



**KISA METRAJ CANLANDIRMA
SİNEMASINDA BİÇEM:
UYGULAMA FİLMİ “THE LAST”**

Yüksek Lisans Tezi

Orhan Umut GÖKÇEK

Eskişehir 2019

**KISA METRAJ CANLANDIRMA SİNEMASINDA BİÇEM:
UYGULAMA FİLMİ “THE LAST”**

Orhan Umut GÖKÇEK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Mayıs 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Orhan Umut GÖKCEK'in "Kısa Metraj Canlandırma Sinemasında Biçem: Uygulama Filmi "THE LAST" başlıklı tezi 17 Mayıs 2019 tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı Yüksek Lisans tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

Üye (Tez Danışmanı) : Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN

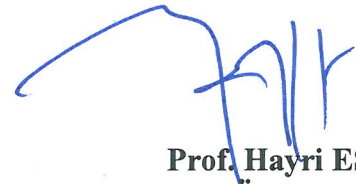
İmza



Üye : Doç. Fethi KABA



Üye : Dr. Öğr. Üyesi İpek TORUN



Prof. Hayri ESMER
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

KISA METRAJ CANLANDIRMA SİNEMASINDA BİÇEM: UYGULAMA FİLMİ “THE LAST”

Orhan Umut GÖKÇEK

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Mayıs 2019

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŞKAN

Her sanat dalı gibi sinema sanatı da yeniliğe ve farklılığa ihtiyaç duyar. Sinemada yenilikçi yaklaşımın yolu biçem kavramının iyi anlaşılmasından geçmektedir. Bir sanatçının, tekniği kullanma biçimi olarak tanımlanabilecek biçem kavramı, yönetmenin, sinemayı oluşturan beş temel ögesi olan anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses öğelerinin üzerindeki kontrolü anlamına gelmektedir. Bu teknik öğeler üzerinde yapılan bilinçli tercihler, yönetmenin kendine özgü biçimini oluşturur. Sinemanın özgün, yeni teknikler denemeye açık, farklı hikaye anlatma yolları barındıran, yaratıcı bir alanı olan kısa metraj sineması da yeni biçem çalışmaları için zengin bir alandır. Bu alanda bir biçem çalışması yapmak önemli bir ihtiyaçtır.

Bu çalışmada, kısa metraj canlandırma sinemasında biçem ve teknik ilişkisi incelenmiştir. Canlandırma sinemasını, üretim yöntemlerinin sağladığı esneklik sebebiyle canlı sinemadan ayıran özellikleri, kısa metraj sinemasının uzun metraj sinemaya göre avantajları ve güçlü yönleri araştırılmıştır. Bu araştırmalardan yola çıkarak kısa metraj canlandırma sineması örnekleri incelenerek, teknik ve biçem arasındaki ilişki üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Canlandırma sineması, kısa film, biçem.

ABSTRACT

STYLE IN SHORT FILM: APPLICATION MOVIE “THE LAST”

Orhan Umut GÖKÇEK

Department of Animation

Anadolu University, Graduate School of Fine Arts, May 2019

Advisor: Asst. Prof. Sabahattin ÇALIŞKAN

The art of cinema needs innovation and variation like all other forms of art. The way of innovative approach in cinema passes through a good understanding of the concept of style. Style, which can be defined as the artists way of using technique, means his/her control over the five basic element of a film, narrative form, mise en scene, cinematography, editing and sound. The concious choices made on these elements create director’s unique style. As it is open for experimenting new techniques, original and creative form of cinema, short film is a rich area for new style studies. It is important to make style studies in this area.

In this study, the relationship between style and technique in short animation is investigated. The characteristics of animation which distinguish it from live-action cinema due to the flexibility provided by the production method are searched. Also the advantages and strengths of short film compared to the feature film are examined. Based on these researches, short film animation cinema samples were examined and the relationship between technique and style was emphasized.

Keywords: Animation, short film, style.

TEŐEKKÜR

Öncelikle bana her konuda destek olan tez danışmanım ve değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Sabahattin ÇALIŐKAN'a teşekkür ederim. Ayrıca her zaman yanımda oldukları için eşim Őeyma Kavak Gökçek'e ve aileme teşekkürü borç bilirim.



17/05/2019

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilemeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Orhan Umut GÖKÇEK



İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	xi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Sinema ve Biçem	9
1.3. Sinemanın Biçemsel Öğeleri	13
1.3.1. Anlatı yapısı.....	14
1.3.1.1. Geleneksel anlatı	17
1.3.1.2. Çağdaş anlatı.....	18
1.3.2. Mizansen	20
1.3.2.1. Dekor	22
1.3.2.2. Kostüm ve makyaj	28
1.3.2.3. Aydınlatma	31
1.3.2.4. Hareket ve performans.....	35
1.3.3. Sinematografi	39
1.3.3.1. Fotoğrafiki imge	40
1.3.3.2. Çerçeveleme.....	44

1.3.3.3. Görüntünün süresi.....	50
1.3.4. Kurgu	52
1.3.5. Ses.....	58
1.4. Kısa Metraj Canlandırma Sinemasında Biçem	62
1.4.1. Canlandırma sinemasının biçemsel tarihi	66
1.4.2. Canlandırma sinemasının biçemsel farklılıkları.....	73
1.5. Amaç	110
1.6. Önem	110
1.7. Varsayımlar	111
1.8. Sınırlılıklar	111
1.9. Tanımlar	111
2. YÖNTEM	113
3. BULGULAR VE YORUM.....	114
3.1. Film İncelemeleri	114
3.1.1. Wind.....	114
3.1.2. Under the fold.....	119
3.1.3. Between bears.....	129
3.1.4. Second wind.....	135
3.1.5. Last.....	142
4. SONUÇ	151
KAYNAKÇA.....	154
FİLMLER.....	160
İNTERNET KAYNAKLARI.....	164
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1.1 Chatman ve Abisel'in yaklaşımlarından derlenen sinemadaki anlatıyı oluşturan öğeler.....	16
---	----



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1. (a) Bob Kane, (b) Frank Miller, (c) Mike Mignola ve (d) Jim Lee tarafından çizilen Batman kapakları.....	1
Görsel 1.2. David Vela tarafından yapılan bir resim.....	3
Görsel 1.3. (a) “Harvie Krumpet” ve (b) “Mary and Max” filmlerinin Afişleri.....	7
Görsel 1.4. Disney’in geliştirdiği ‘meander’ aracının “Paperman” filmindeki kullanımı.....	8
Görsel 1.5. “Annie Hall” filminden bir kare.....	19
Görsel 1.6. “La Migration Bigoudenn” filminin son sahnesi.....	21
Görsel 1.7. (a) “Arrival of a Train at La Ciotat” filminden bir sahne (b) “A Trip to the Moon” filminden bir sahne.....	22
Görsel 1.8. “İntihar Dükkanı” filminde dükkanın bulunduğu sokak.....	23
Görsel 1.9. “Reverso” filmindeki mekan ve aksesuarlara örnekler.....	25
Görsel 1.10. “Micmacs” filminde renk ve aksesuar kullanımı.....	26
Görsel 1.11. “Moonrise Kingdom” filminde renk kullanımı.....	27
Görsel 1.12. “Wallace and Gromit: In the Curse of Were Rabbit” filminden aksesuar örneği.....	28
Görsel 1.13. Mike Mignola tarafından yaratılan “Hellboy” karakteri.....	30
Görsel 1.14. “Sihirbaz” filminde üstten ışık örneği	33
Görsel 1.15. “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” filminden sahneler	33
Görsel 1.16. Üç temel noktadan aydınlatma düzeni	34
Görsel 1.17. “İftarlık Gazoz” filminde Cem Yılmaz’ın gazozcu karakteri	38
Görsel 1.18. “Down the Andres” filmindeki geniş açı örneği.....	43
Görsel 1.19. “The Imaginarium od Dr. Parnassus”ta arkada yanan gazete sahnesi	44
Görsel 1.20. “Büyük Budapeşte Oteli” filminde kullanılan farklı çerçeve oranları	45
Görsel 1.21. Terry Gilliam’in yönetmeni olduğu 1995 yapımı “12 Maymun” filminde eğik açı örneği	47
Görsel 1.22. “The Fall” filmindeki aşırı genel çekim.....	48

	<u>Sayfa</u>
Görsel 1.23. “Into The Wild” filmindeki uzun çekim.....	50
Görsel 1.24. “İhtiyar Delikanlı” filminden bir plan-sekans örneği.....	51
Görsel 1.25. “Rear Window” filminde kurgu örneği	56
Görsel 1.26. “The Fall” filminin kurgusundaki grafik uyumu	57
Görsel 1.27. “Persona” filminden bir kare	58
Görsel 1.28. Pixar’ın ilk yıllarında yaptığı bazı kısa metraj canlandırma filmlerinin afişleri	64
Görsel 1.29. “La Vieille Dame et les Pigeons” (1997) filminden bir kare	65
Görsel 1.30. Geleneksel canlandırma sanatçısı Hayao Miyazaki kısa metraj filmi için 3 boyutlu canlandırma tekniğini deniyor	65
Görsel 1.31. “Thaumatrope”un çalışma prensibi	67
Görsel 1.32. Praxinoscope	67
Görsel 1.33. (a) “Phantasmagorie” filminden bir kare, (b) “Gertie the Dinosaur” filminden bir kare	69
Görsel 1.34. (a) “Pamuk Prens ve Yedi Cüceler” filminden bir kare, (b) “Rooty-Toot-Toot” filminden bir kare	72
Görsel 1.35. “The End of the World in Four Seasons” filminden bir sahne.....	78
Görsel 1.36. “Fisheye” filminden bir kare	79
Görsel 1.37. Skhizein filminden bir kare.....	80
Görsel 1.38. “Polar Express” ve “Link” filmlerinde karakter tasarımları.....	83
Görsel 1.39. Scott McCloud’a göre ikonların temsil ettiği ortalama insan sayısı	83
Görsel 1.40. Çeşitli filmlerden karakter örnekleri.....	84
Görsel 1.41. Wallace Karakteri	85
Görsel 1.42. “Esrarengiz Kasaba” çizgi dizisindeki karakterler.....	86
Görsel 1.43. Bir rengi oluşturan 3 temel özellik.....	88
Görsel 1.44. Tek renkli, benzer ve tamamlayıcı renk paletleri	88
Görsel 1.45. Paul Sullivan tarafından film için yapılan resim	89
Görsel 1.46. “The Book of Life” filminden bir kare.....	89
Görsel 1.47. “Rob’n Ron” filminden kareler.....	92
Görsel 1.48. “Güneş Yolu” filminden kareler	92
Görsel 1.49. “La Migration Bigoudenn” filminde krep yapan kadınlar.....	93

Görsel 1.50. 1953 yılında UPA tarafından yapılmış “The Tell Tale Heart” filminden kareler.....	95
Görsel 1.51 a) “Clock Cleaners” filminden bir kare,	
b) “The Birth of Astro Boy” filminden bir kare.....	96
Görsel 1.52. “La Luna” filminden bir kare	97
Görsel 1.53. “Between the Bears” filminden bir kare.....	97
Görsel 1.54. “Samuray Jack” dizisinden kareler.....	98
Görsel 1.55. Richard Williams’ın çizdiği kareler	99
Görsel 1.56. “The Secret of Kells” filminde sahne üstten görünürken, kulenin yandan görüldüğü farklı perspektif kullanımı	99
Görsel 1.57. 2016 Yapımı “Once a Hero” filmindeki alan derinliğin ana karakteri ön plana çıkarmadaki etkisi.....	100
Görsel 1.58. 2013 yapımı “Everything I Can See From Here” filminin çerçeve oranı.....	101
Görsel 1.59. 2016 Yapımı “Fox and the Whale” filminin çerçeve oranı.....	101
Görsel 1.60. 2015 Yapımı “Dinner’s at 6” filminin çerçeve oranı.....	101
Görsel 1.61. 2018 Yapımı “Best Friend” filminde karakterin soyulduğu sahnedeki eğik açı.....	102
Görsel 1.62. “Zamarzniety Czas (Frozen Time)” filmindeki kamera hareketleri.....	103
Görsel 1.63. “Burning Safari” filminin animatik ve film içi görüntüleri.....	104
Görsel 1.64. “French Roast” filminde plan-sekans örneği.....	105
Görsel 1.65. “Saga of Biorn” filminin açılış sahneleri.....	107
Görsel 1.66. Yanan bir ateşin sesini elde etmek için kuru yaprakları kullanan bir foley sanatçısı.....	108
Görsel 1.67. Dudak uydurma (Lip-Sync) için harflerin İngilizcedeki gruplandırılması ve karakterin dudak hareketlerinin çizilmesi.....	109
Görsel 3.1. “Wind” filminde çocukların rüzgarda uçtukları ve sonra yere düştükleri sahneler.....	114
Görsel 3.2. “Wind” filminden kareler.....	115
Görsel 3.3. “Wind” filminde rüzgarın çıktığı borular.....	116
Görsel 3.4. “Wind” filmindeki karakter tasarımı.....	116

	Sayfa
Görsel 3.5. “Wind” filminde çerçeveleme örnekleri.....	118
Görsel 3.6. “Wind” filmindeki Kurgu Örneği.....	119
Görsel 3.7. “Under The Fold” filminin afişi.....	120
Görsel 3.8. “Under The Fold” filminden kareler.....	121
Görsel 3.9. Film için tasarlanan mekanlar.....	122
Görsel 3.10. Film karakterlerinin tasarımı.....	123
Görsel 3.11. Filmdeki yan karakterler	123
Görsel 3.12. Filmden bir kare.....	124
Görsel 3.13. (a) Filmin doruk noktasındaki renkli sahne, (b) Doruk noktasından sonraki sahne.....	124
Görsel 3.14. (a) Film için çizilen biçem çizimleri (style frame painting), (b) Filmden bir sahne.....	125
Görsel 3.15. Filmden alt açı ve eğik açı örneği.....	126
Görsel 3.16. Filmde zamanın geçtiğinin anlatıldığı sahnelerden biri.....	126
Görsel 3.17. Çocuğun babasının şapkasını kaçırdığı sahne.....	128
Görsel 3.18. Filmden bir sahne.....	129
Görsel 3.19. “Between Bears” filminden mekan örnekleri.....	130
Görsel 3.20. Kompozisyona denge getiren kırmızı atkılar.....	131
Görsel 3.21. Tıraş makinesiyle tıraş olan bir ayı.....	132
Görsel 3.22. Filmden bir aşırı genel çekim örneği.....	133
Görsel 3.23. Filmden bir kare.....	135
Görsel 3.24. Adamın eski dostunu beslediği sahne.....	136
Görsel 3.25. Yönetmen tarafından yaratılan mekanlar.....	137
Görsel 3.26. “Second Wind” filmi için Ian Worrel tarafından tasarlanan karakterler	138
Görsel 3.27. Filmden bir kare.....	139
Görsel 3.28. Karakterin çeşitli dönüşümler geçirdiği rüya sahnesi.....	139
Görsel 3.29. Filmde alt açı ve üst açı örnekleri.....	140
Görsel 3.30. Filmde eğik açı örneği.....	140
Görsel 3.31. Filmde kadrajın zorlandığı sahne.....	141
Görsel 3.32. “Son” filmi afiş çalışması	143
Görsel 3.33. Film için tasarlanan mekanlar	145

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3.34. Reklam panosunun tasarımı	146
Görsel 3.30. Karakter tasarım sayfası	146
Görsel 3.35. Filmde bir görüntü	147
Görsel 3.36. Filmdeki pipo temizleme sahnesi	149



1. GİRİŞ

1.1. Problem

Bob Kane ve Bill Finger tarafından 1939 yılında yaratılan çizgi roman kahramanı Batman, tanımlı görsel özelliklere sahiptir. Bir yarasadan esinlenerek yaratılan karakter, çocuk yaşta anne ve babasını kaybetmiş, zengin, yaşadığı şehre adalet getirmeyi ve suçluları cezalandırmayı isteyen, geçmiş hikayesiyle karakteri örtüşen, sevilen bir kahramandır. Görsel biçimi çok tanımlı olmasına rağmen Batman karakteri, farklı zamanlarda farklı sanatçılar tarafından defalarca çizilmiş ve her biri okuyucularda farklı etkiler yaratmıştır. Çünkü her sanatçının tekniği kullanma biçimi kendine özgüdür. Bu farklılığın temelinde ise sanatçının doğumundan itibaren dünyayı algılama ve anlatma şeklinin, kişisel özelliklerine, dünya görüşüne, toplumsal çevresine, içinde bulunduğu çağa, imkanlara göre farklılaşması ve çeşitlenmesi yatmaktadır.



Görsel 1.1. (a) Bob Kane (<http-1>), (b) Frank Miller (<http-2>), (c) Mike Mignola (2015) ve (d) Jim Lee (2009) tarafından çizilen Batman kapakları.

Batman karakterinin yıllar içindeki farklı çizimleri, zaman zaman çizgi romana olan ilgiyi azaltmış, zaman zaman rekorlar kıracak düzeyde arttırmış, bazı okuyucular tarafından sevilmemiş bazı okuyucular tarafından güzel bulunarak okuyucusuyla arasında sıkı bir bağ kurmuştur.

Çizgi roman okuyucusu, gördüğü çizimle ilgili detaylı pek çok düşünceye sahip olabilir fakat bu düşüncelerini basit ve temel kavramlarla anlatmak isterse, güzel, kötü, çirkin gibi ifadeler kullanacaktır. Bir sanatçının yapmak istediği şey izleyicisinde bu duyguları harekete geçirmektir çünkü sanat, estetik olarak güzeli yaratmayı hedefler.

Her insan için güzel kavramı farklı olacağından, sanatçının ortaya attığı güzel kavramının, sanat eserinin ulaştığı insan üzerinde bir etkisi olması gerekir. Afşar Timuçin, insanın doğasındaki güzel arayışı ile ilgili şöyle söylemektedir:

Güzel sorunu her insanın sorunu olduğuna göre, güzeli araştıran estetik de insanlığın ortak konusudur. Ruhsallığı iyiden iyiye sakatlanmış olanların dışında tüm insanlar güzelle ilgilenirler. Güzel, insan yaşamının bir yüzüdür, giderilemez ya da karşı konulamaz bir öğesidir. İnsanoğlu her durumda güzelin doğal izleyicisidir. Her insan şu ya da bu anlamda, şu ya da bu ölçüde güzelin kurucusu ve alıcısıdır. Sanatın en yaygın düşünsel etkinlik alanı olması buradan gelir. (Timuçin, 1993, s. 15.)

Güzel, her kavram gibi göreceli bir kavramdır. İnsanların güzele bakış açısı, onu algılayış biçimi birbirlerinden farklıdır. Çok sevilen bir roman bize güzel gelmeyebilir, bir film bizi içine çekmeyebilir ya da bir müzik bize hitap etmeyebilir. Sanat eseri aklımızı, duygularımızı ve hislerimizi harekete geçirerek eserle muhatapı arasında bir bağ kurar. Sanatçı bir sanat eserini tasarlar, ona bir biçim verir ve bu biçim, alıcı üzerinde bir etki yaratır, onu sanat eserinin içine çeker. İnsan aklı duyu organlarıyla birlikte dünyayı sürekli algılar haldedir. Etrafımızdaki alışılmış düzendeki değişiklik, insanın dikkatini çeker, bu nedenle sokakta yürürken, bir mağazaya girdiğimizde sürekli etrafımızı tarar ve bir düzen ve anlam ararız. İşte sanat, insan aklının bu birleştirme, dikkat etme, tahmin yürütme, parçaları birleştirip bütüne ulaşma isteklerinden doğar. Örneğin bir roman, insan aklına birleştirilmesi gereken parçalar, hikayenin ilerisi için beklentiler sunar ve böylece insan o sanat eserine bağlanmış olur. İnsandaki bu duyguyu kağıtların üzerindeki birtakım yazılardan oluşan bir nesne yaratamayacağına göre, sanat eseriyle onu deneyimleyen kişi arasındaki bir bağdan söz edilmelidir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 55). İşte sanat eseriyle insan arasındaki bağı kuran şey, sanat eserinin sahip olduğu biçemdir.

Biçem, genel olarak bir sanatçının tekniği kullanma şekli olarak tanımlanabilir. Orhan Hançerlioğlu, “Felsefe Ansiklopedisi” isimli eserinde biçemi “üslup (ing. style), belli bir sanatçıya veya belli bir çağa özgü anlatım ve biçimlendirme özelliği” (1980, s. 110) olarak tanımlamaktadır. Latince ‘ucu sivri çubuk’ anlamına gelen ‘stylus’ kelimesi eski zamanda balmumu üzerine yazı yazmak için kullanılan bir çeşit kalemi nitelemektedir. İnsanların bu kalemi kullanım biçimleri de yazdıkları yazıların biçimleri de birbirlerinden farklı olduğu için “anlatımda görülen bireysellik” anlamına gelen biçem (style) kavramı türemiştir (Hançerlioğlu, 1980, s. 110). Bu tanımdan da

anlaşılacağı üzere biçem kavramının içinde bireysellik, sanatçının kişiselliği hakimdir. Adnan Turani'ye göre biçem: “Bir devrin ya da sanatçının kişiliği. Yani teknik, renk, kompozisyon, biçim ve anlatım bakımından özellikleri” dir (Turani, 1980, s. 129). Dolayısıyla biçem kavramının içerisinde her sanat dalının kendine özgü teknikleriyle ilgili yapılan bireysel tercihler yer almaktadır.



Görsel 1.2. David Vela tarafından yapılan bir resim (<http-3>).

Örneğin bir ressam, sanat eserini oluştururken, konuyu anlatma şekli, çerçeveleme, boya kullanımı, fırça seçimi, renklerin uyumu gibi pek çok teknik konuda bilinçli ya da bilinçsiz kararlar verir, resmi oluşturacak öğeleri bir araya getirir ve sonuç olarak diğer bütün resimlerden ayrıışan bir sanat eseri ortaya çıkar. Aynı nesneye bakan iki ressam birbirinden çok farklı iki resim yaptığı gibi, aynı resme bakan iki insan da birbirlerinden çok farklı şeyler hissedebilirler. Ziss'e göre biçem, aynı şeyleri söyleseler bile her ressamın kendine özgü olan tarzıdır (Ziss, 1982, s. 93). Resim gibi, her sanatın kendine özgü teknikleri vardır ve her sanatçının da bu teknikleri kullanma biçimi birbirinden farklıdır. Bu tekniğin kullanım farklılığı, sanatın en önemli kavramlarından biri olan biçem kavramını ilişkilidir.

Sanatçının biçemine etki eden teknik konularda verdiği kararlar pek çok farklı sebebe bağlıdır. Bu sebeplerin başında sanatçının geçmişi, kişisel özellikleri, karakteri, kültürel altyapısı, içinde yaşadığı toplum, yaşadığı dönem sayılabilir. Bazı konular çok sayıda sanatçıyı etkiler ve büyük sanat akımları bile doğurabilir. Örneğin tüm dünya sinemasında büyük etkiler yapan İtalyan Yeni Gerçekçiliği, dönemin sosyoekonomik yapısının sonucunda oluşmuş bir sinema akımıdır. İkinci Dünya Savaşı'na gelinceye kadar sinema tüm dünyadaki etkisini arttırmış, Amerika'da Holloywood sineması kendi

biçemini oluşturmuş, yıldız sistemine dayalı ve sektörde fazlasıyla baskın bir konumdaydı. Mussolini propaganda amacıyla filmler çekmek için “Cinncitta” stüdyolarını kurdu. Bu stüdyolarda, “Beyaz telefon filmleri” olarak da anılan, mutlu insanların yaşamlarının anlatıldığı, insanları tamamen eğlendirmeye yönelik, Hollywood sinemasına benzer propaganda filmleri çekiliyordu. Fakat savaş sonrasında Fransa doğalcılığı, Sovyet toplumculuğu ve İtalyan edebiyatındaki doğruculuk (verisimo) akımlarından etkilenerek İtalyan Yeni Gerçekçiliği akımı doğdu. Genç ve hevesli yönetmenler, savaş sırasında yıkılan stüdyoları kullanamadıkları için sokağa çıkıp, setleri gerçek sokaklar olan, gerçek insanların hayatlarını anlatan, oyuncularını da zaman zaman sokaktan seçen, küçük ekipli ve düşük bütçeli filmler yapmaya başladılar. Yeni gerçekçilik akımı, çok farklı bir film biçemi yaratmıştır. Bu biçem ortaya çıkarken, dönemin sosyal, ekonomik ve kültürel özellikleri pek çok sanatçıyı etkileyerek yeni bir akımın doğmasını sağlamıştır (Algan, 1996, s. 41-42).

Sanat eseri ile o sanat eserini deneyimleyen insan arasındaki bağ sanatçının teknik seçimleriyle yarattığı biçemin bir karşılık bulmasıyla gerçekleşir. Örneğin daha önce Picasso'nun bir eserini görüp etkilenmiş biri, sanatçıya ait ve daha önce görmediği başka bir eseri gördüğünde resmin Picasso'ya ait olabileceğini ya da onun eserlerine benzediğini söyleyebilir. Picasso'nun anlatı biçimi, boyama tekniği, renkleri seçimi ve fırçayı kullanma şekli sanatçının sanatsal dili, yani biçimidir. Dolayısıyla sanatçının eseriyle yarattığı dili anlayan başka insanların olması gerekir. Andre Bazin'e göre “dil; resimden, hiyeroglifin sembolizminden geçip katıksız bir işaret haline gelen görüntüden çıkmıştır” ve “şüphesiz her sanat, sanatçının söyleyebilecek bir şeyi olduğu ve bunu bir araçla söylediği ölçüde, kendine göre bir dildir.” (Bazin, 1966, s. 18-19). Bu dil sayesinde sanat eseri alıcısıyla iletişim kurar, eserin yarattığı dil sonucunda artık ortada mermer bir nesne, akustik titreşimler ya da bir kağıt üzerindeki sözcükleri değil, bir heykel, bir şarkı ya da bir şiir vardır. Algan'a göre, “İletişim biçimi ne olursa olsun, kaynak ve alıcı uyum içinde olmak zorundadır. Gerek mesajın kodlanmasında gerekse kodun açılmasında ve besleyici yankıyı göndermede aksamalar varsa, iletişimde aksamalar söz konusu olacaktır” (Algan, 1996, s. 87).

Biçem kavramı yüzyıllardır sanatın içerisinde var olan, sanat için çok önemli bir kavram olmasının yanında, sanat eserinin muhatabı için de önemli bir kavramdır. Bir sanat eserinin biçemiyle ilgili bilgi sahibi olan izleyici, o sanat eserini daha iyi anlar,

tanımlar. Stephanie Ross, biçemle ilgili yaptığı “style in art” isimli araştırmasında isimli makalesinde şöyle demektedir:

Bir sanat eserinin biçeminden haberdar olmak, onu anlama ve takdir etmenin ön şartıdır. Yalnızca biçemi doğru şekilde anlaşılmalı ve kategorize edilmiş bir sanat eserinin neyi temsil ettiği, ne anlatmak istediği, içeriği, eserin çeşitli anlamları hakkındaki soruları yanıtlayabiliriz. Eserin biçemiyle ilgili edinilen bilgi, aynı zamanda o eserin kökeni ya da kaynağıyla ilgili ipuçları da verir (Ross, 2003, s.228).

Biçem, bir sanatçının tek bir yapıtı, ya da o sanatçının belirli bir dönemdeki yapıtlarını tanımladığı gibi, belirli bir grup sanatçının ya da belirli bir dönemin, bir toplumun sanatını tanımlamak için de kullanılabilir (Serter, 2005, s. 2). Bu bakımdan, Picasso'ya ait bir biçemden bahsedilebileceği gibi, Hollywood'a ait bir biçemden, ya da sinemada özellikle 1950 sonlarından itibaren etkili olan Fransız Yeni Dalga akımına ait bir biçemden de söz edilebilir.

Diğer sanat dallarında olduğu gibi sinemada da biçem kavramı çok önemlidir. Sanatın en büyük işlevinin, muhatabıyla bir bağ kurması olduğu düşünülürse, izleyiciyle bağ kuran bir film, sanatsal olarak başarıya ulaşmıştır demektir. Kurulan bu bağ neticesinde izleyici filmin içine girmeye, hayal etmeye, filmde haz almaya başlar. Bu, bir seyircinin sinema filminden beklentilerini karşılaması anlamına gelir. Tüm bu etkileşimin temelinde ise, filmi oluşturan öğeleri birbiriyle uyumlu olan, yönetmenin biçimini yansıtan bir film vardır. “Sinemada biçem ya da üslup (style) en basit tanımıyla, mediumun (filmin) tekniğinin sistematik ve belirlenmiş kullanımınıdır” (Serter, 2005, s. 2). Bu tanıma göre yönetmenin, bir filmi çekerken seçeceği ve kullanacağı tüm teknikler, filmin biçimini oluşturmaktadır. Bu teknikler aynı zamanda bir sinema filmi de oluşturan temel öğelerdir.

Pek çok farklı görüş olmasına rağmen, David Borwell'e göre sinemayı oluşturan temel etmenler anlatı yapısı (hikâye, senaryo), mizansen (dekor, kostüm ve makyaj, aydınlatma, hareket), sinematografi (kamera hareketleri, çekim ölçekleri), kurgu ve sestir (1998, s. 111). Dolayısıyla biçem, yönetmenin geçmişten gelen birikimleri, kişiliği doğrultusunda, tüm bu öğeler hakkında verdiği kararlardır.

Sinema için önemli olan biçem kavramı, canlandırma sineması ve kısa metraj canlandırma sineması için de büyük öneme sahiptir. Canlı sinema ve canlandırma sineması, insan gözüne dair önemli keşiflerden sonra kameranın icadıyla birlikte gelişmeye başlamış, birbirlerini desteklemiş ve birbirlerine öncü olmuş iki yakın

tekniktir. 1824 yılında İngiltere’de, Peter Mark Roget görüntünün kalıcılığı (Persistent of vision) ilkesini keşfederek, gözün önünden geçen her bir görüntünün retinada bir süre daha kaldığını açıkladıktan sonra bu prensibe dayalı pek çok alet geliştirilmiştir (Wright, 2005, s. 13). Sürece illüzyonistler, bilim adamları, sanatçılar, teknisyenler dahil olmuş ve en sonunda 1895 yılında Lumiere kardeşlerin sinematograf adını verdikleri icatlarıyla sinema ortaya çıkmıştır. Sinemanın ilk yıllarında çoğunlukla birbirine benzeyen filmler yapılırsa da o yıllarda bile kamerayı farklı kullanan, yeni teknikler deneyen, farklı bakış açıları olan yönetmenler vardı. Daha ilk yıllarında sinemada iki farklı yaklaşım oluşmuştu. Bir yanda Lumiere kardeşler, bir trenin istasyona girişi, paydos saatinde işçilerin fabrikadan dağılması gibi neredeyse belgesel nitelikte gerçekçi görüntüler çekerken, diğer tarafta Stuart Blackton, George Melies gibi yönetmenler kameranın çekim esnasında durdurulup devam ettirilmesi fikrine dayalı olarak hareket eden harfler, çizimden gerçeğe dönüşen şişeler göstermişlerdir (Bendazzi, 1994, s. 7).

Sinemanın ilk yıllarında üretilen film rulolarının uzunlukları kısa olduğu için çekilen filmler de kısa metrajlı olmak zorundaydı. Sınırlı teknik olanaklarla yapılan filmler daha sonraki yıllarda yapılan uzun metrajlı filmlerin temel taşlarıydı. Sinema sektörünün bugünkü konumuna kısa metraj fillerle geldiğini söylemek yanlış olmaz. Bu durum kısa metraj canlandırma sineması için de geçerlidir. Lotte Reiniger tarafından 1926 yılında yapılan uzun metrajlı ilk canlandırma filmi “Prens Achmed’in Maceraları”na kadar pek çok kısa metraj canlandırma filmi üretilmiştir (Bordwell ve Thompson, 2017, s. 388). Üretilen bu kısa canlandırma filmleri, canlı (live-action) sinemayı da etkileyen ve yönetmenlere ilham kaynağı olan filmlerdir. Kısa metraj canlandırma sinemasının etkisi Oscar ödülleri de görülebilmektedir. En iyi kısa animasyon dalında Oscar ödülü ilk kez 1932’de, yani 5. kez dağıtılan Oscar ödülleri verilmeye başlanırken, en iyi uzun metraj animasyon dalında Oscar ödülleri dağıtıldığını görmek için izleyicilerin 2001 yılını beklemesi gerekmiştir ([http-4](http://4)).

Kısa metraj sinema, süresinin uzun metraja göre oldukça kısa olabilmesi sebebiyle bazı teknik avantajları ve kendine has özellikleri vardır. Serkan Öztürk’e göre, süresinden dolayı “genel olarak ticari sinemaya göre piyasa koşullarından bağımsız olan kısa film”, “var olan sistemin karşısında, alternatif dünyanın kapısını aralamada bir anahtar rolü üstelenebilir.” Böylece ana akım medyanın insanlara sunduğu içeriklerin karşısında, her türlü içeriği sunabilen güçlü bir medya olarak yerini almaktadır (Öztürk,

2014, s. 46). Kısa filmi sinemanın özgür ve yaratıcı bir alanı yapan sebeplerin başında ticari beklentiler ve gişe kaygısı olmadan yapılması vardır. Diğer bir açıdan kısa film, sinema öğrencilerine, uzun metraj sinema üretmeden önce tecrübe kazandırmaktadır. Zaman zaman uzun metraj sinema yönetmenleri de kimi sebeplerle kısa film çekmektedirler (Zor, 2013, s. 1). Kısa film, yönetmenler, oyuncular, sinema emekçileri için yeni şeyler deneme, kendilerini başka bir yolla ifade etme ve tecrübe edinme alanıdır.

Uzun metraj canlandırma filmi yönetmenleri ya da stüdyoları da canlı sinema yönetmenleri gibi, yeni teknolojiler geliştirip test etmek, yeni yönetmenlere ve canlandırma sanatçılara tecrübe kazandırmak, uzun metraj ile anlatamayacakları hikayeleri anlatmak gibi pek çok sebeple kısa metraj filmler yapmaktadır. 2003 yılında yaptığı kısa film olan “Harvie Krumpet” ile Oscar ödülünü alan Adam Elliot, bu filminden yaklaşık 6 yıl sonra 2009 yılında uzun metrajlı filmi olan “Mary and Max”i yapmış ve filmiyle pek çok ödül almıştır. Sinemayı oluşturan temel öğeler düşünüldüğünde iki filmi arasında büyük benzerlikler bulunan Elliot’un, “Harvie Krumpet” ile kendine ait bir biçim oluşturduğu ve bunu daha sonraki filmine de başarılı bir şekilde uyguladığı görülmektedir.



