

ARCANUS

MUSÉE DES CURIOSITÉS VIVANTES

BIZARRES
SOUS-ÊTRES MAGIQUES

LE DÉMON DE
L'EAU JAPONAIS
KAPPÀ

L'HOMINIDÉ
VELU AUX
PIEDS RETOURNÉS
ABARIMON

!STUPÉFIANT! !VÉRITABLE!
ABEDICTUS

— VENU DES
PROFONDEURS
DE LA JUNGLE
INDONÉSIENNE

PREMIÈRE FOIS EN FRANCE!
DEUX SEMAINES SEULEMENT

AU CROISEMENT DU
boulevard de la Madeleine et de la Rue Richer - Paris

LE PLUS GRAND D
AU CROISEMENT DU BOU

PRIX
ADULTES 5^{bz}
ENFANTS 2^{3/4bz}

Z DE VOS
LES YEUX...
L'INOUI
BEDICTUS
POUR LA PREM

ARCANUS
MUSÉE DES C

PRÉSENTE POUR
Le plus grand
l'événement

Ouvert
tous les
soirs à

8^{h res}
PRIX
ADULTES 5^{bz}
ENFANTS 2^{3/4bz}

BIZARRERIE
SOUS-ÊTRES
MAGIQUES

ENFANTIN

ARCANUS

MUSÉE DES CURIOSITÉS VIVANTES

PRÉSENTE POUR DEUX SEMAINES SEULEMENT

ARCANUS
MUSÉE DES CURIOSITÉS VIVANTES

HET MAGISCHE ARCHIEF

ONTDEK DE BETOVERING VAN DE FILM

FANTASTIC BEASTS
**THE CRIMES OF
GRINDELWALD**

GESCHREVEN DOOR
Signe Bergstrom

VORMGEGEVEN DOOR
MinaLima

HarperCollins
www.harpercollins.nl



CIRQUE ARCANUS

MUSÉE DES CURIOSITÉS VIVANTES

BIZARRES
SOUS-ÊTRES MAGIQUES

VOYEZ DE VOS PROPRES YEUX

KAPPÀ

Ouvert
tous les
soirs à

POUR LA PREMIÈRE FOIS EN FRANCE!

PRÉSENTE POUR DEUX
SEMAINES SEULEMENT

Ouvert
tous les
soirs à

8^{h res}

PRIX

Les
Jeudis et
Dimanches

MATINÉES
MAGIQUES
ENFANTINES

KOSTUUMONTWERP COLLEEN ATWOOD

‘Je voelt de schaduw van de duisternis. Er is mist. Er is heel veel sfeer in de film.’ – KOSTUUMONTWERPSTER COLLEEN ATWOOD

Kostuumontwerpster Colleen Atwood heeft vier Oscars gewonnen. De laatste was voor *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. Deze prijzen, zegt ze, stimuleren haar alleen maar om nog beter werk te maken, en voor de tweede film in de *Fantastic Beasts*-reeks is dat precies wat ze heeft gedaan.

De film speelt zich af in 1927 en de kostuums zijn historische kledij, maar dan net iets anders. Atwood gebruikt minder tinten uit die tijd – bruin en zwart en grijs – hoewel die ook nog aanwezig, en meer verzadigde kleuren rood en koninklijk paars naast diep blauw en donkergroen. Het resultaat is een weelderig gekleed ensemble dat in de groezelige straten eigentijds overkomt – en tegelijkertijd bovennatuurlijk. Atwood geeft toe dat de kleding ‘iets moderner is dan in die tijd... Ik heb de wereld iets betoverender gemaakt.’ Ze vervolgt: ‘De rokken zijn wat lang. De pasvorm is iets strakker. De kleding van de mannen is een tikje gekleider. De broeken zijn iets wijder. Het zijn subtiele verschillen, maar die zorgen voor meer gratie en beweging. En ik heb meer toverachtige hoeden gemaakt.’

