Paramount Pictures Sunar

eOne İş Birliğiyle

Bir John Francis Daley ve Jonathan Goldstein Filmi

**ZİNDANLAR VE EJDERHALAR**

**HIRSIZLAR ARASINDAKİ ONUR**

**7 NİSAN’DA SİNEMALARDA**

**YÖNETMENLER**

Jonathan Goldstein & John Francis Daley

**SENARYO YAZARI**

Jonathan Goldstein & John Francis Daley ve Michael Gilio

**HİKAYE**

Chris McKay & Michael Gilio

Based on Hasbro’s Dungeons & Dragons

**YAPIMCILAR**

Jeremy Latcham, p.g.a., Brian Goldner, Nick Meyer

**İDARİ YAPIMCILAR**

Denis L. Stewart, John Francis Daley, Jonathan Goldstein,

Chris Pine, Zev Foreman, Greg Mooradian

**OYUNCULAR**

Chris Pine, Michelle Rodriguez, Regé-Jean Page, Justice Smith, Sophia Lillis, Chloe Coleman, Daisy Head ve Hugh Grant

**FACEBOOK:**  /DungeonsandDragonsMovie

**TWITTER**:  @DnDMovie

**INSTAGRAM:** @dungeonsanddragonsmovie

# #DnDMovie

**YAPIM NOTLARI**

**ÖZET:**

Cazibeli bir hırsız ve alışılmadık bir grup maceraperest, kayıp bir yadigarı geri almak için destansı bir soyguna girişir. Ama yanlış kişilerle ters düştüklerinde işler tehlikeli bir hal alır. *Zindanlar ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur*, efsanevi rol yapma oyununun zengin dünyasını ve oyuncu ruhunu komik ve aksioyn yüklü bir macerayla beyaz perdeye taşıyor.

Zindanlar ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur filminde Chris Pine, Michelle Rodriguez, Regé-Jean Page, Justice Smith, Sophia Lillis, Hugh Grant, Daisy Head ve Chloe Coleman’ın yer aldığı yıldızlarla dolu bir kadro bulunuyor. Filmin yönetmenleri Jonathan Goldstein ve John Francis Daley, senaryo yazarları Goldstein, Daley ve Michael Gilio; hikaye yazarları Chris McKay ve Gilio, Hasbro’nun Zindanlar ve Ejderhalar’ına dayanmaktadır. Yapımcılar Jeremy Latcham, p.g.a., Brian Goldner ve Nick Meyer, idari yapımcılar Denis L. Stewart, Daley, Goldstein, Chris Pine, Zev Foreman ve Greg Mooradian.

Zindanlar ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur 7 Nisan 2023’de sinemalarda.

**HİKÂYENİN İÇ YÜZÜ**

Tüm rol yapma oyunlarının atası olan Zindanlar ve Ejderhalar, bir nesil için macera fikrini yeniden tanımlamıştır. Kutu oyunu/doğaçlama hikaye anlatımı hibrit oyunun yaratıcı Gary Gygax ve Dave Arneson, arkadaş gruplarını, bir zindan ustasını veya DM tarafından hayal edilen renkli yolculuklara gönderirdi. Oyuncular çeşitli türlerin ikinci benliklerini ve yeteneklerini alırlar ve saatler, günler ve haftalar sürebilen seferlerde bilinmeyen tehlikelerle yüzleşirlerdi. Bütün karakter kurtulamazdı. Sınırsız bir hayal gücüne ve çok yüzeyli plastic zar koleksiyonuna sahip herkesin ulaşabileceği heyecanlı ve nefes kesici bir oyundu.

Oyun, ikisi de Zindanlar ve Ejderhalar fanatiği olarak büyüyen, hayal eğilimli, geleceğin film yapımcıları Jonathan Goldstein ile John Francis Daley’nin ilgisini çekmiş. Şimdi yazar-yönetmen ortaklar, değerli seriyi Chris Pine, Michelle Rodriguez, Regé-Jean Page, Justice Smith, Sophia Lillis, Hugh Grant, Daisy Head ve Chloe Coleman gibi yıldızlarla dolu bir oyuncu kadrosu olan epik, fantazi macera Zindanlar Ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur filmiyle beyaz perdeye geçiriyorlar.

Neredeyse 50 yıllık öğretiyi heyecan verici bir gişe rekortmeni filme aktarmak herhangi bir yazar yönetmen için zor olsa da bu görev Goldstein ve Daley için biçilmiş kaftanmış. Goldstein ve Daley, sadece oyunu iyi bilmekle kalmamışlar. Aynı zamanda hem şamatalı komedi hem de olaylı kahramanlıklar konusundaki yeteneklerini defalarca sergilemişler. Senaryoları arasında 2011’deki Patrondan Kurtulma Sanatı ve devam filmi ile Tom Holland’ın ikonik super kahramanı canlandırdığı 2017’nin Örümcek Adam Eve Dönüş filmleri yer alıyor. Ayrıca 2018’de sürpriz hit olan komedi filmi Oyun Gecesi’ni de yönetmişler.

