata geçirmek için mükemmel seçimler olduğunu bildiklerini söylüyor: “Dünya çapında oyuncular olmaları harika elbette ama her şeyden önce, onların bu roller için doğru kişiler olduğundan emin olmak zorundaydım. Uyuşacaklarını ve aralarında bir kimya olacağını hissetmem gerekiyordu. Birlikte saatlerce oturduk –Jen’le dört saatlik bir akşam yemeği yedim– ve mükemmel olacaklarını hemen anladım. İkisi de karakterlerinin ne yapmasını istediklerine dair çok net bir anlayışa sahip, çok zeki insanlar. Bu karakterlerin neler yaşadığını, seçimlerini ve motivasyonlarını gerçekten anladılar. İşte bu da bana onların hakikaten doğru kişiler olduklarını hissettirdi.”

Yapımcı Stephen Hamel konsept üzerine yazar Jon Spaihts’le işbirliği yapan ilk kişi olduğunu belirtiyor: “Özgün içerik ve özgün seslere büyük ilgi duyuyorum. Jon’ın yazımında çok hoşuma giden oyuncu bir yan vardı: Karakterlerin insani olmalarını, zaaflarının olmasını sağlamak için zaman ayırmış. Hikayenin özgünlüğü gerçekten uygun göründü.”

Original Film’de Moritz’le birlikte çalışan Ori Marmur da bu görüşe katılıyor: “Senaryo insani şartlara parmak basan, yaşamı onayan ve sıcak bir hikaye. Ve Amerika’da doğan ilk kuşak mensubu biri olarak, iki insanın dünyayı bırakıp yeni bir fırsat için uzun mesafeler kat etmesi fikrini kişisel olarak kendime yakın buldum; anne babam bu fırsatlar ülkesine gelmek için uzun bir yolculuk yapmış; burada kimseyi tanımıyorlarmış ama yine de işler istedikleri gibi gitmiş.”

Aurora ve Jim’in hayattaki farklı statüleri ile yaşadıkları yer, yani uzay gemisinin kendisi tezat oluşturur. Pratt bu konuda şunları aktarıyor: “Avalon kısmen baş belası bir uzay gemisi, kısmen de lüks bir yolcu gemisi. Varacağınız yere ulaşmanızdan birkaç ay önce sizi uyandırıyorlar ki partiler yapabilin, havuzun tadını çıkarın ya da kumar makinelerinde veya lüks mağazalarda para harcayın.”

Lawrence ise şunları ekliyor: “Gemi gerçekten çok lüks, adeta bir transatlantik. Bir gözlem güvertesi, bir sinema salonu, yolcu salonu ve muhteşem odaları var –en azından benim karakterim için. Çok farklı görünüyordu; her şey çok güzel ve ilginçti. Film için farklı bir atmosferdi.”

“Setler muazzamdı” diyen Pratt ise şöyle devam ediyor: “Platoda bir duvarı yıkmamız gerekti. Etrafa bakındığımda gerçek bir gemi görüyordum. Guy Hendrix Dyas’ın setleri hikayenin gerektirdiği gibi büyük ve destansı kıldı. Setin dört bir yanını müthiş aksesuarlar, oyuncaklar, arabalar ve monitörlerle dolduran harika bir özel efektler ekibimiz vardı.”

Jim ve Aurora’nın yol arkadaşı Arthur geminin barmenidir. Dikkat çekici bir üst gövdeye sahip bir android olan Arthur etkileyici bir zarafet ve beceriyle hareket etmektedir; ve uzay yolcularının kaygılarına ve endişelerine nazik bir söz ve sıcak bir yürekle, bazen de biraz saflıkla yanıt verir. “Arthur yolcuların akli durumu için önemli bir öğe çünkü Jim ile Aurora’nın birbirleri haricinde konuşabildikleri, bir insana en yakın şey” diyor Lawrence.

Arthur’ı canlandıran Michael Sheen, “Bu android gelmiş geçmiş en iyi barmen olmaya programlanmış” dedikten sonra, şöyle devam ediyor: “Empati sahibi, dinlemeyi biliyor ve harika martiniler hazırlıyor. Fakat onun insanlarla etkileşiminin bir sınırı var: Normalde binlerce insanla kısa kısa etkileşimler yaparken, şimdi sadece Jim’le ve uzun bir süre etkileşim içinde olması gerekiyor.”