In het algemeen is de kleding gracieuzer dan in *Fantastic Beasts and Where*

to Find Them, en ook iets verfijnder, met een zeker Europees modebewustzijn en flair. De personages zijn sinds de eerste film wat volwassener geworden en het is logisch dat je dat terugziet in de kleding. Atwood: ‘Ze bevinden zich in een andere fase van hun leven en komen in aanraking met een hoger echelon van de Tovenaarswereld, een zeer chique wereld in Parijs.’ Om de sfeer van Parijs te vangen bestudeerde Atwood zowel de mode van Versailles als de smoezeligere kant van de stad, waaronder de sexy, muzikale onderwereld van de cabarets en follies.

Atwood begint het kostuumontwerpproces met een idee van een vorm die ze wil. ‘Ik ben niet iemand die altijd eerst een schets maakt,’ zegt ze. In plaats daarvan begint ze met fotografische verwijzingen en gaat dan met de kleermaker praten. Ze zegt: ‘We hebben een model – de mousseline op de paspop – en soms knippen we in de echte stof. Soms is het gewoon katoenen toile en tekenen we daarop, en zoeken uit hoe de stof valt en dan knippen we de stof en naaien hem aan elkaar en passen hem op de acteur.’ Atwood werkt altijd samen met de acteurs, ze betreft ze in een vroeg stadium bij het ontwerp en vraagt hoe ze hun personage zien. Atwood: ‘Ze



kunnen uitgesproken ideeën hebben over een kleur of een vorm, de kant die hun kostuum opgaat.’ Atwood wil met haar kleding niet alleen het karakter van het personage onderstrepen, maar zorgt er ook voor dat alles goed past. Ze zegt: ‘Uiteindelijk moeten deze mensen maanden in dat kostuum leven, dus het moet wel lekker zitten.’

Om orde te scheppen in haar creatieve proces, gaat Atwood cyclisch te werk en ontwerpt kleding voor de verschillende soorten scènes en personages: tovenaars en heksen (en verder iedereen met het predicaat ‘magisch’) zijn één categorie, alledaagse kleding een andere, kleding voor over-the-top scènes weer een andere. Atwood: ‘Het is een losse verzameling van veel verschillende stijlen,’ en elke categorie heeft zijn eigen kenmerken. Atwood heeft de meest ‘magische’ personages een extreem silhouet gegeven als filmsche knipoog naar de film-noiraspecten van de film. Grindelwalds volgelingen – nog een categorie – dragen militaristische kleding, zij het van een beetje vreemde soort.

Atwoods werk is geenszins een one-woman show. Er werkt een legertje textielkunstenaars, snijders, naaiers, ververs en passers op de kostuumafdeling. Op een willekeurige dag kunnen wel hondervijftig mensen hun handen vol hebben. (Haar vaste team bestaat uit ongeveer vijftig, zestig mensen.) Het is een strak schema: de afdeling werkt meestal twee weken vooruit, maar terwijl de ene scène wordt gefilmd is het team al bezig met de volgende. Atwood rent heen en weer (van de set naar het atelier en tussen scènes) terwijl er nieuwe kostuums in elkaar worden gezet. De productietijd voorafgaand aan het echte filmen was zo’n vier maanden, wat, zegt Atwood ‘vrij kort is gezien de omvang van het project. Veel rollen zijn nog niet gecast, dus je begint met de mensen van wie je weet dat ze meedoen, en naarmate de rest van de cast duidelijk wordt, maak je hun kostuums,’ en het werk stopt niet als de opnames beginnen. Atwoods team werkt vol gas verder aan de prachtigste handgemaakte unieke kostuums waarin zowel de sfeer van de film als de individuele trekjes van de personages tot uitdrukking komen.



Op de kostuumafdeling wordt een kostuum geïnspecteerd en geschikt.