Görsel 1.3. (a) “Harvie Krumpet” (http-5) ve (b) “Mary and Max” (http-6) filmlerinin afişleri.

Disney 3 boyutlu animasyona 2 boyutlu görüntü estetiği katmak için geliştirdiği ve “meander” ismini verdikleri aracı ilk kez 2012 ve 2014 yıllarında yaptıkları “Paperman” ve “Feast” kısa metraj canlandırma filmlerinde denemiş, filmlerin

başarısında sonra bu aracı “Zootopia” ve “Moana” filmlerinin bazı sahnelerinde kullanmışlardır. Disney, tamamen bu araçla bir uzun metraj film yapmayı hedeflemektedir (http-5).



Görsel 1.4. Disney'in geliştirdiği 'meander' aracının “Paperman” filmindeki kullanımı (http-7).

Canlandırma sinemasının yaratım sürecindeki sınırlarının canlı sinemaya göre daha geniş olması ve kısa metraj sinemanın gişe kaygısı olmadığı için sanatçıya tanıdığı özgürlükçü ve yeniliğe açık ortam, kısa metraj canlandırma sinemasını araştırmak için çok ilgi çekici bir hale getirmektedir. Kısa metraj canlandırma sineması, sinemanın temel özelliklerine dayansa da bu temel özellikler (anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses) kısa film yönetmeni tarafından farklı biçimlerde yorumlanabilmekte, yeni yaklaşımlar sergilenmektedir. Dolayısıyla uzun metraj filmde görülemeyecek bir anlatı yapısı, bir çerçeveleme ya da bir çekim kısa filmlerde kullanılabilir. Bu yüzden kısa metraj canlandırma sineması izleyicisine çok farklı deneyimler sunar. Bu alanı incelemek, araştırmak, uzun metraj canlandırma sinemasını ya da canlı sinemayı daha iyi anlamak ve anlatmak için de önemlidir.

Bunun gibi pek çok nedenden dolayı kısa metraj canlandırma sineması, sinema dünyası için çok önemli bir konumdur. Özgün biçime sahip binlerce film, güzele ulaşmak için çabalamakta, izleyiciyle arasında bir bağ kurmaya çalışmaktadır. Bu bağın temellerinden birinin hiç şüphesiz biçem olduğu düşüncesiyle, biçem kavramı iyi anlaşılmalıdır. Farklı anlatı yapısı, mizanseni, sinematografisi, kurgu ve sesleriyle kısa metraj animasyon sinema örneklerinin incelenip analiz edilmesi, sinemanın anlaşılabilir anlatılabilmesi ve sinemada yeni biçem çalışmaları için önemlidir. Akademik

çalışmalarla nitelikli ve değerli kısa film sayısının artmasına katkıda bulunmak büyük bir gerekliliktir. Bu sayede kendi biçemlerine sahip yönetmenler yetişebilir, belirli kültürdeki ya da ülkedeki insanlara ait biçemi olan ve izleyiciyle sıkı bağ kuran filmler ortaya çıkabilir. Sonuç olarak bu durum tüm sinema sektörünü geliştirecektir.

1.2. Sinema ve Biçem

Sinemanın başlangıcından beri yönetmenler, sinemaya yeni bir şeyler katmak için uğraştılar. Lumiere kardeşlerin Fransa’da sinematografi tanıttıkları gösteriyi izleyen George Melies, ilk andan beri büyülenmişti ve aklında hep bu aletle neler yapabileceği vardı.

Beyaz perdede hareket eden resmin insanlarda yarattığı ilk şaşkınlığın zamanla geçmesiyle olaya yeni bir biçim bulmak gerekti. Tabi bu biçimi bulmak zamanın sinemacıları için pek uzun sürmedi. İlk sinema gösterisinde tek startla çekilen “Trenin İstasyona Girişi” veya “İşçilerin Fabrikadan Çıkışı” gibi dokümanter karakterli kısa filmler, film parçacıklarının birleştirilmesi gibi basit kurgunun bulunuşu ile, artık yerini “Amerikan İtfaiyecisinin Günlüğü” gibi, içinde oyunculuga dayalı çekimlerin de bulunduğu yarı dokümanter veya “Olağanüstü Yolculuk” ve “Aya Seyahat” (yönetmen G. Melies) gibi doğal gerçeklikle hiçbir ilgileri olmayan filmlere bırakmış oldu. Bunların hemen ardından tanınmış roman ve piyesler ekrana uyarlanmaya başladı. Bununla da kalınmadı ve gelişen sinema artık kendine özgü bir yazımı, yani özgün senaryo yazımını gerektirdi. Böylece senaryo yazarlığını meslek edinen sinema dramaturgları türemiş oldu (Aslanyürek, 2004, s. 152).

İkinci dünya savaşı sonrasında Fransa’da Andre Bazin tarafından yayımlanmaya başlanan “Le Cahiers du Cinema” dergisi pek çok sinema tutkunu genci bir araya getirmiştir. Dergide özgürce düşüncelerini yazan gençlerden biri olan Truffaut, filme kendinden bir şey katmayan yönetmenleri eleştirmiştir. Alexander Astruc’un camera-stylo (alıcı-kalem) görüşünü değerlendiren Truffaut, yönetmenlerin senaryoyu olduğu gibi filme kaydetmek, dolayısıyla bütün filmi daha senaryo aşamasındayken bitirmek yerine, filme kişiliğini katmaları gerektiğini, bu sebeple senaryodan ve montaja kadar tüm aşamaların içerisinde olması gerektiğini savunur. (Gökçe, 1997, s.166)

Sinemada görüntü bir alıcı ile kaydedildiği ve bu alıcı görüntüyü olduğu gibi kaydettiği için ortaya nesnel görüntüler çıkar. Ama sinema görüntünün gerçekliğini kolayca değiştirebilir. Bir insan kontrollünde olan alıcının kaydettiği görüntüler, durumlar, ilişkiler artık nesnel değildir. Bu görüntüler bir kişinin bakış açısını, düşüncelerini yansıtmaktadır. Aynı gerçekliğe bakan farklı sinemacıların birbirinden

çok farklı filmler ortaya çıkarmalarının sebebi budur. Alıcıyı kullanan kişi, görüntülerin etkisini arttırabilmek için çok farklı teknikler kullanabilir. Sadece görüntülerin kaydedilmesi değil, kaydedilen görüntülerin belli bir sıraya konması sırasında da çok farklı anlamlar ortaya çıkabilir. Aynı görüntülerle birbirine zıt kavramlar yaratılabilir. İşte sinemayı bir sanat haline getiren bu özelliğidir (Özön, 2008, s. 27-28).

Yarıda kesilen bir şarkı, ya da tamamlanmamış bir öykü insanı hayal kırıklığına uğrattır. Bunun sebebi, insanın sanat eserinin biçimine yönelik güçlü arzudur. İzleyici, eserdeki öğelerin birbirleriyle olan ilişkisinin tamamlanmadığını fark eder, tatmin edici bir bütünlük ister. Filmin başında bir anlığına görünen bir adamın daha sonra tekrar ortaya çıkması, ya da çerçevede baskın bir şeklin başka bir şekilde dengelenmesi izleyiciyi filmin biçiminin bir bütünlük içerdiğine ikna eder. Bu bütünlük zaman zaman bozularak, ertelenerek ya da bütünlüğe dair ipuçları verilerek izleyicide bir beklenti yaratılır. Gizemli bir film izlerken olaylar ne kadar karmaşıklaşsa da sonunda bir çözüme ulaşacağını bilen izleyicinin bütünlüğe dair bu arzusu filmle arasında bir bağ kurmasını sağlar (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 56-57). Sonuçta filmin biçimi, beklentileri gerçekleştirmiş, ya da gerçekleştirilmediği ikna olmuş bir izleyici kitlesi yaratır. Filmdeki anlatı elemanlarının her biri filmin biçimini oluştururken, bu elemanlardan belirli tercihlere göre bütünlüğü olan bir film yaratmak filmin biçimidir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 4).

Serter, "Sinemada Biçem, Lütfi Ömer Akad Sineması" isimli çalışmasında biçemin bir filme katkısını şöyle anlatmaktadır:

Kendine özgü bir biçemi olan bir yönetmenin filmi, sadece görüntülerin ve diyalogların arka arkaya sıralanmasından oluşan, ilkel bir sinematografik gösteri değildir; onun filminde zaman ve mekan uyumu bulunur. Kişilerin mekanlar ve diğer kişiliklerle olan ilişkileri yüzeysel ve sıradan değildir, diyaloglarında belli bir düşünce yoğunlaşması bulunmaktadır. İçerik açısından, sıradan ve basit sözcüklerden oluşmayıp, bir orijinallığe sahiptir. Dekor, giysi ve makyaj, canlandırılmak istenen ortama uymaktadır. Oyuncular ise, canlandıkları kişilere karşı duyarlı ve içtendir (Serter, 2005, s. 3-4).

Yönetmen, filmi çekerken oyuncularını ve diğer ekibi yönettiği gibi, izleyicinin de bakışını, ekranda nereye odaklanması gerektiğini, kısaca hislerini yönlendirir. Bakacağımız şey ve vereceğimiz tepki arasındaki fark yönetmenin aldığı kararlar doğrultusundadır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 306).

O zaman stil, film boyunca tekniklerin bir model içinde kullanımınıdır. Kendi stilini yaratan herhangi bir film belirli teknik tercihlere dayanır ve bu tercihler de yönetmen tarafından

tarihsel koşullara ait kısıtlamalar göz önünde bulundurularak seçilir. Ayrıca *stil* terimini tek bir yönetmenin ya da bir grup yönetmenin kullandığı karakteristik teknikler olarak da genişletebiliriz. İzleyici, filmin stilini fark etmeyebilir fakat her halükarda film onun filmi deneyimlemesine önemli bir katkıda bulunacaktır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 306).

Louis Giannetti sinemanın üç temel biçeminden bahseder. Bunlar gerçekçilik (realism), klasisizm (classicism) ve biçimcilik (formalism)dir. Bunları da üç farklı film türüyle ilişkilendirir: Belgeseller, kurgu filmleri ve avangart filmler. Sinemanın başından beri var olan iki biçem türü gerçekçilik ve biçimciliktir. İcat ettikleri sinematograf ile gerçek hayattan kesitler sunan “The Arrival of a Train” filmini gösteren Lumiere kardeşler gerçekçi gelenek, sinematograf ile hayal gücüne dayalı ve gerçeği değiştiren “Aya Seyahat” filmini çeken George Melies ise biçimci gelenektir. Gerçekçi filmleri gerçeği mümkün olan en kısıtlı şekilde değiştiren, filmin dünyası ile gerçek dünyayı olabildiğinde birbirine yakın tutan filmlerdir. Gerçekçi filmlerde biçem belirgin değildir, sanatçılar bir bakıma görünmez olurlar. Biçimci filmlerde ise yönetmenin biçemi ön plandadır ve gerçek mümkün olduğunca stilize edilerek değiştirilir. Biçimci yönetmenler genellikle dışavurumcu olarak nitelenirler çünkü biçimci sinemada konu kadar, o konunun yönetmen tarafından nasıl anlatılacağı da önemlidir. Biçimci filmler gerçeğin büyük oranda manipülasyonunu ve stilizasyonunu içerir. Klasik sinema ise gerçekçiliğin ve biçimciliğin uçlarından kaçınarak, sınırlı bir stilizasyon içerisinde makul bir gerçeklik sunar. Hikaye odaklı olan klasik sinemada, hikaye çizgisi doğrusaldır ve hikayeler anlatılırken genellikle yıldız oyuncularından yararlanır. İnsan, klasik sinema geleneğindeki en önemli unsurdur (Giannetti, 2001, s. 2-7).

Farklı bir yaklaşımla Noel Carrol, film biçeminin genel biçem, kişisel biçem ve bireysel film biçemi olarak değerlendirilmesi gerektiğini düşünür. Genel biçem bir grup yönetmenin filmini inceler ve kendi içinde evrensel biçem, dönemsel biçem, türsel biçem ve okul ya da akım biçemi olmak üzere dörde ayrılır. Örneğin Hollywood sineması ya da Fransız Yeni Dalga genel biçem olarak incelenebilir. Kişisel biçem tek bir yönetmen, senarist ya da görüntü yönetmeni gibi filme etki eden bir kişinin biçemini inceler. Bireysel film biçemi ise Citizen Kane, Psycho gibi tek bir filmin biçemini inceler (Carrol, 1998, s. 2)

Sinema araştırmacıları, sinema tarihi boyunca yönetmenleri birbirlerinden ayıran biçemsel değişkenleri ortaya çıkarmayı hedeflemişlerdir. Yönetmenlerin kendilerine

özgü biçimsel yaklaşımları, filmde tekrar eden biçimsel değişkenler araştırmacıların ilgisini çeken konulardır. Bir anlamda yönetmenin kişiliğini yansıtan bu kendilerine özgü yaklaşımların temelinde anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses başlıkları altında toplanabilecek, sinemayı oluşturan biçimsel öğeler vardır (Serter, 2005, s. 35)

Bir sinema izleyicisi, yönetmenin biçimini fark edemese bile onun etkisini hisseder. Bu etkiyi daha fark edilebilir hale getirmek için filmi dört temel aşamada incelemek gerekir. Öncelikle filmdeki anlatı yapısının nasıl kurulduğu, bu yapıyı oluşturan parçaların nasıl birleştirildiği belirlenmelidir. İkinci olarak parçalardaki dikkat çeken teknik özellikler belirlenmelidir. Film izlerken tanımlayamadığımız fakat bir anlamda maruz kaldığımız renk kullanımı, aydınlatma, çerçeveleme gibi konuları ayırt etmek gereklidir. Bu konuları ayırt edebildikten sonra izleyici bu tekniklere dair belirli modeller aramalıdır. Bu noktada izleyici kendi bakış açısını yansıtabilir. Örneğin bir karakter ekranın sağına doğru bakarken, izleyici de ekranın sağını görmek isteyebilir ya da aksiyon sahnesinde gerilimin artmasının müzikle desteklenmesini isteyebilir. İzleyici kendi bakış açısı yerine, yönetmenin dramatik yapıdaki gelişmeleri vurgulamak için biçimsel yaklaşımlarını tespit edilebilir. Örneğin sıcak renk tonları genel anlamda bir karakterin güvenilir olduğu hissini verir. Aşağıdan yukarı doğru yapılan çekim, karakterin güçlü olduğu izlenimini verir. İzleyici yönetmenin biçimiyle verdiği bu ipuçlarını takip edebilir. Son olarak yönetmenin biçimiyle ilgili belirlenen modellere bir işlev yüklenir. Buradaki amaç, filmin her bir parçasındaki biçimin filmin bütünü içindeki rolünü belirlemektir. Örneğin bir kamera hareketinin amacı, yönetmenin öyküye dair önemli bir detayın ortaya çıkmasını ertelemeyi istemesi olabilir. Filmdeki devamlılık kurgusu, filmin anlatısına dair tüm detayları izleyiciyle paylaşmak için kullanılmış olabilir. Filmdeki her öğe bu şekilde incelenerek izleyici filmin yönetmenin teknik konulardaki tercihleriyle, dolayısıyla biçimiyle ilgili fikir sahibi olur. Fakat unutulmaması gereken önemli bir nokta, filmdeki teknik tercihlerinin hepsinin belirli ve tanımlı amaçlar için yapılamayacağıdır. Yönetmen her tercihini filme dair bir mesaj vermek için yapmamış olabilir ya da izleyicinin dikkatini dağıtmak, onu yanlış yönlendirmek, şaşırtmak gibi sebeplerle farklı teknik kararlar verebilir. Dolayısıyla her sahnenin, rengin kamera açısının tek bir yorumu yoktur (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 306-308).

1.3. Sinemanın Biçimsel Ögeleri

“Herhangi bir sanat dalında biçimi anlamak için, o sanat dalının kullandığı araca aşına olmamız gerekir. Sonuç olarak bir filmi anlamamız aynı zamanda film aracının özelliklerini içerir.” (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 111) Bazin’e göre bir filmin ne anlattığını iyi bir şekilde anlamamızın yolu, onu nasıl anlattığını bilmektir. Ünlü Amerikan eleştirmen Herman Weinberg’e göre ise bir hikayenin nasıl anlatıldığı da hikayenin bir parçasıdır. Hikayenin iyi ya da kötü bir şekilde anlatılması, o hikayeyi kimin anlattığına bağlıdır (Giannetti, 2001, s. 8). Tüm düşünceler, sanatta ve özellikle sinemada yönetmenin ne anlattığından çok nasıl anlattığıyla ilgilenirken, sinemanın tekniklerine hakim olmamız gerektiğini belirtmektedir.

Tiyatro, resim, fotoğraf gibi farklı sanat dallarıyla iç içe olan sinema teknik olarak bu sanat dallarıyla benzerlikler gösterir. Fakat sinema, resim ve fotoğraftan, zamanın dahil olması ile ayrılır. Andre Bazin, geleneksel bir aile fotoğrafının bizim için zamanı durdurduğunu, bir anlamda çürümeye karşı durduğunu söyler ama sinemada zaman tarafsızdır. Bir görüntüde nesnenin sürekliliği vardır, işin içine zaman boyutu girmiştir (Bazin, 2011, s. 20). Aynı zamanda sinema, görüntünün kaydedilmesi, yani sinematografinin girmesiyle tiyatrodan ayrılır. Louis Giannetti, bir film çekilirken, mizansen aşamasında, tıpkı tiyatrodaki olduğu gibi, sahne üç boyutlu olarak kullanılarak doldurulur. Fakat tüm bu düzenlemeler fotoğraflanmaya başladığında iki boyutlu bir görsele dönüşecektir. Görüntü çekilirken izleyiciler orada yoktur ve film bittiğinde izleyiciler bir sanat galerisindeki resim çerçevesine bakıyor gibilerdir (Giannetti, 1982, s. 41). Tüm bu sebeplerden dolayı her ne kadar diğer sanat dallarıyla yakın ilişki içinde olsa da sinema karmaşık bir sanattır ve kendine özgü teknikleri vardır.

Bordwell ve Thompson’a göre sinema dört temel öge olan mizansen, sinematografi, kurgu ve sestem oluşur. (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 111). Fakat Bordwell ve Thompson, filmdeki biçimin bir sürahiye benzediği, içeriğin ise suya benzediği, dolayısıyla önemli olanın sürahi içine konan malzeme olduğu, sürahinin suya sadece şekil verdiği düşüncesine karşıdır. Onlar için biçim ve içerik ayrılmaz bir bütündür. Dolayısıyla bir konunun anlatılma şekli gibi soyut bir kavram da biçimin bir parçasıdır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 56). Serter, anlatı yapısını da bir temel öge olarak düşünüp, sinemayı oluşturan beş temel öğeden bahseder (Serter, 2005, s. 14). Abisel de filmsel anlatı yapısını olay örgüsü, zaman, kurgu, ses ve mizansen olmak üzere beşe ayırır (2005, s. 205).

Anlatı yapısı, farklı türlerde filmler üretmek, farklı zaman dilimlerinde ya da sinema akımlarında yapılmış filmleri belirlemek konusunda önemli bir teknik karardır. Örneğin çağdaş anlatı yapısında çekilen bir film, özellikle 1950'ler sonrası postmodern sanat akımlarından etkilenmiş anlamına gelebilmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada anlatı yapısı, sinemanın temel ögesi olarak düşünülmüştür. Bazı çalışmalarda sinematografi, mizansenin bir alt konusu gibi görülmektedir. Mizansen bir tiyatro terimidir ve sinema tiyatrodan, olayın içine kameranın girmesiyle büyük ölçüde ayrılır. Bir tiyatro sahnesinde de gözlemlenebilecek mizansen kavramıyla, kamerayla ilgili teknik kararların alındığı bir alan olan sinematografi, farklı temel ögeler olarak düşünülmüştür. Sinemayı diğer bütün sanat dallarından ayıran, sinemanın en büyük güçlerinden biri olan kurgu ve sinemada büyük bir özlemle beklenen, sinemaya dahil olmasıyla sinemanın tüm çehresini etkileyen ses kavramı da sinemanın temel ögeleri olarak düşünülmüştür.

1.3.1. Anlatı yapısı

Anlatı, insanların birbirleriyle iletişim kurmaya başladığı günden beri hep var olmuştur. Barthes, kitabında, anlatının bütün zamanlarda, bütün toplumlarda, mitlerde, trajedi ve komedide, resimde, günlük haberde, konuşmada, sinemada hep var olduğundan bahseder (Barthes, 2009, s. 101). Erol Mutlu, anlatıyı, “Mantıksal olarak birbiriyle bağlantılı, zaman içinde gerçekleşen ve tutarlı bir konuyla bütün haline gelen iki ya da daha fazla olayın (veya bir durum ve olayın) nakledilmesi” olarak tanımlar (Mutlu, 1998, s. 41). David Bordwell'e göre ise anlatı zaman ve mekan içinde birbiriyle neden-sonuç ilişkisi içinde olan bütün olaylar zinciridir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 75). Anlatı kavramıyla ilgili pek çok farklı tanım mevcuttur. Kavram ile ilgili en eski kuramsal yaklaşım Aristoteles'e aittir. Aristoteles'e göre, sanatın ortaya çıkmasının nedeni, insanoğlunun gerçeğe öykünme ihtiyacıdır. Bu sayede komedi ve tragedya sanatları ortaya çıkmıştır. Tragedyada, başı ve sonu olan belirli bir olaya öykünme vardır. Tragedyada olaylar, kişilerden önemlidir ve karakter olmadan da tragedya olabilir fakat olay örgüsü olmayan bir tragedya olamaz. (Berger,1997, s. 20-22)

Anlatı konusunda bir diğer önemli yaklaşım Vladimir Propp' a aittir. Yaklaşık 500 tane Rus masalını inceleyen Propp, bu masallarda ortak olan ve tekrarlanan 31 tane işlev bulunduğunu belirlemiştir (Propp, 2008, s. 24-65). Birbirinden çok farklı dünyalar, karakterler ve olaylar sunan masallar aslında benzer bir anlatı yapısına sahiptir ve bu

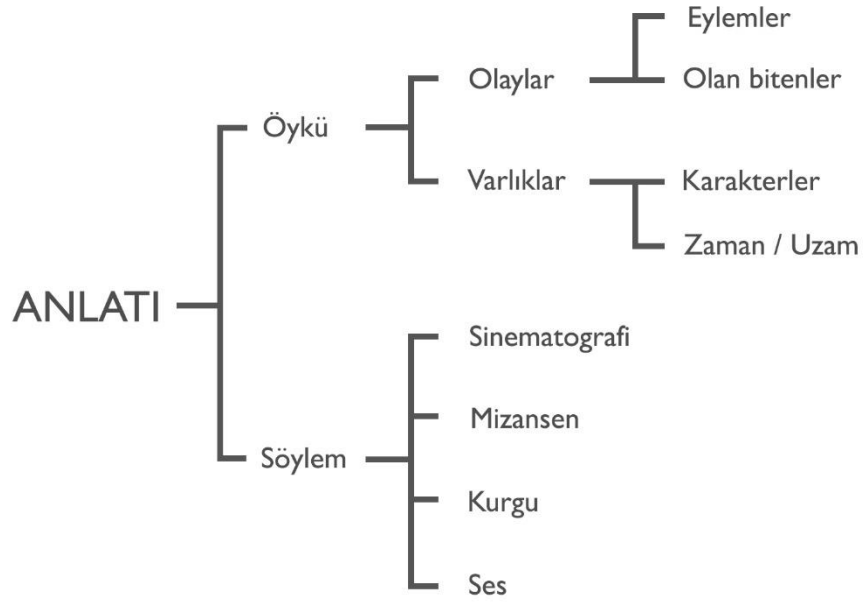
yapısal benzerlik özellikle Hollywood sinemasındaki filmler olmak üzere pek çok filmde görünmektedir.

Pek çok sanat gibi, sinema da bir anlatı sanatıdır. Film yapan birinin öncelikli amacı bir öykü anlatmaktır. Biçimleri ne kadar farklı olursa olsun tüm filmler temelde bir öykü anlatır. Öykü anlatımını “türler ötesi bir tür” olarak tanımlayan sinema kuramcısı Christian Metz, “türler ötesi tür” ün ortaya çıkmasını sanatçıların gerçek olan şeye öykünmesi, yani “mimesis” kavramı olduğunu öne sürer (1980, s. 402).

Bütün filmler bir öyküyü anlatır fakat tutarlı bir şekilde tamamlanmış bir filmin hangi öyküyü anlattığı kadar, o öyküyü nasıl anlattığı da önemlidir. İzleyici, bir filmin kitabını okuduğu, başka birinden duyduğu için bir filmin öyküsüyle ilgili bir fikre sahip olabilir. Ya da bir devam filmiyse ilk filmini izlemiş olabilir. Ancak film boyunca, öykünün yanı sıra, anlatı biçimiyle ilgili beklentiler oluşur. Birbiriyle ilişkileri olan karakterler ve aksiyon beklenir. Daha sonra birbirleriyle bir şekilde ilişkili olan olaylar dizisi ve sonuçta tüm olayların bir sonuca bağlanacağı beklenir. Olaylar ya çözülecektir ya da izleyiciye yeni bir ışık tutulacaktır. Filmi izlerken ipuçlarını toplayan, bilgi edinen ve ardından gelecek olanları tahmin eden izleyici bu şekilde film biçiminin yaratımına katılmış olur. (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 74-75)

Sinemadaki anlatı yapısı temelde öykü ve söylem olarak ikiye ayrılır. Öykü, olayların, karakterlerin, çevresel özelliklerin olduğu içerikle ilgili bölüm, söylem ise, öykünün iletilme biçiminin yer aldığı sinematografi, mizansen, kurgu gibi teknik özelliklerin olduğu bölümdür (Abisel, 2005, s. 205).

Bir anlatının gerekli bileşenleri (ve sadece gerekli olanlar) nelerdir? Yapısalcı kuram her anlatının iki bölümü olduğunu ileri sürer: bir öykü (*histoire*); içerik ya da olaylar zinciri (eylemler, olan bitenler), bunlarla birlikte varlıklar diyebileceğimiz (karakterler, zaman ve uzamın öğeleri) ve bir söylem, yani ifade; içeriğin aktarılma yolu. Basit deyimiyse, öykü bir anlatının ne'sidir, söylem ise *nasıl*'ı. (Chatman, 2009, s. 17)



Şekil 1.1 Chatman ve Abisel'in yaklaşımlarından derlenen sinemadaki anlatıyı oluşturan öğeler (Orhan Umut Gökcek arşivi).

Aslıhan Doğan Topçu, sinemada, özellikle Melies'ten sonra gelişen sinema dilinin, binlerce yıllık tiyatro geleneğine ve Aristoteles'e dayanan bir anlatım biçiminin üzerine kurulduğunu söylemektedir. Tiyatronun geleneksel dramatik yapısı sinema diline büyük ölçüde etki etmiştir (1999, s. 3). Sinema ilk yıllarında, tiyatro ve edebiyat sanatlarından büyük ölçüde etkilenmiştir. Andre Bazin, sinemanın geçmişine göz atıldığında, onun edebiyat ve tiyatronun mirasçısı olduğunun görüldüğünü söyler ve özellikle 1903 ile 1920 yılları arasında çekilen slapstick filmlerinde sadece rolün değil, hikaye yapısının da tiyatroya göre şekillendiğinden bahseder (2011, s. 63-85). 1950'lere gelindiğinde ise diğer sanat dallarıyla birlikte tiyatro ve sinemada da geleneksel anlatıya karşı çıkan sanatçılar ortaya çıkmıştır. Bertolt Brecht'in tiyatro ile ilgili estetik kuramı, İtalyan yeni gerçekçiliği, auteur kavramı, Fransız Yeni dalga akımı gibi gelişmelerin etkisiyle çağdaş anlatı olarak nitelenen bir yapıya sahip çağdaş sinema filmleri üretilmiştir (Topçu, 1999, s. 6).

Aristoteles'in tiyatro için geliştirdiği kuramlar altında incelenebilen anlatı kavramı, sinema filmleri için geleneksel anlatı ve çağdaş anlatı yapıları altında incelenebilir.

1.3.1.1. Geleneksel anlatı

Aristoteles'in Poetika'da bahsettiği anlatı türüdür. Öykü taslağı yükselen bir dramatik eğriye sahiptir ve öykü bir çatışma ile başlar, doruk noktaya ulaşır ve finalde çatışma çözülerek öykü sonlanır. (Serter, 2005, s. 38)

Geleneksel anlatı yapısı, sinemanın ilk yıllarındaki en belirgin biçimini oluşturan Hollywood sinemasının sıklıkla kullandığı bir anlatı türüdür. Aslıhan Doğan Topçu, sinemadaki klasik anlatı yapısının sahip olduğu estetiği, tiyatro sanatından aldığını söyleyerek, sinemadaki geleneksel anlatıyı incelemek için tragedyanın özelliklerini göz önünde bulundurmak gerektiğini belirtmektedir. (Topçu, 1999, s. 23) Aristoteles, tragedyanın öykü (mythos), karakterler, dil, düşünce, dekorasyon ve müzik olmak üzere altı ögesi olduğunu söyler ve bir tragedyada bu öğelerin birliğinin olması gerektiğini vurgular (Aristoteles, 1987, s. 23). Aristoteles'e göre tragedyayı oluşturan bu öğelerden en önemlisi öyküdür ve öykü, olayların örgüsü anlamına gelmektedir. Öyküde bütünlük ve birliktelik önemlidir ve öyküdeki olayların belirli bir konu çevresinde olması, birbirlerini belirli olasılık ya da zorunluluklara göre takip ederek başlaması, gelişmesi ve tamamlanması gerekir. Bu birliği oluşturan olaylar birbirine neden-sonuç zinciri ile bağlıdır (Aristoteles, 1987, s. 23).

Nijat Özön, sinema filminin bir düşünceyi yansıtmak, izleyiciye bir mesaj iletmek amacıyla oluşturulduğunu söylemektedir. Özön'e göre sinemacı diyeceği şeyi bir dramatik yapı kurarak görüntülerle iletir. Özön, sinemada kurulan bu dramatik yapı için şöyle söylemektedir:

Sinemacı herhangi bir izleği işlemeye karar verdiğinde, özellikle öykülü filmlerde bunun için bir konu düşünür. Konu, belli bir noktadan çıkıp, geliştirilip, bir sonuç noktasına ulaşıncaya dek sinemacının titizlikle seçtiği belli bir yolu izler. Konuya giriş, konunun açılması, yürüyüşü, gelişmesi; kişilerin ve bu kişilerin içinde yer aldıkları çevrenin tanıtılması; kişiler arasında ve kişiyle çevresi arasındaki ilişkiler; bu ilişkileri etkileyen çeşitli olaylar, sinemacının önceden tasarladığı bir plana göre gerçekleştirilir. Bütün bu öğeler ve bunların düzenlenişi filmin dramatik yapısını oluşturur (2008, s. 120).

Geleneksel anlatıda yaratılan gerçek dünya değil, kurgusal bir evrendir. İzleyici, kendisi için yaratılmış ve belli bir tutarlılık içindeki dünyayı izlerken kahramanlarla özdeşleşir, hoşlanma duygusuna kapılır. Geleneksel anlatı, *sergileme (giriş)*, *çatışma*, *gelişme*, *doruk nokta* ve *sonuç* bölümlerinden oluşan bir dramatik yapıya sahiptir. Oluşturulan bu yapının özüne ise tema denir (Serter, 2005, s. 38).

Sergileme (Exposition), izleyicinin, olayların geçtiği mekanlar, zamanla, olayın kahramanlarıyla tanıştığı giriş bölümüdür. Öykünün gelişimiyle ilgili heyecan ve merak da bu kısımda uyandırılır (Serter, 2005, s. 38). *Çatışma (Conflict)*, iki güç arasındaki zıtlıktır ve dramatik anlatımın temelidir. Çatışma, kahramanlar arasında, bir kahramanla bulunduğu ortam ya da doğal çevre arasında da olabilir. Çatışma içerisinde bir mücadele vardır ve bu mücadele öyküye karşı bir ilgi ve merak uyandırır (Serter, 2005, s. 38). *Gelişme*, öyküdeki güçlerin arasındaki dengenin bozulduğu, çelişkilerin belirginleştiği kısımdır. Gelişme bölümünde, öykünün sergileme kısmındaki olaylar düğümlenir ve kahramanın mücadelesi belirginleşir. Bu bölümde kahramanların kimin tarafını tuttuğu, ne için mücadele ettiği, anlaşmazlığın ne olduğu konuları netleşir (Aslanyürek, 2004, s. 141-142). *Doruk Nokta (Climax)*, çatışmanın bir çözüme ulaştığı, izleyicinin öyküye dair kuşkularının giderildiği bölümdür (Serter, 2005, s. 39-40). Bu bölümde, hikayedeki güçler arasında farklı ilişkiler doğabilir, belirli bir dengeye ulaşabilir, anlatına olayda duraklama yaşanabilir ya da denge karşı tarafın lehine değişebilir, olaylara farklı bir bakış açısı kazandırılabilir ya da kahramanların, hatta izleyicilerin bile varlıklarını sorguladıkları bir seçimlilik anı yaşanabilir (Aslanyürek, 2004, s. 142). *Sonuç*, yarım kalan kısımların tamamlandığı, gerilimlerin bittiği kısımdır. (Serter, 2005, s. 40). “Doruk esnasında, taraflardan birinin leh veya aleyhine bozulan güç dengesinin yeni bir düzene girmesi olaydır” (Aslanyürek, 2004, s. 143). Tema ise, filmin izleyiciye iletmek istediği mesaj ya da filmin savunduğu tezdır (Serter, 2005, s. 40).