Arthur *tam olarak* insan olmadığı için, Sheen ve Tyldum performansı nasıl incelikli bir hale getireceklerini konuştular. “Barmenler en büyük sırdaşlardandır. Jim benimle tanıştığında, onun konuşabileceği biri oluyorum” diyor Sheen ve ekliyor: “Önümdeki zorluk Arthur’ın ne kadar robot ne kadar insan olacağı konusunda dengeyi sağlamaktı?” Bu çok büyük bir zorluktu ancak, Tyldum’a göre, Sheen yaratıcı, teknik açıdan üstün ve net bir şekilde inandırıcı bir performansla bu zorluğun üstesinden geldi. “Michael’ın ona hem insanlık katması, hem de klişeye düşmeden insan görünümünün altında bir makine olduğunu hissettirmesi gerekiyordu” diyor yönetmen ve ekliyor: “Öte yandan, yolcularla ilişkisinde aynı anda hem saflık hem de bilgelik var. Arthur onların dostu oluyor, konuştukları, onlara tavsiye veren bir dost. Michael’ın performansında müthiş bir keskinlik var. İşini yaparken asla ellerine bakamazdı çünkü bir makinenin bunu yapmaya asla ihtiyacı olmaz. İçkileri çok sıradan bir şekilde ve çaba harcamadan, üstelik inanılmaz bir komedi zamanlamasıyla karıştırıyordu. Bu müthiş zor bir şeydi ama Michael kusursuz bir şekilde üstesinden geldi.”

Sheen’in performansı setteki özel efektler ekibinin yardımıyla fiziksel bir dönüşüm aracılığıyla gerçekleşti. Ekip onun barın arkasında hızla hareket etmesini sağlayan bir düzenek tasarladı: Sheen düzeneğin üzerinde diz çöküyordu ve böylece yapımcılar onu tıpkı bir androidmiş gibi hareket ettirebiliyordu; sonrasında da Sheen’in bacakları ve robot düzeneği ekranda görünmeyecek şekilde boyanıyordu. Fakat gemi ve bulundukları ortam ne kadar lüks olsa da, Aurora ve Jim çok geçmeden bir şeylerin çok yanlış olduğunu fark edecektirler.

Pratt bunu şöyle açıklıyor: “Gemi dağılıyor. Robotlar bozulmaya, ışıklar gidip gelmeye başlıyor. Nihayetinde, karakterlerimiz geminin sürekli arızalar yapmasının bir nedeni olduğunu anlıyorlar ve aniden kendilerini umutsuz bir durumun içinde buluyor, sırf kendi hayatlarını değil gemideki diğer bütün uzay yolcularının da hayatını kurtarmak sorunu gidermeye çalışıyorlar.” Fakat Jim ve Aurora’nın durumun ciddiyetini anlaması ancak Laurence Fishburne’ün canlandırdığı Gus Mancuso karakterinin uyanmasından sonra olur. Fishburne bu konuda şunları söylüyor: “Gus bir uzaycı; genç yaşta yıldızlara ve gezegenler arası yolculuğa gönül vermiş biri, tüm hayatını uzayda seyahat ederek geçirmiş bir adam. Neyse ki, mürettebat şefi olarak Jim ve Aurora’nın erişim yetkisi olmayan bir takım şeylere erişme izni var. Bu sayede, onların geminin arızasını bulmasına yardım edebiliyor.”

Gemideki sorunlardan biri yerçekiminin bozulmuş olmasıdır. Aniden, Jim ve Aurora kendilerini havada süzülürken bulur. “Kablolar tarafından yukarı çekildim ama yer çekimi ellerimi ve ayaklarımı aşağı çekmiyor gibi yapmam gerekiyordu. Bunu başarmak için, havada şınav çekmeniz gerekiyor. Hayatımdaki en sıkı karın egzersizlerinden biriydi! Gerçekten zordu ve Morten istekleri konusunda çok netti; sahnelerin mükemmel görünmesini istiyordu. Kaydın tamamı mükemmel olmadığı takdirde bir sonraki sahneye geçmiyordu.”

Dublör koordinatörü Garrett Warren, Jim’i ağırlıksız göstermek için bir hız rayı uzantısına ve arkasında dengeleyici ağırlığa sahip, kendi ekseninde dönen bir halka yarattı. Chris Pratt bu sayede özgürce hareket edebilecekti. Ardından da Garrett’ın dublör ekibi onu öne arkaya hareket ettirmek için vinçler kullanacaktı.

Aurora yerçekimi arıza yaptığında yüzme havuzundadır. “Sanırım bu, çekmek zorunda kaldığım en zor şeydi” diyor *Hunger Games*’in yıldızı ve ekliyor. “Her yer burun hizamda suyla kaplıyken havuzda o kadar zaman geçirmek çok zahmetliydi ama bir yandan da müthişti. Sahnenin nasıl görüneceğine dair BYG örneklerini gördüğümde gerçekten heyecanlandım. Daha önce bir filmde hiç böyle bir şey görmemiştim.”

Bu inanılmaz set aksiyon parçalarına rağmen, yapımcılar yaptıkları filmin çizgisinden hiç sapmadılar. Neal H. Moritz bu konuda, “Filmin duygusal yanını her zaman gerçekçi tutmaya çalıştık ki araç gereçler, setler ve alan yüzünden gölgede kalmasınlar. Bunlar her ne kadar hikayenin önemli birer öğesi olsa da, hikayenin özünü oluşturmuyorlar. Filmin özünde bu iki karakter arasındaki ilişki yer alıyor” diyor.