Chris McKay ve Michael Gilio’nun hikayesinden Zindanlar Ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur’un senaryosunu yazma zamanı geldiğinde oyuna olan tutkularıyla unutulmaz karakterler, şaşırtıcı badireler ve komik ama duygusal diyaloglar yaratma konusundaki eşsiz yeteneklerini kullanmışlar. Senaryonun doğru olması konusundaki baskı çok büyükmüş.

Şimdi Hasbro’nun bir bölümü olan Seattle, Wash merkezli Wizards of The Coast şirketi tarafından yayınlanan Zindanlar ve Ejderhalar, çoğunlukla yeraltı fenomeni olduğu günlerde hayal bile edilemez görünen bir ana akım popülerlik elde etmiş ve bu da her kesimden izleyicilerin Zindanlar ve Ejderhalar’a bir şekilde aşina olduğunu ve sempati duyduğunu gösteriyor. Yapımcı Jeremy Latcham, p.g.a. şunları söylüyor; “Amerikan pop kültürünün en büyük, en kalıcı eserlerinden biri ve o dünyada bir hikaye anlatabilmek gerçek bir ayrıcalık. Tüm dünyada bu kadar saygı duyulan bir projeyi üstlenmek büyük bir sorumluluk.”

Yine de Latcham, Goldstein ile Daley’nin tutkulu fan tabanına doğrudan hitap edebileceğine son derece güveniyormuş. Ne de olsa Marvel Studio’larındaki 13 yıllık görev süresinde Örümcek Adam Eve Dönüş’ü yazmaları için ikiliyi görevlendiren de yine kendisiymiş. Latcham şunları söylüyor; “Örümcek Adam da insanların derin bir sevgi beslediği benzer şekilde büyük bir ikonik karakter ve bu adamların içinde bunu hayata geçirme yeteneği olduğunu biliyordum.”

Yeni filmin atmosferi şüphe götürmez biçimde heyecanlı ve yüksek tempolu olsa da hikayenin riskleri bir ölüm(süzlük) ve kalım meselesiymiş. Filmin açılışında daima iyimser ozan Edgin vee n iyi dostu ve sırdaşı, barbar savaşçı Holga, Revel’ın Sonu’ndaki kötülüğüyle ünlü bir hapishaneye kapatılmıştır. İkili bir zamanlar iyi niyetli, mutlu bir hırsızlar çetesinin liderleri olsalar da yolund agitmeyen bir soygundan sonra şartları dramatic bir biçimde değişmiştir. İkili, güçlü büyücü Sofina ile mütefik olan, alçak Forge Fitzwilliam’ın ihanetine uğramıştır. Edgin’in sevgili kızı Kira’yı almış ve Sofina’nın yardımıyla Forge’un kendisini hükümdar ilan ettiği büyük metropol Neverwinter’a, vesayetinde yaşamaya götürmüştür.

Ama Edgin’in başarılı olduğu bir şey varsa o da bir plan yapmaktır. O yüzden günlerini Kira için eldivenler örerek geçirirken ve şarkılarda mahkum arkadaşlarına önderlik ederken bir yandan da elinden alınanları geri almak ve Forge’dan intikam almak umuduyla zeki bir hapishane kaçışı planlar. Edgin ve holga özgürlüklerine kavuştuklarında hayatlarının yolculuğuna çıkarlar ve daha sonra seferlerine güvensiz büyücü Simon Aumar, sadık şovalye Xenk Yendar ve ruhsuz Doric de katılır.

Maceraperestler gerçek dostluk konusunda zayıf bağlar kurarken görevleri giderek daha da tehlikeli bir hal alır ve sadece Forge’la değil aynı zamanda Faerûn kıtasını control etmek isteyen, tehlikeli Kızıl Büyücülerle de birçarpışma rotasına girerler. Nihai gücü ele geçirmek isteyen yozlaşmış büyücüler, hortlak kölelerden oluşan bir ordu kurmak ve Neverwinter Krallığı’nda kaos ve sefalet yaratmak amacındadır.

Latcham şunları söylüyor; “Senaryoyu ilk okuduğumda çok keyif almıştım. Karakterlerin bir araya gelmesinin keyfi, bir ailenin doğmasının keyfi, Jonathan ile John’ın mükemmel olduğu devasa bir gösterinin, aksiyonun ve sonra da kahkahalarla güldüren mizahın keyfiydi.”

Film yapımcıları senaryoya son halini verirken aksiyon macerayla karakter odaklı komedinin ve dramın arasındaki doğru dengeyi sağlamanın en az Zindanlar ve Ejderhalar kurallar kitabına sadık kalmak kadar önemli olduğunu biliyormuş. Aynı zamanda filmin yaratıcıları filmi orijinal, çok eğlenceli bir fantazi mecarayla hiç d20 zarı atmamış izleyicileri de tüm zamanların en sevilen filmlerinden ve televizyon dizilerinden bazılarının yankılarıyla çekmek üzere tasarlamış.