HOEDEN

Omdat een hoed in de jaren 20 hét modeaccessoire was, maakte Atwoods team alles van platte petten (de praktische pet met klep van de arbeidersklasse) tot deukhoeden (de iconische herenhoed van die periode met een vrij hoge kroon) met hun vrouwelijke evenknie, de cloche, die het haar grotendeels bedekt. Maar Atwood heeft er iets meer jaren 30 in gestopt, omdat hoeden toen veel plastischer van vorm waren, en dat bood haar de kans om wat gewaagdere ontwerpen te maken. De meeste figuranten dragen de hoed of pet van de man of vrouw in de straat, maar andere acteurs zijn een klasse apart. De Franse Schouwers dragen de meest magische aller hoofddeksels (naast de traditionele heksenhoed natuurlijk): de alpinopet.



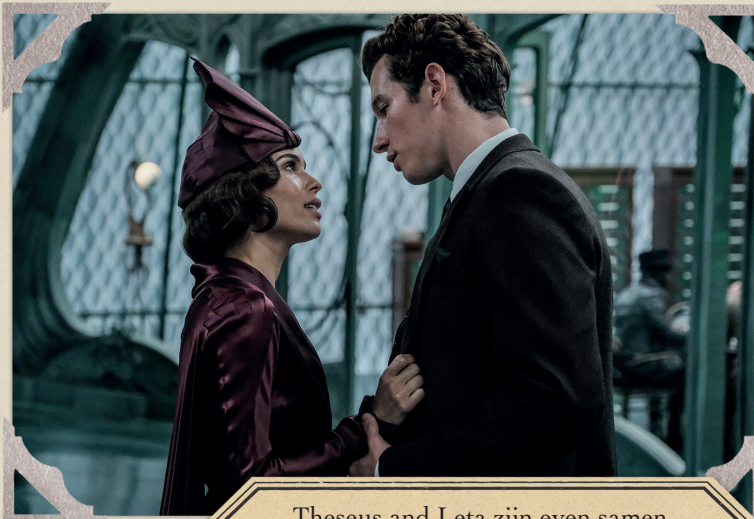


MAAK KENNIS MET THESEUS SCAMANDER

‘Meewerken aan deze film is een hele ervaring geweest.’ – ACTEUR CALLUM TURNER

Als jongetje van tien las Callum Turner net als zo veel andere kinderen *Harry Potter en de Steen der Wijzen*, en ging dan slapen in de hoop dat hij de volgende ochtend een door een uil afgeleverde uitnodigingsbrief van Zweinstein zou vinden. De brief heeft hij nooit gekregen, maar twintig jaar later kreeg hij wel een telefoontje of hij Theseus Scamander, Newts oudere broer, wilde spelen. De werelden vallen samen...

Als Hoofd van de Britse Schouwers bij het Ministerie van Toverkunst is Theseus onderdeel van de gevestigde orde, in tegenstelling tot zijn eigenaardige broer, die van Zweinstein is gestuurd en Magizoöloog is geworden. Turner beschrijft de verschillen tussen de broers: ‘Hij [Theseus] heeft besloten zich in te zetten voor de goede zaak [door bij het Ministerie te gaan werken], terwijl Newt bij de rebellen hoort.’ Ze vechten voor hetzelfde, maar doen dat op verschillende manieren. Afgezien van dat ene cruciale detail geven de broers duidelijk om elkaar. Theseus is misschien wat stelliger en zelfverzekerder dan Newt, maar ze beschikken beiden over een grote dosis menselijkheid.



Theseus and Leta zijn even samen in Le Ministère des Affaires Magiques de la France.



Als enig kind vond Turner het een uitdaging om Newts oudere broer te spelen, vooral omdat hij zelf jonger is dan Eddie Redmayne. Het hielp dat hij en Redmayne uit dezelfde stad komen. Turner: ‘Toevallig zijn we allebei opgegroeid in Chelsea... zo ongeveer tien minuten lopen van elkaar. We hebben zwemles gehad in hetzelfde zwembad, dat soort dingen. We kenden dezelfde plekken.’ Tegen de tijd dat de opnames begonnen, hadden ze een goede band en onstond er een gevoel van vriendschap dat ongetwijfeld mede werd ingegeven door hun gedeelde achtergrond. Als oudere broer waakt Theseus natuurlijk over Newt.