Pratt ise şunu ekliyor: “‘*Passengers/Uzay Yolcuları*’ içinde her şeyi barındırması açısından gerçek bir destan. Bu hem bir macera, hem aşk hikayesi, hem gerilim hem de korku filmi ama duygusal olarak da sağlam. Harika mizah anları ve görsellik içeriyor.”

**YAPIM TASARIMI**

“*Passengers/Uzay Yolcuları*”nda yeni bir uzay yolculuğu vizyonu yaratan Tyldum, “Kendi dünyanı yaratmak her zaman iyidir” diyor ve ekliyor: “Ben çok büyük bir bilimkurgu hayranıyım ve bu türe büyük bir saygım var. Dolayısıyla, daha önce hiç yapılmamış bir şey yapmaya çalıştım.”

Yapımcılar bunu, Tyldum’ın ifadesiyle, “hem ileriye hem de geçmişe” bakarak başardılar. Geleceğe yönelerek, karmaşık tasarımlı bir uzay gemisi yarattılar. Geminin yerçekimi oluşturmak için kendi etrafında dönen kanatlardan santrifüj gücü elde eden karmaşık bir tasarımı vardı ve ayrıca gelecekte mümkün olacak robotlar, hologramlar ve benzeri ileri teknolojilere sahipti. Tyldum bu özellikleri, Art Deco, klasik Hollywood ve İkinci Dünya Savaşı üniformalarından esinlendiği, “nostaljik tasarım” olarak nitelediği şeyle birleştirdi. “Geçmiş bizimle –geçmiş bize ilham verir– ve ben de filmde geçmişin fazlasıyla var olmasını istedim. Öte yandan, robotlarımız, akıllı gemimiz, monitörlerimiz, yapay zekamız var. Tüm bunları çok estetik, çok görsel bir düzeyde birleştirerek bence eşsiz bir şey elde ettik. Hem fazlasıyla bilimkurgu hissi veriyor hem de bizim dünyamıza çok uygun ve gerçekçi duruyor” diyor yönetmen.

Tyldum bu vizyonu gerçekleştirmek için, Christopher Nolan imzalı “*Inception*”daki çalışmasıyla Oscar® adaylığı ve BAFTA ödülüne layık görülmüş, ayrıca “*Elizabeth: The Golden Age*”, “*Steve Jobs*” ve “*Indiana Jones and the* *Kingdom of the Crystal Skull*” gibi yapımlarda görev almış yapım tasarımcısı Guy Hendrix Dyas’la çalıştı. Kendini “*Passengers/Uzay Yolcuları*”nı tasarlamak için doğmuş gibi hissettiğini söyleyen Dyas, gerçekten de Tyldum’ın bu görev için görüştüğü tek isimdi. Dyas çocukluğundan beri baştan aşağı bir uzay gemisi tasarlamayı hayal etti ve “*Passengers/Uzay Yolcuları*” bu hayali gerçeğe dönüştürdü. Ortaya çıkan sonuç, Avalon’u hayata geçiren bir dizi devasa ve akıllara kazınan setlerdi.

“Olabildiğince çok şeyi inşa etmek istedik çünkü bu karakter merkezli bir film, özel efekt temelli bir film değil” diyen Tyldum, şöyle devam ediyor: “Çok görkemli sahnelerimiz, akıl almaz bazı efektlerimiz var ama filmin lokomotifi karakterler ve performanslar. Bu performansları elde edebilmek için, Jen ile Chris’in yeşil ekran önünde oynamasını değil, olabildiğince çok şeyi fiziksel olarak yaratıp onların içinde bulundukları ortamı hissedebilmesini istedim. Bence bu işe yaradı çünkü daha gerçekçi bir his yarattı.”

Yapımcı Ori Marmur ise şunu aktarıyor: “Bu filmde görev alan hiç kimse daha önce bu setler gibisini görmemişti. Setleri gezen birinin şöyle söylediğine kulak misafiri oldum: ‘İnsanlar setlerinizin bilgisayar yapımı olduğunu düşünecekler; bunları gerçekten inşa ettiğinize inanmayacaklar.’”

Tyldum ve Dyas başlangıçtan itibaren yönetmenin aklındaki görüntüyü nasıl hayata geçireceklerine dair yoğun ve derin sohbetler yaptılar. Filmin görüntüsü ne geçmişteki bilimkurgu filmlerinin soğuk ve mesafeli çizgisinde, ne de pratik ve gerçeklere dayanan bir tasarıma sahip olmalıydı. Yaratıcı ekip, bunun yerine, ilhamı lüks yolcu gemilerinden aldı: Avalon akla gelebilecek bütün imkanları sunacak ve görüntü olarak klasik tasarımlardan ilham alan bir çeşitlilik barındıracaktı. “Bir ruhu ve iç tasarım estetiğine dayalı bir hikaye akışı olan bir bilimkurgu filmini tasarlamaya çalışmak bir meydan okumaydı: 400 yıl sonra o estetik neye benzeyecekti?” diye açıklıyor Dyas.