İdari yapımcı Chris Pine şunları söylüyor; “Bir 80’ler bebeği olarak benim için 80’ler filmlerinin tüm muhteşem özelliklerini hatırlatıyor. Filmde *Prenses Gelin’den* biraz var. *The Goonies’den* biraz var. *Monty Python and the Holy Grail’den* biraz var. *Game Of Thrones’dan* biraz var. Bu farklı atmosferlerin ve renklerin hepsini neşe dolu bir filmde toplamayı başarıyor. Daha iyi yapmaya ve daha iyi olmaya çalışan bir grup uyumsuzu konu alan klasik bir kahramanın yolculuğu filmi.

**MACERAPERESTLER TOPLANIYOR!**

**ZİNDANLAR VE EJDERHALAR**

**HIRSIZLAR ARASINDAKİ ONUR**

**KAST SEÇİMİ**

Küstah, dışa dönük ozan Edgin Darvis,en zor koşullarda bile iyi bir yan bulabilir. Karakteri beyaz perdeye taşıyan hris Pine şunları söylüyor; “Her durumdan en iyisini ortaya çıkaracaktır. Hayatı yolunda gibi görünebilir ama çoğunlukla doğaçlama yaşıyordur. Bu da bence onu sevimli bir hırsız yapıyor.”

Ağırlığınca altın değerinde olan her maceranın merkezinde sevimli bir karakter olması gerekir ve Edgin de yeni filmin merkezinde, serserilerden oluşturulan aileyi bir arada tutan da unsur olarak görev yapıyor. Ama Edgin aynı zamanda geçmişinin trajedilerinden kurtulamıyor. Bir zamanlar tiranlığa karşı savaşmaya ve güçsüzleri savunmaya adanmış asil Harpers cemiyetinde yer alıyormuş. Fakat Edgin, Thay’in kötü Kızıl Büyücüleri tarfından ihanete uğradıktan sonra trajediyi farkında olmadan hayatına davet eder. Kötüler karısı Zia’yı öldürünce düzenden vazgeçerek kızını tek başına büyütmek zorunda kalır. Holga’yla olan dostluğu kaybını aşmasına ve yeni bulduğu ilgi alanı küçük çaplı soygunlara ve sevimli kötülüklere yönelmesine yardım eder.

Pine, oyuncu olarak olağanüstü yeteneği sayesinde sınırsız bir cazibe yayarken aynı zamanda sevimli kötü karakterin gerçekçi olması için Edgin’in yaralı ruhundan gerektiği kadar korur. Latcham şunları söylüyor; “Edgin’in kayıtsız bir tavrı var. Bir mizah anlayışına sahip. Tüm planlarının çok iyi gittiğini düşünürken nasiren iyi giderler. Bu da onu çok sevimli biri yapar çünkü sürekli denemeye devam eder. O adamda onun tarafını tutmak istemenize neden olan bir şey var.”

Pine, J.J. Abrams’ın Stark Trek üçlemesi filmlerinde Kaptan James T. Kirk’ü ve Warner Bros’un Wonder Woman dizisinde Steve Trevor’ı canlandırdığı için gişe rekortmeni film yapımına yabancı olmasa da Zindanlar ve Ejderhalar’ın dünyasında yeniymiş. Olayların ideal akışıyla yeni filmdeki rolün kendisine teklif edildiği hafta Pine da evinde yeğeninin Zindanlar ve Ejderhalar grubunu ağırlıyormuş. Gruba katılmaya karar vermiş ve hemen çok ilgisini çekmiş.

Pine şunları söylüyor; “Annemle, babamla, kız kardeşimle, yeğenimle, yeğenim için oyunu yürüten iki DM ile birlikte oyunu oynadım. Performansa, yatırıma ve ne gelirse gelsin izin vermeye ve kendini sansürlememeye ve eğlenmeye bağlı bir film. Arkadaşlıktan dostluğa, stratejiden ekip kurmaya kadar birçok şey öğretiyor. Çok keyifli.”

Edgin’in yurttaşı olan Barbar savaşçı Holga Kilgore’u düşününce akla ilk gelen sözcük keyifli olmayabilir. Holga zorlu, ölümcül ve ürkütücü olsa da hepsinden ötesi sevdiklerine karşı derin bir sadakate sahiptir. Holga’yı canlandıran Michelle Rodriguez, Barbar’ın Edgin’e karşı duyguları hakkında “Bir anlamda kardeşi gibi. Hiçbir zaman itiraf etmez ama dünyadan dışlandığınızda bir yerde kabul görmeniz güzel bir şey.” Diyor.

Edgin ve Holga’nın bağı, bir anlamda Edgin’in kızı Kira’ya karşı ortak adanmışlıklarıyla da mühürlenmiş. Rodriguez şunları söylüyor; “Şans eseri olarak birlikte büyüttükleri harika bir çocuk. Onu çok seviyorlar ve bu, ikisini de hikaye boyunca motive ediyor. Aslında tüm olay Kira’yı geri almakla ilgili.”