1.3.1.2. Çağdaş anlatı

Çağdaş anlatı, Poetika’da bahsettiği tragedyanın kurallarına uymayan, geleneksel anlatıdan farklı bir dramatik yapısı olan anlatı türüdür. Nazlı Kırmızı, geleneksel anlatı ile çağdaş anlatımın arasındaki en önemli farkın sorunları ele alış biçiminde olduğunu söylemektedir. Geleneksel anlatıda, belirli bir olay örgüsü içerisinde kahramanın başından geçen olaylar anlatılırken, çağdaş anlatıda tutarlı ve somut bir sorun yerine görüntülerle ve konuşmalarla sunulan, soyut bir sorun vardır (Kırmızı, 1989, s. 102-103).

Çağdaş anlatıda karakterler, olayın ya da öykünün örgüsünden daha önemli bir yerdedir. Karakter artık öykünün önüne geçmiştir ve hem öyküye dair detaylar hem karakterin sorunları izleyiciye karakter üzerinden aktarılır. Çağdaş anlatıda karakterler toplumu ve değerleri sorgulama eğilimindedirler. Geleneksel anlatıda olaya dayalı olarak

sunulan sorun, çağdaş anlatıda karakterin kendisi ya da içinde bulunduğu durumdur. Geleneksel anlatı, bir polisiye filmde katilin yakalanıp yargılanması ve adaletin gerçekleşmesi gibi somut bir olayı anlatırken çağdaş anlatıda “adalet” kavramı tartışılır (Büker, 1985, s. 101-102). Karakter üzerinden anlatılan olaylar, filmdeki karakter sayısı kadar çoğalıp filmin sonunda bir yere bağlanmadan kalabilir (Bordwell, 1985, s. 206).



Görsel 1.5. “Annie Hall” filminden bir kare (Allen, 1977).

Woody Allen’in yazıp yönettiği 1977 yapımı “Annie Hall” filmi iki sevgili arasındaki bir ilişkiyi anlatmaktadır. İlişkinin gelişiminde ve anlatımında kronolojik bir yapı yoktur. Filmde insan ilişkileri, toplumsal değerler sorgulanır, karakterlerin kişisel görüşleri ön plana çıkarılır. İzleyiciye bir film izlediği hissi sürekli verilir. Bunun için ana karakter sık sık ekrana dönüp izleyiciyle konuşur, karakterler geçmişe gittiklerinde şimdiki halleri de oradadır, filmin içinde bir başka film görünür. Bu ve bunun gibi pek çok özelliğiyle “Annie Hall”, geleneksel anlatı kalıplarının dışına çıkan bir çağdaş anlatı örneği olarak verilebilir.

Çağdaş anlatıdaki olayların öneminin azalması, karakterlerin öneminin artması gibi değişiklikler tüm film biçimini de etkilemiş, geleneksel anlatıda tercih edilmeyecek teknikler çağdaş anlatıda kullanılmaya başlanmıştır. William Miller, geleneksel anlatıda hatalı bulunan kurgudaki sıçramaların çağdaş anlatıda olağan olduğundan, mizansen ve alan derinliğinin kullanıldığı tek çekim sahnelerin bazen beklenenden önce başladığından, bazen de beklenenden geç bittiğinden bahsetmektedir (Miller, 1993, s.152).

1.3.2. Mizansen

Bir tiyatro terimi olan mizansen, Fransızca “mise-en-scene” sözcüğünden gelir ve sahneye koymak anlamındadır. Mizansen, tanımlanan bir alan içerisindeki tüm görsel elemanların düzenlenmesi olarak tanımlanabilir (Giannetti, 1982, s. 41). Mizansen terimini, filmin yönetimi olarak da gören film incelemecileri, mizansen yönetmenin film karesi içinde görünen her şeyin üzerindeki kontrolü olarak tanımlamaktadırlar. Bu kontrol, aynı zamanda yönetmenin, olayları kamera için sahneye koymasını kapsar (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 112). John Gibbs ise mizansen, Bir çerçeveyi oluşturan içerik ve bu içeriğin düzenlenme biçimi olarak tanımlamaktadır. Ayrıca Gibbs, bu tanımın iki tarafının de önemli olduğunu vurgulamaktadır; içerik ve içeriğin düzenlenmesi (Gibbs, 2002, s. 5). Serhat Serter ise mizansen, yönetmenin sorduğu “nasıl çekeceğim?” sorusuna aradığı cevap olarak tanımlamaktadır (2005, s. 58).

Sinemada mizansen, tiyatroya göre biraz daha karışıktır çünkü terimin sinema sanatındaki kullanımı, tiyatrodaki tüm görsel düzenlemelerin plastik sanatlarla buluşması anlamına gelmektedir. Tiyatrodaki gibi, sinemada da filmi yapan kişi, nesnelere ve karakterlere üç boyutlu bir mekana yerleştirir. Fakat filme çekildiğinde filmi yapan kişinin elinde artık iki boyutlu bir görsel vardır. Sinema perdesi, bir sanat galerisindeki resim gibi sınırlı bir alan içerisinde yer kaplar. Sinemada mizansen, şekillerin iki boyutlu bir düzleme çizildiği ve daha sonra bir çerçeveye konulduğu bir sanat eseri gibidir. Aynı zamanda tiyatrodan gelen gelenek ile mizansen, zamanla gelişen bir dramatik yapıyı, sürekli yıkılıp yeniden yapılan bir görsel malzemelerle ifade eder (Giannetti, 1982, s. 41).

Mizansen, yaptığı etkiyle, bir filme dair en kalıcı anıları yaratan kısımdır. İzleyici bir filmi izledikten sonra filmin kamera açılarına, kurguya ya da ses kullanımına dair detayları hatırlamayabilir fakat izleyicinin hatırladığı en belirgin anlar, örneğin Back to the Future filminde Michael J. Fox’un kaykayıyla liseli kabadayılardan kaçışı mizansenle ilgilidir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 112). 2004 yapımı, Eric Castaing, Alexandre Heboyan ve Fafah Togora’nın birlikte yaptığı ve bir Gobelins okul projesi olan “La Migration Bigoudenn” filmi, Bigouden’de yaşayıp krep yapan kadınların ilginç ritüelini anlatmaktadır. Doğru kıyama tutturduktan sonra yaptıkları kreplerle aya ulaşmaya çalışan kadınların hikayesini anlatan filmin sonundaki sahne, akılda kalıcı bir sahnedir ve filmin mizanseninin ne kadar etkili kullanıldığını göstermektedir.



Görsel 1.6. “*La Migration Bigoudenn*” filminin son sahnesi (Heboyan, Castaing ve Togora, 2004).

Ufuk Küçükcan, mizansenin genel olarak birbiri ardına devam eden olaylardaki beklentilerle ilgili ipuçları verdiğiinden bahsetmektedir. Her ne kadar kesin olmasa da bir filmin başında bir mücevher kutusu saklanıyorsa, bu durum daha sonra bir başkasının bu kutuyu bulacağına işaretler, ya da filmin türüne göre bir slapstick komedi filminde görünen bir fırın dükkanında daha sonra bir pasta savaşının olacağı anlaşılabilir (1999, s. 39). Mizansen, izleyicinin filmle ilgili beklentilerinin, filme olan merakının ve ilgisinin büyük ölçüde yönlendirilebileceği, belirleyici bir alandır.

Mizansen, sinemadaki gerçeklik kavramının da yoğun bir şekilde sorgulandığı bir bölümdür. Borwell ve Thompson, sinemanın gerçeklik kavramıyla sınırlandırılışaydı mizansenin de sınırlı kalacağını söylemektedir. Çünkü bu teknik, gerçekliğin sınırlarını sonuna kadar aşabilme ve yepyeni dünyalar yaratabilme gücüne sahiptir (2009, s. 113). Sinemanın ilk yıllarında çekilen iki film örnek olarak verilebilir. Sinematografin mucitleri arasında olan Lumiere kardeşlerin 1895 yılında çektiği kısa film olan “Arrival of a Train at La Ciotat” gerçek bir mekanda gerçek karakterle çekilmiş tamamen gerçekçi bir filmidir. Filmde bir trenin, yolcuların bulunduğu bir perona girişi görünmektedir. 1902 yılında George Melies’in çektiği kısa film olan “A Trip to the Moon” filmi aya seyahat eden bir grup keşifçiyi anlatmaktadır ve filmde hayali mekanlar, hayali karakterler ve canavarlar bulunmaktadır. Melies, mizansenin gücünü kullanarak tamamen hayali bir dünya yaratmıştır. Birbirine yakın yıllarda çekilen bu iki filmde, gerçeklik algısının mizansen üzerine etkisi belirgin bir şekilde görünmektedir.



Görsel 1.7. (a) “Arrival of a Train at La Ciotat” filminden bir sahne (Lumiere ve Lumiere, 1896). **(b)** “A Trip to the Moon” filminden bir sahne (Melies, 1902).

Gibbs, bir film çerçevesi içerisindeki tüm içeriği mizansen olarak tanımladıktan sonra, bu içeriğin ışıklandırma, kostüm, dekor, sahne aksesuarları ve oyuncuların kendileri olduğunu söyler. Bu içeriğin düzenlenmesi ise oyuncuların diğer oyuncularla, dekorla, kamerayla olan ilişkilerini ve sonuç olarak izleyicilerin gördüklerini kapsadığını belirtir. Dolayısıyla mizansenden bahsediliyorsa, aynı zamanda çerçevelemeden, kamera hareketlerinden, kullanılan lenslerden ve diğer fotoğrafa dayalı kararlardan da bahsedildiğini savunur. (2002, s. 5). Bir tiyatro terimi olduğu için, sinemada mizansen, tiyatro sanatıyla örtüşen konuları kapsar. Bu konular; dekor, ışık, kostüm ve karakterlerin davranışıdır. Tüm bunlar bir planlama içerisinde yapılabileceği gibi yönetmenin karşısına planlanmamış olaylar da çıkabilmektedir. Bir oyuncu, sahneyi çekerken doğaçlama yapabilir ya da dış mekandaki beklenmeyen bir ışık değişimi farklı bir dramatik etki yapabilir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 112).

1.3.2.1. Dekor

Dekor, “tiyatro, sinema ve televizyonda sahneye konan yapıtın, yazıldığı yerin, devrinin özelliklerini belirleyen, çeşitli öğelerin (perde, aksesuar vb.) tümü, süs, bezeme” anlamlarına gelmektedir (Tdk, 1974, s. 209) Andre Bazin, sinemadaki dekorun, tiyatrodakinden daha farklı bir rol oynadığını belirtmektedir. Bazin’e göre, tiyatronun en önemli ögesi insandır fakat söz konusu sinema ise, oyuncu olmadan da bir dram yaratılabilir. Çarpan bir kapı, savrulan bir yaprak ya da sahile vuran dalgalar dramatik etkiyi yükselten öğeler olarak kullanılabilir. Doğanın başrolde olduğu, insanın ise yardımcı öge olarak kullanıldığı filmler bulunmaktadır. Sinemanın doğayı kullanma gücü vardır. Kamera, yönetmenin isteğine göre zaman zaman bir teleskop, zaman zaman bir mikroskop olabilir (Bazin, 2011, s. 104).

Yönetmen, bir filmin dekorunu farklı şekillerde oluşturabilir fakat çoğunlukla gerçek mekanlar tercih edilir. Sinemanın ilk yıllarından beri, yönetmenler, çekimleri yapacakları dekor olarak zaten hazır olan dış mekanları kullanmaktadırlar. Bunun dışında yönetmen, baştan bir dekor da oluşturabilir. Bu konuda sinema tarihine yön veren en önemli yönetmenlerden biri George Melies'tir. Bir karikatürist ve illüzyonist olan Melies, zaten dekorlar önünde gösteriler yapmaktaydı. Sinematografi gördükten sonra bu aletin potansiyelini fark eden Melies gösterilerinde kullandıklarına benzer mekanlarda sinema filmleri çekmeye başladı. Stüdyolarda film çekmek, yönetmenin film üzerindeki kontrolini de arttırdığı için diğer pek çok yönetmen de Melies'in izinden gitmiştir. Fakat her yönetmenin, film için tamamen yapay bir dünya yaratabilen dekor için farklı yaklaşımları vardır. Kimi yönetmenler gerçeğine uygun dekorlar yaratmakta, kimi yönetmenler ise tarihsel gerçeklerden biraz uzak dekorlar yaratmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 114-117).



Görsel 1.8. “İntihar Dükkanı” filminde dükkanın bulunduğu sokak (Leconte, 2012).

2012 yapımı ve yönetmeni Patrice Leconte olan “İntihar Dükkanı (Le Magasin de Suicide)” filmi Jean Teule'in aynı isimli kitabından uyarlanmıştır. Filmde, insanların çok mutsuz olduğu ve intihar oranlarının çok arttığı bir dünya anlatılmaktadır. İntiharlar öyle bir hal almıştır ki artık sokaklarda intihar etmek yasaklanmıştır. Bu karanlık dünyada, insanların evlerinde huzurla intihar edebileceği ürünler satan bir intihar dükkanı vardır. Film, dükkanı işleten ailenin hikayesini anlatmaktadır. İntihar dükkanının sahiplerinin hayat dolu bir çocuğu olduktan sonra hikayedeki çatışmalar

başlar. Filmdeki dünya, sürekli savaş haberlerinin yayınladığı, mutsuz ve intihara meyilli insanlarla dolu bir dünyadır ve dolayısıyla caddeler yüksek gri binalarla doludur, sokaklar karanlıktır ve gökyüzü hep kapalıdır. İntihar dükkanı ise renkli, aydınlık ve sıcak bir yerdir. Böylesine rengarenk bir binası ve güler yüzlü çalışanları olan bir mekan şehrin karanlık sokakları arasında görüldüğünde izleyicide bir merak uyandırmaktadır ve aslında intihar ürünleri satan bir dükkan olmasına rağmen renkli görünüşüyle bir tezat oluşturmaktadır. Bu tezat aynı zamanda filme komedi unsuru katmaktadır. Şehirde gerçeğe yakın çizilmiş binalar, sokaklar, evler olmasına rağmen gerçekçi olamayacak ölçüde karanlık ve depresif bir mekan yaratılmıştır.

Kimberly Honma, Clement Lauricella ve Arthur Seguin tarafından yönetilen ve 2012 yapımı olan kısa film “Reverso”, babası Walter ile birlikte küçük bir banliyöde yaşayan Barney’yi anlatmaktadır. Yerçekimi Barney üzerinde ters bir etki yapmakta, onu gökyüzüne doğru çekmektedir. Dolayısıyla evinin ya da iş yerinin tavanında yaşamaktadır. Film için hazırlanan mekanlarda ve aksesuarlarda Barney’nin hayatı göz önünde bulundurulmuş, böyle bir hayat süren birinin yaşayacağı mekanlar, kullanacağı araç-gereç karakterin kişilik özelliğini yansıtacak şekilde tasarlanmıştır. Karakter, pratik zekalı, hevesli, her şeye rağmen etrafıyla ilgili biridir. Bu özellikleri onu işinden edecektir. Barney, bu tarz bir hayatın getirebileceği pek çok zorluk için bir çözüm üretmiş, kendine bir araba bile yapmıştır. Karakterin günlük hayata adapte olduğu, etrafındaki dekor ve aksesuarlarla izleyiciye hissettirilmiştir. Aynı zamanda mekan, karakterler hakkında ip uçları da vererek merak unsuru oluşturmaktadır.



Görsel 1.9. “Reverso” filmindeki mekan ve aksesuarlara örnekler (Honma, Lauricella ve Seguin, 2012).

Ezgi Yüksel’e göre sanatsal anlamda dekorlar, olayın geçtiği duruma uygun, bu durumu tanımlayabilir nitelikte olmalıdır. Dekorlar kamera, ışık gibi teknik öğelere göre düzenlenebilmeli, çekim olanaklarına elverişli özellikler taşıyarak işlevsel özgürlük sağlayabilmelidir (2017, s. 87).

Tiyatro, üç boyutlu bir mekan içerisinde seyircilerin de yer aldığı bir tiyatro salonunda gerçekleştirilir. Tiyatronun içerisinde mimariden de bahsetmek gerekir. Tiyatro, sahnesiyle, seyircileriyle, makyajın yapılacağı soyunma odalarıyla bir mimari yapının içinde geçer. Sinemada ise durum farklıdır. Ekran bir resim gibi çerçeve içindedir ve bu çerçevenin içinde görünenler tiyatro gibi üç boyutlu değil, iki boyutludur. Dolayısıyla tiyatrodada, izleyiciler ve dekor arasında sıkışan insan ön

plandadır. Ekranda ise dekor, insanı sarıp sarmalar ve zaman zaman onu dramın odağı olmaktan çıkarır. (Bazin, 2011, s. 106). Dolayısıyla sinemada sürecin içine teknik bir ekipman olan kameranın girmesi, sinemadaki dekor ve karakter ilişkisini tiyatrodakinden daha farklı bir hale getirmektedir.

Dekor için önemli konulardan biri de renktir. Dekordaki renkler, filmin akışıyla ilgili, karakterlerin yapılarıyla ilgili ya da olayların sırasıyla ilgili bilgiler verebilmektedir. Serter, yönetmenlerin bazen bir devamlılık ve paralellik yakalamak için aynı renk tonlarında dekorlar tercih ederken, bazen de bir zıtlık oluşturmak için farklı renk tonlarını kullandıklarından bahsetmektedir (2005, s. 65). Ayçe Kartal ise soğuk renklerin kullanıldığı bir dekorun yalnızlık, gerilim, melankoli gibi kavramları çağrıştırdığından, sıcak renklerin kullanıldığı bir dekorun sevecenlik, mutluluk ve içtenlik gibi kavramları çağrıştırdığından bahsetmektedir (2010, s. 27).

Jean Pierre Jeunet'in 2009 yılında yönettiği *Micmacs*, birbirleriyle aile bağları olmamasına rağmen bir aile gibi yaşayan insanları anlatmaktadır. Hikayenin kahramanı Bazil, kafasına bir kaza kurşunu yedikten sonra evsiz kalır ve sokaklarda yaşamaya başlar. Daha sonra evi olmayan insanların bir arada yaşadığı gizli bir yer bulur. Buradaki insanlar sokakta buldukları her türlü nesneyi değerlendirip onlarla yeni aletler yapmaktadırlar. Küçük tünellerden geçilerek ulaşılan mekan pek çok aksesuarla doludur ve hem aksesuarlar hem de mekanın kendisi orada yaşayan karakterlerle ilgili izleyiciye pek çok bilgi verir. Filmde genel olarak sıcak renkler hakimdir ve bu durum filmdeki yakın ilişkilerin izleyicide uyandırdığı duyguları pekiştirir.



Görsel 1.10. “*Micmacs*” filminde renk ve aksesuar kullanımı (Jeunet, 2009).

Mekado Murphy, Micmacs'ı incelediği makalesinde Jeunet'in gerçeküstü bir atmosfer yakalamak için böyle renkler kullandığından bahseder. Jeunet, "A Very Long Engagement" filmindeki savaş sahnelerinde kullandığı soğuk renkler için bu şekilde gerçekliği değiştirebildiği için kendisini bir ressam gibi hissettiğini söylemiştir. Her türlü araç-gerece büyük ilgi duyan yönetmen, filmlerinde küçük eşyaları ve bu eşyalarla yakından ilgilenen insanları bolca kullanmaktadır (http-8).

Wes Anderson'un 2012 yılında yaptığı "Moonrise Kingdom (Yükselen Ay Krallığı)" sıcak renklerin hakim olduğu yönetmenin biçiminin etkisini fazlasıyla taşıyan bir filmidir. Filmde sıcak ilişkilerin olduğu samimi bir kasaba hayatı yansıtılmaktadır. Kasabadaki kayıp çocuklar vakasında polis karakolunun sosyal hizmetler müdürlüğüyle yaptığı telefon konuşmasında ekran ikiye ayrılmaktadır. Kasabadaki polis, izcilerin başı ve sekreterin olduğu görüşme odasında sıcak renkler hakimken, daha soğuk bir karakteri olan ve çocuklardan birini yuvaya alacak olan sosyal hizmetler müdürünün odası ise soğuk renklerin ağırlıkta olduğu bir mekandır.



Görsel 1.11. "Moonrise Kingdom" filminde renk kullanımı (Anderson, 2012).

Sinemada dekorların bir kısmı da özel efekt kullanılarak hazırlanmaktadır. Bazı filmlerde gerçek ölçeklerde setler yerine o setlerin daha küçük maketleri yapılabilir, ya da gerçek ölçekte bir setin devamı görsel efekt ile tamamlanabilir. Bu sayede zaman ve para tasarrufu sağlanabilmektedir (Serter, 2005, s. 65). Önder Şenyapılı, "Sinema ve Tasarım" kitabında, sinemada maket yapımını şöyle anlatmaktadır:

Ejderha, ahtapot, köpek balığı gibi mekanik nesnelere, çok zaman, önce birer maketi (modeli) yapılır. Önce bu maket denenir. Yapılacak mekanik canavarın istenen hareketleri yapıp yapamayacağı araştırılır. Kimi zaman da kullanılacak nesne gerçek boyutlarda yapılmaz. Nesnenin belli oranlarda küçültülmüş bir maketi yapılır ve çekimler bu maket

kullanılarak gerçekleştirilir. Örneğin “Cliffhanger” filminin sonunda helikopterin düşüp infilak ettiği sahne, gerçek bir helikopterin belli oranda küçültülmüş modeli kullanılarak çekilmiştir (Şenyapılı, 2003, s. 93)

Aksesuarlar da dekor başlığı altında incelenebilen, mizansenin oluşuma yön veren elemanlardır. Dekorda, devam eden aksiyon içinde bir işlevi olan nesne aksesuar olarak adlandırılır. Filmler, pek çok aksesuar örnekleriyle doludur. Bu aksesuarlar bazen film içinde bir motif de oluşturabilirler. Örneğin 1960 yapımı ve bir Alfred Hitchcock filmi olan “Psycho (Sapık)” filminde duş perdesi, ilk bakışta dekorun bir parçasıyken daha sonra katili görüş alanımızdan çıkarır ve son olarak perde kurbanın bedenine sarılır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 117).

Aksesuarlar canlandırma sinemasında sıklıkla kullanılır. Hikayenin anlatımı için önemli birer parça olan aksesuarlar aynı zamanda film türünü de temsil edebilirler. Nick Park’ın ürettiği “Wallace and Gromit” serisinde Wallace karakterinin kullandığı ilginç aksesuarlar, karakterin kişiliğiyle ilgili önemli bilgiler içermekte ve özel olarak tasarlanmaktadır. (Lord ve Sibley, 1998, s. 116)



Görsel 1.12. “Wallace and Gromit: In the Curse of Were Rabbit” filminden aksesuar örneği (Park, 2005).

1.3.2.2. *Kostüm ve makyaj*

Kostüm, genel anlamıyla vücudu örten ve süsleyen parçalardır. Kostüm, iklim, doğal koşullar gibi çevresel faktörlere göre değişebildiği gibi kişinin sosyal çevresine göre de şekillenir. Dolayısıyla kostüm, makyaj ya da saç şekli, o kişinin toplum içindeki sosyal düzeyi ya da yaşı gibi pek çok konuda bilgi verebilir (Yerdelen, 1999, s. 61).

Barnwell'e göre kostüm, bir karakteri, bir filmi ya da bir türü tanımlayan en önemli özelliklerden biridir. Örneğin "Wizard of Oz (Oz Büyücüsü)" filminin ana karakteri Dorothy'nin kırmızı ayakkabıları, Indiana Jones'un şapkası ve kırbağı ya da bir kara film dedektifinin fötr şapkası karakteri tanımladığı gibi aynı zamanda filmin türüyle ilgili de seyirciye ipuçları vermektedir. Filmdeki dekorların ve kostümlerin birbirleriyle uyumlu olmaları dolayısıyla tasarımcıların birlikte çalışmaları gerekir. Karakterin giydiği kıyafet, onun kişiliğinden finansal durumuna kadar pek çok şeyi anlattığı göz önünde bulundurulunca, kostüm seçiminin özenle yapılması gerekmektedir (Barnwell, 2011, s. 124).

Önder Şenyapılı, "Sinema ve Tasarım" isimli kitabında, bir filmdeki kostüm yaratım süreciyle ilgili şöyle demektedir:

Hem kostümler hem de makyaj ve saç tuvaletlerinin nasıl olması gerektiği hakkında ana kararları yapım tasarımcısı ya da sanat yönetmeni verir. (Bu kararları yönetmenle yakın ilişki kurarak/yönetmene danışarak verdiğini biliyoruz artık.) Dolayısıyla, kostüm tasarımcısı göreve çağrıldığında, kostümlerin nasıl olacağı, biçimleri, renkleri ya da egemen renk(ler)inin ne olacağı vb. kararlaştırılmıştır. Kullanılacak başat rengin/renklerin dekorla uyumu, kostümlerin olayın geçtiği dönemin giyim-kuşam tarzına aykırı düşmemesi/dönemin giyim-kuşam tarzına uygun olması kostüm tasarımcısında gözetilmesi gereken başlıca özelliklerdir. Kullanılacak başat renkler belirlendikten sonra, kararlarda çok ya da az etkili olan herkes, -yönetmen, yapım tasarımcısı, kostümcü ve oyuncu(lar), makyajcı ve kuaför de aralarında olmak üzere devreye girer (Şenyapılı, 2003, s. 171).

Selda Kulluk Yerdelen, makalesinde, bir gösteri içerisindeki oyuncular, balerinler, baletler ya da dansçılar hareketleriyle ya da söyledikleriyle anlatıya katkıda buldukları gibi, dekorun ve kostümünde anlatının gerçekleşmesinde bir rollerinin olduğundan bahsetmektedir. Kostümler sahnedeki pek çok şeye uygun olsalar bile bir kostümde aranması gereken en büyük özellik, karakterin rolüyle olan uyumdur. Kostüm ve oyuncunun uyumu neticesinde sahnede dekor olmasa bile izleyici karakterin yaşantısıyla, özellikleriyle ilgili bilgi sahibi olabilir. Tüm bunların dışında kostüm, oyuncunun hareket etmesine olanak sağlamalı, onun hareketlerini kısıtlayacak bir biçimde yapılmamalıdır (Yerdelen, 1999, s. 62).



Görsel 1.13. Mike Mignola tarafından yaratılan “Hellboy” karakteri (<http-9>).

Ron Pearlman tarafından canlandırılan Hellboy karakterinde kostüm ve makyaj (Del Toro, 2004).

Sinema filminde kostümle birlikte mizansenini oluşturan diğer bir parça da makyajdır. Tiyatro sanatının Antik Yunan’dan beri en önemli unsurlarından biri olan makyaj tiyatrodaki ve sinemada farklı şekillerde kullanılmaktadır. Tiyatroda bir oyuncunun sahip olması gereken en önemli fiziksel özellik rahatça görünecek kadar uzun olmak ve rahatça duyulabilecek bir sese sahip olmaktır. Bunun dışındaki fiziksel olumsuzluklar makyajla giderilebilir. Örneğin tiyatrodaki “Romeo” karakterini kırk yaşlarında biri oynayacaksa karakter makyajla ilk birkaç sıra dışındakilerin fark edemeyeceği kadar gençleştirilebilir. Eğer vücutları izin veriyorsa, tiyatro oyuncularını sahnenin loş ışığı altında fark edilmeyecek kadar genç rolleri makyajın da yardımıyla oynayabilirler (Giannetti, 1982, s. 203).

Sinemanın ilk yıllarında teknik sebeplerden dolayı oyuncular için makyaj bir gerekliliktir. Günümüzde makyaj biraz daha geri planda, oyuncunun yüzünde vurgulanmak istenen yerler için kullanılmaktadır. Fakat bunun yanında makyaj oyuncuyu değiştirmek, örneğin bir tarihsel kişiye benzetmek için de kullanılmaktadır. Özellikle korku ve bilim-kurgu türlerinde makyaj kullanımı artmakta, makyajla oyunculara çıkıntılar, deri katmanları, kesikler yapılmaktadır. Böylelikle makyaj da bir nevi kostüm gibi karakterin özelliklerini ön plana çıkarmakta ya da olay örgünü anlatmaya katkı sağlamaktadır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 122-124).

1.3.2.3. *Aydınlatma*

Işık ve gölge, insanın formu ve rengi algılamasını sağlar. Yaklaşık 3000 yıl önce, eski Mısır'da resim sanatıyla uğraşanlar ışık ve gölgeyi sanata pek fazla dahil etmiyor, dolayısıyla ortaya hacimsiz, iki boyutlu resimler çıkıyordu. Yaklaşık 2000 yıl önce eski Yunan ve Roma sanatında ressamalar ışık ve gölgeye de önem vererek, son derece gerçekçi resimler ortaya çıkarmaya başlamışlardı (Parramon, 2012, s. 10.) Fakat ışık, sinema sanatı için olmazsa olmaz bir gerekliliktir. "Zaten bir görüntü sanatı olan sinema, ışıksız düşünülemez. Dahası, sinema teknik olarak ışığa dayalıdır. Hem görüntünün saptanmasında hem de saptanmış görüntünün izlenmesinde ışık birincil önemdedir." (Şenyapılı, 2003, s. 71). "Ayrıca sinemada olayın gelişimi tiyatrunun tersinedir. Buradaki olay optik olayların bir sonucudur. Buradaki göz, tiyatro seyircisinin gözü değil, kameranın gözüdür" (Keskinok, 1972'den aktaran Şenyapılı, 2003, s. 71).

Bir sinema filminin çerçevesi içindeki kompozisyon, aydınlık ve karanlık yerlerle oluşturulur. Böylelikle izleyicinin dikkati, aksiyonun belli bir noktasına çekilebilir, izleyicinin parlak bir nesneye daha dikkatli bakması sağlanabilir. Benzer şekilde karanlık bir alan, bir ayrıntıyı saklayabilir ve izleyiciye bir gerilim hissi verebilir. Işık sayesinde karakterlerin ve nesnelerin dokusu kolaylıkla anlaşılabilir, yüzün kıvrımları daha belirginleşebilir. Dolayısıyla ışık, nesnelere aydınlıkta bırakarak ya da karanlıkta bırakarak onları biçimlendirir (Bordwell ve Thompson, 2009, s 124).

Sinemadaki aydınlatma konusu, teknik ve sanatsal bakış açılarının kesişmesi gereken bir noktadadır. Louis Giannetti'ye göre bir sinema filminde ışıklandırma, yönetmenin istekleri doğrultusunda görüntü yönetmeni tarafından yapılır (1982, s. 16). Bu yönüyle teknik bir konu olan aydınlatma, ayrıca pek çok kaynakta sanatsal yaklaşımın daha ön planda olduğu mizansen kavramı altında incelenmektedir.

Sinemada bir alıcı merceğin, herhangi bir görüntüyü boş film şeridine düşürebilmesi için mutlaka yeterli miktarda ışık gerekir. Sinemanın ilk yıllarında konunun aydınlatılması için doğal ışık kaynağı olan güneşten yararlanılıyordu. Bunun için her tarafı camlarla kaplı stüdyolar oluşturulmuş hatta bu stüdyoların bazıları güneşin hareketiyle birlikte dönmekteydi. Daha sonra hem konuyu aydınlatmak hem de başka çeşitli amaçlar için aydınlatma araçları yapıldı. Bu aydınlatma araçlarının üç temel işlevi vardır. Birincisi konuyu aydınlatarak filmin çekilmesini sağlamaktır. İkincisi, sinemacının mutlak güneş ışığına olan bağımlılığını ortadan kaldırmaktır.

Üçüncüsü ise bir takım özel sonuçlar üretmektir. Dolayısıyla her bir işlev için doğru aydınlatma elemanını seçmek yönlerini ve şiddetini doğru ayarlamak gerekir. Gelişen teknolojiyle birlikte artık sinemacıların elinde değişik sonuçlar veren farklı türde ışık kaynakları vardır (Özön, 2008, s. 95).

Nijat Özön'e göre sinemada doğal aydınlatma ve dramatik aydınlatma olmak üzere iki çeşit aydınlatma vardır. Doğal aydınlatma, konunun doğada görüldüğü gibi filme aktarılmasını amaçlar. Herhangi bir mekanın ya da karakterin üzerindeki doğal aydınlatma ne ise, filmde de öyle aydınlatılması önemlidir. Böylelikle güneşli bir hava, çöl sıcağı, kapalı ve yağmurlu bir hava, karlı bir dağ, karanlık bir mahzen gibi ortamların görünüşlerini gerçeğe yakın bir biçimde aktarabilmek doğal aydınlatma yapılması gerekir. Dramatik aydınlatma ise ışığın iki etkisi sonucu doğar. Bunlar ışığın nesnel ve öznel etkileridir. Işığın nesnel etkisi, geliş yönüne ya da şiddetine göre varlıkların görünüşünü değiştirebilmesidir. Aynı varlık, ışığın yönü ya da şiddeti değiştikçe başka bir varlığa dönüşebilmektedir. Işığın öznel etkisi ise, kullanılan ışığın biçiminin ve şiddetinin izleyicide uyandırdığı farklı etkilerdir. Örneğin gün ışığı altında pek önemsenmeyen bir varlık, karanlık loş bir odada ürkütücü bir görünüm alabilir. Açık bir hava, aydınlık bir gökyüzü izleyicide yaşama sevinci oluştururken karanlık ve kapalı bir hava izleyicide bunaltıcı bir his uyandırabilir (Özön, 2008, s. 95--97).