Yapıma başlanmasından önce, Dyas aylar boyunca setlerin inşaatını denetledi. Ayrıca, çekimlerin başlamasından önceki on hafta boyunca, Dyas ve Tyldum, Avalon’un dünyasının tasarımı üzerinde çalıştılar. Önce Avalon’un dışından başladılar. “Uzay gemisinin dışının çapı, şekli ve teknolojisi iç tasarımı belirleyecekti” diyor Dyas. Yapımcılar yerçekimi yaratmak için kendi ekseninde dönen bir taşıt yapma fikrine bel bağladılarsa da, Dyas diğer filmlerde görülen türde bir çark yaratmak yerine tamamen özgün bir aygıt yarattı. Tasarımcı bu konuda şunları söylüyor: “Dönen çark konseptini alıp, onu uzun bir şekle dönüştürmeyi düşündüm ki doğal olarak bu da ortaya muhteşem, burgulu kanatlar çıkardı. Uzay gemisine önden baktığınızda, klasik bir dönen çark gibi görünüyor ama bakış açınızı değiştirdiğiniz anda, olağanüstü uzun ve üç boyutlu bir nesneye dönüşüyor.”

Bu tasarımın benimsenmesinin ardından, Dyas dikkatini iç mekan tasarımlarına çevirdi: Her bir kanat gemideki yaşamın farklı bir yönünü temsil edecekti. Tasarımcı bunu şöyle açıklıyor: “Bir kanat uyku alanı ve burada 5000 uzay yolcusu uyuyor. Bir diğer kanat eğlence kanadı ve büyük yolcu salonu da burada yer alıyor. Üçüncü kanat ise uzaktaki gezegene götürülen malzemeleri içeren dev bir depo.”

Kanatlardan her biri farklı bir görünüm gerektiriyordu. “İlk olarak, uzay yolcularının yaşadığı alanlar var. Ana setimiz olan büyük yolcu salonu yüksek teknolojili bir alışveriş merkezine benziyor. İkinci olarak, mürettebat ve görevlilerin bulunduğu alanlar var. Burası bambaşka bir his veren farklı bir katman: Renk daha az önemli; duvardaki bilgiler ve grafikler daha ön planda. Son olarak da, hemen hemen herkes için girilmesi yasak olan üçüncü bir bölge var. Söz konusu bölge reaktör kumanda odası, hava kilidi ve geminin dışından oluşuyor” diyor Dyas.

*“Passengers/Uzay Yolcuları*”nın yapım tasarımı Atlanta’daki Pinewood Stüdyoları’nda yedi plato ve yine Atlanta’daki EUE Screen Gems’de 3700 metrekarelik bir stüdyoda gerçekleşti. Bir setteki çekimler tamamlanır tamamlanmaz yıkılıyor ve yerine yenisi inşa ediliyordu. Her set bir öncekinden daha unutulmazdı: Uyuma Platformu, Ön Gözlem Güvertesi, Revir, Viyana Süiti, Kafeterya, Aurora’nın Kabini, Jim’in Kabini, Jim’in Atölyesi, Yüzme Havuzu, Koridorlar, Köprü, Büyük Yolcu Salonu ve burada yer alan Bar.

**BÜYÜK YOLCU SALONU**

Büyük Yolcu Salonu seti EUE Screen Gems platolarında inşa edildi. Yapımcılar bu geniş yapıyı içine alabilmesi için iki platoyu birleştirerek 3700 metrekarelik tek bir plato elde ettiler. Avalon’un fütüristik bir alışveriş merkezi tarzındaki Büyük Yolcu Salonu setinde mağaza vitrinleri, spor salonları, Japon, Meksika, Fransız gibi çeşitli uluslararası restoranlar ve art deco temasıyla geçmişe gönderme yapan bir bar bulunuyordu.

Bu müthiş sette, ayrıca, Sıfır Yer Çekimi asansörü, basketbol sahası, dans makinesi, yüzme havuzu ve uzay yolcularının yeryüzüne mesajlar gönderebildiği bir İletişim Merkezi mevcuttu.

Görsel efektler ekibi zaten devasa olan bu seti daha da büyük bir hale getirdiler. Bu doğrultuda, vitrinleri beş katlı ve bir buçuk kilometre uzunluğunda bir mağazalar silsilesine dönüştürdüler ve tavanı da camdan yaparak alışveriş yapanlara dışarıdaki uzayın güzel manzarasını izleyebilme olanağı sundular.