Yirmi yıldan uzun süren kariyeri boyunca çok sayıda yüksek profilli, hayranların favorisi olan rolleri arasında Hızlı ve Öfkeli filmlerindeki Letty rolüyle ünlü olan Rodriguez dövüşlerde üstün yetenekleri olan, durdurulamaz bir savaşçıyı oynamak için gerken karizmaya ve atletikliğe sahipmiş. Savaş meydanında Holga’nın içsel öfkesi hakim olarak kendisine insan üstü güç ve dayanıklılık veriyor. Latcham şunları söylüyor; “Michelle, role doğuştan gelen sertliğini getiriyor. Açıkçası o tam bir serseri. Fanların gerçekten çok seveceği biri olacak.”

Kılıçta Holga kadar yetenekli olan yakışıklı kahraman Xenk Yendar, gerçek kahramanlığı çok kolay gösteriyor. Hem arayışta son derece paha biçilmez biri hem de kendisini kıskanan Edgin için çıldırtıcı. Pine şunları söylüyor; “Xenk, kusursuz erkeğin vücut bulmuş hali ve kendisini türlerin en iyi versiyonu olarak düşünen Edgin onunla karşılaşmak zorunda. Xenk’in hayatının yolunda olmasından nefret ediyor. O yüzden Xenk’e haddini bildirmek için zekasını kullanıyor ama başaramıyor.”

Xenk, genç görünümüne rağmen, Thay sakinlerini zombiye dönüştüren bir ritüelden kıl payı kurtulduktan sonra sıra dışı bir uzun hayatla lanetlenmiştir. Neredeyse ölümsüz kahraman rolü, Bridgerton yıldızı Regé-Jean Page’e verilmiş. Şunları söylüyor; “Xenk, genç ve güçlü bir adamın vücuduna sıkışmış çok yaşlı bir adam. Kahramanlık yemini etmiş. Sinir bozucu bir şekilde dürüst, ahlaklı ve kusursuz bir sövalye kahraman. Zindanlar ve Ejderhalar içinde şövalyeler, hafif abarıtılı kahramanlıkları ve gösterişli olmalarıyla bilinirler. Xenk’in keyifli yanı ise o bunların hepsine sahip ama hiçbir şekilde farkında değil. Çoğunlukla grubumuzu, onların olamadığı kahraman olarak sinir etmek için bulunuyor.”

Xenk güven verirken yarı elf büyücü Simon Aumar vermiyor. Büyücülük kanında olmasına rağmen genellikle en temel sihirleri bile yapmakta zorlanıyor. Büyük sihirbaz Elminster Aumar’ın soyundan geliyor. Rolü alan oyuncu Justice Smith (*Jurassic World: Yıkılmış Krallık)* şunları söylüyor; “Büyüleri konusunda güvensizlik yaşıyor. Hiçbir zaman yeterli olmayacağını kabullenmiş, kendini yıpratmış ve çareyi numaralarını ufak soygunlarla kullanmakta bulmuş.”

Ama Simon aynı zamanda kendi eksikliklerini konusunda şaşırtıcı bir kabul etme düzeyi sergiliyor. Smith şunları söylüyor; “Simon’da güzel bulduğum şey, büyüde iyi olmadığı için üzülmesi gerekmediği. Bunu gerçekten kabullenmiş ve bulunduğu noktada gerçekçi olan ve üzülmeyen biri fikrini sevdim. Ama bu hiakye boyunca kesinlikle onun için engel ve kendi gücünü bulmaya çalışıyor.”

Serseri grubunun son üyesi Doric’i Sophia Lillis (*O*, *I Am Not Okay with This*) canlandırıyor. Doric’in bir Tiefling olarak kafatasından çıkan kıvrık boynuzları var ve bir Durid olarak doğadan türetilen büyüler yapıyor. Lillis şöyle anlatıyor; “Dövüş formlarıolarak tercihleri mancınık eldiveni ve farklı hayvanlara dönüşme.”

Ayrıca grubun güvenilir adamı. Ya da daha açık bir ifadeyle gerçeği söyleyen şekil değiştireni. Lillis şunları söylüyor; “Bir şeyleri havaya uçuran ve berebat planlar yapanlar o insanlarla birlikte gerçekten tamamen ciddi olan ve “Bu çok mantıksız” diyen birine ihtiyaç oluyor. Doric, yazıldığı şekliyle çalışmak için gerçekten canlandırması eğlenceli bir karakter çünkü o ciddi kişiyi oynama fırsatım oldu.”

Tieflingler tipik yalnızlığı sevseler de Doric, küçük bir çocukken artık nesilleri Edgin ile Holga’nın düşmanı Forge’un tehdidi altında bir ırk olan, bir grup orman elfi tarafından alınır. Bu da onu Edgin ve çeteye katılması için motive eden şeydir. Lillis şunları söylüyor; “Onları korumak için her şeyi yapacak çünkü o çocukken onlar da ona yardım etmişler. Tieflingler genelde bağımsızdır ama o gerçekten bir aile isityor. Bir yuva istiyor. O yüzden bir avuç aptal ona gelip “Forge’u indirmek istiyoruz” dediğinde o da onlarla birlikte hareket ediyor ve sonunda çok daha fazlası oluyor.”