Turner las het script pas drie weken voor de opnames be-

gonnen. Bij de eerste repetities had hij wel enige idee wie Theseus was, maar het duurde nog even voor hij zich op zijn gemak voelde in de rol. Het kostuum en de toverstok hielpen. Turner geeft toe dat hij stilistisch heel anders is dan het personage dat hij vertolkt en grapt: ‘Ik ben niet zo elegant.’ Naast opvallende elementen zoals de broek met hoogwater laat Theseus’ kostuum ook iets van zijn veeleisende natuur zien. Eén blik op het perfect geplaatste pochet en de kijker weet dat dit een nauwgezet – en modebewust – man is.

Over het maken van de film zegt Turner: ‘Ik denk dat bij alle medewerkers – de producers, regisseur, schrijfster, acteurs en de crew – de neus dezelfde kant op staat, dus niemand is de “eigenaar” van de film. Want uiteindelijk gaat het niet om jou. Jij bent maar een radertje en je voelt dat iedereen dat ook weet. Iedereen heeft een waardevolle rol te spelen en die is even belangrijk als die van de anderen.’ Theseus zou hetzelfde kunnen zeggen van het Ministerie en zijn familie.



Newt, Bunty, Leta en Theseus bij de boekpresentatie van *Fantastic Beasts and Where to Find Them*.



Newt en Theseus zoeken dekking.



THESEUS SCAMANDERS TOVERSTOK

Theseus Scamanders toverstok is net zo beschaafd als Theseus zelf. Concept artist Molly Sole: ‘Hij is gemaakt van schildpad, een elegant materiaal voor een man die het goed voor elkaar heeft. Hij past bij zijn verzorgde, modieuze voorkomen.’ Maar leren om er sierlijk mee te zwaaien viel Turner bepaald niet mee. ‘Ik heb een instabiele relatie met mijn toverstok,’ erkent hij. ‘Ik heb hem tijdens de eerste oefenronde zelfs gebroken.’

NAME: GRAHAM GRADIE

MINISTRY OF MAGIC

IDENTITY CARD

MINISTRY OF MAGIC

36

VALIDATED BY: MINISTRY OFFICIAL No. 48524

CONFIDENTIAL

Character: Actor: Outfit: Make-up:

Garment: Used Where: Fabric: Composition: Width / Notes: Price per metre or yd: City & date bought:

Garment: Used Where: Fabric: Composition: Width / Notes:

37

HOOFDSTUK DRIE



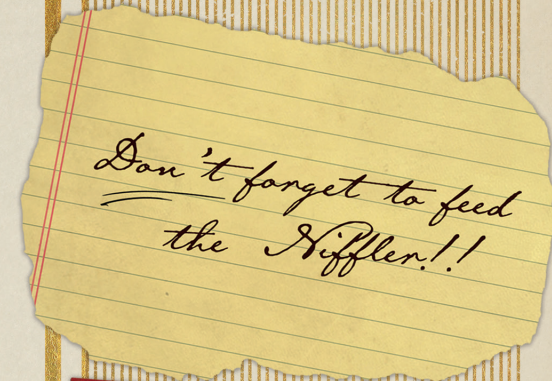
DE WERELD VAN
NEWT SCAMANDER



'Newt is een hartstochtelijk en briljant gevoelsmens.' – ACTEUR EDDIE REDMAYNE

Het leven van Newt Scamander draait om fabeldieren. Newts moeder fokte Hippogrieten; al van jongs af aan wilde Newt niets liever dan met dieren werken. Zelfs toen hij op Zweinstein zat, zorgde hij voor een gewonde jonge raaf. Als volwassene houdt Newt er een hele stal aan geredde dieren op na in de kelder van zijn huis in Londen. Acteur Eddie Redmayne: 'Ik denk dat het in zijn bloed zit.'

