

FANTASTİK CANAVARLAR

GRINDELWALD'IN SUÇLARI

ORİJİNAL SENARYO





J.K. ROWLING



FANTASTİK CANAVARLAR

GRINDELWALD'IN
SUÇLARI

ORİJİNAL SENARYO

KAPAK VE KİTAP TASARIMI
MİNALİMA

Çeviren:
Hazel Bilgen



YAPI KREDİ YAYINLARI

Yapı Kredi Yayınları - 5479
Doğan Kardeş - 981

Fantastik Canavarlar - Grindelwald'ın Suçları - Orijinal Senaryo / J.K. Rowling
Özgün adı: Fantastic Beasts - The Crimes of Grindelwald - The Original Screenplay
Çeviren: Hazel Bilgen

Kitap editörü: Darmin Hadzibegović
Düzeltili: Aslıhan Dinç

Kapak ve iç tasarım: MinaLima

Baskı: Mega Basım Yayın San. ve Tic. A.Ş.
Cihangir Mah. Güvercin Cad. No: 3/1 Baha İş Merkezi
A Blok Kat: 2 34310 Haramidere / İstanbul
Telefon: (0 212) 412 17 00
Sertifika No: 44452

Çeviriye temel alınan baskı: Arthur A. Levine Books, New York, 2018
1. baskı: İstanbul, Ekim 2019
ISBN 978-975-08-4594-9

© Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş., 2018
Sertifika No: 44719

Text copyright © 2018 by J.K. Rowling 2018
Illustrations by MinaLima © 2018 by J.K. Rowling
Foreword © 2018 by David Yates

Turkish subtitles for the Warner Bros. motion picture translated by Aycan Soner
Turkish dubbing for the Warner Bros. motion picture translated by Mert Subasiouglu

The moral right of the author has been asserted.
Wizards World is a trade mark of Warner Bros. Entertainment Inc.
Wizards World Publishing and Theatrical Rights © J.K. Rowling
Wizards World characters, names and related indicia are TM and © Warner Bros.
Entertainment Inc. All rights reserved

*Kamuya mal olmuş şahıs ve olaylar hariç olmak üzere bu kitapta yer alan karakterler ve
olaylar kurmacadır, canlı ya da ölü gerçek şahıslar ile herhangi bir benzerlik
tamamen tesadüfidir.*

Bütün yayın hakları saklıdır.
Kaynak gösterilerek tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında
yayıncının yazılı izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık Ticaret ve Sanayi A.Ş.
İstiklal Caddesi No: 161 Beyoğlu 34433 İstanbul
Telefon: (0 212) 252 47 00 Faks: (0 212) 293 07 23
<http://www.ykykultur.com.tr>
e-posta: ykykultur@ykykultur.com.tr
[facebook.com/YapıKrediKulturSanatYayincilik](https://www.facebook.com/YapıKrediKulturSanatYayincilik)
twitter.com/YKYHaber
[instagram.com/yapikrediyayinlari](https://www.instagram.com/yapikrediyayinlari)

Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık
PEN International Publishers Circle üyesidir.

Kenzie'ye

İÇİNDEKİLER

David Yates'in Önsözü

IX

Fantastik Canavarlar: Grindelwald'ın Suçları - Orijinal Senaryo

1

Film Terimleri Sözlüğü

277

Oyuncular ve Ekip

279

Yazar Hakkında

283

Kitap Tasarımı Hakkında

287

ÖNSÖZ

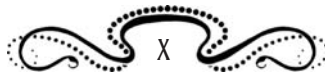
Pek çok yazarla çalıştım ama hiçbiri Jo kadar özel değildi. O karakterlerinin ve evreninin içini dışını biliyor, şimdiye dek tanıştığım en dinamik düşünürlerden biri, üstelik onca başarısına karşın inanılmaz alçakgönüllü biri. Hikâye anlatıcılığı benzersiz olmasına karşın, yapımcı ve senarist olarak film yapımı sürecine samimi bir işbirliği ruhuyla yaklaşıyor.