Forge’un hikayede çok önemli bir rol oynayacağını bilen Goldstein ve Daley, karakteri Dört Nikah Bir Cenaze, Aşk Engel Tanımaz ve Bir Erkek Hakkında filmlerindeki performanslarıyla sevilen, çekici İngiliz, saygıdeğer Emmy adayı aktör Hugh Grant için yazmış. Grant, fantezi türüne merakı olmasa da ve Zindanlar ve Ejderhalar’ı hiç aşinalığı olmasa da yine de filmi hevesle kabul etmiş. Grant şunları söylüyor; “Başta bunun benim için muhtemelen iyi olmadığını düşündüm ama sonra okudum ve çok keyif aldım. Çok güldüm ve tamamından çok etkilendim. Forge, iyi bir karakter gibi göründü. Hoş, sahtekar, yalancı bir üst sınıf dolandırıcı.”

Dolandırıcılık konusunda olağanüstü yetenekli olan Forge, yeteneklerini genç oyuncu Chloe Coleman’ın canlandırdığı Kira’yı babasına karşı döndürmek için usta manipülatör olarak kullanıyor. Kız, cesur ve dirençli olmasına rağmen yıllarca devam eden yalanlara dayanarak safça onun koruyucusu olduğuna inanır. Coleman şunları söyler; “Forge bana Edgin ve Holga’nın kötü, hırslı insanlar olduğu, zenginler masasına ulaşmak için bana para bırakan haydutlar olduğu fikrini verdi. Kira, Forge’u seviyor. Ona güveniyor çünkü Edgin ve Holga yanında olmadığında o yanındaydı ve bunun onun için anlamı çok büyük.”

Fakat Forge, Neverwinter’daki en tehditkar karakter değildir. O unvan, sonunda sadakati başka bir yere olsa da Forge’un en yakın danışmanı olan Kızıl Büyücü Sofina’ya ait. Grant şunları söylüyor; “Benim patron olmam gerekiyor ama ondan korkuyorum. Büyücü olarak saf kötü ve son derece acımasız ve inanılmaz güçlü. O ortaya çıktığında Forge olduğu yerde titriyor.”

Büyücüyü oynayan Daisy Head (*Harlots*, *Gölge ve Kemik*) şunları söylüyor; “Kızıl Büyücüler, en güçlü ve kötü büyücüler olarak Faerûn’da en çok korkulan karakterler. Ölüler arasında büyüyle uğraşan nekromansi, büyücülük okulunda ve Szass Tam’ın gönüllü dostu ve onun egemenlik amaçlarına ulaşmasında hizmetkarı.”

Ana roller seçildikten sonra yapımcılar oyuncuların bağ kurması için benzersiz bir fırsat yaratmış, Büyücüler Sahili’nde Seattle, Wash’dan deneyimli bir DM tarafından yürütülen bir Zindanlar Ejderhalar seferi organize etmiş. Latcham yönetmenlerin de Aarakocra olarak bilinen göçebe kuş insanların ırkını temsil eden Jarnathan karakteriyle katıldıklarını bileriterek şunları söylüyor; “Tüm ekip bir masadanın etrafındaydık ve ekip için hazırladığı benzersiz, tek seferlik bir macerayı oynuyorduk.”

“Masanın etrafında oynayarak dört buçuk, beş saat kaldılar, birbirlerini tanıdılar, mizah anlayışlarını ve birbirlerinin zamanlamalarını anladılar. Hepsinin bir araya geldiğini, eğlendiğini görmek çok güzeldi.”

**YAPIM HAKKINDA**

Zindanlar ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur filminin çekimleri 4 Mayıs 2021’de Belfast Kuzey İrlanda civarındaki lokasyonlarda başlamış. Jonathan Goldstein şunları söylüyor; “Belfast’ta olmak bize dünyada başka hiçbir yerde bulamayacağımız muhteşem mekanları kullanma fırsatını verdi. John Francis Daley şunları ekliyor; “Başka bir zamanda, başka bir dünyadaymışsınız duygusunu veren doğal güzellikle egzotik yerlerin bir karışımı var ve film de öyle. Doğrudan bir fantezi romanından çıkmış gibi olağanüstü arka planlarımız ve güzel mekanlarımız var.”

Elbette, fantezi dizisi Game of Thrones’un mekanı olarak ünlüydü ve yeni filmde de daha önce dizinin çekildiği Titanic Studios’un çekim sütdyoları kullanılmış. Fakat Goldstein ve Daley, görüntü yönetmeni Barry Peterson (*Oyun Gecesi*) ve yapım tasarımcı Ray Chan’in (*The Falcon and the Winter Soldier*) bulunduğu çizgi altı meslektaşlarıyla Zindanlar ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur’un görünümünü belirlerken renkli rol yapma oyununa sadık olacak, görsel olarak şaşırtıcı ve tamamen orijinal bir şey yaratmak istemişler.