Sinemada kullanılan ışığın niteliği, yönü, kaynağı ve rengi olmak üzere dört önemli özelliği vardır. Işığın niteliği, ışığın sertliğini ve yumuşaklığını belirleyen, yoğunlukla ilgili özelliğidir. Sert ışık kaynağı, keskin gölgeler, soğuk bir doku yaratırken yumuşak ışık kaynağı daha geçişli bir görüntü yaratır. Öğlen vakti güneş, sert bir ışık kaynağına dönüşürken akşamüzeri yumuşak bir ışık kaynağıdır. Işığın yönü, aydınlatma kaynağından çıkan ışığın aydınlatılacak nesneye doğru olan yönüyle ilgilidir. Genel olarak önden aydınlatma, yandan aydınlatma, arkadan aydınlatma, alttan aydınlatma ve üstten aydınlatma olarak ayrılabilir. *Önden aydınlatmada* gölgeler kaybolur ve görüntü oldukça düzdür. *Yandan aydınlatmada* karakterin özellikleri ön plana çıkarılır. *Arkadan aydınlatma*, karakterin ya da nesnenin arkasından gelen aydınlatmadır ve özellikle yalnız kullanıldığında konunun silüetini yaratır. Eğer başka bir ışık kaynağı ile birlikte kullanılırsa bu ışık kaynağı konu üzerinde bir çevresel kontur yaratır. *Alttan aydınlatma*, ışığın alttan gelmesidir ve bu şekilde gelen ışık biçimsel özellikleri bozma eğiliminde olduğu için korku ve gerilim etkisi yaratmak için kullanılır. Fakat bir şömine ateşi etkisi de verebilir. *Üstten ışık* farklı etkiler verebilir,

örneğin bir karakterin elmacık kemiklerini daha ön plana çıkarmak için kullanılabilir. Işığın kaynağı ise, ışığın nasıl elde edildiği ile ilgilidir. Sinemada, güneş gibi doğal ışık kaynakları kullanılabilirdiği gibi, farklı sebeplerle ve farklı etkiler yaratmak için ekstra ışık kaynakları da kullanılabilir. Işığın rengi, pek çok yönetmen tarafından beyaz olarak tercih edilir fakat ışık kaynağının önüne konan filtrelerle ışık yaratılmak istenen etkiye göre renklendirilebilir (Bordwell ve Thompson, 2009, s 126-130).



Görsel 1.14. “Sihirbaz” filminde üstten ışık örneği (Chomet, 2010).

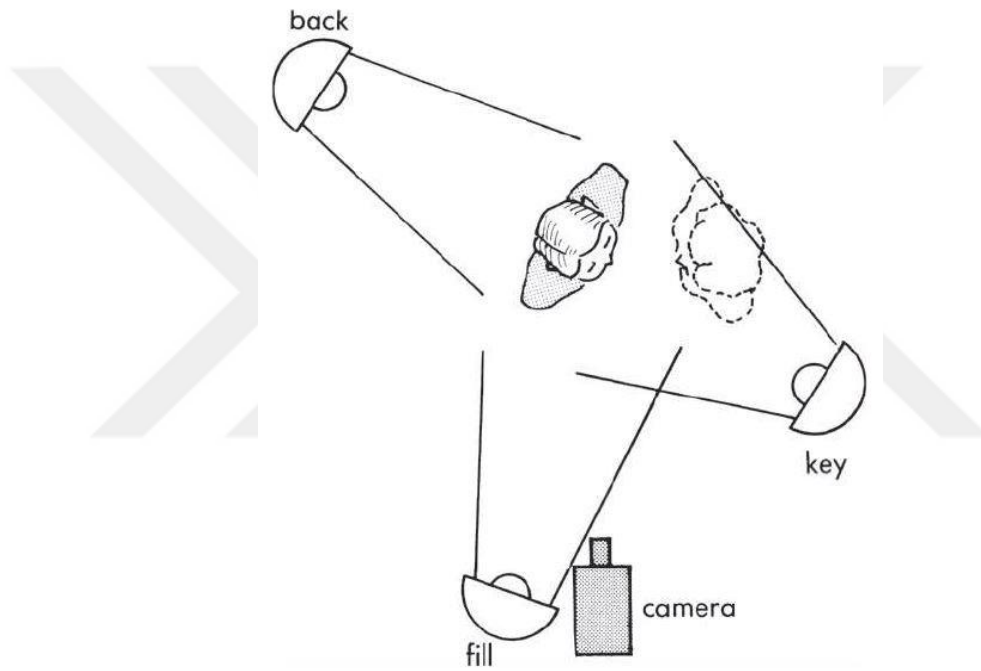
Sinemadaki ışık, aynı zamanda gölge de yaratır. Gölgeler bazen karakterin de önüne geçerek karakterin çok farklı özelliklerini ön plana çıkarırlar. “Das Cabinet Des Dr. Caligari (Dr. Caligari’nin Muayenehanesi)” filmi, perspektifi bozuk ve çarpık dekorun ve keskin aydınlatmanın seyirci üzerinde rahatsız edici bir etkisinin olduğu bir film örneğidir.



Görsel 1.15. “Dr. Caligari’nin Muayenehanesi” filminden sahneler (Wiene, 1920).

Sinemada sahnenin ve her bir öznenin aydınlatılması için temel olarak iki ışık kaynağına ihtiyaç duyulur: ana ışık ve dolgu ışık. Ana ışık baskın olan ışıktır ve en keskin gölgeleri oluşturur. Dolgu ışık, ana ışığın oluşturduğu keskin gölgeleri

yumuşatan ya da yok eden, daha az yoğun olan ışık kaynağıdır. Ana ışık ve dolgu ışık birleştirilip başka ışıkların da eklenmesiyle doğru ışıklandırılmış bir sahne elde edilmeye çalışılır. Ana ışık, herhangi bir yönden özneye gönderilebilir. Hollywood sineması ise bir çekim için en az üç ışık kullanmayı alışkanlık haline getirmiştir. Bunlar figürün ön tarafından gelen bir ana ışık, kameraya yakın bir konumdan gelen dolgu ışık ve figürün arkasından ve üstünden gelen bir arka ışıktır. Bu üç noktadan aydınlatma, mümkünse sahnedeki her karakter için ayrı ayrı uygulanır. (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 127-128).



Görsel 1.16. Üç temel noktadan aydınlatma düzeni (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 128).

Giannetti'ye göre aydınlatma pek çok filmde büyük bir titizlikle yapılır, odaklama ve ışık şiddeti konusunda çok hassa olan projektörlerle, bir yönetmen izleyicinin perdede nereye odaklanacağını yönlendirebilir. Filmdeki karakterlerin ya da kameranın hareketleri, zaman zaman aydınlatma elemanlarının da hareket ettirilmesini gerektirmektedir. Ayrıca her sahne için aydınlatma elemanlarının ayarlanması oldukça uzun süren bir iştir. Her şekil, doku ya da renk ışığı farklı oranlarda yansıtır ya da soğurur (Giannetti,1982, s. 17-18).

1.3.2.4. *Hareket ve performans*

İnsanođlu, tarihin ilk çağlarından beri etrafındaki hareketi taklit etmiş ve başka bir yere aktarmakla ilgilenmiştir. Lokman Zor, çalışmasında ilkel insanların doğa olayları karşısındaki hislerini, ya da bir av hikayesi gibi bir kahramanlık anısını çeşitli sesler ve hareketlerle canlandırdığından bahseder. Bu ilkel hareketler daha sonra ritüellere dönüşerek maskelerin ve kostümlerin de kullanıldığı, hareket ve seslerin daha tanımlı olduğu bir hal almıştır. Böylelikle ilk anlatı sanatları oyunculukla ortaya çıkmıştır (2009, s. 3). İnsan bir yandan hareket ederken bir yandan da hareketi bir yere aktarmayı, ya da kaydetmeyi de hedeflemiştir. Sabahattin Çalışkan, insanın bir hareketi çözümleyip uygulama çalışmalarının, İspanya'daki Altamira mağaralarının duvarındaki koşan domuz çizimine, M.Ö. 5.000 yıllarına kadar uzanan gölge oyunlarına ya da M.Ö. 2.000 yıllarında Mısır'daki Ölüler Kitabı'ndaki çizgi romanı andıran resimlere kadar dayandığından bahseder. Fakat daha sonra canlandırma sanatının ve sinemanın keşfiyle insan, hareketin çözümü ve uygulamaya konması özlemini gidermiştir (1993, s. 6). Böylelikle yüzyıllardır tiyatro sahnelerinde yer alan oyunculuk kavramı, sinema sanatı içerisinde başka bir noktaya taşınmıştır.

Oyunculuk, bir kişinin mimik ve davranışlarını, gerekirse başka donanımlar ve giysiyi de kullanarak, öykünme yoluyla bir rolü temsil etmesidir. Oyuncu bu temsili belirli kurallara göre yapabildiği gibi kendi yaratıcılığını da katabilir (Çalışlar, 1995, s. 480).

Oyunculuk, tiyatro kökenli bir terim olmasına rağmen sinema oyunculuđu ve tiyatro oyunculuđu farklıdır. Bu farkın en temel sebebi, iki sanat dalında alanın ve zamanın farklı kullanılmasıdır. Tiyatro bir oyuncu için daha tatmin edici bir ortamdır çünkü perdeler açılınca tiyatro oyuncusu izleyici üzerinde bir hakimiyet kurar ve süreci kendisi yönetir. Sinemada ise böyle bir hakimiyet yoktur. Bir tiyatro oyuncusu her şeyden önce sahnede net bir şekilde görülebilmeli ve duyulabilmelidir. Bu yüzden sahne için esnek ve eğitimli bir sesi gerekir. Sahnede dil çok önemli olduğu için oyuncu dile hakim olmalı, doğru vurgulama yapabilmeli her repliđi olması gerektiđi gibi okuyabilmeli, ne zaman ve ne kadar duracağına iyi karar verebilmeli, cümleleri okuma hızını doğru ayarlayabilmeli, kısacası stilize ve inandırıcı olmayan bir repliđi okurken bile inandırıcı olmalıdır. Tiyatroda bir oyunun iyi olması da kötü olması da büyük ölçüde oyuncuya bağlıdır (Giannetti, 1982, s. 201-202). Oyuncunun sahnedeki bu önemi, tiyatronun tarihi süreçteki ilk örneklerine kadar dayanmaktadır. Tarihte bilinen

ilk oyuncunun, Antik Yunan'da tanrı Dionysos adına düzenlenen bir koroda anlatılan öyküdeki kişilerden birine karakter katarak performans gösteren Thespis olduğunu söyleyen Carter, o dönemdeki oyunculuğun abartılı ve stilize olduğunu söylemektedir. Geniş amfiteatrda toplanan kalabalığın oyuncularını rahat bir şekilde duyması ve görmesi çok önemli olduğu için olduğundan yüksek gösteren ayakkabılar, kostümler, maskeler kendini belli eden mimikler kullanılmaktaydı (Carter, 2011, s. 14-16).

Tiyatro sahnesi gerçek zamanı kullanır. Oyuncu bu gerçek zamanı doğru bir şekilde yönlendirmeli, öykünün en can alıcı yerine (climax) doğru tempoyu yavaşça arttırmalıdır. Bu nedenle tiyatro oyuncusu tüm oyunu yönlendiren kişidir. Tüm bunların yanında, sinema oyuncusu işini yaparken sahne oyunculuğunun teknik kısımlarını çok az kullanabilir. Sinema oyuncusunun en önemli özelliği, tiyatrodakilerin aksine, ilgi çekici görünmesidir. Sinemada oyunculuk, yönetmenin nasıl bir film istediğine çok bağlıdır. Kimi yönetmenler tiyatroya öykünerek oyuncunun bütün bedenini uzun çekimlerle kaydederken kimi dışavurumcu yönetmenler ise oyuncunun etkisini aza indirgeyerek dramatik etkiyi başka şekillerde verebilir. Sonuç olarak bir sinema oyuncusunun sesi, tiyatro oyuncusu kadar gür olmak zorunda değildir. Benzer şekilde, kısa bir oyuncu kurguyla, kamera açılarıyla ve sahnenin mizansenisiyle uzunmuş gibi gösterilebilir. Dolayısıyla gerçekçi bir filmde bile en fazla iki ya da üç dakika sürecek olan sahneler için oyuncudan uzun süreli yüksek bir performans beklenmez (Giannetti, 1982, s. 208-212).

Sinema oyuncusunu zorlayacak bir konu filmin çekim sırasıdır. Sinemada oyuncular, rolünü kronolojik sırayla oynayamazlar. Çeşitli teknik sebeplerden dolayı sahneler farklı mekanlarda parça parça çekilerek sonradan birleştirilir. Bu durum oyuncunun devamlılığı için zorlayıcıdır. Dolayısıyla sinema oyuncusu oynadığı rolün karakterine iyi bir şekilde bürünmüş olmalıdır (Onaran, 1999, s. 52).

Pek çok teknik farkları olmasına rağmen tiyatrodaki da sinemadaki da oyuncu anlatıma en çok katkı yapan unsurlardan biridir. Nijat Özön, oyuncunun sinemadaki yerini şöyle anlatmaktadır:

Oyuncu görüntünün en canlı ögesidir; düşünen, karar veren, tepki gösteren, toplum içinde başka kişilerle ilişki kuran, yaşamını sürdürmeye uğraşan, bunun için sürekli çabalayan bir varlıktır. Görünüşü, davranışı, yüz anlatımı, oyunuyla görüntüde bütün bunları oyuncu gerçekleştirir, canlandırır. Oyuncunun başlıca görevi, senaryoda kendi payına düşen kişiyi en küçük ayrıntılarıyla, tüm özellikleriyle yansıtabilmek; bu kişilerin gerçekliğini izleyicinin benimseyebileceği biçimde yansıtmaktır. Bu bakımdan oyuncunun filmin öbür

maddi öğelerinden büyük bir ayrılığı yoktur. Ama kimi durumlarda oyuncunun ön sıraya geçtiği de olur. Örneğin yıldız sistemine dayanılarak çevrilmiş filmlerde her şey, izleyicide hayranlık uyandıran herhangi bir yıldızın en büyük özelliklerini (vücut, yüz güzelliği, cinsel çekicilik, davranış...) bol bol kullanmaktır. Bu tür filmlerde yıldız her şey, öbür bütün öğeler “bahane”dir. Ancak, yıldız sistemine dayanan filmlerin değerlisi pek az görülmüştür. Kimi zaman da oyuncunun kişiliğinin ağır basmasıyla ya da dramatik yapının özelliğinden dolayı filmin bütün yükünün bir oyuncuya yüklendiği, bu yüzden oyunun, oyuncunun ön sıraya geçtiği görülür. Fakat dramatik yapının sağlamlığı, oyuncunun ölçülülüğü, yönetmenin kılavuzluğuyla yine de çok kez bir denge sağlanabilir. Zaten sinemada yönetmenin oyuna karışması hem bu bakımdan hem de sinema oyununun özellikleri ve nitelikleri bakımından kaçınılmaz bir zorunluluktur. Yönetmenin yol göstericiliği olmaksızın, en usta oyuncuların bile sinemada başarılı bir oyun gerçekleştirebilmeleri hemen hemen olanaksızdır (Özön, 2008, s. 111-113).

Sinemada yönetmen, filmin çekim senaryosu tamamlandıktan sonra önce oyuncularını seçer, oyuncularını bilgilendirir, oyuncuların prova yapmasını sağlar ve daha sonra çekim kısmına geçer. Çekim kısmında yönetmen, kendi biçimiyle çekeceği filmi oyuncuların performanslarıyla gerçekleştirmeye başlar. Bu kısımda yönetmen, oyuncunun diğer oyuncularla, dekor, aksesuar, kostüm ve makyajla etkileşime girmesini sağlamalıdır (Zor, 2009, s. 83-106).

Oyunculuk biçemi, filmin çekildiği dönem, filmin türü, tonu, oyuncunun kültürel kökeni, yönetmenin talepleri gibi pek çok nedene göre şekillenir. Örneğin İtalyan ve diğer Akdeniz ülkesi insanları yapıları gereği duygularını daha hareketli ve teatral ifade ederken İsveç gibi kuzey Avrupa ülkelerinde durum farklıdır. Fakat bu genellemeler her zaman için doğru olmazlar (Giannetti, 1982, s. 228-229).

“İftarlık Gazoz” filminin yönetmeni Yüksel Aksu, bir röportajında, filmdeki gazozcu ustayı Yavuz Turgul’un Muhsin Bey’i, kadim geleneklerimizdeki edep öğreten usta gibi kurguladığından bahseder. Fakat daha sonra Cem Yılmaz’ın oyunculuk biçimiyle birlikte ortaya daha muzip, sempatik ve seyrel akıllı bir karakterin çıktığını söyler. Dolayısıyla oyuncunun biçemi, role bambaşka bir ruh kazandırmıştır. Aksu’ya göre kendisi doğru bir karakter yaratmıştır, Cem Yılmaz ise güzel bir karakter yaratmıştır. Sanatın alınca giren güzel kavramı daha sonra doğruya dönüşmüştür (Sinema+, 2019).



Görsel 1.17. “İftarlık Gazoz” filminde Cem Yılmaz’ın gazozcu karakteri (Aksu, 2016)

Bir yönetmenin, sinemadaki oyunculukla ilgili dikkat etmesi gereken diğer bir konu konuşma ve hareket arasındaki uyumdur. Güçlü bir replik, güçlü bir hareketle desteklenmelidir. Kuşkunun, tehdidin, gücün ya da zayıflığın hem sözlerle hem de hareketlerle uyumlu bir şekilde hissettirilmesi gerekir. Dolayısıyla bir repliğin izleyiciye doğru bir şekilde geçebilmesi için hareketle desteklenmesi ve hareketin bu noktada açıklayıcı olması gerekmektedir. Hareket ve söz arasındaki zamanlama, üç farklı şekilde gerçekleşebilir. İlk olarak, hareket ve konuşma aynı anda yapılır. İkincisi, hareket konuşmadan önce yapılarak konuşma daha çok vurgulanır. Üçüncüsü ise, hareket konuşmadan sonra yapılarak hareket vurgulanır (Nutku, 1991, 211).

Bir oyuncu görünüş, jest, yüz ifadeleri gibi görsel yanları ve sesi kullanarak performans sergiler. Oyunculunun gerçekçiliği filmin yaratmak istediği etkiye göre değişir. Bir oyuncu rolünü gerçekçi ya da gerçek dışı bir şekilde canlandırabilir. Burada önemli olan, filmin biçemi için belirlenmiş ve gerekli olan oyuncululuğu ortaya koymaktır. Oyuncunun sesi, oyuncu için önemli bir araçtır. Diğer bir önemli araç ise oyuncunun yüzüdür. Özellikle günümüzde kullanılan yakın çekim sahneler nedeniyle oyuncular yüzlerini, özellikle de kaşlarını ve gözlerini iyi kontrol etmelidirler. Yüzlerinin dışında bir oyuncu bedenini de kullanır. Bir oyuncunun yürüyüşü, oturuşu ya da ayakta duruşu, karakterin özellikleriyle ilgili çok fazla bilgi verebilmektedir. Özellikle eller, bedenin gözleri gibidir. Eller izleyicinin dikkatini odaklar ve karakterin duygu ve düşüncelerini aktarmasına yardımcı olurlar (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 134-135).

1.3.3. Sinematografi

Mizansen, temel amaç olarak filme alınacak olan sahneyi yaratır. Kameranın önüne yerleştirilecek sahnenin yaratılması mizansenin kapsamıyken, bu sahnenin bir film kuşağı üzerine kaydedilmesi sinematografinin kapsamıdır. Sinematografi, yönetmenin “ne?” çekildiğini kontrol ettikten sonra “nasıl?” çekildiğini kontrol ettiği bölümdür. (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 162)

Cem Çınar, sinematografinin iki temel özelliğini, “kendine özgü araç ve yöntemlerle hareketli görsel imgeler yaratma ve bununla yarattığı anlamı dışavurma.” olarak belirtmiştir. Çınar’a göre sinema “hareketli görüntü sanatı” olarak tanımlanırsa, sinematografi de “bunu gerçekleştiren, meydana getiren teknoloji ve teknikler toplamının bilimi” olarak düşünülebilir. (2008, s. 17-20).

Bresson’a göre filmler, kamerayı çoğaltma aracı olarak kullananlarla, yaratma amacı olarak kullananlar olarak ikiye ayrılır. Kamerayı yeni bir şey yaratma amacıyla kullananlar, sinematografiye gereken önemi verenlerdir (Yares, 2004, s. 73).

Çınar, sinemayı bir sanat dalı haline getirenlerin teknisyenler ya da bilim insanlarından ziyade ondaki potansiyeli gören yenilikçi sanatçılar olduğunu söylemektedir. Fakat teknisyenlik, sinemayı bu noktaya getiren sanatçıların öncelik verdiği bir kavram olmuştur (2008, s. 3).

Sinematografinin bir eğlence aracı olarak ortaya çıkışından kısa bir süre sonra onun sanatsal olanakları fark edilmeye başlandı. Alışılmışın dışında bir sanatsal malzemeye ortaya çıkan sinematografi, 19. yy.a kadar dirençle gelmiş bütün estetik yargıları alt üst etti. Sinematografik yapıt tıpkı fotoğraf gibi çoğaltılabilir nitelik taşımaktaydı ve gerçeklikten elde ettiği yanılsamalarla kuruluyordu. Bu geleneksel estetiğin karşılaştığı bir durumdur. Öncelikle bir sanatsal kıstas olarak belirlenmiş olan ‘sanat eserinin biricikliği’ tartışmalı bir hale geldi. Bu sorunsal 19. ve 20. yy.ın temel estetik tartışmalarına yön verdi. Tartışmalar sonucunda sanat eserinin özelliklerine dair belirlemeler büyük ölçüde değişti. Bununla birlikte ‘güzelin bilimi’ olarak tanımlanan estetik de bir dönüşüm geçirmek durumunda kaldı. Estetik içinde yer alan metafizik nitelikteki nitelermelerin çoğu atıldı ve estetik, felsefeden bağımlı koparmamakla birlikte ayrı bir bilim olarak algılanma çabasına girdi. Çünkü artık sanatı anlamak ve tek tek sanat yapıtlarını yorumlayabilmek için birçok bilimle ilişkide olarak disiplinler arası argümantatif çalışmalar yapma gerekliliği ortaya çıkmıştı (Çınar, 2008, s. 3).

Bazı sinema kuramcıları, sinematografiyi mizansenin bir alt başlığı olarak görse de, çoğunluk, sinematografinin, sinemanın mizansene göre daha teknik olan ayrı bir ögesi olduğu görüşündedir. Sinematografi, sinema endüstrisinde genellikle görüntü yönetmeninin iş tanımı içerisine girmektedir. Görüntü yönetmeni, yönetmenin belirlediği sahneyi sinematografiyi kullanarak elde eden kişidir. Dolayısıyla görüntü yönetmeni iyi bir eğitimden geçmiş ve dünya görüşü olan biri olmalıdır (Algan, 1996, s. 6). Bu özellikleriyle görüntü yönetmeni bir teknisyen olduğu gibi aynı zamanda bir sanatçıdır (Algan, 1996, s. 56).

David Bordwell ve Kristin Thompson, sinematografinin üç temel unsuru olduğunu söylemektedir. Bunlar, fotoğrafik imge, çerçeveleme ve görüntünün süresidir (2017, s. 159-209).

1.3.3.1. Fotoğrafik imge

Görüntü, dış dünyayı tarafsız, nesnel bir şekilde yansıtır. Görüntüdeki nesneyi daha önce gördüysek, bu görüntünün anlamı, sözcüğün anlamından daha güçlüdür. Örneğin bir yazarın kullandığı ‘kedi’ sözcüğü, her okuyucunun aklında farklı bir imgenin doğmasına neden olurken, sinemada görünen kedi, belli bir kedinin görüntüsüdür. Fakat görüntü her zaman bu kadar kesin bir anlama sahip olmayabilir. Varlıklar ve varlıkların arasındaki ilişkiler, her görenin doğrudan anlayabileceği sadelikte olmayabilir. Ayrıca görüntülerin sıralanma şekli de varlıklarla ilgili bambaşka anlamlar yaratabilir. Diğer taraftan aynı görünü farklı izleyiciler için farklı anlamlar taşıyabilir. Dolayısıyla sinemadaki görüntüler bir bakıma çok gerçekçi, nesnel olabilirken diğer taraftan belirsiz ve aldatıcı olabilir. Görüntü, bir filmin anlaşılması için derinlemesine incelenmesi gereken bir konudur (Özön, 2008, s. 28).

Kelime anlamı ‘hareketle yazma’ olan sinematografi, doğrudan kelime anlamı ‘ışıkla yazma’ olan fotoğrafıyla ilgilidir. Yönetmen, nesneden gelen ışığın film rulosuna kimyasal olarak kaydedebilmek için kamera kullanır. Film rulosuna kimyasal olarak işlenen görüntü, siyah beyaz ya da gri alanlardan oluşur. Bir görüntüdeki en siyah ve en beyaz alanlar arasındaki fark, görüntünün kontrastını(zıtlığını) niteler. Yönetmen, ham filmi seçerken, çekim sırasında ışığı ayarlarken ya da filmi banyo yaptırırken görüntü içindeki bu tonlamaları kontrol edip, kontrastı değiştirebilir. Tonlamanın en çok belirlendiği kısım görüntünün pozlanması aşamasında, kameranın objektiften ne kadar

ışık geçireceği kararının verildiği kısımdır. Doğru pozlanmış bir film banyodan da doğru bir görüntü olarak çıkacaktır (Borwell ve Thompson, 2009, s. 162-166).

Sinemada görüntü iki boyutlu perdeye aktarılsa da sinemacının çalıştığı alan üç boyutludur. Yönetmen üç boyutlu bir alanın daha sonra iki boyutlu bir perdede izleneceğini bilerek çalışır. Nijat Özön, sinemacının çalıştığı alanın üç boyutlu olduğu için bir derinliğinin olduğunu söyler. Dolayısıyla sinemacı, aracını bu derinliğe göre de yerleştirmelidir. Bu, görüntünün düzenlenmesidir. (Özön, 2008, s. 47). Sinemadaki görsel öğelerin düzenlemesi belirli kompozisyon ilkelerine göre yapılır. Görüntüdeki kompozisyon sayesinde izleyicinin nerelere ve hangi sıralarla bakacağı yönlendirilir (Brown, 2008, s. 9). Bir sinema sahnesindeki kompozisyon, resim sanatının yıllar içinde geliştirdiği tüm kuralları yıkacak şekilde düzenlenebilir. Örneğin gerilimin yüksek olduğu bir sahnede, yönetmen, karakteri ekranın tam ortasına koymak yerine kadrajı zorlayacak şekilde kenara yanaştırabilir. Böylece yönetmen, görsel olarak dengeyi bozmuş ve gergin bir sahneye gerekecek psikolojik gerilimi vermiş olur. Dolayısıyla kompozisyonun kesin kuralları yoktur. Pek çok insanın kötü bir kompozisyon olarak niteleyeceği bir görüntü, filmin dramatik yapısı içerisinde yaratmak istediği etkiyi fazlasıyla iyi bir şekilde yaratabilir (Giannetti, 1982, s. 51).

Kompozisyonu belirleyen kişi, kendi beğenisini, bakış açısını, geçmişini ortaya koyacağı için kompozisyon göreceli bir kavramdır. Sinemada bir kompozisyonun belirlenmesi aşamasında, hem nesnelerin ve karakterlerin formu göz önünde bulundurulur, hem de hareketin formu göz önünde bulundurulur. Güzel görünen bir kompozisyon, sahnenin hareketlenmesiyle anlamsız bir hal alabilir. Fakat görüntünün kompozisyonu değişse bile belirli kurallar yıkılara izleyicinin ilgisi çekilebilir. Örneğin ekranın önemsiz bir noktasında kalan karakter sesini kullanarak tüm ilgiyi üzerine çekebilir. Fakat hareket ve sesle sağlanan etkiyle yetinilmemeli, oyuncular ve nesneler ortam içinde uygun bir şekilde yerleştirilerek kompozisyonun temelleri yapılmalıdır (Macelli, 2007, s. 209-210). Mascelli kompozisyonun, hemen her izleyicide benzer duyguyu uyandıracak etkiye sahip dört temel ögesinin olduğunu belirtir. Bunlar çizgiler, formlar, kütleler ve hareketlerdir. Bütün bu elemanlar bir kompozisyon içerisinde belli bir dengeye sahip olmalıdır (Mascelli, 2007, s. 210)

Görüntü düzenleme işleminde sinemacı, varlıkları uzamda bir derinlik sağlayacak şekilde yerleştirir. Kameranın açısı da bu derinliği hissettirecek şekilde seçilir. Dolayısıyla görüntü düzenleme işleminin, görüntüye derinlik ve üç boyutluluk

kazandırdığı için perspektif ile çok önemli bir bağı vardır. Perspektif, temel olarak belirli bir noktada duran gözlemciye göre uzaktaki nesnelerin küçülmesidir (Özön, 2008, s. 47) Bir gözlemcinin gözü, sinemada kameranın objektifidir. Objektif, kamera için ışığı toparlayıp sahneye ilgili tüm bilgileri film şeridinin üzerine aktarır. Sahnedeki perspektif, objektifin türüne göre değişir. Bu değişim objektifin odak uzunluğuna bağlıdır. Odak uzunluğu, objektifin merkeziyle, kırılan ışınların kesiştiği nokta arasındaki mesafedir. Perspektif üzerindeki etkilerine göre üç tip odak uzunluğu vardır. *Kısa odaklı (geniş açılı) objektifte* derinlik abartılıdır. 35 mm sinematografide 35 mm'den kısa olan odak uzunluğu için kullanılır. Kameraya yakın olan nesnelere daha da büyütür ve uzaktakileri iyice küçültür. Yakındaki görüntüde bozulmalar, içe doğru esnemeler görünür. Öndeki nesnelerle arkadaki nesneler arasındaki mesafe olduğundan daha fazla görüneceği için kameradan uzaklaşan figürler olduklarından daha hızlı görünürler. “Down the Andes” filminde karakter, kullandığı aracın içinde görünür. Dar bir alan olan aracın içinde görüntüye karakterle birlikte çevreye dair olabildiğince eleman sokabilmek için yönetmen geniş açı tercih etmiştir (Janz, 2015). *Orta odaklı (normal) objektif* 35 mm ve 50 mm arasındaki odak uzunluğudur. Nesnelere bir deformasyona sebep olmaz yatay ve dikey hatlar korunur. Uzun odaklı (teleobjektif) objektif mekanı diklemesine olarak düzleştirir ve derinlik algısını azaltır. Uzaktaki nesnelerle yakındaki nesnelerin arasındaki fark azalır. Derinlemesine bir alana yayılmış insanlar neredeyse yan yanaymış gibi görüneceğinden uzaktaki spor etkinliklerini kaydetmek için bu tip objektifler kullanılır. Uzun odaklı objektif hareket ve oyunculuğu da etkiler. Örneğin uzaktan kameraya doğru yaklaşan bir oyuncunun hızı daha yavaş görünür. Objektif seçiminin, izleyicinin deneyimini büyük ölçüde etkiler. Karakterin oranlarını bozan bir geniş açı objektif, karakteri daha heybetli gösterebilir. Bu üç tip objektifin dışında, yönetmene odak uzunluğunu değiştirme imkanı sunan *zum objektifler* vardır. Zum objektifler kamerayı hareket ettirmeden yakınlaşma ve uzaklaşma imkanı sunar ve bu değişikliği yaparken perspektif değerlerini değiştirir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 169-170).



Görsel 1.18. “Down the Andes” filmindeki geniş açı örneği (Janz, 2015).

Objektifler, insan gözüne olan benzerliklerinden dolayı her zaman her bölgeyi net göremezler. Bu özellikleri sebebiyle sinemada anlatıma da büyük etkisi olan alan derinliği kavramını doğurmuşlardır. Bir kameranın, bütün sahneyi net olarak görmesine derinlemesine görüntü denmektedir. (Özön, 2008, s. 52). Alan derinliği ise kameranın sahnenin her yerini net olarak göremediği durumlarda, sahnedeki nesnelerin net olarak görüntülenebildiği mesafeyi belirtir. Bu kavram, mizansen içindeki elemanların net olarak odakta kalacağı bölgeyi tanımlar. Yönetmen çekim sırasında odağı kaydırarak netliği bir alandan başka bir alana taşıyabilir. Böylece net az önce net olan bir karakter bulanıklaşarak, ark plandaki bulanık bir karakter netleşebilir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 172-173). Alan derinliği, Pek çok filmde dikkati bir noktaya çekmek, önemli olayları vurgulamak gibi amaçlarla kullanılır. “Özellikle büyük ekran ve alan derinliği bağımsız verileri çoğaltma imkanı sağlamıştır, o kadar ki arkada asıl sahne oynarken önde ikincil bir sahne görünebilir veya asıl sahneyle ikincil sahnenin birbirinden ayırımsanamadığı bile olabilir” (Deleuze, 2014, s. 25).

Terry Gilliam’ın yönettiği 2009 yapımı “The Imaginarium of Dr. Parnassus” filminde ana karakter (Heath Ledger), yeni katıldığı ekibe kimliğini belli edecek bir gazete haberi bulur. Tam o sırada yanına hayatını kurtaran karavan ekibinin başı gelirken tanınmamak için gazeteyi arka planda yanmakta olan ateşe atar. İzleyici sahnenin önündeki karakterlerin konuşmalarını seyrederken bir gözüyle de ateşe atılan gazete parçasının yanıp yanmayacağını izler. Bu sahnede alan derinlemesine kullanılmıştır ve önde filmin hikayesi için önemli bir konuşma yaşanırken arkada izleyicide merak uyandıran küçük bir olay yaşanmaktadır.



Görsel 1.19. “*The Imaginarium od Dr. Parnassus*”ta arkada yanan gazete sahnesi (Gilliam, 2009).

Andre Bazin alan derinliğinin doğru kullanılmasının sinema ve izleyici üzerinde bıraktığı olumlu etkilerden bahseder. Bazin’e göre alan derinliği, seyirciyi görüntüyle daha yakın bir ilişkiye sokar. Bunun dışında alan derinliği ile izleyici sahne üzerinde daha etkin bir hale gelir, sadece yönetmenin gözünden değil, kendi gözünden de bakabilir. Son olarak kurguyla çözümlenen filmde alan derinliği, kurguyu oluşturan her parça için farklı bir anlam yaratabilir (Bazin, 1966, s. 63).

1.3.3.2. Çerçeveleme

Her bir sinema sahnesi, filmin dünyasını seyircinin bulunduğu salondan ayırıştıran bir çerçeveye çevrelenmiştir. Yönetmen, bir sinema karesini bir ressam ya da fotoğrafçı gibi tek başına değerlendirmez. Zamansal ve uzamsal bir sanat olan sinemada görüntüler her zaman akar. Zaman zaman tek bir karesi de incelense de bir film izleyici tarafından bütün olarak algılanır. Resim ve fotoğrafta sanatçı kompozisyonu çerçeveye uydururken, sinemada yönetmen, kompozisyonu en-boy oranı sabit olan bir çerçeveye uydurur (Giannetti, 1982, s. 43-44). Çerçeve ya da kadraj (*cadre*), görüntü içerisindeki dekoru, kişileri, aksesuarları, kısaca her şeyi kapsayan görece olarak kapalı bir sistemin belirlenmesidir. Dolayısıyla çerçeve kendileri de belirli parçalardan oluşan çok sayıda parçadan oluşur denebilir (Deleuze, 2014, s. 25).