**BÜYÜK YOLCU SALONU BARI**

Büyük Yolcu Salonu’ndaki kilit mekan Bar’dı; burası yapımdaki etkileyici yapılarla kıyaslandığında bile öne çıkan bir setti. Renk paleti ve tasarımı geminin geri kalanından tamamen farklı olan Bar seti geçmişe yolculuk yapmak gibiydi.

“Bar beş yüz yıl sonraki insanların Art Deco’nun neye benzediğine dair izlenimlerini yansıtacaktı” diyor Dyas ve ekliyor: “Tasarımda bazı hatalar olacaktı. Tarihi olarak bazı şeyleri yanlış yapacaklardı. Bar üst düzey bir Art Deco hissi verecekti.”

Bardaki her şey set için özel olarak üretildi: Pervazı, yontusu, manzara resimleri, cilası, özel dokuma halısı ve hatta altın rengi sentetik koltukları. Barın girişi Avalon’un ön siluetine benzeyen, Frank Lloyd Wright tarzından esinlenmiş el yapımı karolardan inşa edildi. Duvarda Avalon uzay gemisinin yeni bir gezegene doğru uçuşunu resmeden bir maket vardı. Barın tezgahı interaktifti. Bunun altında yatan fikir, müşterinin içkisini bitirip boş bardağı tezgahın üzerine koymasıyla birlikte android barmen Arthur’ın bardağın boş olduğunu hissedip doldurmaya gelmesiydi.

“Barın çok cazip, sıcak ve davetkar olmasını sağlamak çok önemliydi. Barın kapısı yok; Jim’in oradan her geçişte içeri çekilmesini istedim” diyor Dyas ve ekliyor: “O koridorlardan dışarı yayılan altın rengi ışık onu her zaman içeri çekecekti; sadece içki içmek için değil, Arthur’la bir miktar insanlık ( ya da sentetik insanlık) tatmak için.”

**ARTHUR’U YARATMAK**

Arthur’a Michael Sheen hayat verdi, ancak androidi yeterince robotik yapmak özel efektler ve görsel efektler ekiplerine düşüyordu. (Özel efektler setteki efektleri kamerayla görüntüleyen fiziksel düzeneklerdir; görsel efektler ise post prodüksiyon sırasında bilgisayar grafikleriyle gerçekleştirilirler.) Özel efektler koordinatörü Daniel Sudick’in yönettiği ekip Sheen’i barın arkasında seri bir şekilde öne ve arkaya hareket ettirebilecek bir düzenek kurdu. Sheen raylar üzerindeki düzeneğin üstünde diz çökecekti ve barın arkasında herhangi bir hızda kayarak ilerleyecekti.

“Bilgisayarın kontrol ettiği düzeneğin gerçekten yumuşak ve gerçekten hızlı hareket etmesi gerekiyordu” diyen Sudick, şöyle devam ediyor: “Hareketi bilgisayardaki kamerayla senkronize bir şekilde kaydediyor ve kaç kez gerekiyorsa tekrar tekrar oynatabiliyorduk.” Sudick’in ekibinin Arthur’ın düzeneğini yaratması sekiz hafta, her şeyin beraberce kusursuz şekilde işleyip işlemediğini test etmesi ise üç hafta sürdü.

Elbette, rol, Sheen’in aniden durmaya ve aniden hareket etmeye hazırlıklı olmasını, öne arkaya sendelememesini ve rahatsızlığını yüz ifadesine yansıtmamasını gerektiriyordu. “Rolü kabul ettiğimde, neyle karşı karşıya kalacağımı bilmiyordum” diyor Sheen ve ekliyor: “Özel efektlerin hazırladığı düzenek gerçekten çok hızlı hareket ediyordu ama performansı gerçekçi kılma açısından harika bir tasarımdı.”

“Rolü canlandıracak aktörün bu olağanüstü hızlı hareketleri yapacak fiziksel güce sahip olması gerekiyordu” diyen filmin görsel efektler amiri Erik Nordby’ye göre, bu fiziksel güç olmasaydı tamamen bilgisayar yapımı bir android yaratılması gerekebilirdi: “Neyse ki, Michael Sheen gerçek bir profesyonel. Rolü muhteşem bir şekilde hayata geçirdi; düzeneğin zorluğuna adeta zahmetsizce meydan okudu. Bir iki kez, en fazla üç kez prova yaptıktan sonra, bedeninde neredeyse hiç sallanma göremiyordunuz. Morten Michael’ın omurgası yokmuş gibi görünmesini istedi.”

Çekimlerin ardından, görsel efektler departmanı, düzeneğin ve Sheen’in vücudunun alt kısmının yerine barmenin hareketlerini kontrol eden robotik bir tasarım koydu. “Sanki çok karmaşık bir mekanik saatin içi çıkarılıp Michael’ın alt kısmına monte edilmiş gibiydi” diyor Dyas.