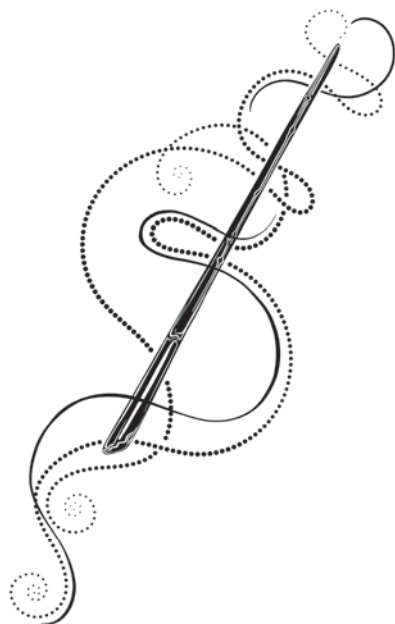
Fantastik Canavarlar: Grindelwald'ın Suçları'nı ilk kez 2016'nın baharında, filmi çekmeye başlamadan tam bir yıl iki ay önce okudum. Senaryo katmanlı, duygusal ve en önemlisi kendisi gibi hissettirdi. Bir film yapımcısı için pek çok sürpriz ve büyük bir hareket alanı sunuyordu. 1920'lerin Paris'ini tekrardan yaratmanın heyecanı olsun, yepyeni muhteşem canavarlarla boğuşma ya da çok katmanlı duygusal bir hikâyeyi güçlü karakterler ve temalarla keşfetmek olsun, her bir hazırlık ve çekim günü eğlenceli olduğu kadar heyecan vericiydi de.

Öte yandan, ilk okumada beni büyüleyip etkisi altına alan karakterler oldu; hepsi de zamansız, büyüleyici ve ilgi çekici karakterlerdi. Her biri sonuna kadar sınanan, gitgide karmaşık ve tehlikeli bir yere dönüşen, her ne kadar abartılı ve sihirli olsa da bazı açılardan kendi zamanımızın yansıması olan bir dünyada yolunu bulmaya çalışan karakterler.

David Yates

9 Eylül 2018





FANTASTİK CANAVARLAR

GRINDELWALD'IN SUÇLARI

ORİJİNAL SENARYO



FANTASTİK GANAVARLAR:
GRINDELWALD'IN SUĞLARI

SAHNE 1

**DIŞ. AMERİKAN SİHİR BAKANLIĞI NEW YORK—
1927—GECE**

MACUSA binasının HAVADAN ÇEKİMİ.



SAHNE 2

**İÇ. MACUSA'NIN BODRUM KATI, ÇIPLAK SİYAH
DUVARLI ODA—GECE**

*Uzun saçlı, sakallı GRINDELWALD sandalyesine sihirle
bağlanmış halde kıpırtısız oturmaktadır. Büyülerle yüklü hava
parıldamaktadır.*

ABERNATHY koridordan GRINDELWALD'ı gözler.

Yavru bir Chupacabra –Kuzey ve Güney Amerika'nın kan

FANTASTİK GANAVARLAR:
GRINDELWALD'IN SUÇLARI

*emici yaratıklarından, yarı kertenkele yarı homunculus–
GRINDELWALD'ın sandalyesine zincirlenmiştir.*



SAHNE 3

**İÇ. MACUSA, HÜCRELER ARASI KORİDOR—KISA
SÜRE SONRA—GECE**

*MACUSA BAŞKANI SERAPHINA PICQUERY ve RUDOLPH
SPIELMAN bitmek tükenmek bilmeyen muhafızları geçerek
meşum görünen bir kapıya doğru hızla yürümektedir.*

SPIELMAN

(Alman aksanıyla)

... ondan kurtulacağına memnun
olacaksın sanıyorum.

PICQUERY

Onu burada nezaret altında
tutmayı tercih ederim.

SPIELMAN

Altı ay yeterli. Artık Avrupa'daki
suçlarının cezasını çekme
vakti geldi.

ORİJİNAL SENARYO

Kapıya vardıklarında, ABERNATHY döner ve onları karşılar.

ABERNATHY

Başkan Picquery, Bay Spielman,
efendim. Tutuklu emniyette ve
yola çıkmaya hazır.

*SPIELMAN ve PICQUERY hücreden içeri GRINDELWALD'a
bakar.*

SPIELMAN

Görüyorum ki her türlü
önlemi almışsın.