Newt gelooft dat niets wat in de natuur gebeurt onnatuurlijk is. De natuur zelf, zoals die werkelijk is, is van wezenlijk belang. Redmayne: 'Hij gelooft dat deze dieren gewoon verkeerd begrepen worden. Als je echt probeert te begrijpen hoe ze leven, waar ze wonen en hoe ze zich gedragen, kun je heel veel van ze leren.' Deze boodschap van bescherming – de zorg voor, en bescherming en observatie van andere soorten – appelleert aan Newts diepgewoelde mededogen en medeleven. Maar, zoals producer David Heyman opmerkt: 'Ik geloof niet dat de film alleen over de dieren in de titel gaat. Hij gaat ook over het dier in ons.'



DE DIEREN EN DE DIERENTUIN

'De Delfstoffer is terug. Pickett is terug.'
– VISUAL EFFECTS SUPERVISOR CHRISTIAN MANZ

Onder Newts huis, onder aan een Escherachtige trap, bevindt zich een verbazingwekkende diertuin: een kliniek voor beschadigde schepsels. Redmayne noemt over die set lopen 'behoorlijk adembenemend'. Om de diertuin een magisch gevoel te geven, heeft production designer Stuart Craig de basisconstructie – de vloeren van de ruimte en de bakstenen bogen – als uitgangspunt genomen en vervolgens de schaal van de ruimte overdreven. De trap zelf steekt haaks uit de muur. In een echt gebouw zou een trap als deze neerstorten maar zoals supervising art director Martin Foley zegt: 'De magie is er, dus geloof je het.' De trap is een knipoog naar de Potter-films en doet denken aan de magisch bewegende trappen van Zweinstein. Pontificaal in het midden van de diertuin staat Newts schuur, die in de eerste film in zijn koffer zat.

Voor het inrichten van Newts diertuin ging set decorator Anna Pinnock naar de Londense diertuin en keek ze rond in de dierenkliniek daar. Het decorbouwersteam bracht vervolgens veel van de uitrusting van de diertuin – oud en modern – over



Newts wand met gereedschap om dieren op te sporen en te vangen.



Newt en Jakob Kowalski (Dan Fogler).

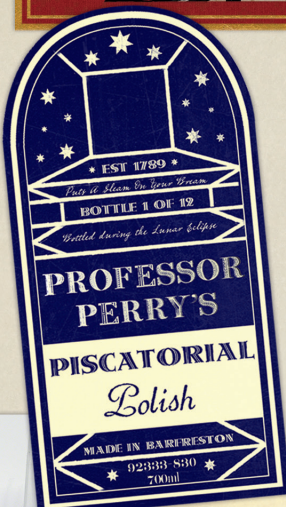


Newts oogdruppelaar waarmee hij een Maankalf een medicijn toedient.



wilden de dieren niet geïsoleerd ontwerpen. Beweging was essentieel. Dus begonnen we met animatietestjes. 'Aan de hand van deze rudimentaire testjes konden de filmmakers zien hoe de manier van bewegen van de verschillende dieren het beste hun karakter kon weergeven. Visual effects werkte hierbij nauw samen met de filmmakers om te zorgen dat de bewegingen van de dieren vloeiend werden en realistisch overkwamen. Vervolgens voerden poppenspelers het werk van het visual effects-team uit.

Supervising poppenspeler Robin Guiver: 'Ons werk als poppenspeler verschilt niet zo heel veel van dat van een acteur in die zin dat ook wij in de huid kruipen van een wezen met een persoonlijkheid, emoties en bedoelingen.' Guiver en de andere poppenspelers overlegden met zowel het visual effects-team als de animators en de concept artists om beter te begrijpen waar de dieren vandaan kwamen en hoe ze zich zouden kunnen bewegen. Daarna bestudeerden ze echte dieren, waarbij ze zich zowel door de overeenkomsten als door de verschillen lieten inspireren. Voor een dier als de Kelpie, waarvan Newt in zijn boek schrijft dat die de vorm kan aannemen van een 'paard met vier als manen' en dat is gebaseerd op een fabeldier uit volksverhalen, moest het team bepalen in hoeverre zijn bewegingen zouden lijken op die van een paard. Op welke manier beïnvloedt de deining van het water de bewegingen als het dier zich daarin voortbeweegt? Daarnaast dachten Guiver en zijn team na over de gevoelens die een rol speelden tijdens een scène, en over Newts relatie met het dier, waarbij ze zich vragen stelden als: vertrouwt het dier Newt op dit moment? Of niet? Is het agressief? Is het vriendelijk, aanhankelijk of speels? Op basis hiervan kon het team bepalen hoe de Kelpie zou bewegen en hoe ze het dier samen met de afdeling visual effects en het art department tot leven konden brengen.