Bazı yönlerden Zindanlar ve Ejderhalar dünyasına sadık kalmak, yazar-yönetmenler için hikayeyi efsanevi 1987’de tanıtılan Unutulmuş Diyarlar’ın geçtiği yerlerin coğrafi sınırları içinde kurgulamak daha kolay olmuş. Aradan geçen yıllarda “Diyarlar” romanların, video oyunları uyarlamalarının ve çizgi romanların ortamı olarak kullanılmış. Yeni filmin tasarımını da büyük oranda etkileyen Unutulmuş Diyarlar, teknolojik olarak 13. veya 14. yüzyılın endüstriyelleşme öncesi dünyayı temsil ediyor.

Chan yine de filmin yaratıcı ekibinin tasarımlarını sadece kahverengi tonlarıyla kısıtlamak ya da daha önce yapılan filmlere veya dizilere benzeyen bir şey yapmak istemediğğini belirtiyor. Şunları söylüyor; “Geçmişte izlediğimiz birçok Ortaçağ filminde her zaman tarhi kitaplarından bildiklerimizin olduğunu gördüm ve çok farklı dünyalara bakmayı tercih ederdim. Goldstein ve Daley, ‘Benzersiz bir şey görmek istiyoruz. Zindanlar ve Ejderhalar müthiş bir platfom, onunla biraz eğlenin’ dedi.

Bu yaklaşım, filmin sinematografisine de uzanmış. Peterson şunları söylüyor; “John ve Jonathan ve ben yaptığmız filmlerin hepsi bir şekilde hafiftir. Bu ilişteki yorumumuz da büyük, destansı görsellerle daha hafif tutmak ve insanların bu tarz filmlerde birçok kez izlediği her tür mecazdan kaçınmak oldu. Zindanlar ve Ejderhalar fanlarını onurlandırmak ve sonunda gerçekten eğlenceli bir film yapmak istedik.”

Chan, geliştirme sürecine başladığında Neverwinter ve Edgin’in karısı Zia ve bebekleri Kira’yla birlikte yaşadığı Targos köyü de dahil olmak üzere tüm kurgu ortamları hakkındaki detayları daha fazla öğrenmek için Zindanlar ve Ejderhalar bilgilerine dalmak olmuş. Ardından sıra dışı ilham kaynakları için tüm dünyada araştırma yapmış, dondurucu peyzajın ortasında yükselen bir kale olan, Icewind Dale’ın ücra kesimlerindeki Revel’ın Sonu’nun hapishanesinde büyük setler için tasarımlar geliştirmiş. Chan şunları söylüyor; “Oyunun evrenine göre en zorlu ortamlardan biri, neredeyse ultra maksimum korumalı bir hapishane. Alkatraz gibi olduğunu düşündüm. Oraya bir kez girdiniz mi kaçış yoktur.”

Birleşik Krallık’ta birçok kaleyi ziyaret eden Chan, hapishanenin üç metre boyundaki devasa bazalttan oyulmuş gibi taş duvarlarıyla “sete ağırlık vermek ve asla kaçamayacağınız ve girilmesi imkansız bu kale hakkında fikir vermek “ istemiş.

Elbette Edgin ve Holga, kaçışı gerçekleştiriyor ve sonra aynı zamanda geçmişe dönüş sahnelerinde de yer alan Tragos’a dönüyorlar.

glimpsed early on in flashback. “Oyunun evreninde Targos,gölün kıyısında olan çok soğuk bir yer. O yüzden Japonya’nın kuzeyinde, hiç kar tutmamaları için çok dik yapılmış, sazdan çatıları olan bir topluluktan ilham aldım.” Diyor Chan.

Filmin eşsiz anlarından biri de Doric’in orman elfleriyle birlikte ağaçların tepelerinde yaşadığı Zümrüt Zümresi. Chan, tasarımlarını Afirka’da yetişen dev baobab ağaçlarına dayandırmış. Yapım tasarımcı şunları söylüyor; “Neverwinter Ormanı’nın geri kalanının devasa baobab ağaçlarıyla donandığını hayal ettim. Görsel ilgiyi daha da arttırmak için ağaç dallarını, çınar ağacı dalları gibi birbirne dolandırmış ve ta ortaya Meghalaya yakınlarındaki Hint ormanlarında yer alan canlı kök köprülerine benzeyen bir köprü yerleştirmiş. “Uzun yıllar içinde olgunlaşan doğal bir yapı.” Diyor.

Kunmin, Çin’deki 270 milyon yıllık Shilin Taş Ormanı, Chan’e Karanlıkaltı için ilham vermiş. Yeraltı yöresi, maceraperestlerin çok önemli Büyü Miğferi’ni ararken, muazzam yeraltı kızıl ejderi Themberchaud’la (Zindanlar ve Ejderhalar oyuncularına çok tanıdık gelecek) karşılaştıkları klostrofobik tünellerden geçtikleri filmin en heyecanlı setlerinden birine ev sahipliği yapıyor. 36 metre boyunda, hafif toplu, çevik bir grup kahramanı kovalayan bir ejderha var. Su kanallarını ve viyadükleri yıkarak kargaşa ve kaos yaratıyor ve karakterler de sadece birkaç adım ötede korkudan titriyor.”