PICQUERY

Öyle gerekti. Oldukça güçlü.
Üç kez muhafız değiştirmemiz
gerekti—kendisi... ikna edici.
O yüzden dilini kaldırdık.



FANTASTİK GANAVARLAR:
GRINDELWALD'IN SUÇLARI

SAHNE 4

İÇ. MACUSA HÜCRELERİ—GECE

*Hücreler üst üste konmuş kafeslere benzemektedir.
GRINDELWALD sihirle havada asılı halde yukarı götürülürken
tutuklular parmaklıklara asılıp bağırıp çağırırlar.*

TUTUKLULAR
Grindelwald! Grindelwald!



SAHNE 5

**DIŞ. MACUSA'NIN ÇATISI—DAKİKALAR SONRA—
GECE**

*Sekiz tane Thestral'in çektiği, cenaze arabasına benzeyen siyah
bir fayton beklemektedir. 1. ve 2. SEHERBAZ sürücü koltuğuna
tırmanır, geri kalanlar ise GRINDELWALD'ı içeri girmeye zorlar.*

SPIELMAN
Dünyadaki bütün büyücü
toplulukları size minnet duyuyor
Bayan Başkan.

ORİJİNAL SENARYO

PICQUERY

Onu hafife almayın.

ABERNATHY onlara yaklaşır.

ABERNATHY

Bay Spielman, sakladığı
asasını bulduk.

Siyah dikdörtgen bir kutu uzatır.

PICQUERY

Abernathy?

ABERNATHY

Bir de bunu bulduk.

Avucunda ışıl ışıl altından bir maddeyle dolu bir cam şişe tutmaktadır. SPIELMAN bir zincirin ucunda asılı olan şişeye uzanır, ABERNATHY bir an tereddüt ettikten sonra şişeyi verir.

Şişe SPIELMAN'a uzatıldığı sırada GRINDELWALD faytonun içinde gözlerini aracın tavanına diker.

SPIELMAN faytona biner. 1. SEHERBAZ faytonu sürmektedir, hemen arkasında 2. SEHERBAZ oturmaktadır. Kapı kapanır. Faytonun kapılarında bir sürü asma kilit belirir.

FANTASTİK GANAVARLAR:
GRINDELWALD'IN SUÇLARI

Asma kilitler kendilerini kilitlerken uğursuz kilitleme sesleri duyulur.

SEHERBAZ

Yeh!

Thestral'ler havalanır.

Fayton hızla aşağı düşer, sonra şiddetli yağmurun arasından hızla yükselir. Diğer SEHERBAZLAR da süpürgeleriyle faytonun peşinden gider.

Duraklama.

ABERNATHY elinde Mürver Asa ile öne çıkar. Gitgide küçülen faytona bakar.

Buharlaştır.

KESME:



SAHNE 6

DIŞ. THESTRAL'İN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

Faytonun altı. ABERNATHY Cisimlenir, tekerlek şaftına asılıdır.

ORİJİNAL SENARYO



SAHNE 7

İÇ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

SPIELMAN ile GRINDELWALD, yanlarında asalarını GRINDELWALD'a doğrultmuş SEHERBAZLAR ile, gözleri birbirine kenetlenmiş oturmaktadır. GRINDELWALD'ın asa kutusu SPIELMAN'ın kucağında durmaktadır.

SPIELMAN zincirin ucunda sallanan cam şişeyi yukarı kaldırır.

SPIELMAN

Gümüş dilini yuttun demek?

Fakat GRINDELWALD dönüşmektedir...



SAHNE 8

DIŞ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

ABERNATHY faytonun altında tutunduğu ipi düzeltir. Onun da yüzü değişmektedir.

FANTASTİK GANAVARLAR:
GRINDELWALD'IN SUĞLARI

*Saçları sararıp uzamaktadır... o GRINDELWALD'dır. Mürver
Asa'yı kaldırır.*



SAHNE 9

İÇ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

*GRINDELWALD'ın dilsiz ABERNATHY'ye hızlı dönüşümü
neredeyse tamamlanmıştır.*

SPIELMAN
(şoke olmuş)

Oh!