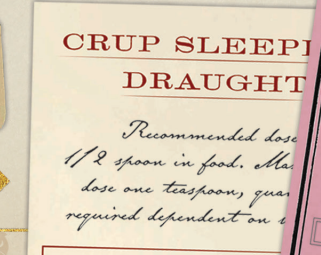
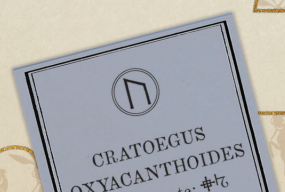


naar Newts wereld. 'Veel daarvan waren spullen zoals ze die nog steeds gebruiken in de diertuin,' zeg Pinnock. 'Stukjes touw en buis en karton, dingen die ze gebruiken om geïmproviseerde medische instrumenten voor dieren mee te maken... die hebben we ook veel gebruikt.' Maar het grootste deel van de uitrusting en instrumenten in Newts diertuin is van magischer aard en moest óf door het art department gemaakt worden, óf worden opgeknapt. Opletende kijkers zullen bijvoorbeeld zien dat Newts operatielampen uit de jaren 60 lijken te komen, en dat is dan ook precies het geval. Pinnock legt uit: 'We hebben er gewoon dingen aan toegevoegd en dat maakte het zo leuk... spullen uit een bepaald tijdperk combineren met iets wat veel ouder is.' Als ratetoe van jaren 60-design en een vroeg-twintigste-eeuwse look lijken de operatielampen volkomen op hun plek in een dierenartspraktijk, ook al is die magisch.

Voor het creëren van de dieren in de diertuin moesten honderden, zo niet duizenden ontwerpen gemaakt worden door zowel het art department als de afdeling visual effects. Producer David Heyman: 'Stapje voor stapje maakten we een selectie, totdat we de ontwerpen overhielden waar we het meest enthousiast over waren. En dat was nog maar het begin. We



Newts kelder, waar hij zijn verzameling dieren onderbrengt, is knus en gezellig.



EEN DELFSTOFFERFAMILIE

'Er is niet één dier dat de show steelt, er is nu een hele familie die de show steelt.'
 – ACTEUR EDDIE REDMAYNE over de Delfstofferjongen



Elk dier in Newts dieren tuin is uniek, maar de Delfstoffer is bij het publiek toch wel favoriet. Hij heeft een krachtige persoonlijkheid, hij is klein en aibaar, intelligent en ondeugend. De Delfstoffer mag dan klein zijn, hij zorgt voor veel reuring. Voor *The Crimes of Grindelwald* kregen de filmmakers en het visueel effects-team de opdracht om een hele familie van Delfstoffers te maken. Hoewel de dieren zelf met CGI gemaakt worden, zorgt de afdeling poppenspelers voor stand-ins, zodat de acteurs iets hebben om tegen te spelen. Afhankelijk van de setting worden er verschillende soorten poppen gebruikt. Supervising poppenspeler Robin Guiver: 'We hebben poppen met

kleine staafjes in hun hoofd – ze zijn heel goed voor de interactie en om oogcontact mee te maken. We hebben ook poppen aan een lange stok die heel hard kunnen rennen, zodat de camera ze kan volgen en wij het exacte patroon van hun bewegingen kunnen ontdekken. We hebben ze ook in de vorm van een soort groot bonenzakje, zodat de acteurs ze kunnen oppakken als ze iets met de dieren moeten doen. Ze hebben dan tenminste wat gewicht in hun hand, waardoor ze zich beter kunnen voorstellen dat de dieren echt zijn. Het helpt de animators ook – zij kunnen zien hoe de huid van het dier moet reageren als het wordt vastgehouden of aangeraakt.