Karanlıkaltı’nın tasarımında denizden yükselen 40 bin devasa, siyah bazalt sütundan oluşan Kuzey İrlanda’nın ünlü Devler Kaldırımı’ndan esinlenilmiş. Ama Chan, yeraltı odalarının ateşli ve volkanik bir görünümü olmasını istemiş. “yer değiştiren tektonik tabakalrın olduğu, yeryüüzünün merkezinin sürekli kaydığı ve tsunamilerin ve depremlerin olduğu gerçek dünyaya benzetmek istedim. Lavların tabakalar arasından, adeta aktif bir volkan gibi süzülmesinin hoş olacğaını düşündüm. Yani püskürecek ve sönecek, püskürecek ve yine sönecekti.”

Chan ayrıca, Forge’un yaşadığı Neverwinter’ kalesine ve şehrine de özel bir ilgi göstermiş ve kozmopolit bir havası olması gerketiğini düşünmüş. “Neverwinter’ın kendisi Londra ya da Paris gibi tüm Faerûn’dan insanların geldiği bir metropol” diyor ve filmin sonuna doğru gezginlerin Forge’un şehrin etkileyizi kolezyumunda gerçekleştirdiği turnuva tarzı Güneş Oyunları’nı izlemek için geldiklerini de belirtiyor.

Chan, mekanı canlandırmak için göz alıcı taş işçiliğiyle kaplanmış, Türkiye’deki İştar Kapısı’nı referans almış. Kalenin mimarisi ise Fransa’nın güneyindeki çeşitli kaleler ve katedrallerle 12. Yüzyıla dek uzanan, Northumberland yakındada yer alan İngiltere’nin Alnwick Kalesi’nden ilham almış.

Yapım, mümkün olduğunca Kuzey İrlanda’daki mekanlara ve hatta İzlanda’ya seyahat ederek doğal manzalaraları yakalamayı ve heyecan dolu bir macera için gerçekten geniş bir ortam yakalamayı umut etmiş. Jonathan Goldstein şunları söylüyor; “Zindanlar ve Ejderhalar dünyasında olabildiğince farklı mekanlara benzemek istedik. Antik, Ortaçağ’a ait görünen ve bizim için harika olan çok sayıda mekan var ve bir de gerçekten çarpıcı doğal güzellikler var.”

John Francis Daley şunları ekliyor; “Felsefemiz, mavi ve yeşil ekrandan olabildiğince kaçınmak oldu. Bununla birlikte yakalamamız gereken geniş kapsamlı görüntüler için epeyce de kullandık. Ama göze çarpan öğeler, dahi yapım tasarımcımız Ray Chan’in tasarladığı muazzam setler. Vizyoner biri. Bence fanların oyunun evreninde sevdikleri görsel yönlere çok iyi dokunuyor ve ayrıca katkıda da bulunuyor.”

**ÖFKELİ OWLBEAR’LAR VE ÖLÜMCÜL EJDERHALAR:**

**MAKYAJ VE GÖREL EFEKTLERLE SİHİR YAPMAK**

Zindanlar ve Ejderhalar dünyasının en çok korkulan uç yırtıcılarından biri olan Owlbear, tam olarak adı gibi, iki buçuk üç metre boylarında, dev bir baykuşla bir ayının karışımı. O yüzden druid Doric, kendisini evlat edinene Elf ailesinnin bir üyesini korkumak için etkileyici bir yaratığa dönüşmesi gerektiinda akıllı bir şekilde bir owlbear formunu seçiyor. Goldstein şöyle espri yapıyor; “Bir owlbear’ı yakalayıp evcilleştirme şansımız oldu ve filmde de onu kullanıyoruz.”

Yapımcılar, yaratığı yapmak için gereken ilhamı bulmak için doğaya dönmüş ve son teknoloji görsel efektleri kullanarak yaratığı oluşturmuşlar. Tasarımı son haline getirmek aylar sürmüş. Gagasıyla, beyaz tüyleriyle bir kar baykuşuna benziyor. Dört Akademi® adaylığı olan ve çalışmaları arasında Yıldız Savaşları Bölüm II – Klonların Saldırısı ve Yenilmzeler Ultron Çağı filmleri de yer alan Görsel efektler süpervizörü Ben Snow şunları söylüyor; “Yönetmenler gerçekçi olmasına çok özen gösteriyor o yüzden biz de çok sayıda kar baykuşu fotoğrafı bulduk ve sonra referans olarak da bir baykuşu ödünç aldık.”

Yapımcılar sette, oyuncuların yaratığın ne kadar uzun olduğunu görebilmesi için owlbear’ın başının olduğu bir karton maketi direğe bağlamışlar. Ardından beyaz kostümlü bir dublör, owlbear’ın Forge’un güçlerine saldırırken yaptığı hareketlerin aynısını yapmış. Hareketleri daha sonra Industrial Light & Magic’de (ILM) çalışan görsel efektler sanatçıları tarafından dijital olarak CG yaratığa yerleştirilmiş. Snow şunları söylüyor; “Animatörlere ve editörlere hareketin nasıl görünmesi gerektiğini söylecek bir şeylerin olması çok faydalı olur. Gerçekten bir adamı hareket halinde görüyorsunuz.”