Sinemadaki çerçeve, alıcının çalışması sonucu yuvarlak objektifin içinden geçen ışığın, daha sonra dikdörtgen şeklindeki bir pencereden geçerek filmi doldurması sebebiyle vardır (Özön, 2008, s. 32). Başlangıcından beri sinemada kullanılan en temel oran enin 4 birim, boyun 3 birim olduğu orandır fakat özellikle geniş ekranın

kullanılmaya başlanmasından sonra, çeşitli görüntü oranları kullanılmaktadır (Giannetti, 1982, s. 44).

2014 yapımı bir Wes Anderson filmi olan “Büyük Budapeşte Otelı (The Grand Budapest Hotel)” filminde üç farklı çerçeve oranı kullanılmıştır. Çerçeve oranları, anlatılan dönemlere göre değişen filmde, 1930’lu yılların anlatıldığı ve filmin büyük çoğunluğunu kapsayan bölümün çerçeve oranı 1.37:1’dir. Bu oran 1932 yılında akademi tarafından kabul edilen standart orandır. Anderson’un kullandığı ikinci çerçeve oranı 2.35:1’dir ve filmde 1960’lı yılların anlatıldığı sahnelerde kullanılmıştır. Son olarak 1985 ve 2014 yıllarını kapsayan dönemin anlatıldığı bölümün çerçeve oranı 1.85:1’dir. Çerçeve oranının anlatılan dönemle olan uyumu, yönetmenin sinematografiye olan farklı yaklaşımını ortaya koymaktadır (http-10).



Görsel 1.20. “Büyük Budapeşte Otelı” filminde kullanılan farklı çerçeve oranları (Anderson, 2014).

Kameranın konumu, çerçeve içine girecek her şeyin görüntüsünü etkiler. Bordwell ve Thompson'a göre bu konum dört temel değişkene bağlıdır. Bunlar çerçevelemenin açısı, düzeyi, yüksekliği ve mesafesidir (Borwel ve Thompson, 2009, s. 188). Kameranın açısı aynı zamanda seyircinin bakış açısını belirlediği gibi o açı içerisinde yer alacak alanı belirler. Her yeni bir sahnede yönetmenin iki soruyu yanıtlaması gerekir. 'Sahnenin bu bölümünü kaydetmek için en iyi bakış açısı nedir?' ve 'Bu çekim ne kadarlık bir alanı içermelidir?' Doğru bir kamera açısı öykünün dramatik etkisini arttırırken dikkatsizce seçilmiş bir kamera açısı sahnenin anlamını azaltabilir. (Mascelli, 2007, s. 11). Özön, Borwell ve Thompson'a göre uygulamada üst açı, karşıdan açı ve alt açı olmak üzere üç farklı açı varken (Borwel ve Thompson, 2009, s. 190) (Özön, 2008, s. 63), Mascelli biraz daha farklı yaklaşarak kamera açılarını, izleyicide bıraktığı etkiye göre, nesnel açı, öznel açı ve görüş açısı olarak üçe ayırır. Nesnel açı, izleyicinin olayı dışardan bir göz gibi tarafsızca gördüğü açılarıdır. Oyuncular kameradan habersiz gibidir ve izleyici onlara dışarıdan bakar. Öznel kamera açısı, kameranın belirli bir oyuncunun gözünden bakmasıdır ve izleyici kendini gördüğü karakterin yerine koyar. İzleyici, bir sanat müzesinde kameranın çektiği yerleri görerek gezebilir. Genel olarak nesnel bir anlatıma sahip bir filmde ortaya çıkan öznel kamera açısı bir bakıma seyirciyi yönlendirir, seyirci kendini kiminle özdeşleştireceğini anlar. İzleyiciler filmde anlatılan olayların katılımcısı haline dönüşürler (Mascelli, 2007, s. 16-23). Kameranın bir gözlemci gibi davranması ve konuya katılmaması gerektiğini düşünene Ingmar Bergman filmlerinde öznel kamerayı pek kullanmamaktadır (Yares, 2004, s. 55). Görüş noktası kamera açısı da kameranın belirli bir oyuncunun bakış açısına konmasıdır. Kamera oyuncunun bakış açısına yakın bir açıda olduğu için öznel çekime benzer fakat aynı zamanda oyuncular kameraya bakmadığı için nesnel bir kamera açısıdır. Olaylar, izleyiciye, sanki bir oyuncunun yanında duruyorlarmış gibi hissettirilir. Bu sayede film izleyen kişilerin olaya biraz daha fazla katılması hedeflenir. Görüş noktası kamera açıları genellikle iki kişinin konuştuğu sahnelerde bir kişinin diğerinin omuz üzerinden görünmesi şeklinde kullanılır (Mascelli, 2007, s. 24).

Kamera düzeyi, bir başka çerçeveleme tekniğidir ve kameranın eksenini çevresinde sağa ya da sola eğilmesiyle yaratılır. Buna eğik çerçeveleme denir. Dolayısıyla nesnel ve karakterler çerçevenin dikey çizgilerinden uzaklaşmış olurlar.

Eğik çerçeveleme, yan yatmış bir karakterin gözünden görünenleri göstermek için kullanılabilir gibi, ruhsal dengesizlikleri, sarsıntıları betimler (Özön, 2008, s. 67-68).



Görsel 1.21. Terry Gilliam'ın yönetmeni olduğu 1995 yapımı "12 Maymun" filminde eğik açı örneği (<http-11>).

Kameranın yüksekliği, kameranın yere olan uzaklığıdır. Genellikle kamera, izleyicinin göz hizasına konur ve böylece çizgilerin dikeyliği korunmuş olur. Bu bakış açısına olağan görüş noktası da denir. Çeşitli etkiler vermek için kamera üst açıdan kaydedecek şekilde yukarı ya da alt açıdan kaydedecek şekilde aşağı inebilir (Mascelli, 2007, s. 38).

Kameranın mesafesi, genel olarak kameranın çekimin mizansenine olan uzaklığını belirtir. Sinemanın ilk yıllarında kamera, tiyatro sanatından gelen bir gelenek ile tüm sahneyi alacak bir mesafeye yerleştiriliyordu. Fakat özellikle Griffith ile beraber konunun tamamının ekranda gösterilmemesinin farklı etkiler yarattığı ortaya çıktı ve genel çekimle birlikte yakın çekim ve orta çekim kavramları sinema sanatına girmiş oldu (Kılıç, 2008, s. 222). Kameranın farklı mesafeleri için farklı terimler kullanılır ve bu terimleri birbirlerinden ayırtıran temel ölçü birimi insandır. *Aşırı genel çekim*, insanların görülmediği kadar uzak çekimlerdir. Manzaraların, şehirlerin ya da kuş bakışı görüntülerin çerçevesi bu çekimle yapılır. *Genel çekimde* figürler ön plana çıkmıştır fakat arka plan da hala konunun içindedir. *Orta genel çekim*, insanların dizlerinin üstünün kaydedildiği çekimlerdir. Bu çekimlerde insanlar ve mekan arasında bir denge vardır. *Orta çekimde* insanların belden yukarısı vardır ve jestlerle ifadeler belirgindir. *Orta yakın çekimde* beden göğüsten itibaren ekranın içindedir. *Yakın çekim*, sadece başın, ellerin, ayakların ya da küçük nesnelerin görüldüğü çekimdir. Yüz

ifadeleri daha detaylıdır ya da gösterilen nesne hikaye için önemlidir. *Aşırı yakın çekim*, göz, dudak gibi yüzün bir bölümünü gösterir. Bu çekimler arasında keskin farklılıklar yoktur ve bir yönetmen çekim mesafesini ayarlarken bu tanımlara uymak zorunda değildir. Tanımlanmış bu kavramlar yönetmenin oyuncular ve diğer ekiple iletişimini kolaylaştırdığı gibi bu kavramlar aynı zamanda çalışmayı ve düşünmeyi kolaylaştırabilirler (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 190-191).



Görsel 1.22. “*The Fall*” filmindeki aşırı genel çekim (Singh, 2006).

Kamera mesafesinin seçimi ve arka arkaya konması bir yönetmenin biçimini büyük ölçüde etkiler. Griffith, bir sahneyi çekerken önce genel çekimde karakterleri ve mekanı gösterir, daha sonra orta genel çekim ile bel üstünden insanları gösterir ve en son yakın çekimle tek bir oyuncuyu gösterir. Bu, Griffith’in tümenden gelimci yaklaşımıdır (Altunay, 2010, s. 262).

Çerçevenin bu özellikleri tanımlanırken alıcı hep devinimsiz ve olduğu yerde çalışır haldedir. Çerçevenin açısının, düzeyinin, yüksekliğinin ve mesafesinin çekim sırasında değişmediği bu durağan çerçeveler sadece sinemaya özgü değildir. Sinemanın en büyük özelliği varlıkları hareket ederken bir film şeridine kaydetmesidir. Fakat sinemayı daha canlı yapan şey sadece bu değil, aynı zamanda alıcının da hareket edebilmesidir. Bu sayede sahnede hareket eden oyuncular yokken bile alıcının hareketi sayesinde cansız olan doğa ve diğer canlılar da harekete geçebilir. Alıcının bu devinimi, sadece görüntüyü daha hareketli kılmaz, aynı zamanda konuya olan konum sürekli değişir ve izleyiciye farklı görüntüler sunulur. Alıcının devinimi sinemaya neredeyse sınırsız olanaklar yaratır (Özön, 2008, s. 85).

Hareketli çerçevenin, temel olarak dört türü vardır. *Pan*, kameranın yatay bir ekseninde çevrilmesidir. Bir karakterin başını sağa ya da sola çevirmesine benzer. *Tilt*, kameranın dikey ekseninde hareket ettirilmesidir. Bir karakterin kafasını yukarı ya da aşağı çevirmesi gibidir. *Kaydırma* ya da *şaryo çekimi*, kameranın ileri, geri, dairesel ya da diyagonal gibi doğrultularda tamamen yer değiştirmesidir. Bu hareket kameranın raylar üzerinde hareket ettirilmesiyle sağlanabileceği gibi bir kameramanın üzerine bağlanmasıyla da sağlanabilir. *Vinç çekiminde* kamera bir sisteme bağlanarak yukarı ya da aşağı doğru hareket ettirilir. Bu çekimde kamera sadece aşağı ya da yukarı hareket etmeyip ileri ya da geri de gidebilir. Uçak ya da helikopter çekimleri de vinç çekimine dahil edilebilir. Bu kamera hareketleri en yaygın kamera hareketleridir, bunların dışında takla atma gibi pek çok kamera hareketi uygulanabilir ve bu temel dört hareket birleştirilebilir. Kamera hareketleri başından beri yönetmenlerin ve izleyicilerin ilgisini çekmiştir. Çünkü kamera hareketiyle izleyici mekana dair daha çok bilgiye sahip olur, nesnelere daha canlı görünürler sahneye yeni nesnelere girer ve perspektif sürekli değişir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 195).

Kamera hareketlerinin en önemli işlevlerinden biri yeniden çerçevelemedir. Karakter diğer karaktere göre hareket ettikçe çerçevenin konumu değişir ve yeni sahneye uyum sağlar. Bazen kamera sadece bir karakterin hareketlerini takip edebilir. Bunların dışında kamera, figürler olmaksızın, nesnelere detaylarını göstermek için, izleyiciyi bir harekete hazırlamak için ya da bir mekanı tanıtmak için hareket edebilir.

Kameranın hareketi zamanı tükettiği için izleyicide bir beklenti yaratır. Bu yüzden kamera hareketlerinde zaman iyi belirlenmeli ve filmin dramatik yapısına uygun bir hareket ve zaman ilişkisi olmalıdır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 201). “Into the Wild” filminin son sahnesinde yakın çekim olarak ana karakterin yüzüne odaklanmış kamera yavaş bir şekilde karakterden uzaklaşır ve helikopter çekimiyle aşırı genel çekime geçer. Sahne oldukça uzundur ve karakterin iyice zayıflamış son halinden, karakterin yaşadığı çevrenin genel görüntüsü arasında yavaş bir geçişle izleyiciyi etkiler.



Görsel 1.23. “*Into The Wild*” filmindeki uzun çekim (Penn, 2007).

1.3.3.3. Görüntünün süresi

Sinemada, mekanı kontrol etme onu çerçeveleme, doğru aktarabilme sanatı olduğu kadar zamanı kontrol edebilme sanatıdır. Hareketli çerçeve mizansenin sadece mekânsal olarak kontrol edildiği bir kavram değil, zamansal olarak da kontrol edildiği bir kavramdır. Dolayısıyla sahnenin doğru anlaşılabilmesi için çekimin süresi çok önemlidir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 207). Çekim süresi alıcının konuya olan uzaklığı ile de yakından ilişkilidir. Alıcı konuya yaklaştıkça izleyicinin ekranda göreceği nesnelerin ve kişilerin sayısı azalır, daha küçük bir uzam parçası gösterilir. Bunun tersine, alıcı konudan uzaklaştıkça çerçeve içinde izleyicinin görmesi ve dikkat etmesi gereken nesne ve kişi sayısı artar. Böyle durumlarda izleyici çerçeve içinde gördüklerini daha geç kavrayacağından görüntünün süresi artıp uzun çekim yapılabilir.

Dolayısıyla çerçeve içindeki yoğunluk, çerçevenin konuya yakınlığı, sahnedeki detay seviyesi çekim süresini etkileyecek unsurlardır (Özön, 2008, s. 78-79).

Tüm sahnenin, kurguyla kesilmeden tek bir çekimle ifade edilmesi, Fransızların *plan-sekans* olarak tanımladığı bir çekimdir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 209). 2003 yılında Chan-wook Park tarafından bir manga uyarlaması olan çekilen “İhtiyar Delikanlı (Oldboy)” filminde plan sekans başarılı bir biçimde uygulanmıştır. İntikam almak isteyen ana karakter düşmanına doğru gitmek isterken yolda onlarca insanla kavga ettiği sahne uzun bir sahnedir ve kesme olmadan sadece kameraya kaydırma hareketi yaptırılarak plan sekans olarak çekilmiştir. Sahnenin bol aksiyonlu bir kavga sahnesi olması ve mizanseninin çok doğru yapılması bu uzun sahneyi daha etkili hale getirmektedir. Ana karakter zaman zaman üstün gelmekte, zaman zaman ise aldığı darbeler sonucu yere yığılmakta, tüm olaylar art arda kesintisiz görünerek seyircide büyük bir heyecan yaratılmaktadır. Plan sekans sayesinde gerçek zaman ve film zamanı aynı hızda akmakta, zaman bütünlüğü oluşturularak izleyici filmin içine çekilmektedir.



Görsel 1.24. “İhtiyar Delikanlı” filminden bir plan-sekans örneği (Park, 2003).

Uzun çekimlerde çerçeve olarak genellikle orta ya da yakın çekimler tercih edilir. Görüntü içinde yoğun bir görsel alan vardır izleyici kendi ilgi alanına göre görüntüyü tarar. Steven Spielberg uzun çekimin, tiyatro sahnesinde olduğu gibi, izleyiciyi nereye bakması gerektiği konusunda özgür bırakan bir çekim olduğunu söylemektedir. Spielberg’e göre uzun çekim kullanan bir yönetmen, izleyiciyi filmin kurgucusu yerine koyar. Günümüzde bu kadar çok yakın çekim ve kesmenin olmasının televizyonun etkisi olduğunu söyler (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 210).

1.3.4. Kurgu

Alim Şerif Onaran'a göre bir filmin yapımından üç kişi sorumludur. Bunlar filmin senaristi, yönetmeni ve kurgucusudur. Bu üç kişinin tam bir uyum içinde çalışması ve sonunda ortaya kurgusal bütünlüğü olan bir film çıkarmaları gerekir. Senarist bir filmi düşünmeli, yönetmen bu düşüncüyü bir biçime sokmalı ve kurgucu da parçaları birleştirip senaryonun tam olarak anlatmak istediği anlamı yakalamalıdır (Onaran, 1986, s. 64).

Montaj pratiğinin kurucularından biri olan Eisenstein'e göre, "sinema sanatı her şeyden önce montaj demektir." Montaj ya da kurgu, sinematografinin, detaylı bir şekilde çözümlenebilmiş ve her zaman tartışılan önemli bir biçim aracıdır (Lotman, 1986, s 77).

Mascelli, film kurgulamayı henüz değeri bilinmeyen bir elmasın kesilmesi ve parlatılmasına benzetirken, karmaşık bir çekim yığını olan filme hayat verebilecek en önemli unsurun kurgu olduğunu söyler. "Kurgu, filmin fazlasını alır, bütün gereksiz film şeridini çıkarır: hatalı başlangıçlar, bilmeler, gereksiz girişler ve çıkışlar, fazla sahneler, birebir yinelenen devinim, kötü çekimler." Kalan çekimler, izleyicinin ilgisini filmin ilk sahnesinden son sahnesine kadar üzerinde tutacak kesintisiz bir anlatıma dönüştürülmelidir (Mascelli, 2007, s. 153).

Başlangıçta sinema, çeşitli ilginç olayları ya da tiyatro oyunlarını kaydetmek için kullanılıyordu. Sinemanın kendine ait olanakları keşfedildikten sonra ise sinema tiyatronun bir uzantısı olmaktan çıkıp başlı başına bir sanat haline geldi. Bu olanakların başında ise doğru kullanıldığında olağanüstü bir araca dönüşen kurguydu. Farklı sinemacılar tarafından farklı işlev ve amaçlarla kullanılan kurgu başlarda aynı aksiyonun etkisini arttırmak için yapılan basit bir kurgu türüydü. Kimi sinemacılar kurguyu gereksiz sahnelerin atılması, bazı geleneksel devamlılık kurallarının uygulanması gibi temel işlevleriyle kullanırken, bazı sinemacılar kurguyu sinemanın en başından en sonuna kadarki yaratıcı sürecine etki eden bambaşka bir işlem olarak görmektedir (Onaran, 1986, s. 69-70).

Bir sinema filminin oluşmasında katkısı olan senaristlerin, kameramanların, oyuncuların ve set çalışanlarının dışında, bir filmi biçimlendirme ve hatta yeniden yaratma gücü olan en önemli sanatçı kurgucudur.

D. W. Griffith'in oyunculuk tepkisinin dramatik etkisini arttırmak üzere bir "yakın çekim" almaya karar vermesinin üstünden fazla bir zaman geçmeden, sinemacılar, "kesme"

aracılığıyla uzamı, zamanı, duyguları ve duygusal yoğunluğu, yalnızca kendi içgüdüleri ve yaratıcı yetenekleri ile sınırlı olan bir kapsam içinde yönlendirebileceklerini keşfettiler. Böylece film kurgusu “hareketli resimlerin” özü durumuna geldi. Kurgu olmaksızın en iyi film bile, yalnızca filme alınmış bir sahne oyunu olacaktı ve “sinema sanatı” telaffuz edilmeyen bir deyim olarak kalacaktı (Dmytrk ve Dmytrk, 2011, s. 265-266).

Griffith’in 1908 yılında yaptığı “After Many Years (Nice Yıllardan Sonra)” filminde bir kadının kocasını düşünürken görüldüğü bir sahneden sonra kocasının başka bir yerde görünmesiyle çapraz kurgu kullanılmaya başlandı. Griffith çektiği her planın uzunluğu üzerinde düşünerek hikaye akışında yeni bir ritim ortaya çıkarabiliyordu. Her ne kadar Griffith bu konudaki öncü olsa da Eisenstein, Pudovkin ve Kuleşov gibi Rus sinemacılar kurgudaki tekniği hayli geliştirmiştir. Pudovkin’e göre aynı planlar farklı şekillerde sıralandığında farklı anlamlar yaratabilirdi. Bu amaçla bir deney yapan Pudovkin ve Kuleşov, Mosjukin’in yüzünü yakın planda görüntüye alırlar. Mosjukin’in yüz ifadesi her planda aynı kalmakta ve belirsiz bir ifade taşımaktadır. Bu belirsiz yüz ifadesinden sonra sırasıyla çorba tabağı, ölü bir kadın ve oynayan bir çocuk görüntüsü gösterdikleri izleyiciler Mosjukin’in kusursuz bir oyunculuk sergilediğini düşünmüşlerdir. Örneğin Mosjukin’in ifadesiz yüzünden sonra çorba tabağını gören izleyiciler, karakterin açlık duygusunu çok iyi verdiğine inanmışlardır. Halbuki Mosjukin’in yüzü hep aynıdır ve duygusuzdur. Bir tabancanın yakın çekim planı düşünüldüğünde, (1) Güzel adama (2) Tabanca (3) Korkan (aynı) adam olarak sıralandığında izleyici adamın bir korkak olduğunu, (1) ve (3) ün yerleri değiştirildiğinde ise izleyiciler adamın cesur biri olduğunu düşüneceklerdir. Bu durum planların sıralanışının dramatik yapıyı ne kadar etkilediğinin bir örneğidir (Onaran, 1986, s. 75).

Sergei Eisenstein, dört çeşit temel kurgudan bahseder: Ölçümlü (metric) kurgu, dizemsel (ritmik) kurgu, titremsel (tonal) kurgu ve üstitremsel (overtonal) kurgu. anlıksal (intellectual) kurgu. *Ölçümlü (metric) kurguda* temel ölçü parçalarının uzunluğudur. Parçalar belirli müzik ölçülerine göre kesilip eklenir. Belirlenen ölçüdeki orantıların korunup parçaların giderek kısaltılmasıyla elde edilen ivme bir gerilim yaratılır. Örneğin Kuleşov yalın bir çeyrek ölçü ya da vals ölçüsünü (3/4, 2/4, 1/4, vb.) kullanırken farklı düzensizlikteki ölçüleri (16/17, 22/57, vb.) kullanan yönetmenler de vardır. Bir yönetmen, yalın ve karmaşık ölçümlü kurguyu bir arada da kullanabilir. Böyle bir ölçümlü kurguda çekimlerin birbirleriyle benzer içerikte ve benzer anlamları

taşıyor olması önemlidir. *Dizemsel (ritmik) kurgu*, parçaların uzunlukları belirlenirken içeriğin müzik ölçüsü kadar önemli olduğu kurgudur. Bu kurguda parçaların dizilmesiyle yaratılacak ölçü, parçaların içeriklerine göre düzenlenmesiyle sağlanır. *Titremsel (tonal) kurgu*, dizemsel kurgudaki gibi bir sahnedeki harekete değil, o sahnedeki egemen herhangi bir öğeye göre yapılır. Örneğin sahnedeki coşkulu bir ses ya da parlak bir ışık kısaca sahnenin tonu, kurgunun belirleyici unsuru olabilir. *Üstitremsel (overtonal) kurguda*, bir parça içerisindeki tüm çekicilikler hesaplanarak kurguya karar verilir. Her bir kurgu türü diğeriyle ilişki içindedir ve aynı zamanda aralarında çatışırlar. Örneğin ölçümlü kurgu ile dizemsel kurgu arasında, çekimin uzunluğu ve görüntünün içeriğiyle ilgili bir çatışma vardır. Eisenstein son olarak daha yüksek kategorideki bir kurgu olan anlıksal (intellectual) kurgudan bahseder. *Anlıksal kurgu*, belirli bir ana dair duyguların birbirleriyle çatışacak şekilde kurgulanmasıdır (Eisenstein, 1985, s. 88-97).

Kurgu, çekilen planların uzunlukları ve içeriklerine göre arka arkaya sıralanmasıyla yapılırken, aynı zamanda bu panellerin birleştirilme tarzının da kurguya büyük etkileri vardır. Filmdeki bu parçaları birleştirilmesi işlemine noktalama denir. En çok kullanılan noktalama yöntemi bir planın ardından hemen ikinci planı getirmek olan *kesme (cut)*dir. Kesme en çok kullanılan kurgu yöntemidir ve sahneler arasında hızlı geçişler sağlar. Sahneler arasında daha yavaş bir geçiş yapma olanağı sunan *açılma ve kararma* genellikle film içindeki bölümleri ayırmada kullanılır. Açılmada sahne karanlık başlar ve görüntü yavaş yavaş belirir. Kararmada ise sahne görünmektedir ve yavaş yavaş karararak gözden kaybolur. *Zincirleme geçiş* ise kesme ve karamayla açılmanın birleşimi gibidir. Bir görüntü yavaş yavaş silinirken bu plandan sonraki planın görüntüsü belirmeye başlar. Ekran hiç kararmaz ve iki görüntü arasında bir geçiş olur. Zincirleme geçiş sıklıkla zaman ya da mekan geçişini hissettirmek için kullanılır. Diğer bir kurgu türü ise perdedeki görüntünün düz ya da eğik bir çizgi ile silinerek bir sonraki plana geçilmesidir. Son birleştirme yöntemi ise özellikle sessiz sinema döneminde kullanılan ve iki panel arasına bilgilendirici bir yazının koyulmasıyla yapılan birleştirmedir (Onaran, 1986, s. 83-85).

Mustafa Preşeva'ya göre kurgunun iki temel görevi vardır. Birincisi, oyuncuların en iyi performanslarını ayıklayıp filmde kullanmak, ikincisi ise yaklaşık iki saatlik bir film için uygun bir ritim belirlemek. Bu amaçlar için sahne seçerken kurgucu aynı zamanda filmin türü, tonu, oyuncunun karakteri gibi pek çok şeyi düşünmelidir. Örneğin, hemen patlayıp sinirlenen bir karakterin çekimlerindeki replikten önceki esleri

kesmek gerekir. Melankolik bir karakterin repliğinden önce ve sonra duraksamalar koymak karakterin daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır. Tüm bunlar filmin biçimine de büyük ölçüde etki eden kararlardır. Çekimi tamamlanmış bir filmin kostümü, ışığı ya da mekanı değişmez fakat kurgu ile kameranın açıları ve oyuncunun performansı seçilebilir. Kurgucu bir bakıma hikayeyi bu araçlarla tekrar anlatabilir (Oruç, 2014, s. 180-182).

Sinemanın ilk yıllarından beri, özellikle Hollywood sinemasında ve ana akım sinemalarında kurgu yapılırken genellikle devamlılık kurgusu kullanılır. Devamlılık kurgusu, çekimler arasındaki geçişin hissedilmediği, tutarlı bir mekan algısı oluşturan kurgudur. İzleyiciye tutarlı ve kesintisiz bir mekan algısı verebilmek için devamlılığı bozacak çekimlerden kaçınılmalıdır. Devamlılığı sağlamak için uyulması gereken kurallardan biri 180 derece kuralıdır (Butler, 2011, s. 29-31). 180 derece kuralında, sahnedeki aksiyon ne olursa olsun bu aksiyonun düz bir çizgi üzerinde gerçekleştiği varsayılır ve bu çizgiyi tanımlayan bir aksiyon aksı ya da 180 derece çizgisi hayal edilir. Yönetmen tutarlılığı sağlamak için çizginin hep bir tarafında kalmalı, diğer tarafına geçmemelidir. 180 derece kuralının iki önemli taktiği vardır. Bunlardan ilki, 180 derece çizgisi kurulduktan sonra çizginin önce bir ucunun sonra diğer ucunun görüldüğü *açık-karşı açı* modelidir. Bu modelde kamera açıları birbirlerine tam olarak zıt olmak zorunda değildir fakat bir taraftan bakılınca pek görünmeyen yerler diğer açıyla görünür. İkinci taktik ise *bakış uyumudur*. Bu taktikte örneğin bir karakter çerçevede dışında bir şeye bakıyorsa, devamlılık gereği ikinci sahnede karakterin baktığı alan çekilir. Böylece yaratılan yön duygusu mekanın devamlılığı açısından önemlidir. Alfred Hitchcock'un yönettiği "Rear Window (Arka Pencere)" filminde Jeff karakteri ayağı kırıldığı için bütün gün arka bahçedeki apartmanı seyreder. Jeff'in bakışının görüldüğü çekimden sonra karşı apartman görünür ve bu şekilde bakış uyumu modeli kullanılmış olur. Aynı zamanda Kuleshov etkisiyle izleyici iki görüntüyü birbirine bağlar ve ikinci planın Jeff'in gördükleri olduğunu anlar. (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 235).



Görsel 1.25. “Rear Window” filminde kurgu örneği (Hitchcock, 1954).

Kurgudaki 180 derece kuralı kameranın çok büyük açı değişiklikleriyle izleyiciyi yanıltmasını önlemek için kullanır. Buna benzer olarak çok küçük açı değişiklikleri de izleyiciyi yanıltabilir. İzleyici 30 derecenin küçük bir açı değişiminde bunun bir kesme olduğunu düşünmekten ziyade bunun bir hata olduğu hissine kapılabilir. Bu durum ise 30 derece kuralı olarak tanımlanır. Yönetmen zaman zaman bu kuralı atlama yöntemiyle delebilir. Kamera açıları hızlı bir şekilde değişerek huzursuzluk hissi yaratılabilir (Butler, 2011, s. 32).

Yönetmenler çoğunlukla devamlılık kuralına uysa da zaman zaman aksiyon aksını kırarak farklı yöntemler denerler. Özellikle dış mekandaki aksiyon sahnelerinde yönetmen, aksiyon aksını kırabilmek için öncelikle bu aks üzerinde çekim yaparak hareketi kameraya doğru ya da kameradan ileriye doğru gösterir, daha sonra aksın diğer tarafına geçer. Bir yönetmen 180 derece kuralı kullanmayabilir. Jacques Tati ve Yasujiro Ozu gibi yönetmenler 360 derecelik bir kurgu sistemi kullanırlar. Bu yönetmenler bir aksiyon aksı yerine bir aksiyon merkezi belirlerler ve kamerayı bu aksiyon merkezi etrafındaki hayali bir çemberin herhangi bir noktasına yerleştirirler (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 242-255).

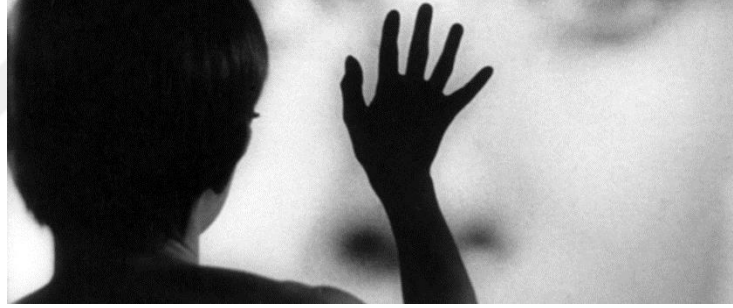


Görsel 1.26. “The Fall” filminin kurgusundaki grafik uyumu (Singh, 2006).

Kurgudaki devamlılık, filmi kurgularken mekânsal ve zamansal işlevler yerine çekimlerin grafik ve ritmik özelliklerine göre kurgulanmasıyla da bozulabilir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 242). Tarsem Singh’in yönettiği 2006 yapımı “The Fall” filminde iki sahne, görüntülerin grafik özelliklerine göre kurgulanmıştır. Bir karakterin yüzüne yapılan yakın çekim sonrası, karakterin gözleri burnu ve ağzının olduğu yerlerde başka elemanların olduğu bir sahne ile kurguda birleştirilmiş ve sonunda bir grafik uyumu yakalanmıştır.

1.3.5. Ses

Bergman'ın "*Persona*" filmi vahşet dolu yakın plan görüntülerle başlar. Hayvanlar kurban edilir, bir ele çivi çakılır ve sonra bir morg görünür. Morgda ölü sanılan ve daha sonra yaşadığı ortaya çıkan genç biri kitap okur, ekrana uzanır ve elinin olduğu yerde bir kadın görüntüsü belirir. Bergman'ın bu film açılışından yalnızca sesi çıkarıp görüntüler tekrar izlendiğinde çok daha farklı şeyler görünür. Ele çivinin çakıldığı görüntüler sesle birbirine bağlandığı için tek bir parçaymış gibi algılanırken o sahnenin üç ayrı çekimden oluştuğu fark edilir. Bu görüntü sesle birlikteyken dehşet vericiyken ses olmadan daha soyut bir hal almıştır. Morgdaki görüntüler, damlayan su sesi ile birbirlerine bağlanmadığı takdirde bir dizi fotoğraf gibidir. Morgdaki çocuğun el hareketleri ile bütünleşen sesler olmadan çocuk sadece havada elini hareket ettiriyor gibi görünür. Görüntüler ritmini ve aralarındaki uyumu kaybetmiştir (Kaban, 2016, s. 15).



Görsel 1.27. "*Persona*" filminden bir kare (Bergman, 1966).

Sinema perdeye hareketli resimler yansıttığı gibi, perdedeki görüntülerle ilgili sesleri de verebilir. Dolayısıyla perdede hem resme hem de sese dayalı görsel ve işitsel işaretler dizisi vardır. Sinemanın bu özelliği onu çok yönlü bir araç haline getirir (Özön, 2008, s. 7). Sinemanın sesle tanışması 1920'li yıllarda gerçekleşmiştir. 1927 yılında "Jazz Singer" isimli filmde kaydedilmiş bir ses ilk kez duyulmadan önce de sessiz filmlere bir orkestra, bir piyano ya da bir org eşlik ediyordu (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 265). Ses, sinemanın temel ihtiyaçlarından biriydi. Başlarda bir diskin üzerine filmle senkronize edilmiş olarak kaydedilen ses, "Jazz Singer" filminde bu disk yardımıyla Al Jolson'un "Daha hiçbir şey duymadınız" cümlesinin duyulmasından kısa bir süre sonra film pelikürü üzerine işlendi. Amerika'daki gelişmelerle birlikte Avrupa'da Siemens ve AEG gibi firmaların da bu yarışa girmeleri sonucu 1930'larda

sinema salonlarına ses teknolojisi geldi. Kurulan ses stüdyoları sonunda yeni bir endüstri doğdu ve ses ve müzik kaydı yapan stüdyolar günümüze kadar geldi (Kaban, 2016, s. 1).