Tyldum ise şunu ekliyor: “Ortaya çıkan sonuç –Sheen’in efekt sihriyle birleşen performansı– filmin dünyasına tamamen uyan bir karakterdi. Onun gerçekten bir android olduğuna inanmaktan bir an bile vazgeçmiyorsunuz. Onun bir insan olmadığına kesinlikle inanıyorsunuz çünkü Michael android rolünü çok güzel bir şekilde oynuyor. Ama bir yandan da onu seviyor ve fazlasıyla önemsiyorsunuz. Gerçekten muhteşem bir performans.”

**UYUMA PLATFORMU**

Jim ve Aurora’nın 120 yıl boyunca uyuması gereken Uyuma Platformu 36 metreye 58 metre boyutlarında devasa bir setti. Seti yaratmak için on haftalık inşaat süresi gerekti.

Dyas, “Herhangi bir tasarımı hayata geçirirken, başlangıç noktam klasik mimari ve doğadır. Benim için, uyuyanların düzenlemesi, kapsül ağacı adını verdiğim dairesel bir oluşum: Sekiz ila on birey tek bir destek kordonuna bağlılar. Her bir kapsül ağacının ortasında yukarıda bulunan el yapımı çok büyük, üç buçuk metre çapında disk şeklinde bir ışık var. Buradaki ana fikir her bir ışığın uzay yolcularını hayatta tutacak yaşam gücünü ve besinini temin etmesiydi” diyor.

Tyldum ve Dyas’ın beklemedikleri ama şu mutlu kazalardan birine dönüşen şey kapsül ağaçlarının parlak ışıklarının karanlık uyku platformunun karanlığında bir kafa karışıklığı hissi yaratması ve Jim’in ruh halini pekiştirmesiydi. “Hiç duvar kullanmadan subliminal bir labirent yarattık” diyor Dyas ve ekliyor: “Ortam izleyiciler için kafa karıştırıcı ve tedirgin edici oldu.”

Dyas’ın ekibi çekimler için bazıları daha ayrıntılı olmak üzere toplam 32 uyku kapsülü hazırladı. Jim ile Aurora uyandığında izleyicilerin kamerada yakından görecekleri kapsüller hidrolikle açılıp dikey olarak kalkacak şekilde tasarlandılar. Kapsüller fiberglas ve ahşaptan yapıldı, sonrasında grafik departmanı tarafından dekore edildiler; son olarak da geleceğin teknolojisi hissi vermek için elektronik tabletlerle donatıldılar. Bu grafikler ve dijital ekranlar sete hayat verdi. Uyku platformundaki çekimler sırasında, otuzu aşkın arka plan figüranı uyuma kapsüllerine kondu. Kapsüller oyunculara rahatlık sağlaması için kabarcıklı naylonla kaplandı. Figüranların hepsi harika iş çıkardılar –bazıları gerçekten de uyuya kaldı ve öğle aralarında uyandırıldı.

Post prodüksiyon sırasında, görsel efektler departmanı geniş seti yüzlerce kapsülle dev boyutlara getirdi.

**VİYANA SÜİTİ**

Viyana Suiti geminin konaklama mekanları arasında en lüks olanıydı; Jim ile Aurora’nın lüks yaşam ortamına alışmaları uzun sürmedi. “Bu sette bir fantezi öğesi var” diyen Dyas, şöyle devam ediyor: “Morten’la birlikte aklınıza gelebilecek en uçuk ve beklenmedik konaklama ünitesinin ne olacağını tartıştık. İki katlı, fütüristik, lüks bir New York dairesi setinde karar kıldık. Morten renk paletinin sıcak ve seksi bir his vermesini istedi.”

Bu iki katlı açık yapının bir eğlence odası, girişi, yemek odası ve yatak odası alanı var. Tırabzanı olmayan merdivenler çok geniş. Penceresi uzayın müthiş manzarasına bakan bu süit, Avalon uzay gemisinin en büyük kişisel alanına sahip. Dyas ve görüntü yönetmeni Rodrigo Prieto süitin içine ışıltılı duvarlar koymak istedi. Böylece orada yaşayanlar binanın kendisiyle etkileşme hissi yaşayacaklardı. Aydınlatılan paneller altın rengi ve sarı ışıltılarıyla kışkırtıcı evin görkemini daha da arttırdı. Setin aldatıcı derecede karmaşık parçası Viyana Süitindeki yüzen yataktı. Yatak; sanat, inşaat, aksesuarlar, set dekorasyonu ve özel efektler departmanının bir bileşimiydi.

**AURORA İLE JİM’İN KABİNLERİNİ KARŞILAŞTIRMAK**

Uzay gemisinin lüks sınıfında yer alan Aurora’nın kabini insanın içini ısıtan altın ve amber tonlarla ışıklandırıldı. Daire şeklindeki kabin eflatun, patlıcan, krem ve gümüş rengi bir renk paleti içeriyordu. Dairenin geniş çizgileri Büyük Yolcu Salonu’nunkini hatırlatıyordu. “Set dekoratörümüz Gene Serdena çok zekice seçimlerinden yapıp kabinleri deniz kabuğu ve ahşap parçaları gibi dünyadan nesnelerle doldurdu ki ait olduğunuz yeryüzüyle dokunsal bir bağınız olabilsin” diyor Dyas.