Yapımcılar, Doric’in Forge’un kalesindeki odalara sıradan bir kara sinek olarak sızdığı ve hummalı bir kaçış sergilediği, fareden şahine, sonra da kediden bir geyiğe dönüştüğü daha sonraki bir sahnede de benzer bir yaklaşımda bulunmuşlar. Snow şunları anlatıyor; “Kalede koşturuyor ve yakalanmamak için farklı yaratıklara dönüşmesi gerekiyor.”

Dönüşümlerin çoğu, tamamen görsel efektler kullanılarak yapılsa da Doric’in geyik olduğu sahneler sette parkur uzmanı olan bir dublör tarafından canlandırılmış. Snow şunları söylüyor; “Son derece çevik ve hızlıydı ve sokaklar koşabiliyordu. Bize izleyicilerin ve kameranın tepki vereceği, gerçek bir dinamik sunuyor. Hepimiz, kahverengi kıyafaetli bir adam olduğunu ve dört ayak üstünde koşmadığını anlıyoruz ama binaların üstünden sıçrayabiliyor. Bu referans görsel efektler ekibimize “İşte istediğmiz duygu bu” diyebilmemizi sağladı.

Görüntü Yönetmeni Peterson ekliyor: “Gerçek şeyler çekiyorsanız oyuncuların son derece somut bir dokunuş yaşamasına ve tepki vermesine yardımcı olur. Elbette daha sonra görsel efektlerde rötuşlanır ama bence canlı bir şey görmek herkese yardımcı olur.”

Ancak sıra Karanlıkaltı’nın inlerinde ve tünellerinde yaşayan ejderha Themberchaud’a geldiğinde yapımcıların sadece bilgisayarda üretilmiş görüntülere bel bağlaması gerekmiş. Kilolu ejderhanın nasıl hareket edebileceğine karar vermek için SNow ve ekibi, timsahların koşmalarını incelemiş. Ayrıca obez köpeklerin hareketlerini, fokların sıçramalarını da araştırmışlar. Snow şunları söylüyor; “Karakterler onun hakkında küçümseyici yorumlar yapmsa da ejderhanın tehdidine odaklamalarını istedik ve gerçekçi görünmesini sağladık.”

Owlbear’ın sahnelerinden farklı olarak oyuncuların çekim sırasında ejderhayı hayal etmeleri gerekmiş. Snow şöyle söylüyor; “Grösel efektler ekibiniden biri bir sopanın uçuğunda bir tenis topuyla koştururken bunu yapmak çok zor, ki biz öyle yaptık. Ama youncular bu konuda oldukça deneyimliydi ve John ile Jonathan olacaklar konusunda onları bilgilendirmek konusunda çok iyiydi.”

Yaratıcı eki, olabildiğince çok yaratığı ve mekanı uygulamalaı olarak yapma arzusuyla Kaliforniya merkezli Legacy Effects’le birlikte çalışmış ve ve şirketin Oscar adayı ortak kurucusu Shane Mahan ve ekibi ünlü usta dokunuşlarını yapmışlar. Ayrıca başlarda, Edgin ve Holga, erken tahliye talebi davalarında Aklanma Konseyi’ne çıkarıldıklarında görünen bazı karakterler üzerinde de Snow’la birlikte çalışmışlar.

Konsey üyeleri arasında pullu derileri ve ejderha şekilli kafatasları olan ejderhalara benzer bir ırk olan bir dragonborn da bulunuyormuş. Karakteri Legacy’nin tasarladığı protezlerle kaplanan bir oyuncu canlandırmış. Mahan’ın ekibi ayrıca konseyin seçkin Aarakocra’sı olan Jarnathan olarak rol yapan oyuncu için bir tulum da yapmış. LEgacy ekibi, humanoid kuş karakteri yapmak için konuşan bir gaga, devasa kanatlar ve pençeli ayakların da yer aldığı etkileyici bir makyaj tasarlamışlar. Yarım karakter Baron Torbo’yu yapmak için Snow ve ekibi rol için seçilen oyuncunun boyunu 167 cm’den 110 cm’e küçültmeye yardım etmek için devreye girmiş.

Mahan, kahramanların büyü miğferinin yerini öğrenmek için ölüleri uyandırdıkları Evermoorlar’da geçen komik sahnede kullanılan protezlerin yapımını da denetlemiş. Zindanlar ve Ejderhalar Hırsızlar Arasındaki Onur filminin yıldızı ve idari yapımcısı Chris Pine şunları söylüyor; “Bu filmde hiç şüphesiz çok sayıda hoş görüntüler var.” Ama hepsinin merkezinde kurdukları ailenin tuhaf üyeleri olan birbirlerine gerçekten önemseyen unutulmaz bir grup karakter arasında gelişen bir dostluk hikayesi ve komedi olduğunu da belirtiyor. “Muazzam tuhaflaıklara ve düşmanlara karşı gelen ve başarılı olamaycakmış gibi görünen bir grup serseriyi konu alan bir hikaye. Bu eğlenceli bir film. Büyük, heyecanlı, eski tarz bir prodüksiyon.”