Ses, sinemaya pek çok olanakla birlikte gelmiştir. Günlük hayatımızda çok önemli bir yere sahip olan ses, sinemada da büyük bir boşluğu doldurmuştur. Hatta sesin gelmesiyle birlikte yeni bir film türü olan müzikal da ortaya çıkmıştır. “Sesli sinemadan itibaren sinema, Fred Astaire’in herhangi bir yerde, sokakta, arabaların arasında, bir kaldırım boyunca cereyan eden ‘eylem-dans’ıyla birlikte müzikal komediyi en büyük türlerinden biri yapabilecektir.” (Deleuze, 2014, s. 18)

Sesin sinemaya gelmesi, sinema sektörü içindeki her insan için olumlu bir gelişme olmamıştır. Pek çok sessiz sinema yönetmeni, oyuncusu ya da işçisi sinemaya sesin gelmesiyle kariyerlerini sonlandırmak zorunda kalmıştır. Charlie Chaplin gibi sanatçılar başlangıçta sinemaya sesin gelmesine karşı çıkmışlardır. Chaplin sesli döneme de uyum sağlasa da ses karşı bir dönem mücadele etmiştir. “City Lights” filminde konuşmacıyı olağan doğallığın dışında konuşurarak cıvıltı şeklinde bir konuşma elde etmiş, “Modern Times” filminde ise birkaç farklı dilden oluşan tanımsız bir dilde şarkı söylemiştir (Lotman, 1986, s. 33).

Ses, sinemanın ilk yıllarında fazlasıyla gelişigüzel kullanılmıştır. Film stüdyoları, gösterecekleri filmin “yüzde yüz sözlü” (hundred percent talkie) olmasıyla övünüyor ve konuşma gerektiği zaman değil de filmin neredeyse tamamında oyuncunun durmaksızın konuşması şeklinde kullanılmıştır. Bu dönemde henüz sesi kullanmayan Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov 1928 yılında ünlü bildirimlerini yayınlarak sesin sinemaya getireceği olanakları, göz önüne alınması gereken durumları tartışmışlardır. Bildiri özellikle sesin kurgu üzerinde bir üstünlük kazanmaması gerektiğini vurgulamıştır. Gerçekten de ses, kurgunun sinemadaki gücüne ortak olmuştur (Onaran, s. 49).

Sinema tarihinde yer etmiş pek çok filmde görüntüler dışında sesin de büyük bir katkı ve zenginlik sağladığı görülebilir. Her şeyden önce sesin gelmesi filmlerin gerçekçiliğini arttırmıştır. Filmlerin sesle gerçeğe yaklaşmasındaki en büyük sebeplerden biri ses efektleri ve diyaloglardır. Günlük yaşantımızın ayrılmaz bir parçası olan bu seslerin sinemada olmaması büyük bir eksiklikti. Sesten önce konuşmalar için kullanılan ara yazılar filmin akıcılığını da bozuyordu. Sesle birlikte bu sorun ortadan kalkmış oldu. Sesin gelmesiyle, sessizlik de dramatik bir öge kullanılabilir hale geldi

Onaran, 1986, s. 50). Şiddetli bir gürültü, aniden başlayan bir müzik ve yüksek sesle konuşan bir insanın izleyici üzerinde önemli bir etki yarattığı gibi, son derece sessiz bir plan, aniden kesilen bir müzik ya da susan bir karakter de izleyici üzerinden önemli bir etki yaratır.

İzleyiciler genelde sinema sahnesindeki nesnelere ya da karakterlerin çıkardıkları sesi dinlediklerini sansalar da film yapım sürecinde ses kuşağı ayrı olarak düzenlenip çalışılan bir konudur. Bu durum sesi sinemanın diğer temel özellikleri gibi yaratıcılık gerektiren esnek bir hale getirir (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 264).

Louis Giannetti, sinemada kullanılan sesi üçe ayırır: ses efektleri, müzik ve konuşma. Bu üç öge bir arada ya da farklı farklı çalışılıp geliştirilebilir. Ses ve görüntünün eş zamanlandığı gerçekçi çalışmalar yapılabileceği gibi, eş zamanlamanın pek önemsenmediği ekspresyonist çalışmalar da yapılabilmektedir. Bu dışavurumcu ses kullanımı özellikle Pudovkin ve Eisenstein gibi pek çok yönetmenin ilgisini çekmiş, eş zamanlanmamış bir sesin sinema için büyük bir potansiyeli olduğundan bahseden bildiriler yayımlanmıştır (Giannetti, 1982, s. 165).

Gürültü olarak da adlandırılabilir *ses efektleri*, filmdeki insan sesleri ve müziğin dışındaki bütün sesleri kapsar. Doğa sesleri, bir kapının açılma sesi, bir hayvanın uluması ya da bir tren sesi görüntüye anlam kazandıran ses efektleridir. Bu efektler film kaydedilirken doğrudan sesin de kaydedilmesiyle elde edilebileceği gibi, sonradan stüdyo ortamında da oluşturulabilir, hatta ses kütüphanelerinden hazır olarak da alınabilirler. (Özön, 2008, s. 148). Ses efekti filmde bir atmosfer yaratabileceği gibi, filmdeki sahneye yeni bir anlam da katabilir. Ses efektinin perdesi, şiddeti ve temposu izleyicinin verilen sese olan tepkisini etkiler. Örneğin arka plandaki yüksek ve cızırtılı bir ses, izleyicide bir gerilim duygusu yaratır. Ya da sesin temposunun düşmesi izleyiciyi rahatlatır (Giannetti, 1982, s. 174-175).

Aslında en başından beri sinemada var olan *müzik*, başlarda, salonlardaki göstericinin gürültüsünü bastırmak için kullanılsa da zamanla filmdeki görüntülerle uyumlu müzikler tercih edilmeye başlanmıştı. Daha önceden bestelenmiş çok sayıda müzik, sahnedeki filmin temposuna uygun olarak seçilmeye ve sinema salonunda çalınmaya devam ederken sinemadaki ses kuşağının ortaya çıkmasıyla filmin temposuna ve duygusuna uyumlu müziklerin kullanılması olanaklı hale geldi. Sinemada müzik, görüntüyü geri plana itmeyecek, gereksiz bir görsel betimleme yapmayacak, müziğin temposu ayarlanırken filmin temposu bozulmayacak şekilde kullanılmalıdır.

Müzik, görüntüyle belirli bir uyum içerisinde yer alabileceği gibi görüntüyle bir çatışma doğuracak biçimde de kullanılabilir (Özön, 2008, s. 150-151).

Pudovkin ve Eisenstein'e göre ise müzik asla görüntünün tamamlayıcı unsuru olarak kullanılmamalı, kendi içindeki bütünlüğünü korumalıdır. Film eleştirmeni Paul Rotha'ya göre müzik bazen görüntünün önüne bile geçebilmelidir. Bazı yönetmenlere göre müzik görüntüyü açıklayıcı nitelikte olması gerekirken, kimi yönetmenlere göre ise görüntünün önüne geçecek kadar iyi olmamalıdır. Dolayısıyla müzik kavramına çok farklı yaklaşımlar vardır. Müzik, filmde olacak bazı olayların habercisi olarak kullanılabilir. Özellikle dramatik yapının, izleyicinin bir sahneye hazırlanması için yeterli olmadığı durumlarda müzik kullanılabilir. Bernard Herrmann'ın "Psycho" için hazırladığı müziklerde izleyiciyi bu şekilde yönlendirme durumu sıkça görülür. Bunun dışında müzik sahnedeki duygu değişimlerini düzenleyebilir, sahneye bir karşıtlık (kontrast) katabilir, bir diyalogu vurgulayıp belirgin hale getirebilir (Giannetti, s. 179-184).

Ekrandaki görüntülerle bir bağ kuran müzik, bu bağı yaratmak için farklı yollarla kullanılabilir. Bunların birincisi filmin görüntüleriyle birlikte akan ve varlığını pek hissettirmeyen, yalnızca sahnelerin etkisini arttıran *destekleyici müzik*dir. Filmde belirli bir karakter için özel olarak bir müzik kullanılabilir ve bu müzik o karakterin varlığını hissettirir. Buna benzer şekilde bir düşüncüyü ya da duyguyu yansıtan müzikler bir zaman sonra filmde o düşüncenin simgesi haline gelir ve düşüncüyü anımsatmak için kullanılır. Filmin konusuyla alakalı bir müzik de kullanılabilir. Bu müzikte şarkının sözleri de filmin konusuyla uyumlu olabilir. Son olarak müzik, filmin belirli bölümlerinde kullanılır ve bu bölümlerdeki genel kavramı ön plana çıkarır. Burada müzik ile görüntü arasında bir bağ kurmak hedeflenir (Özön, 2008, s. 152).

Sinema ve edebiyat arasındaki en büyük farklardan biri de *konuşmanın*, yazılı bir metinden çok daha fazla zenginlik sunmasıdır. Yazılı metinlerde kelimenin cümle içindeki yeriyle, vurgulanmak istenen kelimelerin yazım biçimlerinin değişmesiyle (eğik yazılmasıyla), ya da noktalama işaretlerinin kullanılmasıyla anlamda farklılıklar yaratılıp okuyucu yönlendirilebilir fakat bu durum tiyatro ve sinemadaki konuşmada ve çok daha fazla bir zenginlikle karşımıza çıkar. Bir oyuncunun vurguları, duraksamaları, telaffuz şekli, söylediği repliği çok daha farklı bir şekle büründürebilir (Giannetti, 1982, s. 191-195). Sinemada konuşma genel olarak diyalog ve monolog olmak üzere ikiye ayrılır. Diyalog oyuncuların karşılıklı olarak konuşmasıdır. Monolog ise çok farklı

şekillerde olabilir. Bir karakter görüntü içindeyken konuşmadan, aklından geçenleri iç ses olarak aktarabilir. Bir karakter iç ses ya da dış ses yoluyla ya da ekrandan hiç görünmeyen bir üçüncü ses dışarıdan filmin konusunu ve filmde olup bitenleri anlatabilir. Özellikle belgesellerde sıkça kullanılan, ekrandaki görüntüyle ilgili aydınlatıcı bilgiler veren bir açıklama olabilir. Son olarak belirli bir etki yaratmak için ekran içinde görünmeyen bir kişinin sesi dış ses olarak kullanılabilir. Bu ses, aynı zamanda ekran dışının kullanılması anlamına gelir ve yönetmen tarafından izleyicide bir merak ya da bir gerilim hissi yaratmak için kullanılabilir (Özön, 2008, s. 147-148) (Giannetti, 1982, s. 196).

1.4. Kısa Metraj Canlandırma Sinemasında Biçem

Kısa metraj sinema, uzun metraj sinema ile birlikte gelişmiş, yüz yılı aşan bir birikimi olan, sinemanın özgün bir türüdür. En belirgin olarak süresi ile uzun metraj sinemadan ayrılan kısa filmin kendine özgü bir yapısı ve niteliği bulunmaktadır (Güngör, 1996, s. 93).

Kısa metraj sinema ile ilgili filmin süresinin uzunluğuna odaklanan Sabri Kılıç'e göre kısa film genelde yarım saati geçmeyen, sanat üretiminin ön planda tutulduğu, ticaretin ise geri planda olduğu, genellikle 8 ya da 16 mm'lik filmlere çekilen bir film türüdür (Kılıç, 1992, s. 110).

Kısa filmin, teknik olarak uzun metraj film ile ilişkisine değinen Feridun Akyürek'e göre ise kısa film, sinemanın temel kurallarına sığdık kalarak, kısa bir süre içerisinde yönetmenin kendine özgü yöntemleriyle bir öyküyü anlaşılır bir şekilde anlatmasıdır. Oluşturulan anlatı yapısıyla hareketli görüntülerin birbirleriyle bir anlam bütünlüğü içinde olması önemli bir gerekliliktir (Akyürek, 2005, s. 106).

Aydınlık gazetesinden Oğuz Turgay ile yaptığı röportajda yönetmen Yüksel Aksu, kısa film için şöyle demiştir:

Kısa film; sinema sektörünün fideği olmasına rağmen aynı zamanda tek başına bir tür bir formattır. Çoğu zaman kısa filmi bir nevi uzun metraj egzersizi veya peşrevi gibi algılarız. Oysa ki kısa film sinemanın başlangıcıdır. Ve başladığı günden bu yana; en fazla form ve format değiştirmiş son derece yaratıcı bir mecradır. Haber, belge, deneysel, kurmaca, reklam, video art gibi birçok formu kısa film kapsamında ele alabiliriz. Uzun film konusunda bu kadar geniş ve özgür bir spektrumdan bahsedemeyiz. Ayrıca konvansiyonel sinema gibi piyasa koşulları ve sermayeye göbekten bağlı olmadığı için göreceli olarak daha estetik, daha yaratıcı, daha devrimci ve muhaliftir. Kaba bir benzetme yapacak

olursak; uzun metraj 'roman' veya 'destan' ise kısa film 'şiiir' veya 'öykü' dür. Meşhur bir deyimdir; uzun film sayıyla kazanırken, kısa film nakavtla kazanır (http-12).

Serkan Öztürk'e göre öykü yapıları bu iki film türünün arasındaki en büyük farklardan biridir. “Kısa film yönetmeni, bir an önce doyuma ulaşmak isteyen izleyicisi için daha kısa zamanda, daha yoğun anlamlar üretmek suretiyle öyküsünde uzunca bir giriş, gelişme ve sonuç bölümü bulundurmaz” (2014, s. 50)

Bu tanımlar ve yaklaşımlara göre kısa filmin, sinemanın kendine has özellikleri olan, süre ve dağıtım biçimi olarak uzun metrajdan oldukça farklı, özgün bir türü olduğu söylenebilir. Öyküsünü genellikle 30 dakikayı geçmeyecek bir sürede anlatan kısa film, sinemanın temel öğelerini, film dilinin olanaklarını kullanır, bağımsızdır ve ticari kaygılardan uzaktır (Zor, 2013, s. 40-41).

Bir kurmaca film için gerekli olan mekanlar, kostüm, aydınlatma, oyuncular gibi öğelerin hepsi canlandırma sinemasında baştan yaratılır. Bu durum, Öztürk'e göre “bütçe sıkıntısıyla karşı karşıya olan kısa film yönetmenleri için önemli bir avantaj olmakla birlikte, prodüksiyondaki bu özerklik, herhangi bir yapımcıdan bağımsız olarak yönetmene içerikte her türlü tasarrufta bulunma imkanı sağlar.” (2014, s. 52)

Bu yönleriyle kısa metraj canlandırma sineması yeni tekniklere, teknolojilere, görsel ve işitsel yaklaşımlar denemeye açıktır. Kendi biçemlerini kısa film çekerek oluşturan yönetmenlerin sayısı oldukça fazladır. Pixar Stüdyosu'nun internet sitesinde yer alan yazıda, stüdyonun kısa film yapmayı çok sevdiğinden bahsedilmektedir.

Aslında, hikaye anlatımındaki ilk girişimlerimiz kısa film ve tanıtım filmleriyle olmuştur. “Luxo Jr.” den başlayarak yaptığımız tüm kısa filmler hikayelerimizi uzun metrajlı filmlerimizden farklı yollarla ve aynı duygu yoğunluğuyla anlatma imkanı sağladı. Hikaye anlatımına yenilikçi yaklaşımlar her zaman Pixar'ın kuruluşunun merkezindedir. Kısa filmler daha sonra uzun metrajlı filmlerde de kullandığımız yeni teknolojileri ve hikaye anlatma biçimlerini denememiz ve geliştirmemiz için bize özgür bir alan yaratır. Ayrıca kısa filmlerimiz, geleceğin hikaye anlatıcılarını yetiştirirken aynı zamanda onların küçük de olsa bir ekibe liderlik ederek tecrübe kazanmalarını sağlar. Pixar'ın başlangıcından beri, kısa metrajla hikayeler anlatmak stüdyo içerisinde bir tutkudur ve bu tutku geleceğimizin önemli bir parçası olmaya da devam edecektir (http-13).

Pixar'ın kurucularından John Lasseter, canlandırma sineması tarihinde bir devrim yaratan ilk uzun metrajlı filmi “Oyuncak Hikayesi (Toy Story)”ni yapmadan önce pek çok kısa film yaparak bugünkü Pixar biçeminin temellerini oluşturmuştur. Yapılan her kısa filmde yeni bir teknoloji denenmiştir. Lasseter'ın canlandırma sanatçısı olarak çalıştığı 1984 yapımı “Andre and Wally B.” Filminden önce yalnızca geometrik şekiller hareket

ettirilebiliyordu. Lasseter'ın ısrarıyla su damlasına benzeyen, hareket ettirilebilir bir form yaratılmış ve Wally B. Karakteri ortaya çıkmıştır (http-14). 1986 yılında yaptığı “Luxo Jr.” filmi ile Lasseter, modelleme ve hareketlendirme yeteneğini geliştirmiştir (http-15). 1987 yılında yapılan “Red’s Dream” filminde ilk kez organik bir karakter yaratılmış ve filme yağmur damlaları konmuştur (http-16). Gerçekçi bir şekilde bükülen kol ve bacaklar, dijital olarak hareketlendirilen yüz parçaları ilk kez “Tin Toy” filminde denenmiştir. Bu filmdeki amaçlardan biri, bebeğin gerçekçi görüntüsüyle oyuncakın karikatürize görüntüsünü dengelemek olmuştur (http-17). “Tin Toy” filmiyle yaşanan teknolojik gelişmelerden sonra “Knick Knack” filmindeki geometrik şekilleri ve plastik görünümlü yüzeyleri yaratmak Pixar için daha kolay olmuştur. Lasseter bu filmde Chcuk Jones filmleri gibi son derece karikatürize bir film yaratmayı hedeflemiştir (http-18). Böylelikle John Lasseter ve ekibi, kısa filmlerin yapımı sırasında geliştirilen teknolojiler ve edinilen tecrübelerle, bilgisayarla üretilmiş ilk uzun metrajlı canlandırma filmi olan “Oyuncak Hikayesi”ni yaratabilmişlerdir.



Görsel 1.28. Pixar'ın ilk yıllarında yaptığı bazı kısa metraj canlandırma filmlerinin afişleri (http-19).

Kendine özgü biçemiyle “Büyülü Kitap (The Secret of Kells)” (2009), “Denizin Şarkısı (Song of the Sea)” (2014) gibi filmler yapan Tomm Moore, kariyerinin başında “From Darkness” (2002) ve “Cuilin Dualach” (2004) gibi kısa filmlerde çalışmıştır (http-20). “Belleville’de Randevu (Les Triplettes de Belleville)” (2003) ve “Sihirbaz (L’illusionniste)” (2010) filmlerinin yönetmeni Sylvain Chomet, uzun metrajlı filmlerinden önce “La Vieille Dame et les Pigeons” (1997) isimli kısa metraj canlandırma filmini yaparak kendine ait bir biçem oluşturmuştur (http-21).



Görsel 1.29. “*La Vieille Dame et les Pigeons*” (1997) Filminden bir kare (Chomet, 1997).

“Ruhların Kaçışı (Spirited Away)” (2001) ve “Kırmızı Kanatlar (Kurenai no Buta)” (1992) gibi uzun metraj canlandırma filmleri üretmesine rağmen hala kısa metraj canlandırma filmleri de yapan yönetmen Hayao Miyazaki, kariyerinin ilk yıllarında “Yuki nı Taiyo” (1972) isimli kısa filmi yapmıştır. Geleneksel canlandırma yöntemiyle filmler yapan Miyazaki, 2018 yılında yaptığı “Boro the Caterpillar” filmi, ilk kez denediği bir yöntem olan bilgisayarla üretilmiş 3 boyutlu canlandırma yöntemiyle yapmış ve kendine ait biçimini yansıtabilmiştir (http-22).



Görsel 1.30. Geleneksel canlandırma sanatçısı Hayao Miyazaki, kısa metraj filmi için 3 boyutlu canlandırma tekniğini deniyor (http-22).

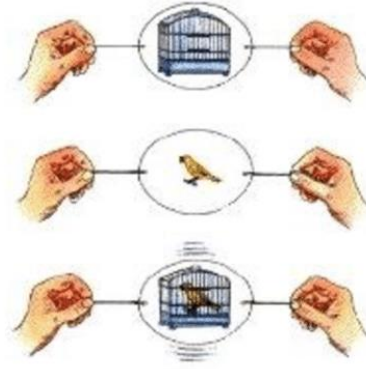
Buradaki örnekler gibi, farklı biçim ve içerik yapısı ve kendine ait özellikleriyle kısa metraj sinema, izleyiciye farklı biçimsel yaklaşımlar sunmaya devam etmiştir. Bunun gibi örnekleri canlandırma tarihinin pek çok yerinde görmek mümkündür. Bu nedenle biçem kavramını daha iyi anlamak için canlandırma sinemasının tarihini araştırmak, tarih boyunca yaşanan her türlü değişimin, farklılığın ve yeniliğin biçeme olan etkisini incelemek bir canlandırma filmi yönetmeni için faydalı olacaktır.

1.4.1. Canlandırma sinemasının biçimsel tarihi

Sinema ve teknik arasında yakın bir ilişki vardır. Sinemanın gelişimi sırasında geliştirilen yeni teknikler, yeni biçemlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu sebeple biçem kavramını anlamak için biçemin sinema tarihindeki gelişimine, dolayısıyla sinemanın teknik olarak yıllar içindeki değişimine bakmak gerekir.

Canlandırma sineması özellikle Amerika'da olmak üzere tüm dünyadaki biçimsel yapısını etkileyen dört önemli tarihsel dönemden geçmiştir. Bu dönemlerin ilki, illüzyon ve küçük hilelerin yapıldığı başlangıç periyotudur. İkincisi, 1920'leri kapsayan ve canlandırmanın ticari bir eğlence aracı olarak kullanılmaya başlandığı dönemdir. Üçüncüsü, çoğunlukla 1930'lar ve 1940'ları kapsayan, canlandırma sinemasında büyük teknolojik gelişmelerin yaşandığı, uzun metraj filmlerin de üretilmeye başlandığı dönemdir. Dördüncüsü ise canlandırma sinemasının televizyon dizilerinden, eğitici filmlere kadar pek çok alanda görülmeye başlandığı, günümüze kadar devam etmiş olan dönemdir (Halas ve Manvell, 1976, s. 13).

Sinemanın icadının temelinde, insan gözüne dair bazı keşiflerin yapılması ve bu keşifler sonucu kimi canlandırma sanatçılarının ortaya çıkarak çeşitli teknolojiler geliştirmesi vardır. Yani canlandırma ve sinema sanatı birlikte var olmuşlar ve birlikte gelişmişlerdir denebilir. Bu keşiflerin temelinde göz ve beyin arasındaki iletişim sırasında gözün önündeki resmin değişmesini, gözün bir bütün olarak algılaması yatmaktadır. Fizyoloji alanında çalışan Peter Mark Roget, görüntünün sürekliliği (persistence of vision) ilkesini tanımlayarak, gözün önünden hızla geçen görüntülerin bir müddet daha göz retinasında kaldığını keşfetmiştir (Bendazzi, 1994, s. 3). Bu keşiften sonra, bu prensibe göre çalışan pek çok aygıt icat edilmiş, bu sayede 1800'lü yılların sonunda canlandırma gösterileri doğmuştur. Bu gösterilerde elle çizilen fiziksel resimler kullanılmıştır. İngiliz fizikçi Dr. John Ayrton Paris, 1825 yılında "thaumatrope" denen bir alet tasarlamıştır. Bu alet, bir tarafında bir kafes, diğer tarafında bir kuş çizimi bulunan bir karton plaka ve bu plakanın yanlarında bulunan iplerden oluşuyordu. İplerden tutulup hızlıca döndürülen karton bakan insanlar, kuşun kafeste olduğu yanılsamasını yaşıyordu (Wright, 2005, s. 13).



Görsel 1.31. "Thaumatrope"un çalışma prensibi (<http-23>).

1832'de Joseph Plateau isimli Belçikalı bir fizikçi, "Phenakistiscope" isimli aleti tasarlamıştır. Bir diskin üzerine çizilen resimlerin disk döndükçe hareket ediyormuş hissi verdiği bu aletten sonra İngiliz George Horner "Zoetrope" isimli aleti icat etmiştir. Zoetrope, bir silindirin iç kısmına çizilen resimlerin, silindirin dışındaki deliklerden bakıldığında hareket ediyorlarmış algısını yaratan bir alettir (Bendazzi, 1994, s. 3).

Tüm bu gelişmelerden sonra, Fransız Emile Reynaud, 1877 yılında canlandırma sineması için çok önemli bir aygıt olan "Praxinoscope"u icat etti. Bir silindir üzerine yapılan çizimlerin, bu silindirin ortasında bulunan yansıtıcıların üzerine yansıyor, silindirin dışından bakan izleyicide hareket algısı yaratan bu alet o dönem çok büyük ilgi görmüştür (Bendazzi, 1994, s. 4).

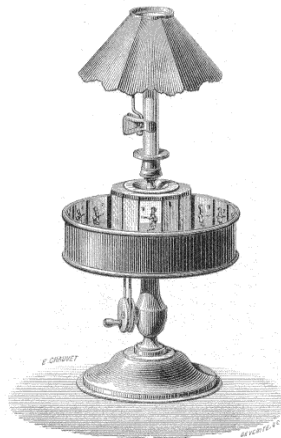


Fig. 2. — Le Praxinoscope.

Görsel 1.32. Praxinoscope (<http-24>).

Buraya kadar üretilen tüm aygıtlarda resimler elle çiziliyordu ve bir düzenekten izleniyordu. Vincenti'ye göre thaumatrope, phenakistoscope ya da zoetrope gibi optik cihazların hepsinde çizilmiş görüntüler vardır. Bir görüntünün anlık olarak kaydedilip gösterilebilmesi için fotoğrafın gelişmesi gerekiyordu. Böylece bir hareket her aşamasıyla saklanıp tekrar gösterilebilecekti (Vincenti, 1993, s. 16).

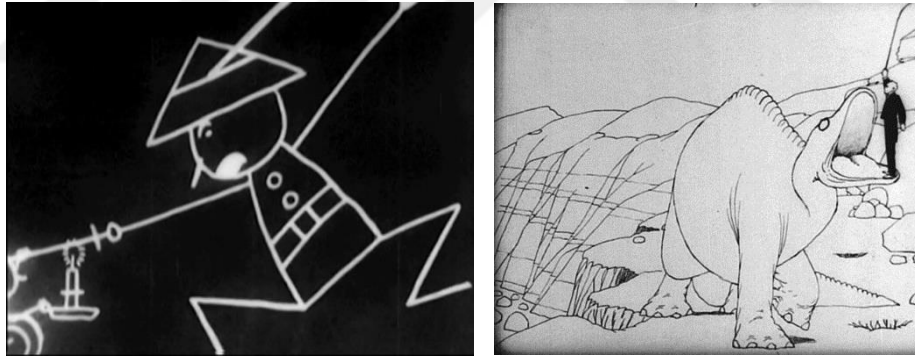
1895 yılında sinema tarihinin en büyük dönüm noktalarından biri yaşandı ve hem bir yansıtıcı hem bir kaydedici olan sinematograf icat edildi. Lumiere kardeşlerin icat ettiği sinematograf aleti ile artık hem çizimler hem fiziksel bir nesne bir alıcıya kaydedilebilmekte ve kaydedilen görüntüler bir perdeye yansıtılabilmekteydi (Bendazzi, 1994, s. 7). Sinematografin icadı, elle yapılan çizimler ve gerçek görüntüler arasındaki farkı ortaya koymuş, canlandırma sineması ve canlı sinema kavramlarını birbirinden ayırmıştır (Özkan, 2001, s. 12).

Sinematograf, canlandırma sanatçılarında yeni bir teknik sunmuştur. Sanatçılar ise bu tekniği farklı şekillerde kullanmış, kendilerine özgü anlatılar, biçimler ortaya çıkarmışlardır. Örneğin çekim sırasında alıcının durdurulup tekrar devam ettirilmesiyle cansız nesnelerin hareket ettirilebileceği keşfedilmiştir. Bu keşif, bir canlandırma sineması üretim yöntemi olan stop-motion sinemasını doğurmuştur. Bu yöntemi kullanan ilk isimler James Stuart Blackton ve George Melies'tir. 1900 yılında Blackton, "The Enchanted Drawing" isimli filminde ilk kez bir çizim kaydetmiş ve kaydı durdurup devam ettirerek tahtadaki bir içki şişesini gerçek bir şişeye dönüştürmüştür. Melies ise, "Aya seyahat" filminde stop motion tekniğini kullanarak ayın yüzeyine roketle iniş sahnesini ve aydaki yaratıkların kaybolduğu sahneleri çekmiştir (Bendazzi, 1994, s. 7). Sanatçıların tekniği kullanma şekilleri, onlara özgü biçimler yaratmıştır.

Bu dönemde canlandırma filmler üreten iki önemli isim Emile Cohl ve Winsor McCay, iki farklı yaklaşımla pek çok sanatçıyı etkileyen, canlandırma sinemasının öncüleridir. Fransız Emile Cohl, tamamen kare kare çizimlerden oluşan ve canlandırma sinemasının ilk örneklerinden kabul edilen filmler yapmıştır. 1908 yılında yaptığı ilk filmi "Phantasmagorie" ile büyük ilgi çeken Cohl, filmlerinde yeni karakterler yaratmış, bu karakterleri yüksek binalardan atlatmış, nesnelere birbirine dönüştürmüş, kısacası canlandırma sinemasının sunduğu olanaklarla gerçeküstü hikayeler ve olaylar anlatmıştır (Bendazzi, 1994, s. 10) (Lord ve Sibley, 1998, s. 22). Canlandırma sinemasına ayrıksı bir bakış açısı bulunan Cohl, lamba direklerini ve evleri hareket

ettirmiş, bir kameranın yapabileceği şeylerden çok, yapamayacağı şeyleri gerçekleştirmiştir (Williams, 2001, s. 16).

“Küçük Nemo (Little Nemo) (1911)”, “Bir Sivrisinek Nasıl Çalışır? (How a Mosquito perates) (1912)” ve “Dinazor Gertie (Gertie the Dinosaur) (1914)” gibi önemli filmleri yapan Winsor McCay, sinemanın ilk döneminde yaygın olan bir anlayışla, canlandırma filmlerinin içindeki canlı sekanslarda kendini göstermiştir. Bu sekanslarda, Melies ve Blackton gibi sanatçıların aksine filmlerin yapım süreçlerini de yer almaktadır. Yetenekli ve kendini beğenmiş bir sanatçı olan McCay, “Bir sivrisinek nasıl çalışır?” filmi yaptıktan sonra filmi gerçek görüntüler üzerinden yaptığına dair eleştiriler aldığı için, ikinci filminde kahraman olarak bir dinozoru seçmiştir. McCay’ın filmleri, insanlara gerçek görüntülerden yapıldığını düşündürtecek kadar detaylı ve titiz çalışmaların sonucudur (Samancı, 2004, s. 8-17). Bu önemli iki sanatçıdan Winsor McCay, gerçekçi çizimler ve hareketler ortaya koyarken, Fransa’da Gaumont Stüdyosu’na bağlı olarak filmler yapan Emile Cohl, çöp adama benzeyen karakterleriyle belirli bir stilizasyon sunmuştur (Samancı, 2004, s. 20).



Görsel 1.33. (a) "*Phantasmagorie*" filminden bir kare (Cohl, 1908).
(b) "*Gertie the Dinosaur*" filminden bir kare (McCay, 1914).

Böyle yaklaşımlarla giderek canlı sinemadan ayrılan canlandırma sineması bu sırada kendine ait bir sektör oluşturmakta, sürekli yeni teknikler geliştirmekte ve farklı sanatçılar ortaya çıkarmaktadır. Kanadalı Raoul Barre, asetat çizim kağıtlarını delerek bir pime sabitlemiş, böylece sahnelerdeki titremeleri biraz önlemiştir. Ayrıca Barre, asetata çizdiği karakterleri keserek arka plan çizimlerinin üzerine koymuş, böylece her seferinde tekrar arka plan çizmek zorunda kalmamıştır. John Randolph Bray ise bu tekniği biraz daha ilerletmiş hem karakterleri hem arka planları asetat kağıdına çizerek iki tabakalı sahneler üretmiştir. (Bendazzi, 1994, s. 21)

"1913'te Bill Nolan ön plandaki çizimi sabit tutup, arka planı yavaş yavaş oynatarak, çizimin hareket ediyormuş gibi görünmesini sağlamış, bir filmde, Raoul Barre'in asistanı arka planı yerleştirmeyi unuttunca, ön tabakadaki kişiler havada yürüyormuş gibi görünmüş, bu kaza sonucu da yıllar boyunca kullanılacak olan yüksek bir yerden düşecek olan bir kişinin, boşlukta olduğunu anlayana kadar havada kalması, anladığı anda aşağı düşmesi esprisi ortaya çıkmıştır." (Bendazzi, 1994, s. 23)

Canlandırma sinemasının ilk yıllarında, Emile Cohl ve Winsor McCay'den farklı bir yaklaşım gösteren, geliştirdiği tekniklerle bu sanata yön veren diğer bir isim ise Max Fleischer'dir. Kameranın çektiği görüntüleri bir ışıklı masanın altından yansıtarak, gerçek görüntünün kopyalandığı bir teknik olan rotoskopu geliştiren Fleischer, hata yapma riskini en aza indirerek son derece gerçekçi filmler üretiyordu. Geliştirdiği teknikle Disney'in canlandırma tarzını bile etkileyen Fleischer bu yöntemle canlandırma ve canlı sinemayı da kolayca birleştirebiliyor, daha düşük maliyetle daha hızlı filmler üretebiliyordu (Samancı, 2004, 25-27)

Bu gelişmelerle birlikte canlandırma sineması ikinci biçimsel dönemine yavaş yavaş girmiş oldu. 1920'li yılların başında yaptığı "Alice" serileriyle başarı elde eden Disney Stüdyosu, 1940'lı yıllara kadar piyasanın hakim stüdyosu olacaktı. O dönemdeki en büyük stüdyolardan biri olan Fleischer ve diğer stüdyolar Disney'in biçimini taklit etseler bile pek fazla tutunamamışlardır. Disney'i bu kadar başarılı yapan şey ise stüdyonun kendine has biçemiydi. Disney, içinde bulunduğu ekonomik ve sosyal şartları iyi analiz ederek, canlandırma sineması ve canlı sinemanın iç içe olduğu filmler üreterek hem stüdyoyu geliştirebildiler hem de teknik anlamda yetkin bir ekip haline geldiler. Bu süreçten sonra ise bir çizgi estetiği oluşturarak gerçekçi karakterler, çok az bir abartıyla resmedilip hareketlendirilmiş, böylece uzun yıllar canlandırma sinemasını etkileyecek bir biçem oluşmuştu (Samancı, 2004, s. 35-36).