Buranın aksine, Jim’in alt güvertedeki kabininin daha pratik bir havası vardı. Onunki sade, katlanabilir bir kauçuk yatağı olan, daracık banyolu, küçük ve karanlık bir alandı ve uzay gemisinde mevcut olan farklı düzeyde seyahat seçeneklerini ortaya koyuyordu.

Kabinleri, güzel ve sakinleştirici olmaları için sıcak tonlarla tasarlanmış ama biraz da tehdit havası yaratan bir dizi koridor birleştiriyordu. Dyas bu konuda, “Orada hiç pencere yok; aşırı derecede klostrofobik” diyor. Tyldum, Dyas’ın koridor yaratımlarını gördüğünde, oradaki sahneleri de hayal etmeye başladığını, örneğin Aurora’nın hüsranını göstermek için o koridorlarda koşuşunu düşündüğünü belirtiyor.

**GÖRSEL EFEKTLER HAKKINDA**

*“Passengers/Uzay Yolcuları*”nın merkezinde çok insani ve duygusal bir hikaye yer alıyor ama uzayda geçtiği için de kapsamlı görsel efektler gerektiriyordu. Görsel efektler amiri Erik Nordby ve görsel efektler ortak yapımcısı Greg Baxter için, bunun anlamı, görsel efektlerde temiz ve destekleyici bir yaklaşım benimseyip ön plana çıkmamalarını sağlamaktı. “Bu çapta bir filmde görsel efektlerin yardımcı rol oynaması eşsiz bir şey” diyor Nordby ve ekliyor: “Bu yaklaşım beni mutlu etti çünkü görsel efektler, kendinden daha büyük bir şeyi desteklediğinde her zaman en iyisidir. ‘*Passengers/Uzay Yolcuları*’nın anlatımı her düzeyde yumuşak ve insani; ve bence herhangi bir noktada karşınızdaki ihtişama huşuyla bakmıyorsanız işimizi iyi yapmışız demektir.”

Görsel efektler birkaç ana kategoriye ayrıldı. Birincisi, elbette, tamamı BYG olan çekimlerdi: Uzay gemisinin dış mekanları, filmin başındaki belirleyici sahnelerin çekimleri ve dışarıdaki kilit sahneler. Ayrıca, kapsamlı yeşil ekran çalışmaları vardı: Uzay gemisinin dışındaki aksiyon sahneleri. Üçüncü olarak, set uzantıları: Guy Hendrix Dyas’ın sanat departmanı her ne kadar birkaç tane devasa set inşa etmiş olsa da, Avalon öylesine muazzam bir boyuta sahipti ki o kocaman setlerin bile –uyuma platformu ve kafeterya gibi– Nordby’nin bilgisayarları tarafından genişletilmesi gerekti. Son olarak da, filmdeki BYG karakterler vardı: Bakım işleri için uzay gemisinin etrafında uzayda süzülen robotlar gibi.

Nordby’nin önündeki en büyük zorluklardan biri Jim’in filmin sonundaki uzayda yürüyüşünü yaratmaktı. “İzleyicilerin tam olarak da onun hissettiği baş dönmesi hissini yaşamasını istedik; bu sayede hemen onun yanı başında olacaklardı” diyen Nordby sanatçıların Pratt’in etrafındaki uzayın enginliğini yaratabileceklerine güvendi; çok daha büyük bir zorluk ise taklalar attığı sırada Pratt’in yüzünden yansıyan ışığın efektlerini yaratmaktı. “O parlaklık bizim istediğimiz ve odaklandığımız şeydi; o interaktif ışığın başlıktan Chris’in yüzüne yansıyışının gerçekçi görünmesi gerekiyordu.”

Ekip etkili bir çözüm buldu: Pratt’in uzay kıyafetinin içine üç taraflı, küçücük ama olağanüstü parlak LED ampuller olan panellere sahip bir ışık kutusu yerleştirildi. Kutu her ne kadar yön duygusunu bozan bir şeydiyse de, Pratt bu zorluğa göğüs germeyi kabul etti. “Chris’in içinde kutu olan uzay kıyafeti giymiş vaziyette tüm o fiziksel zorluklara katlanmasını izlemek inanılmazdı” diyen Nordby, şöyle devam ediyor: “Başlığının içinde iki yönlü bir mikrofon sistemi vardı. Bu sayede Morten’la karşılıklı konuşabiliyorlardı. Kimse onların ne konuştuğunu bilmiyordu. Bu, Morten ve Chris’in bu filme duyduğu tutkuyu ve filmin ne gerektirdiğini; izin verdiğinizde yapımın ne denli samimi olabileceğini gösteriyordu.”