Boven: Delfstofferjongen.
 Onder: een mand met Delfstoffers.

Don't forget to feed the Niffler!!

Balance Chart

DATE: April 1927
 CREATURE: Niffler
 ILLNESS: Swallowing a gallon
 TREATMENT: Rest, stomach oils & cervical potion

APOTHECARY
 LONDON
ELIXIR
 Mixed with Myrtle
 Do not feed to Niffler

MAANKALVEREN

Maankalveren zijn geliefd bij cast en crew en maken ook in de tweede film weer hun opwachting. Het zijn verlegen nachtdieren met grote ogen, een lange nek en vier kleine pootjes, die alleen uit hun holen tevoorschijn komen om naar de volle maan te staren. Op een bijzonder teder moment zien we Newt bezig er eentje oordruppels toe te dienen.



Eddie Redmayne verzorgt een Maankalf-stand-in. Tijdens de postproductie maakt visual effects de uiteindelijke computeranimatie van het dier.

phoenix compartine lengths research further

Extension of frontal antenna from forward to prone.

Generally resembles the common Cuckoo, but of quite extraordinary dimensions. Sometimes achieving lengths of 4 ft. 8 in.

AUGUREI

De Augurei – een vogel met groenachtig zwarte veren – leidt de camera rond door Newts dieren tuin, waarbij hij heen en weer schiet en Jakob volgt, en de ruimte daarbij letterlijk in vogelvlucht aan het publiek presenteert.



Een VFX-rendering van de Augurei.

KELPIE



Een VFX-rendering van de Kelpie, een onderwaterdier dat Newt helpt.

Mooncalves Damp: Magical Plants Fertily
Common Augurei

PICKETT

'Werken met CGI-dieren is geweldig komisch. Volslagen bizar. Het is precies zo raar en eigenaardig als je je voorstelt.' – ACTEUR EDDIE REDMAYNE

Pickett is een Boomtrul, een wezentje dat maximaal twintig centimeter groot wordt en voornamelijk voorkomt in Engeland, Zuid-Duitsland en delen van Scandinavië. Omdat hij zo klein is dat hij in Newts zak past, zit hij daar ook vaak en schiet Newt regelmatig te hulp. Hij is handig in het openmaken van sloten en heeft Newt uit meer dan één benarde situatie weten te redden. Redmayne geeft toe dat Pickett zijn lievelingsdier is: 'Newt heeft een zwak voor hem. Ik heb ook een zwak voor hem. Ik hou van de Delfstoffersjonkies, maar die richten nogal wat ravage aan voor Newt. Pickett is gewoon zo klein en twijgachtig en lief.' Hij mag dan klein zijn, Pickett heeft een stevige persoonlijkheid, die Newts eigen kwetsbaarheden aanvult. Producer David Heyman: 'Wat mij betreft waren de Delfstoffer en Pickett de leukste personages uit de eerste film, vanwege hun uitgesproken persoonlijkheid. Picketts zwijgzaamheid en onhandigheid kwamen terug in zowel het ontwerp als de animatie.'



Een tekening van Pickett uit Newts boek *Fantastic Beasts and Where to Find Them*.

Bowtruckle

DO NOT FEED TO THE BOWTRUCKLE

TEMPUS 1759 PROF. H. E. F. SLUGG

In severe cases administer directly under beast's tongue.

♁
♀
*Woodlice:
Jan Bowtruckle*



Pickett, Newts vriend, is twintig centimeter lang.