Gerçeklik algısında fazla uzaklaşmamayı kendisine temel ilke edinmiş Disney stili, derinlik yanılması; renk kullanımının mümkün olması, yağlıboyanın seçimi ve çok katmanlı kameranın geliştirilmesi ile tam anlamıyla yarattıktan sonra, on yıl önce planladığı uzun metrajlı animasyon filminin yapımı için gereken görünmez anlatıya ulaşmayı sağlayacak tekniklerin artık geliştirilmiş olduğu sonucuna varır. Bundan sonra da gerçeklik yolunda ikinci önemli adımı atar. Çizilen nesnelere, insanların ya da hayvanların şekilleri ne ölçüde aslına uygun olacaktır? Derinlik konusunda son noktaya ulaşan kararlılık bu noktada rotoskopu devreye sokar. Fleischer, rotoskopu "live action"-animasyon kombinasyonlarını elde etmek için kullanırken, Disney Stüdyoları hareket analizi için kullanır (Samancı, 2004, s. 43).

Walt Disney'in 'makul imkansızlık' olarak tanımladığı bu yaklaşım, gerçeğin bire bir kopyasını yapmak yerine, stilize bir çeşitleme yaratmayı hedefliyordu (Culhane, 1986, s. 117-127). Disney, ilk uzun metrajlı filmi "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" in yapımı sırasında stüdyoya canlı oyuncular getirerek onların hareketlerini kaydetmiş ve rotoskopla belirli bir stilizasyon uygulamıştır. Daha sonra yapılan "Bambi" filmi için stüdyoda geyik tavşan ve at da beslenmiştir (Samancı, 2004, s. 43-44).

Canlandırma sinemasının biçimsel tarihinin üçüncü bölümü, büyük teknolojik gelişmelerin yaşandığı ve uzun metrajlı ticari filmlerin yapılmaya başlandığı bir dönemdir. 1940'lara gelindiğinde, bazı stüdyolar tıpkı Disney'in 1920'lrede yaptığı gibi, dönemin şartlarını, toplumun yapısını ve isteklerini iyi analiz ederek yeni biçem arayışlarına girdiler. Samancı'nın tepkisel süreç olarak adlandırdığı bu süreçte, Disney biçemine tepki göstererek, Disney'in yapmadığını yapmaya çalışan, Terr-toons, Walter Lantz, Warner Brothers, Metro-Goldwyn-Mayer, United Productions America (UPA) stüdyoları kurulmuştur. Bu stüdyolar altyapılarını, o dönemde bir grevin patlak verdiği Disney'in eski çalışanlarından oluştururlar. Filmi yapanlar kişiliklerini yaptıkları filmlere yansıtırlar ve ortaya stilize ve grafik bir anlatıyı benimseyen UPA estetiği çıkar. Karakterler şiddet içeren davranışlar sergiler, acımasızlaşırlar, argo bir dil kullanmaya başlarlar. Artık canlı sinemayla aradaki fark iyice açılmış, stilize bir sunumla yeni bir gerçeklik yaratılmıştır (Samancı, 2004, s.59-75). Bu sırada özellikle Avrupa ve Rusya'da farklı biçemlerde ve tekniklerde canlandırma filmleri üretilmekteydi. Savaşın yıkıcı etkisinden sonra Amerikan canlandırma sineması stüdyo sistemini sürdürürken Avrupa'da daha ucuz maliyetlerle ve daha hızlı üretilen 3 boyutlu kukla canlandırma filmleri yapılmaktaydı (Özkan, 2001, s. 25). Ptushko, George Pal, Jri Trnka gibi isimler öncü denebilecek kukla canlandırma filmleri yapıyor, kimi sanatçılar da ahşap ya da kağıt figürlerin kesilip hareketlendirilerek fotoğraflanmasıyla elde edilen cut-out canlandırma filmleri üretiyorlardı. Savaş sonrası dönemde, canlandırma sinemasının kullanım alanının da genişlemesiyle, egemen olan Disney gibi biçemlere karşı biçemler ortaya çıkmış, bir anlamda biçem savaşları başlamıştır. Biçem konusunda yeni yaklaşımlar getiren Amerikalı ve Avrupalı canlandırma sanatçıları, o dönemki modern sanattan besleniyorlardı. Daha özgür, daha soyut, grafiksel anlatımı olan filmlerin sanatçıların bazıları kısa ömürlü olurken UPA gibi bazı stüdyolar ticari başarı bile kazanmışlardı. Artık gerçekçi hareketler yapan Pamuk Prenses'e karşı, geometrik şekilleri olan "Rooty-Toot-Toot" vardı (Halas ve Manvell, 1976, s. 15-16).



Görsel 1.34. (a) “Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler” filminden bir kare (Cottrell, Hand, Jackson, Morey, Pearce, Sharpsteen, 1937), (b) “Rooty-Toot-Toot” filminden bir kare (Hubley, 1951).

Halas ve Manvel’e göre içinde bulunduğumuz zaman diliminde devam eden canlandırma sinemasının dördüncü biçimsel döneminde canlandırma filmleri temel olarak sinemalarda ya da televizyonda gösterilerek finanse edilir. Bunun dışında, sinema ve televizyon reklamları, endüstrideki şirketlerin tanıtım ve halkla iletişim filmleri ya da devlet için yapılan tanıtım filmleri canlandırma filmlerinin kullanıldığı alanlardan bazılarıdır. Özellikle televizyon, canlandırma sinemasının değerini, çalışan sayısını, işlerin kalitesini arttıran bir etmen olmuştur. Disney, UPA gibi büyük stüdyolar televizyonlara kısa filmler üretmişler ve hala da üretmeye devam etmektedirler (1976, s. 17). “Tom ve Jerry”, “Temel Reis”, “Sevimli Hayalet Casper”, “Taş Devri (The Flintstones)”, “Simpsonlar” bu süreçte üretilmiş önemli televizyon dizilerinden bazılarıdır (Özkan, 2001, s. 48-49). 1950’lerden sonra televizyonun da etkisiyle, sinema için uzun metrajlı film üretimi azalmasına karşın, geleneksel canlandırma teknikleriyle birlikte bilgisayarda hazırlanmış 3 boyutlu canlandırma filmlerinin de ortaya çıkmasıyla tekrar uzun metrajlı sinema filmlerine olan ilgi artmıştır. Ralph Bakshi’nin 1972 yılında yaptığı “Kedi Fritz (Fritz the Cat)”, 1988 yapımı “Masum Sanık Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit)”, 1994 yapımı “Aslan Kral (The Lion King)” gibi büyük gişe başarısı elde etmiş filmlerle Amerikan sineması uzun metraj canlandırma filmi üretmeye devam etmiştir (Bendazzi, 1994, s. 233-234). Yeni teknolojilerle birlikte DreamWorks, Pixar, Blue Sky gibi canlandırma film stüdyoları kurulmuştur. Bu gelişmelerle birlikte, tıpkı Disney’in 1930’larda yaptığı gibi, John Lasseter ve Pixar Stüdyosu 1995 yılında bilgisayarla üretilmiş ilk uzun metrajlı film olan “Oyuncak Hikayesi (Toy Story)”ni yapmıştır. Bu dönemde gelişen canlandırma sineması

sektörüyle birlikte, Tim Burton ve Henry Selick tarafından yapılan kukla canlandırma filmleri gibi sıra dışı filmler de üretilmiştir (Cavalier, 2011, s. 16).

Avrupa canlandırma sineması üzerinde de televizyonun büyük bir etkisi olmuştur. Özellikle 1950'lere kadar pek bir varlık gösteremeyen, genellikle Disney gibi büyük Amerikan stüdyolarından etkilenen filmler yapan Avrupa canlandırma sineması, ikinci dünya savaşından sonra özellikle İngiltere'nin etkisiyle biraz hareketlenmiştir. İngiltere'de Halas & Batchelor, Aardman gibi stüdyolar insanları etkileyen filmler üretmişler, dünyanın en büyük canlandırma festivalini yapan Fransa'da Michel Ocelot ve Sylvian Chomet, özgün ve bağımsız filmler üretmişlerdir (Cavalier, 2011, s. 18-20).

Başlangıcından beri ekonomiden ziyade politika tarafından yönlendirilen Rus canlandırma sineması, ikinci dünya savaşından sonra her ne kadar zor bir döneme de girse her zaman yeni teknikler ve yeni biçemlerin denendiği özgün bir sinemadır. Kukla canlandırma, cam üzeri boyama, cut-out ve geleneksel canlandırma gibi pek çok farklı yöntemle filmler üreten Rus canlandırma sinemasında Fyodor Khitruk'un "Story of One Crime" filmi ve Yuri Norstein'in "Hedgehog in the Fog" filmi bu dönemde ortaya çıkmış başarılı filmlerdendir (Cavalier, 2011, s. 24).

Ünlü Japon manga sanatçısı Osamu Tezuka'nın canlandırma sineması yapmaya başlamasıyla yeni bir Japon canlandırma biçemi olan anime kavramı doğmuştur. Özellikle 1980'lerde televizyon dizilerinin artması ve anime kavramının yayılmasıyla Japon canlandırma sineması büyük bir yükseliş yakalamıştır. Ghibli ve Gainax stüdyoları animenin altın çağında tüm sanatçıları etkileyen filmler yapmışlardır. 1990'lı yıllarda "Pokemon", "Dragon Ball" gibi televizyon serileri tüm dünyadan izleyici kitleleri yaratmış, Hayao Miyazaki'nin "Prinses Mononoke (Princess Mononke)", "Ruhların Kaçışı (Spirited Away)" gibi filmleri gişe rekorları kırmıştır (Cavalier, 2011, s. 29-30).

1.4.2. Canlandırma sinemasının biçemsel farklılıkları

"Canlandırmak" sözcüğü (*ing. animate*) Latince *animare* kelimesinden gelmektedir ve "hayat vermek, nefesle doldurmak" anlamındadır (Wright, 2005, s. 1). Halas ve Manvel'e (1976, s. 11-12) göre hareket eden her şey canlandırmadır çünkü hareket eden her şeyde hayat vardır. Hareket tüm filmlerin içinde olduğu için sinema bir anlamda canlandırma sanatıdır denebilir. Film, bir hareketin anlık olarak parçalara ayrılıp bu parçaların kaydedilmesidir. Art arda konan sabit fotoğraflar bir görüntü

yanılsaması yaratır. Dolayısıyla sinema, ilk baştan beri bir ressam için resimlerini arka arkaya koyarak hareketli bir görüntü elde etme imkanı sunmuştur fakat bu gelişme sinemanın keşfinden çok kısa bir süre sonra canlandırma sanatçıları tarafından gerçekleştirilmiştir. Bir ressam resmine hareket hissi vermek isterse, konusunun hareket halinde olduğu bir anı resmeder. Örneğin bir karakterin elleri çevrilmiş, gözleri yukarı bakarken, saçları havalanmış olarak resmedilmesi o karakterin hareket ettiği duygusunu uyandırır. Bir canlandırma sanatçısı ise hareket hissini verebilmek için bir hareketin her aşamasını tek tek yaratmalıdır. Canlandırma bu yüzden her zaman bir grafiksel stilizasyon gerektirir. Bu durum canlandırma sanatının hem zorlayıcı tarafı hem de eğlenceli tarafıdır. Dolayısıyla canlandırma sanatıyla uğraşacak bir sanatçı, filmi oluşturacak sanatsal ve teknik yönlerde uzmanlaşmak zorunda olduğu kadar, hareketin doğasını da iyi özümsemelidir.

Sinemayı 221 asırlık bir düşünce olarak tanımlayan Özön, M.Ö. 20.000 yıllarından beri insanların doğada gördüklerini resmetmekle birlikte hareketi de aktarmak istediğini söylemektedir. Hareketi de yansıtan gölge oyunu, tiyatro, dans gibi sanatlar ise bu hareketi bir kaydedemediği için bir kere sergileyebiliyor, tekrarı olamıyordu. Resim ya da heykel gibi sanatlar bir anı yansıttığı için hareket barındırmıyordu. Bu durum tarih boyunca bazı şairlerin de dikkatini çekmiştir. Ali Şir Nevai (1440-1501), Çağatayca yazdığı şiirinde bu durumu şöyle dile getirmiştir: “*Ey musavvir tutgalım ol servi tasvir itesin / Şive-i reftarıga gelgec ne tedbir itesin*” (Ey ressam, tutalım ki o selviyi [selvi boylu güzeli] resimleyeceksin / Yürüyüşündeki edaya gelince ne yapacaksın?). İşte insanın sanat eserinde hareketin devamlılığını görme ve tekrar gösterme hevesi sinemanın keşfiyle gerçekleşti (2008, s. 4-5).

Geleneksel canlandırma filmleri ilk yıllarından beri tek tek karelerin arka arkaya konmasıyla elde edilir. Bu durum hareketli resim olarak adlandırılabilir bütün sinema filmleri için geçerlidir. Bir saniye içerisinde genellikle 24 karenin hızlıca gösterilmesiyle izleyicide hareket yanılsaması yaratılır. Fakat canlandırma sinemasında arka arkaya konan her bir kare, gerçek sinemadan farklı olarak, bir sanatçı tarafından çizilerek elde edilir (Hoffer, 1981, s. 3).

Canlandırma sineması da gerçek sinema gibi bir anlatı sanatı olduğu için, sinemayı oluşturan temel öğeler, genel olarak canlandırma sinemasının da temelini oluşturmaktadır. Fakat canlandırma sineması ile gerçek sinema arasında bazı teknik farklar vardır ve bu nedenle canlandırma sinemasında sinemayı oluşturan temel öğelerin

kapsamı ve uygulanması farklılıklar gösterebilmektedir. Her şeyden önce, filmde görünecek bütün nesnelere, mekanlar ve karakterler en baştan çizilerek, üç boyutlu maketleri yapılarak ya da modellenerek üretilir. Dolayısıyla karakterler, mekanlar, kamera açıları, çekim ölçekleri gibi pek çok öğe sürecin bu bölümünde yer alan sanatçıların sanatsal biçiminden büyük ölçüde etkilenir, filmin genel görünümünü de bu süreçte şekillenir. Canlandırma filminin yönetmeni, genel olarak bir canlı film yönetmeni gibi çalışır. Sonuçta ortaya çıkacak olan eser, yönetmenin görüşünü yansıtır ve projede çalışan her bir eleman yönetmenin bu doğrultudaki ihtiyaçlarını gidermekle yükümlüdür. Canlandırma filminde, yapım sürecine biraz daha dahil olan yönetmen, tasarım ve hareketlendirme gibi işleri de yapabilir (Wells, 2006, s. 82).

Canlandırma sineması ve gerçek sinema arasındaki en belirgin fark gerçek sinemada kurgunun yapım sonrası (post production) kısmında, canlandırma sinemasında ise kurgunun yapım öncesi (pre production) kısmında yapılmasıdır. Bu farkı oluşturan en belirleyici etkiyi, canlı sinema ve canlandırma sinemasında farklı önem ve kullanım şekillerine sahip olan *storyboard* (hikaye panosu) yaratır (Beiman, s. 21). Canlı sinemada önemli bir çalışma metodu olan hikaye panosu (storyboard) canlandırma sinemasında çok daha fazla öneme sahiptir. Genel olarak bir film yaparken filmde gösterilecek her çerçevenin ayrı ayrı çizilmesi olan hikaye panosu (storyboard), filmin anlatı akışını ve animasyonun ekranda nasıl görüneceğini kare kare gösterir (Webster, 2005, s. 133).

İlk olarak Disney stüdyolarında iş akışının bir parçası haline gelen hikaye panosu, Eisenstein gibi yönetmenler tarafından da kullanılmıştır (Hart, 2008, s. 9). Canlandırma sinemasında hikaye panosunun kapsamı ve işlevi çok geniş olabilmektedir. Canlandırma sineması görsel bir sanat olduğu için bazen yazılı bir senaryo, filmin görselliğiyle ilgili yeteri kadar bilgi veremeyebilir. Öykünün kare kare ve sahne sahne çizilip sıralanmasıyla hazırlanan hikaye panosu hikayenin akışının, çekimleri ölçeklerinin, kamera hareketlerinin ve görsel olarak sahnede nelerin olacağını kolayca anlaşılıp düzenlenmesini sağlar (Jones ve Oliff, 2007, s. 43).

Hikaye panosu sanatçısının yaptığı işi bu yönüyle canlı sinemada görüntü yönetmeni ve kurgucunun yaptığı işe benzeten Beiman, canlandırma sinemasında kameranın konumunun ve hareketlerinin de yapım öncesi süreçte belirlendiğini söyler. Filme ait karakter tasarımları, oyunculuk, hareket, hikaye, diyaloglar, görsel efektler, kamera hareketleri ve kurgu, hikaye panosu aşamasında planlanır. (2007, s. 19). Bu

aşamadan sonra ise, işin içine zamanlama da sokularak, belirli bir karenin ekranda ne kadar kalacağını ve nasıl bir zamanlamayla hareketlendirileceğinin belirlendiği animatik oluşturulur (White, 2006, s. 160).

Canlandırma sineması da canlı sinema gibi anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses olmak üzere beş temel öğeden oluşmaktadır. Fakat canlandırma sanatçıları ve yönetmenlerinin belirttiği gibi, canlı sinema ve canlandırma sineması tasarım kavramının kapsamı ve içeriği konusunda farklılıklar taşır. Canlandırma sinemasında, karakter, mekan, aydınlatma, kamera açısı, kamera hareketleri, kurgu, ses gibi filmi oluşturan öğelerin neredeyse tümü, yapım öncesi aşamasında tasarlanır. Canlandırma sinemasında ekranda görünen her kare bir sanatçı tarafından baştan yaratılır. Bir canlandırma filmi için yapılan karakter, eşya ya da çevre çizimleri, hikayenin akışıyla, dramatik içeriklerle, arka planlar ve sahne tasarımıyla ilgili yeni fikirler verebilir. Bu yüzden canlandırma sanatçısının eskiz defteri çok önemlidir. Biçimde yaratılan çeşitlilik, canlandırma sanatçılarının rahat ve verimli çalışabileceği doğru bir biçim ve tekniğin bulunmasında önemli bir rol oynar (Wells, 2006, s. 32). Bir sinema filmi oluşturulan ve biçimine etki eden temel öğeler canlandırma sineması için farklı değerlendirilmelidir.

“İyi bir hikaye sanatçısı, film dilinden, film yapım biçimlerinin tarih boyunca nasıl geliştiğinden, farklı ülke ve zamanlardaki canlı sinema ve canlandırma sinemasından haberdar olmalıdır. En önemlisi de bir hikaye sanatçısı uzun metraj ve kısa metraj canlandırma sinemaları için hazırlanan hikaye panolarının (storyboard) farkını, başka ortamlar (çizgi roman, televizyon ya da canlı film gibi...) için hazırlanan panoların özelliklerini bilmelidir.” (Beiman, 2007, s. 16)

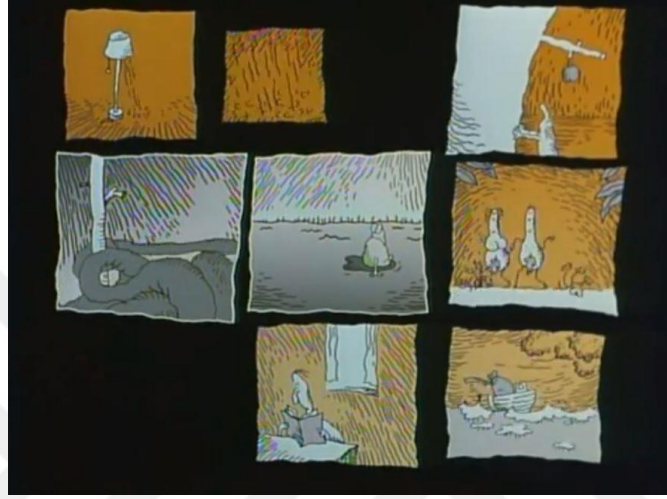
Anlatı Yapısı

Canlandırma sineması, tiyatro ve canlı sinema gibi görsel anlatı sanatı olduğu için anlatının temel özellikleri bu sanatların hepsi için geçerlidir. Canlandırma sineması sektöründe çalışmış yönetmen ya da canla sanatçılar, canlandırma sinemasının anlatı yapısı üzerinde farklı görüşlere sahip olabilmektedirler. Bu yaklaşımlar temelde sinemanın anlatı yapısı kuramlarıyla örtüşse de özellikle ilk yıllarında konu ve hikaye seçimiyle canlı sinemadan ayrılan canlandırma sineması, kendine özgü bir takım teknik özellikleriyle hikayelerini farklı şekillerde anlatmıştır.

Beiman, canlandırma filmlerinin iki farklı türde olabileceğinden bahseder. Bunlardan birincisi durum filmi, ikincisi ise karakter tabanlı film. Karakter tabanlı filmde hikaye bir karakterin kişiliğinden çıkar ve gelişir. Örneğin “Bugs Bunny” karakterini izleyici tanımaktadır bu karakterin içinde olduğu bir hikayenin genel yapısını, karakterin tepkilerini ve hikayenin nasıl sonlanacağını tahmin edebilir. Karakterin tanınmadığı, durum filminde ise izleyiciyi yönlendirecek ipuçları azdır, dolayısıyla karakterler sıradanlaşır ve olaylar ön plana çıkar (2007, s. 41). Culhane de benzer şekilde anlatı yapısının iki şekilde oluşabileceğini söyler. Bunlardan birincisinde bir başlangıç, orta ve son vardır, ikincisinde ise “Road Runner” gibi bir karakterin başından geçen komik hikaye parçacıkları (gag) vardır. İkinci anlatı yapısını üretmek ilkinde göre daha kolaydır çünkü belirli bir hikaye akışı (plot) olmasına gerek yoktur (1988, s. 47). Sinemanın sessiz dönemlerinde, canlandırma sineması çoğunlukla insanları güldürmek için yapıldığından komik hikaye parçacıkları (gag) bu dönemde canlandırma sinemasına yerleşmiştir. Bir komik hikayeden sonra başka bir komik hikayenin gelmesiyle oluşturulan ve hikaye örgüsünün çok az olduğu ya da hiç olmadığı bu tür, canlı sinemada Charlie Chaplin ve Buster Keaton gibi sanatçıların fiziksel özelliklerini kullanarak şakalar yaptığı “slapstick” komedi filmlerinin karşılığı olarak görülebilir (Furniss, 1999, s. 97).

Beiman ve Furniss, bir durum olsun, ya da bir kısa komik hikayeler bütünü (gag) olsun, bir hikaye anlatılırken yapının doğrusal (linear) ve doğrusal olmayan (non-linear) olmak üzere iki şekilde kurulabileceğini söyler. Doğrusal bir anlatıda hikaye başlangıç, orta ve son bölümleri kronolojik olarak sıralanır. Bu yapıdaki hikayelerde izleyici ilerleme, gelişme, başarıma duygularını ve bir sürecin içinde olduğunu hisseder. Doğrusal olmayan yapı ise düzgünce kurgulanmış bir hikaye akışından çok bir etki ve bir hava yakalamayı hedefler. Çoğunlukla kısa metraj filmlerin üretildiği bu anlatı yapısı farklı sanatsal biçemlerin, ses tasarımlarının ya da müziğin denenebildiği bir yapıdır (2007, s. 5) (1999, s. 98). Furniss, doğrusal olmayan anlatı yapısını kendi içinde döngüsel (cyclical) ve tematik (thematic) olmak üzere ikiye ayırır. Döngüsel anlatıda hikaye bir sona ulaşmaz ve başladığı yere geri döner. Yaşam ve ölüm, mevsimlerin değişimi gibi mitler ve doğa olayları bu anlatının konularını oluşturabilmektedir. Tematik bir anlatı, herhangi bir ilerleme ya da döngüye girmektense durağanlığı tercih eder. Bu yönüyle tematik anlatı, meditasyona yönelik, şiirsel, yeni bir duygu, deneyim ya da soyut düşünce arayışında olarak nitelenebilir (Furniss, 1999, s. 99-101). Paul

Driessen'in 1995 yapımı filmi "The End of the World in Four Seasons" döngüsel bir anlatı örneği olarak verilebilir. Filmin ekranında, çok sayıda çerçeve vardır ve her bir çerçevelerde farklı mevsimlerde yaşanan küçük olaylar anlatılmaktadır. Çerçevelerdeki olayların diğer çerçevelerle de ilişkisi olmaktadır. Örneğin bir ekran içindeki sinek uçarak diğer ekrana geçmektedir.



Görsel 1.35. "The End of the World in Four Seasons" filminden bir sahne (Diessen, 1995).

Furniss, anlatı yapısı oluşturulurken belirli sorulara cevap aranması gerektiğini söyler. Oluşturulan anlatı yapısı geniş bir seyirci kitlesini eğlendirebilir mi? Bu yapıyla yeni bir anlatı tekniği denenebilir mi ya da izleyicide farklı düşünme yolları oluşturabilir mi? Bu anlatı bir bilgiyi açıklayıcı ve metodolojik olarak karşı tarafa iletebilir mi? Tüm bu işlevlerden her biri bir eserde anlatı yapısının nasıl kurulması gerektiğini etkileyebilir (1999, s. 97).

Tüm görsel anlatı sanatlarında, özellikle bir geleneksel anlatı yapısında temel hedef izleyiciyi öykünün içine çekmektir. Bu sebeple izleyiciye olay sergileme, gelişme ve sonuç bölümleriyle anlatılır, çatışma ve doruk noktası gibi bölümlerle izleyici şaşırtılıp heyecanlandırılabilir ve olay örgüsü kronolojik olarak tamamlanır. Bu yapı canlı sinema ve canlandırma sinemasında benzer bir şekilde kurulabilir (Noake, 1988, s. 24).

Dane Winn'in 2017 yapımı olan "Fisheye" filmi, geleneksel anlatı yapısının özelliklerini içerek bir filmidir. Filmde, apartman boşluğunda gördüğü her şeyi not alan garip bir yazarın hikayesini anlatmaktadır. Filmin başında yazarın bu takıntılı davranışları, komşularının her yaptığını yazma alışkanlığı gösterilerek yazar izleyiciye

tanıtılır. Komşusunun kocasını, karşı komşusuyla aldattığı, yazarın sevgilisiyle arasının iyi olmadığı, sergileme bölümünde izleyiciye aktarılan diğer mesajlardır. Daha sonra aldatılan kocanın sarhoş bir şekilde eve döndüğü ve bir şeylerden şüphelendiği görünür. Aldatan adam kaçmayı başarsa da aldatılan koca anlamıştır ve apartman boşluğunda aldatan adamı vurur. Bu sırada aldatılan koca, kapının önüne çıkan kadını da vurur. Yazar her şeyi daktilosuna yazmaya devam etmektedir. Doruk noktasında, izleyiciye yazarın sevgilisinin eve geldiği gösterilir. Kadın cinayet mahalline gelecek ve katille karşılaşacaktır. Hikayedeki merak unsurları izleyiciyi filmin için çekmektedir. Yazar, kadına kapıyı açmaz ve katilin, sevgilisini de öldürmesini izler. Sonuç bölümünde adam yazdıklarını düzenlemek için masadan kalkar.



Görsel 1.36. “Fisheye” filminden bir kare (Winn, 2017).

Canlandırma sinemasında da canlı sinemadaki gibi, bu yapının olmadığı, izleyiciye olayların belirli bir kronolojiye göre giriş gelişme sonuç düzeninde sunulmadığı, öyküyü daha farklı sanatsal kaygılarla ya da deneysel olarak adlandırılabilir şekilde anlatan çağdaş anlatı yapısında filmlere de rastlanmaktadır. Her ne kadar canlandırma sineması ilk yıllarından beri çoğunlukla eğlendirme amacıyla geleneksel anlatı yapısına uyan filmler üretse de çağdaş anlatı yapısında olan canlandırma filmler de üretilmektedir (Noake, 1988, s. 28). Özellikle canlandırma sineması, tekniğinin bir getirisi olarak yaratıcısına sınırsız imkanlar sunduğu için herhangi bir fikir, canlandırma sanatçısı ya da yönetmenin istediği gibi bir anlatı yapısı kurularak anlatılabilir. Sonuçta ekranda görünen görüntü yoktan var edildiği,

sanatçının yaratıcılığı ve bütçe ile sınırlı olduğu için hayal gücünün sınırlarının zorlandığı bambaşka anlatı yapıları görmek mümkündür (Noake, 1988, s. 21).

Fransız yönetmen Jeremy Clapin'in 2008 yapımı kısa filmi "Skhizein" bir çağdaş anlatı örneği olarak gösterilebilir. Bir meteor çarpması sonucu kendisinden 91 santimetre uzaklaşan bir adamın hikayesinin anlatıldığı filmde, karakterin problemiyle yüzleşmesini, bu problemle başa çıkmaya çalışmasını, düşüncelerini, iç dünyasını fazlaca görürüz. Filmde, birbirine bağlı olayların olduğu, belirli bir başı, ortası ve sonu olan bir anlatı yoktur. Onun yerine karakterin iç dünyasına girilerek onun düşüncelerine yer verilir, karakterin bu duruma karşı tutumu izleyiciye aktarılır. Filmin sonunda ikinci bir meteor çarpar ve olaylar izleyiciyi tatmin edecek bir sona kavuşmaz. Bu özellikleriyle "Skhizein" geleneksel anlatının alışlagelmiş dramatik yapısından uzak, karakter odaklı, gerçeküstü öğelerin olduğu, bir çağdaş anlatı örneğidir.



Görsel 1.37. *Skhizein* filminden bir kare (Clapin, 2008).

"Skhizein" filmi öyküsü ve kurduğu anlatı yapısı bakımından canlandırma sinemasının olanaklarını kullanan, türüyle özdeşleşen bir fildir. Kendi vücudundan 91 santimetre kaymış bir karakter telefon ahizesini kaldırmakta ve kendisinden 91 santimetre ötedeki telefon ahizesi havaya kalkmaktadır. Filmde bunun gibi pek çok gerçeğe aykırı detay vardır. Tüm bu sahnelerin olduğu bir canlı filmin, canlandırma sinemasının bir uzantısı olan görsel efektler kullanılmadan çekilmesi neredeyse imkansızdır.

Mizansen

Sinemada, bir yönetmenin biçiminin en belirgin şekilde görüldüğü ya da hissedildiği temel öge olan mizansen, canlandırma sineması için de çok önemli bir ögedir. Canlandırma sanatı, pek çok başka sanat pratiğini de içinde barındıran, çok yönlü bir görsel anlatı türüdür. Resim, müzik, dans gibi sanat dallarından beslenen canlandırma sineması bu yönüyle sanatçının biçiminin ön plana çıktığı, belirgin bir görsel kimlik oluşturur. Karakterler, mekanlar, aksesuarlar, hareket ve oyunculuklar gibi mizansene dair öğeler, canlı sinemada biçime yön veren ve uzun bir üretim sürecine sahip olan elemanlar, canlandırma sinemasında yönetmen ve sanatçının bu elemanlar üzerindeki etkisi çok daha fazladır.

Chris Webster'a göre, sinema, oyuncularını gerçek insanlar arasından seçerken, canlandırma sineması kendi oyuncularını baştan yaratır. Gerçek sinemada mekan olarak Londra kullanılırken, canlandırma sineması kendi mekanını sıfırdan yaratır. Gerçek sinemada fırtınalı bir havada çekim yapmak için günlerce beklemek gerekirken, canlandırma sineması bir kasırğa yaratıp ardından çiçekler açtırabilir (Webster, 2005, s.131). Dolayısıyla örneğin mekan kavramı, canlandırma sinemasında da olması gereken, mizansenini oluşturan, dolayısıyla görsel anlatıyı oluşturan bir ögedir fakat üretimi itibariyle gerçek sinemadan farklıdır.

Pek çok farklı süreci içinde barındıran canlandırma sinemasında, karakter tasarımı, hikaye panosu (storyboard) yapımı, seslendirme gibi süreçler aynı anda ya da farklı zamanlarda yürütülebilir. Bu tamamen stüdyonun ya da yönetmenin tercihlerine bağlıdır. Canlı sinemadaki mizansen ögesi içerisinde yer alan dekor, kostüm ve makyaj, aydınlatma, hareket ve performans konuları kimi canlandırma sanatçıları genel bir "tasarım" kavramı altında değerlendirir. Webster'a göre başarılı bir canlandırma filmi projesinde tasarım sürecinin iyi bir şekilde yapılması gerekir. Genel bir kavram olan tasarım, hikaye panosunu (storyboard) da kapsadığı gibi, karakter tasarımlarının, çevre ve aksesuar tasarımlarının, arka plan çizimlerinin, sinematografinin olduğu, filme dair tüm grafiksel elemanları ve ses tasarımı ve müzik gibi grafiksel olmayan elemanları da içerir (2005, s. 131-132).

Anlatılmak istenen hikayeye dair detaylı bir senaryo oluşturulduktan sonra tasarım süreci başlar. Artık sanatçının ve yönetmenin, filmin nasıl görüneceğine karar vermeleri gerekir. Bu aşamada karakterler, aksesuarlar, çevre elemanları, renk ve filmin genel havasını, duygusunu yansıtacak bir biçim belirlenir. Biçim, tasarım sürecinin

başında, kavramsal tasarım aşamasında belirlenmelidir. Tasarımın stilize mi, geleneksel mi, gerçekçi mi olacağına bu aşamada karar verilmelidir. Filmdeki tüm görsel elemanların biçem üzerinden birbirleriyle ilişki içinde oldukları unutulmamalıdır. Örneğin karakterler ve arka plan gibi diğer görsel elemanlar bir biçem içerisinde uyumlu olmalıdır. Fakat bazen yönetmenin biçemi doğrultusunda arka planla uyum içerisinde olmayan karakterler de yaratılabilir (White, 2009, s. 229-231).