Pratt için, ışık kutusundan çok kıyafetin kendisi zorluk teşkil ediyordu. Provalar sırasında, yorumlardan biri kıyafetin içinde Pratt’in tam olarak ağırlıksız görünmediğiydi. Aktör, “Şöyle dedim: ‘Değilim. Kilom var ve bu kıyafet de 35 kilo ağırlığında.’ Fakat kostüm çok iyiydi, çok güzeldi. Filmdeki en iyi kostümdü” diyor.

**FİLMİ KURGULAMAK**

Herhangi bir filmde, hikayenin anlatımı kurgu odasında bir araya gelir. “*Passengers/Uzay Yolcuları*”nın kurgusunu,“*Star Wars: Episode VII – The Force Awakens*”ın kurgusuyla Oscar® adayı olmuş Maryann Brandon üstlendi. “Kurguyu gerçekleştiren kişi olarak görevim kısmen Morten, Rodrigo, Guy ve Erik gibi insanların vizyonlarını korumak” diyen Brandon, şöyle devam ediyor: “Departmanlar arasında tüm iletişim hatlarını açmaya çalışıyorum. Erik’e gidip bir fikir sunduktan sonra onu Morten’a aktarmadan önce yapılabilir olup olmadığını bilebilmeliyim. Rodrigo’yla konuşup ona bir sahnede nasıl bir görüntü ve his istediğini sorabilmeliyim. Tek bir hedefimiz olduğunu ve bunun da harika bir film yaratmak olduğunu hissetmek hoşuma gidiyor.”

Brandon birkaç nedenden ötürü projeye dahil olmaktan ayrı bir heyecan duydu; bunlardan önemli bir tanesi Morten Tyldum’la çalışmaktı: “Senaryo ve oyuncular inanılmazdı ve Morten’ın daha önceki iki filmini izlemiş ve bayılmıştım: ‘*The Imitation Game*’ ve ‘*Head Hunters*’. Süper yetenekli bir adamla çalışmak için harika bir fırsat olduğunu düşündüm. Bu, ‘*Star Wars*’u tamamladıktan hemen sonra işe dönmek anlamına gelecekti ama bu kadar harika bir senaryoyla çalışma fırsatı insanın karşısına ne kadar sık çıkabilir diye düşündüm?”

Tyldum’la başlarda yaptığı sohbetler Brandon’a şunu gösterdi: Yönetmen etkileyici senaryoyu filmin özü olarak tutmakla birlikte, hikayeye çok büyük bir boyut ve ölçek kazandırma niyetindeydi. “Kağıt üzerinde gözüktüğünden çok daha büyük bir film. ‘*Passengers/Uzay Yolcuları*’ nihayetinde bir uzay gemisinde geçen, samimi bir hikaye. Gerçek olması gerekiyordu; BYG yaratıklar ya da uzaylılar ekleyerek hikayenin dilini değiştiremezsiniz. Aydınlık ve karanlık taraf yok; sadece insanlar var” diyor Brandon.

Oyuncuların performanslarını müthiş BY sekanslarla dengeleme olanağı da muhteşem bir fırsattı. Brandon bunu şöyle açıklıyor: “Büyük efektli filmlere yaklaşımım, onlar gerçekçi tutmak ve hayal gücüme olasılıkları irdeleme olanağı tanımaktır. Çekimde gerçek öğelerin olması önemlidir; bunlar BYG’leri dizginler. Bazı açılardan, düpedüz bir anlatım çok daha zordur; hikayenin başka hiçbir şeye bel bağlamadan başarılı olmasını sağlamam gerekir; ve bir performans yeterli değilse aksiyon asla inandırıcı olmaz.”

Brandon şöyle devam ediyor: “Chris Pratt sevimli olma konusunda çok iyi ama beni asıl şaşırtan, Jim karakteriyle ne kadar derinlere indiğiydi. Jennifer da Aurora olarak çok güçlü. O ve Chris arasında inanılmaz bir kimya var; buna şaşırıyor değilim ama Jen her şeyi çok kolaymış gibi gösteriyor. ‘*Passengers/Uzay Yolcuları*’nın büyük kısmı BYG’lerle desteklendi ama filmin özü samimi bir hikaye anlatan gerçek iç mekanlar. Yaptığım her kesim hikaye ve performans odaklıydı.”

“Maryann geldi ve performanslarla harika bir iş çıkardı” diyen Tyldum, sözlerini şöyle noktalıyor: “Odağın hikayede ve karakterlerde olması gerektiğini bilen bir kurgucunuzun olması muhteşem bir şey. Maryann filmin epik ölçeğine filmin hikayesini unutacak kadar odaklanma hatasına asla düşmedi. Üstüne üstlük, burada şuna ihtiyaç var, şurada eğlenceli bir şey gerek gibi yorumlar yaptı. O gerçekten müthiş bir hikaye anlatıcı.”