SAHNE 10

İÇ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

*Artık dönüşümünü tamamlayan GRINDELWALD faytonun
altında Buharlaştır...*

ORİJİNAL SENARYO

... ve sürücü koltuğunun yanında Cisimlenir, 1. ve 2. SEHERBAZLAR onu görür. GRINDELWALD asasını faytonun dizginlerine doğrultur, siyah ipler canlı yılanlara dönüşüp 1. SEHERBAZA saldırır, 1. SEHERBAZ faytondan gece göğüne doğru süpürgeli SEHERBAZLARI da geçerek düşer.

GRINDELWALD bir başka büyü daha yapar ve dizginlerin siyah ipleri 2. SEHERBAZI bir koza gibi sararak onu ileri doğru havaya fırlatır, sonra Thestral'lerin çektiği faytonun arkasından gelen 3. ve 4. SEHERBAZLARA çarptırır. Hep birlikte karanlığa düşerler.



FANTASTİK GANAVARLAR:
GRINDELWALD'IN SUĞLARI



SAHNE 11

İÇ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

Bütün asalar tehlikeli bir biçimde SPIELMAN ile kalan diğer iki SEHERBAZIN boyunlarına yönelir. SPIELMAN asasının toza dönüşmesini izler.

Fayton her iki kapısı da açık, tehlikeli biçimde sallanır. GRINDELWALD'ın başı pencerede belirdiğinde SPIELMAN panikle kucağındaki asa kutusunu açar. Chupacabra sıçrar ve sivri dişlerini SPIELMAN'ın boynuna geçirir. SPIELMAN onunla mücadele eder. Cam şişe yere düşer.

ORİJİNAL SENARYO



SAHNE 12

DIŞ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

GRINDELWALD faytonu Hudson Nehri'ne doğru sürmektedir, SEHERBAZLAR süpürgeleri üzerinde peşlerinden gelmektedir. Faytonun tekerlekleri suyun yüzeyini sıyrır. Süpürge sürücüleri arayı kapatmak üzeredir.

GRINDELWALD Mürver Asa'yla nehre dokunur ve bir anda faytonun içi suyla dolar.

Faytonu tekrar havaya kaldırır.



SAHNE 13

İÇ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

Suya batan iki SEHERBAZ, SPIELMAN ve ABERNATHY nefeslerini tutar.

SPIELMAN suda yüzen şişeyi yakalamaya çalışır ama

FANTASTİK GANAVARLAR:
GRINDELWALD'IN SUĞLARI

Chupacabra yolunu kesmektedir.

Elleri hâlâ bağı olan ABERNATHY şişeyi ağzıyla yakalamayı başarır.



SAHNE 14

DIŞ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

Hâlâ faytonu sürmekte olan GRINDELWALD asasını etrafındaki fırtına bulutlarına doğrultur ve havada döndürür. Çatal çatal şimşekler süpürge sürücülerini tek tek sırayla gökyüzünden defeder.



SAHNE 15

İÇ. THESTRAL'LERİN ÇEKTİĞİ FAYTON—GECE

GRINDELWALD kapıda görünür ve ABERNATHY'ye başıyla selam verir. Kapıyı şiddetle açar ve içerideki su kalan iki SEHERBAZLA birlikte dışarı dökülür. GRINDELWALD içeri tırmanır ve ABERNATHY'nin ağzındaki şişeyi zincirinden

ORİJİNAL SENARYO

çekip alır, yaptığı büyüyle ABERNATHY'ye çatal bir dil bırakır.

GRINDELWALD

Çok yüce bir amaca hizmet
edeceksin dostum.

GRINDELWALD minik Chupacabra'yı SPIELMAN'dan söküp alır. Chupacabra kanlı suratını sevgiyle GRINDELWAND'ın eline sürer.

GRINDELWALD

Biliyorum. Tamam.
Biliyorum Antonio.

Ona tiksintiyle bakar.

GRINDELWALD

Ne kadar muhtaç.

SPIELMAN'ı sihirle açık kapıdan dışarı atar ve arkasından bir asa fırlatır.



SAHNE 16

**DIŞ. ATLAS OKYANUSU ÜZERİNDE GÖKYÜZÜNDE—
GECE**

*SPIELMAN düşerken asayı yakalar ve görünmez bir Yavaşlama
Tılsımı yapar. Yavaşça denize doğru düşen SPIELMAN Avrupa'ya
doğru hızla yol alan faytonu izler.*