CIRCUS ARCANUS

'Ik denk niet dat iemand ooit moe wordt van deze geweldige sets. Elke keer dat we een nieuwe zien, valt onze mond open van verbazing.' – ACTRICE KATHERINE WATERSTON

Circus Arcanus is een van de duisterste plekken van de film. Het wemelt er van de Onderwezens en gekooide schepsels – inclusief de Zouwu en de Oni – en refereert aan de gruwelen van vermaak als spektakel. Hoewel er ook ogenblikken van echte magie zijn, die een kinderlijke verwondering oproepen – zoals bij de levensgrote zeepbellen waarin kinderen kunnen rondzweven – kan Skender, de circusdirecteur, wreed zijn, en Koenraad weet dat dit voor hem en de Maledictus geen ideale plek is. Supervising art director Martin Foley: 'Het is een akelige plek. Ogenscheinlijk is het allemaal vrolijk en heeft iedereen het naar zijn zin, maar die Onderwezens, die schepsels die hier in het middelpunt van de belangstelling staan, zijn eigenlijk heel droevig. Het is een ontroerend deel van de film.' De duistere sfeer komt ook tot uitdrukking in de kostuums. 'Ik zie Circus Arcanus niet zozeer als een circus, maar meer als een freakshow,' zegt kostuumontwerpster Colleen Atwood. 'Iedereen draagt slecht gemaakte kleding; de kostuums zijn gerafeld en sleets. Ze hadden wel een soort goedkope glitter over zich, maar het was een derderangs circus en de personages hadden allemaal iets verdrietigs. Het was geen vrolijk circus, meer blue and noir.'



Circusgangers komen bijeen naast de circustent.

Bij de scènes in het circus komen allerlei visual effects kijken. Daarom, legt set decorator Anna Pinnock uit, 'stond een groot deel van het set design onder leiding van David [Yates] en de afdeling visual effects, die met ideeën kwamen die bij het hele verhaal bruikbaar waren.' De spectaculaire brand die het circus verzwelgt – net op het moment dat Tina en Kama in de buurt van Koenraad komen – was gecreëerd door het visual effects-team en is een goede metafoer voor de onderstromen in de film zelf.



CIRCUSATTRACTIES



Circusprogramma's, kaartjes en labels van verschillende brouwseltjes.



De set voor de ingang van de grote circustent.



SET-AANKLEDING

ANNA PINNOCK



'Deze film zit vol magie, en dat is heel bevrijdend.'
– SET DECORATOR ANNA PINNOCK

Set decorator Anna Pinnock gaat over 'het ameublement, de armaturen en de aankleding... de sfeer dus, tot op zekere hoogte.' Ook al bestaat haar team doorgaans uit slechts drie man, hun inspanningen liegen er niet om. Ze werken niet alleen nauw samen met Stuart Craig, ook staan ze voortdurend in contact met de supervising art director, de rekvisietenmakers, de modelbouwers, de grafisch ontwerpers, de beeldhouwers en de decorschilders om, zoals Pinnock het samenvat, 'alles binnen de muren van de set voor elkaar te krijgen.' Voor de film *Fantastic Beasts and Where to Find Them* heeft Pinnock haar best moeten doen om de Harry Potter-films níet te zien; ze wilde de wereld van Newt Scamander met een frisse blik benaderen. Maar vanwege alle verwijzingen en terugkerende personages lag het voor de hand om voor *The Crimes of Grindelwald* een eerbetoon aan de wereld van Potter te maken. Ze wilde de set in de jaren 20 situeren, en dan daarvandaan fantastische uitstapjes maken. Pinnock: 'We doen wel altijd eerst onderzoek, zodat we willens en wetens kunnen afwijken van wat bij een bepaalde periode hoort, met name qua kleur. We hebben geprobeerd de kleuren van die tijd aan te houden... maar hebben er wel een eigen draai aan gegeven.' Om alles in te richten krijgt het decoratieteam ongeveer een half jaar voorbereidingstijd. Dan stropen ze over de hele wereld rommelmarkten, winkeltjes, webshops en braderieën af op zoek naar spullen uit de betreffende periode. Pinnock: 'We hebben massa's markten bezocht in de omgeving van Parijs. Nog voordat we een scenario gezien hadden, laadden we vrachtwagens vol met alles wat los en vast zat.' En elk magisch voorwerp dat niet kon worden gekocht, werd door de rekvisietenmakers en beeldhouwers speciaal gemaakt.