Bir canlandırma sanatçısı, hareketli resimler olan sinemanın yanında, sabit resimlerle de ilgilenmelidir. Resim sanatını bilmek ve bu sanata hakim olmak, canlandırma sinemasında bir görüntüyü oluşturmanın sürecini daha iyi tanıma ayırt etme imkanı sunar. Pek çok farklı ortam için hazırlanmış sanat eseri, canlandırma sineması için bir ilham kaynağı olabilir ve filmin görünüşünü etkileyebilir. Canlandırma sinemasında tasarımın kapsamı, canlı sinemadakinden farklı olduğu için, mizansenin oluşturduğu öğeler de Bordwell ve Thompson'un bahsettiği öğelerden biraz farklıdır. Furniss'e göre canlandırma sinemasında mizansen; 'görüntü', 'renk ve çizgi', 'hareket ve devinim'den oluşmaktadır (Furniss, 1999, s. 62).

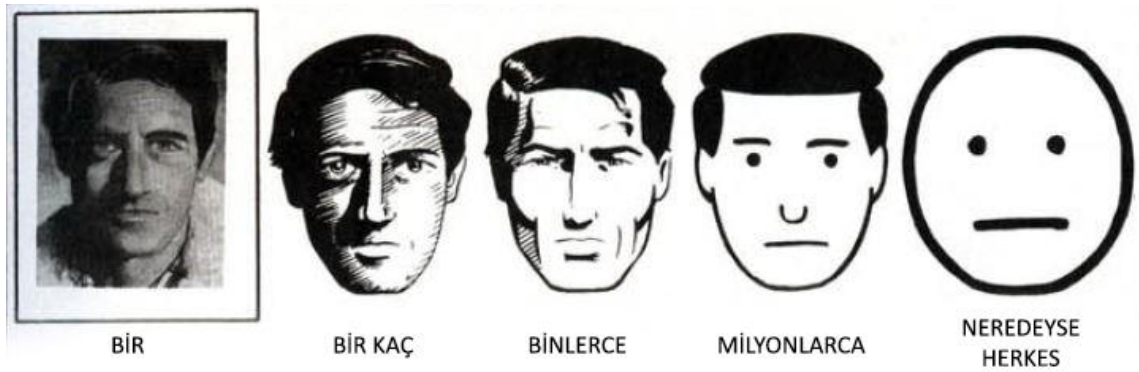
Görüntü ya da *görsel tasarım*, karakter tasarımı ve arka plan tasarımı olmak üzere ikiye ayrılır. Karakter, hareketli olan ve aksiyonun merkezinde olan elemandır. Çevre ya da arka plan ise genellikle karakteri ön plana çıkaran, daha az hareketli olan, filmde karakter kadar hatırlanmayan kısımdır (Furniss, 1999, s. 66).

Bu noktada Scott McCloud'un da üzerinde durduğu ikon (icon) kavramına değinmek gerekir. McCloud'a göre ikon, bir varlığı, bir kavramı, bir insanı ya da bir yeri, kısaca herhangi bir şeyi temsil eden görüntüdür. Herhangi bir sanat eseri için yaratılacak karakter ya da arka plan, her ne olursa olsun, bir varlığı ya da bir kavramı temsil eder. Örneğin bir bayrak, alfabedeki harfler, ünlü bir siyasetçinin karikatürü ya da bir pipo çizimi birer ikondur. Alfabedeki "m" harfi çok tanımlı bir ikondur ve farklı stillerde yaratılsa dahi aynı anlamı ifade eder. Diğer harflerle bir araya gelince de herkes tarafından benzer biçimde algılanacak olan kelimelere dönüşürler. Fakat resimsel bir ikonun anlamı yapılan çizime göre oldukça değişken olabilir. Yani bir resimdeki soyutluğun seviyesi kademe kademe değişir. Örneğin bir insan yüzünün çizimi, çizime bakan insanı yanıltacak kadar gerçekçi olabilir. Bazı insan yüzü çizimleri ise daha soyut, hatta bilinen hiçbir insan yüzüne benzemeyecek biçimde olabilir.



Görsel 1.38. “Polar Express”(Zemeckis, 2004) ve “Link”(Loebel, 2017) filmlerinde karakter tasarımları.

Görsel ikonları bir sıraya sokmak gerekirse, fotoğraf ya da fotorealistik çizim, gerçeği en yakın şekilde temsil eden ikonlardır. Buna rağmen gerçekte aralarında büyük farklar vardır. Çizim soyutlanıp sadeleştirildikçe gerçeklikten uzaklaşılır ve son olarak sadece birkaç çizgiden oluşan, belki de insanların daha çok ilgisini çeken karikatür bir görsele dönüşür. İnsanların karikatür görsellere daha büyük ilgi duymasının sebebi ise, gereksiz olan detayların çıkarılıp, sadece izleyicinin odaklanması istenen detayların koyulmasıdır. Ayrıca bir karakter daha karikatürize oldukça, daha fazla insan tarafından tanımlanmaya ve benimsenmeye başlar. Çünkü temsil ettiği insan sayısı artar. (McCloud, 1994, s. 27-31)



Görsel 1.39. Scott McCloud'a göre ikonların temsil ettiği ortalama insan sayısı (McCloud, 1994).

Dolayısıyla beynimizin bir çember ve iki noktadan oluşan bir görseli bir insana benzetmesi ve bunun kaçınılmaz olması, canlandırma sinemasının temelindeki büyüdür. Canlandırma, mesajı doğrudan vermek yerine bir kısmını izleyicinin hayal gücüne bırakır (McCloud, 1994, s. 31-36).



Görsel 1.40. (a) “*The Wordcutter (Le Bucheron des Mots)*” filminden bir karakter örneği (Troin, 2007) (b) “*Fisheye*” filminden bir karakter örneği (Winn, 2017) (c) “*A Single Life*” filminden bir karakter örneği (Job, Jorris ve Marieke, 2014) (d) “*Meet Buck*” filminden bir karakter örneği (Preval, Bouyer, Monneron, Ortolland ve Esousa, 2010) (e) “*Blik*” filminden bir karakter örneği (Schravendeel, 2010) (f) “*Ryan*” filminden bir karakter örneği (Landreth, 2004).

Karakter yaratılırken, belirli bazı konulara önem vermek gerekir. Canlı sinemada bir insana kostüm giydirilerek ve makyaj yapılarak oluşturulan karakter canlandırma sinemasında baştan yaratılır ve herhangi bir varlığa benzetilebilir. Anlatılmak istenen öyküyle, filmin türüyle uyumlu bir *biçem* belirlendikten sonra karakterin kişiliği belirlenmelidir. Yuvarlak hatlı, yumuşak çizgiler sevimli, narin bir karakter yaratırken düz ve keskin çizgiler agresif bir karakter yaratır. Renk seçiminin de karakter üzerinde benzer bir etkisi vardır. Pastel renkler yumuşak ve sevimli bir karakter yaratırken doygun ana renkler daha belirgin, çılgın bir karakter yaratır. Biçem belirlendikten sonra karakterin *kişiliği* belirlenmelidir. Karakterin arkadaş canlısı mı, agresif mi saf mı, çekici mi, zeki mi olduğu karakterle ilgili önemli detaylardır. Karakterin dış formu ve kişiliği arasındaki uyum önemlidir (White, 2009, s. 235-238).

Karakter tasarlanırken canlandırma filminin hangi ortamda gösterileceği de düşünülmalıdır. Bir sinema filmi için yaratılacak karakter ile bir reklam filmi için yaratılacak karakterin formu, kişisel özellikleri farklı olmalıdır. İzleyicinin kolay tanıyabileceği, yuvarlak hatları olan, güvenilir bir karakter, reklam için üretilen bir canlandırma filminin başarısını arttıracaktır.

Yönetmen Nick Park tarafından yaratılan “Wallace and Gromit” serisindeki karakterler, biçemleriyle, kişilikleriyle akılda kalıcı, etkileyici karakterlerdir. Sıra dışı icatları olan Wallace karakterinin çocuksu kişiliği, peynir sevgisi için yaptıkları, ellerini sallayarak “peynir” demesi, kendine özgü ses tonu onu unutulmaz bir karakter haline getirmiştir.



Görsel 1.41. Wallace karakteri (Park, 1990).

Karakterin *tavrı* bir diğer önemli konudur. Karakterin doğal duruşu, karakterin olaylara bakış açısı, düşünce sistemiyle ilgili bilgi vermelidir. *Oranlar*, izleyiciye karakter hakkında pek çok bilgi verir. Örneğin küçük vücutlu fakat büyük bir kafası olan karakter, zeki bir insanı daha kolay yansıtırken, iri vücutlu fakat küçük kafalı biri, pek de zeki olmayan bir insanı temsil edebilir. Tasarımcı bir karakteri yaratırken *kafa uzunluğunu* sürekli göz önünde bulundurmalıdır. Karakterin kafasının tüm vücuda oranı karakterin biçemin etkileyen önemli bir konudur. Normal insanda kafa ve vücut oranı yaklaşık 1'e 7'dir (White, 2009, s. 239-240). Karakterin kafası büyüdükçe karakter daha stilize bir hal alır, “Esrarengiz Kasaba (Gravity Falls)” çizgi dizisinde bu oran neredeyse 1'e 2'dir.



Görsel 1.42. “Esrarengiz Kasaba” çizgi dizisindeki karakterler (Hirsh, 2012).

Bir karakterin doğasını tanımlayan en önemli özelliği, karakterin *siluetidir*. Siluet, bir karakterin kişiliğiyle ilgili pek çok bilgi verir ve pek çok özelliğini ön plana çıkarır. Karakter için belirlenecek *detaylar* ve bu detayların seviyesi bir diğer önemli konudur. Klasik yöntemle yapılacak bir canlandırma sinemasında her bir detayın saniyede 24 kere tekrar tekrar çizilmesi gerektiği ve detayın bir karakterin kişiliğini yansıtmadaki önemi unutulmadan karakter tasarlanmalıdır. Karakterler, bu belirtilen konular göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır (White, 2009, s. 241-242).

Sinemada dekor olarak adlandırılan arka plan çizimlerinin (background), bir canlandırma filminin biçeminde ve estetiğinde çok önemli bir rolü vardır. Canlandırma sinemasının ilk yıllarında arka planların da her karede tekrar tekrar çizilmesinden dolayı arka planlar sınırlı bir şekilde çizilmiş ve detaylardan kaçınılmıştır. Selüoit malzemenin kullanılmaya başlanmasından sonra ise daha ayrıntılı ve iyi çizilmiş arka planlar kullanılmaya başlanmıştır. Canlandırma filmindeki arka plan tasarımları, filmin geçtiği çağ, filmin gösterileceği ortam (sinema ya da televizyon), filmin ve stüdyonun genel yaklaşımı gibi pek çok etmene göre tasarlanır. Sinemada görüntü yönetmeninin yaptığı iş, canlandırma sinemasında sahne tasarımı (layout) bölümünde yapılır. Disney Stüdyosu’nda sahne tasarımcısı (layout artist) olarak çalışmış Tim Beihold’a göre bir canlandırma sinemasında görünen bütün kompozisyonlar sahne tasarımcısı tarafından tasarlanır. Yönetmenle yakın çalışan sahne tasarımcısı, arka planların görsellerine, karakterlerin yerleştirilmesine sahenin kurgusuna ve kamera hareketlerine karar verir (Furniss, 1999, s. 71). Bu özelliğiyle sahne tasarımcısı, başta mizansen olmak üzere filmin genel biçemi üzerinde büyük bir etkiye sahiptir.

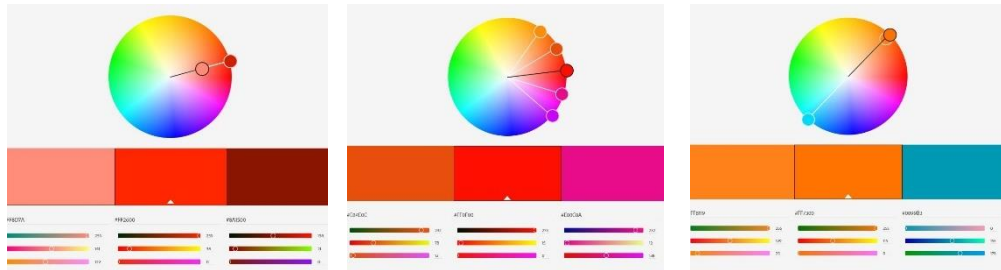
Canlandırma sinemasında ışık kullanımı ve aydınlatma, canlı filmlerden bazı teknik özellikleri nedeniyle ayrılmaktadır. İki boyutlu canlandırma filmlerinde, sinemadaki anlamıyla bir ışık kaynağı yoktur. Özellikle bilgisayarların ve tarayıcıların kullanılmadığı dönemlerde çizimlerin fotoğraflanabilmesi için kullanılan ışık kaynağı tüm çizimi eşit aydınlatan teknik bir ışık kaynağıdır. Aynı zamanda bu ışık kaynağı bazı siluet filmlerinde renklerdeki zıtlığın oluşabilmesi için de kullanılabilir. İki boyutlu canlandırma filmlerinde ışık, tıpkı resim sanatındaki gibi sanatçının iki boyutlu zemine yaptığı çizimde renkler ve boyalarla yaratılır. Dolayısıyla bir dramatik etki yaratmak için ışık kullanılacaksa, bu etki çizimlerin hazırlanması aşamasında verilmelidir. 3 boyutlu kukla canlandırma filmlerinde, bir alıcı önünde kurulan setlerde çekim yapıldığı için bir yapay ışık kaynağına ihtiyaç duyulmaktadır. Dolayısıyla böyle filmlerde sinemada kullanılan aydınlatma teknikleri kullanılır. Bilgisayar ortamında hazırlanmış üç boyutlu canlandırma filmlerinde ya da canlı filmler için hazırlanan görsel efektlerde sinemadaki aydınlatma teknikleri kullanılır fakat ışığın üretim tekniği farklıdır. Herhangi bir ışığın yönü, niteliği, kaynağı ve rengi bilgisayar yazılımlarıyla yapılabilmekte, canlandırma sanatçıları ışığın her aşamasına daha kolay bir şekilde müdahale edebilmektedir. Bu anlamda teknoloji, her konuda olduğu gibi aydınlatma konusunda da büyük kolaylıklar sağlamaktadır (Özkan, 2001, s. 97).

Renk ve çizgi, Furniss'e göre canlandırma sinemasında görüntüyle birlikte mizansenini oluşturan diğer bir öğedir. Pek çok sanatçıya göre renk kullanımında belirli bir kural yoktur ve sanatçı rengi içgüdülerine göre seçer. Yine de bir sanatçının renk teorilerinden (color theory) haberdar olması gerekir. Rengi oluşturan üç temel özellik vardır: ton (hue), değer (value), yoğunluktur (intensity). Ton, renk tayfindaki aralığı belirtir. Üç ana renk olan kırmızı, sarı, mavi birer tondur ve hiçbir rengin karışımıyla elde edilemezler. Üç ara renk olan turuncu, yeşil ve mor, ana renklerin karıştırılmasıyla elde edilir. Üçüncül renkler ise ana ve ara renklerin karışımıyla elde edilir. Tonun aydınlık ve karanlık derecesini belirten değer (value), yüzeyden yansıyan ışığın miktarına bağlıdır. Yoğunluk ise bir tonun içindeki gri miktarıdır (Furniss, 1999, s. 71-72).



Görsel 1.43. Bir rengi oluşturan 3 temel özellik (Orhan Umut Gökcek kişisel arşivi).

Renk teorisi konusunda göz önünde bulundurulması gereken birkaç önemli kavram sayılabilir. Öncelikle bir rengin tonu, rengin sıcak ya da soğuk olmasını etkileyebilir. Sarı, turuncu, kırmızı gibi tonlar sıcak renklerken, mavi, yeşil, mor gibi tonlar soğuktur. Soğuk ve sıcak renklerin izleyici üzerinde farklı etkileri vardır. Sıcak renkler insanı canlandırırken soğuk renkler sakinleştirir. Yaratılacak sahne için renk tayfindan seçilecek renk, üç temel renk paletine göre oluşturulabilir. Bunlardan ilki, aynı tondaki renge siyah ve beyazın eklenmesiyle elde edilen tek renkli (monochromatic) renk paletidir. İkinci renk paleti benzer (analogous) renk paletidir ve ana rengin bir tarafındaki renklerin oluşturduğu palettir. Son olarak tamamlayıcı (complementary) renk paleti, birbirini tamamlayan iki karşıt rengin oluşturduğu palettir. Tek renkli bir sahne, karşıt ve tamamlayıcı renklerden oluşan bir sahneye göre daha rahatlatıcıdır (Furniss, 1999, s. 73).



Görsel 1.44. Tek renkli, benzer ve tamamlayıcı renk paletleri (http-25).

Renkle birlikte, özellikle geleneksel yöntemle yapılan canlandırma filmlerinde çizgi çok önemli bir unsurdur. Başlarda, fotokopi makinasından önce stüdyolarda canlandırma sanatçıları tarafından yapılan çizimlerin üzerinden çiniciler geçerek gerekli

olan çizgileri ortaya çıkarırlardı. Bu noktada çizginin doğruluğu, kalınlığı önemli konulardı. Teknolojinin gelişmesiyle ve farklı tarama ve çoğaltma teknolojileriyle, çinicilere olan ihtiyaç azalsa da klasik bir canlandırma filmindeki çizginin özelliğinin filmin biçimine etkisi büyüktür (Furniss, 1999, s. 75).

Renk ve çizgi, klasik canlandırma sinemasındaki bir karenin çizimi, kukla canlandırmada bir modelin oluşturulup boyanması, 3 boyutlu bilgisayar canlandırma filminde ise render alma (görüntünün oluşturulması) şekli olarak düşünülebilir. 3 boyutlu bilgisayar canlandırmasında tasarım sürecinde sanatçılar filmin genel bakışını ve biçimini belirlemek için çizimler yapar. Jorge R. Gutierrez'in 2014 yapımı "The Book of Life (Hayat Kitabı)" filminin sanat yönetmeni olan Paul Sullivan, filmin yapımından önce filmin son halinin nasıl görüneceğiyle ilgili biçem çizimleri (style frame painting) yaptıklarından bahseder. Bu çizimlerde filmin önemli sahneleri son haline getirilecek gibi resmedilir, filmin genel renk paleti belirlenir ve çizginin ya da boyanın, üç boyutlu bir film için ise renderın nasıl kullanılacağına karar verilir (Hahn, 2014, s. 127). Sullivan'ın yaptığı bir çizim filmde Manolo'nun ölümler diyarına gittiği, ölümler diyarının da ilk kez görüldüğü sahnenin çizimidir. Sanat yönetmeninin yaptığı bu çizimin, filmin son hali ve biçimi üzerinde büyük etkisi vardır.



Görsel 1.45. Paul Sullivan tarafından film için yapılan resim (<http-26>).



Görsel 1.46. "The Book of Life" Filminden bir kare (Gutierrez, 2014).

Patrick Jensen, ölüler diyarının tasarımında geleneksel Meksika sanatından çok etkilendiklerinden bahseder. Tasarımcılar bu diyarı tasarlarken tamamlayıcı (complemental) bir renk paleti kullanmış, bununla birlikte dekorun formuyla ve renkleriyle burasının farklı bir dünya olduğu hissini yaratmışlardır (Hahn, 2014, s. 87).

Canlandırma, bir hareket yaratma sanatı olduğu için *hareket ve devinim*, canlandırma sinemasının ve mizansenin önemli bir ögesidir. Hareketli resimlerin ortaya çıkmaya başladığı ilk yıllarda, özellikle resim sanatıyla ilgilenen insanlar hareketli resimler oluşturuyorlardı. Resim sanatında eksik olan hareket ve devinim, o dönemki canlandırma öğrencilerinin ya da çalışanlarının araştırdığı önemli bir konuydu. Canlandırma sineması, hareketi baştan yarattığı, bir anlamda yoktan var ettiği için canlı sinemadan ayırır. Canlandırma sanatçısının harekete farklı yaklaşması, hareketin doğasını iyi anlaması gerekir. Bu yüzden ilk yıllardaki sanatçılar, hareketin analizi, fizik kuralları, uzayda hareket eden bir cisme yerçekiminin etkisi, bir karakterin ivmelenmesi ve yavaşlaması, ağırlık gibi konuları anlamaya çalışmışlardır. Sanatçılar canlandırma üretimi konusunda iki farklı yöntem izliyorlardı. İlk yöntem olan “pozdan poza (pose-to-pose)”da, sanatçı önce hareketin en önemli ana pozlarını (key poses) çiziyor, daha sonra yardımcıları ya da ara çizerler (inbetweener) bu ana pozların arasındaki ara pozları (in betweens) çiziyorlardı. Diğer bir yöntem olan “baştan sona (straight ahead)”da her bir kare gösterileceği sırayla çiziliyordu. Bu şekilde üretim, her bir anı kamerayla kaydedilen üç boyutlu kukla canlandırmasında kaçınılmaz bir yöntem iken iki boyutlu canlandırma sinemasında sanatçı kendi biçimine göre bir yöntem seçiyordu. Baştan sona canlandırma yöntemi, pozda poza yöntemine göre daha içgüdüsel ve spontan bir şekilde üretilmektedir. Her ne kadar hikaye panoları (storyboard) hareketi daha tanımlı hale getirirse de baştan sona canlandırma yönteminde hareketin nasıl sonlanacağını kestirmek, pozdan poza göre daha zordur. Bu iki yöntem, günümüz canlandırma sanatçıları tarafından da sıklıkla kullanılan yöntemlerdir. Zaman zaman sanatçılar bu iki yöntemi bir arada da kullanabilmektedirler (Furniss, 1999, s. 76).

Canlandırma filmleri yapılırken bir yandan sanatçılar da yeni yöntemler denemekte, farklı hareket tarzları oluşturmaktalardı. Hareketi analiz ederek daha doğru bir canlandırma dili oluşturmak isteyen canlandırma stüdyolarından biri de Disney stüdyolarıydı. Disney’in 9 yaşlı adamından ikisi olan Frank Thomas ve Ollie Johnston, o dönemde stüdyo içerisinde yeni jargonların duyulmaya başlandığından söz etmektedirler. “Örtüşen hareket”, “pozdan poza”, “hareketi esnetme” gibi hareketi

tanımlayan ve özelliğini belirten yeni terimler üretilmiştir. Yaptıkları filmlerden elde ettikleri tecrübelerle, stüdyonun içindeki iletişimle birlikte canlandırmanın 12 temel prensibini oluşturmuşlardır. Disney Stüdyolarının belirlediği bu 12 temel prensip çoğunlukla hareketle ilgili olmak üzere, canlandırma sinemasında mizansenini etkileyen önemli özelliklerdir. Temel prensiplerin ilki olan *ezilme ve esneme (squash and stretch)*, bir karakterin harekete göre sündürülmesi ve genel hacminin korunacak şekilde ezilmesidir. *Ön hareket (anticipation)*, bir hareketten diğer bir harekete geçerken izleyici harekete hazırlayan özel hareketlerdir. *Sahneleme (staging)*, genel bir kavramdır fakat temelde bir fikri açık ve net bir şekilde sergileyebilmektir. *Baştan sona ve pozdan poza (straight ahead and pose to pose)*, daha önce de bahsedildiği gibi hareket yaratılırken sanatçının kullandığı iki farklı yaklaşımdır. *Takip eden ve örtüşen hareket (follow through and overlapping action)*, iki hareket arasında karakterin durmaması, doğallığın korunması için hareketlerin iç içe girmesidir. *Yavaşlama ve hızlanma (slow in and slow out)*, aksiyonlar arasında hareketin temposunun değişmesi, ana pozlara yaklaşırken yavaşlaması ya da hızlanmasıdır. *Yay (arc)* canlıların doğal hareketlerindeki takip ettikleri dairesel yolun canlandırmada kullanılmasıdır. Hareketin doğrusal değil de bir yay çizerek oluşması, mekanikliği ortadan kaldırır. *İkincil hareket (secondary action)*, tıpkı bir karakterin ağlarken aynı zamanda göz yaşlarını silmesi gibi, hareketin sergilenirken başka bir hareketle desteklenmesidir. *Zamanlama (timing)*, bir hareketin kaç karede tamamlanacağını belirlenmesidir, geleneksel bir canlandırma filminde bir hareketin kaç çizimden oluşacağı anlamında da kullanılabilir. İkincil hareketler ve örtüşen hareketlerle birlikte düşünüldüğünde, zamanlama daha da karmaşıklaşır. *Abartma (exaggeration)*, gerçekliğin biraz ileri taşınması, Walt Disney'e göre karikatürize edilmesidir. Disney'e göre bir karakter eğer üzgün olması gerekiyorsa, çok daha üzgün, endişeli olması gerekiyorsa çok daha endişeli yapılmalıdır. *Boyutlu çizim (solid drawing)*, karakterin çizimiyle alakalı bir terimdir. Karakter, bir fikri doğru açıklayacak şekilde çizilmeli, bir hacmi olmalı ve aynı zamanda esnek, hareket ettirilebilir olmalıdır. *Çekicilik (appeal)*, karakterin nasıl bir görüntüsü olursa olsun sahnede ilgi çekici görünmesidir. Sadece güçlü ve iri bir karakter çekici görünmez, çirkin bir karakter de ilgi çekici olabilir (Thomas ve Johnston, 1984, s. 47-68).

Kimi canlandırma sanatçıları bu temel prensiplerden bazılarını daha çok önemser. Webster'a göre canlandırmada zamanlama (timing), en temel öğelerden biridir ve sanatçının harekete olan yaklaşımını belirler. Bir karakterin ya da çevre elemanının

nasıl biçemi oluyorsa, zamanlamanın da yaratılmak istenen etkiye göre stilize ya da gerçekçi bir biçemi olabilir. Dolayısıyla karikatürize ya da gerçekçi bir canlandırma yapmak için zamanlama konusuna farklı yaklaşmak gerekir. Çok soyut bir canlandırma ile gerçekçi bir canlandırma yapmak farklı yaklaşımlar ve farklı yetenekler gerektirir. Bu, bir canlandırma biçiminin diğerine göre üstün olduğu anlamına gelmez. Bir canlandırmayı inandırıcı, komik, korkunç ya da şiirsel yapan şey canlandırmanın zamanlanmasıdır. Kimi canlandırma sanatçıları gerçekçi hareketlendirmede ustalaşmış, gerçeği yansıtan karakterler ve hareketler yaratırken, kimi canlandırma sanatçıları daha stilize canlandırmalar yapar (Webster, 2005, s. 6-8).

2013 yılında Magnus Iglund ve Peter Smith tarafından yapılan “Ron’n Ron” filmindeki karakterlerin hareketleri oldukça stilizedir ve bu hareket biçemi karakterlerin tasarımlarıyla, anlatılan öyküyle, filmin kurgusu ve sesiyle büyük bir uyum içindedir. Uğur Erbaş’ın 2004 yılında yaptığı “Güneş Yolu” isimli kısa filmdeki gerçekçi karakterler de gerçekçi bir biçimde hareket ettirilmiş, tarihi bir olayın anlatıldığı öyküyle uyumlu bir görsel biçem ortaya çıkmıştır.



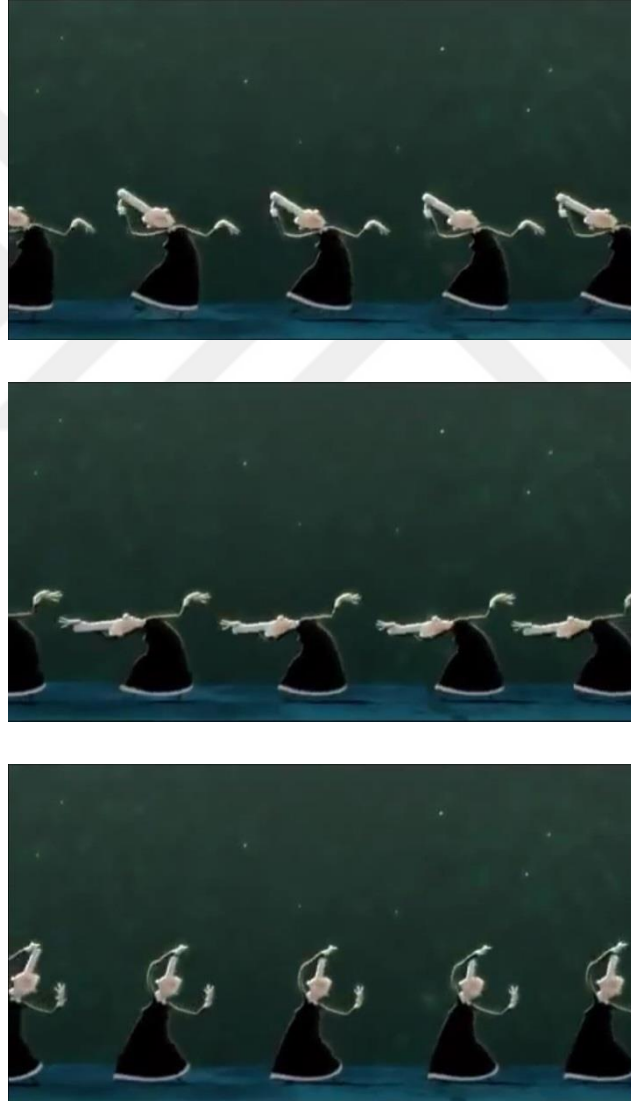
Görsel 1.47. “Ron’n Ron” filminden kareler (Moller ve Smith, 2013).



Görsel 1.48. “Güneş Yolu” filminden kareler (Erbaş, 2004).

Hareketin zamanla olan ilişkisi canlandırma filminin biçimini büyük ölçüde etkiler. Sabahattin Çalışkan, canlandırma sanatçısının hareketi algılama şeklinin, zaman kavramıyla ilişkilendirmesinin filmin biçimsel öğeleri üzerinde etkileri olduğunu söyler:

Burada asıl olan hareketin durağan görüntüler bileşiminden oluşan zamansal boyutudur. Bu bağlamda Amerikan canlandırmasında hareketin hızlı bir temposu yeğlenir. Rus yapımlarında ise bu tempo yaşayan dünyadakine yakındır. Kuşkusuz canlandırma filminin amaç ve türü hareketin niteliği üzerinde etkili bir faktördür. Eğitsel amaçlı filmler yavaş bir tempoyu gerektirirken (burada algı sınırları belirleyici faktördür), eğlence amaçlı filmler hızlı bir hareket belirgin bir özelliktir. Teknolojik olarak canlandırmada bu iki uç, artarda gelen durağan hareket birimleri arasındaki farkla elde edilir. Bu farkın küçük olması sempatik (yadsınmayan), büyük olması asempatik (yadsınan) hareketi verir. Öte yandan, bu türden bir hareketle biçim arasında yakın bir ilişki de vardır. (Çalışkan, 1993, s. 28)

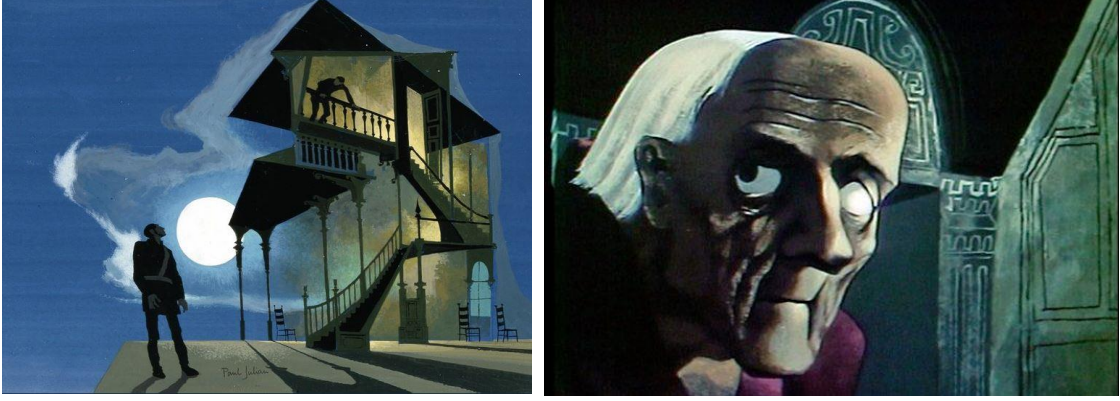


Görsel 1.49. “*La Migration Bigoudenn*” filminde krep yapan kadınlar (Heboyan, Castaing, ve Togora, 2004).

“La Migration Bigouden” filminde karakterler, gökyüzündeki aya ulaşmak için mükemmel krepî yapmaya çalışmaktadırlar. Krepînin kıvamını tutturduktan sonra hep birlikte bu krepîlerden çokça yapmaya başlarlar. İnsansı özellikleri olan bu karakterlerin hareketlendirilme şekli, bir ritüel esnasında dans eden insanları andırmaktadır. Karakterlerin hareketleri yine de abartılıdır ve mükemmel bir uyum içindedir. Bu sahne filmin mizansenine önemli ölçüde etki eden, yönetmen ve canlandırma sanatçılarının biçimini ortaya koyan bir sahnedir.

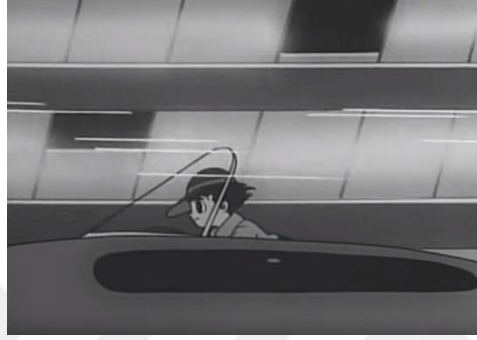
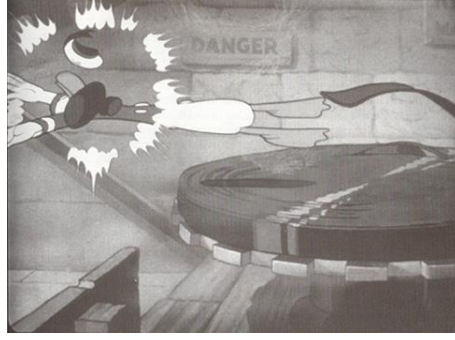
İzleyiciyle arasında duygusal bir bağ kurulan, kusursuz bir karakteri hareketlendiren canlandırma sanatçısı günlük hayatında içine kapanık, kendine güveni olmayan biri olabilir. Chris Webster, “Animation: The Mechanics of Motion” isimli kitabında oyunculuğun, bir karakterin hareketlendirilmesindeki en önemli seviye olduğunu söyler. Bir karakter canlılığının gerekliliği olarak hareket edebilir, hareketi sırasında etrafında ikincil hareketler olabilir fakat karakterin oyunculuğu bambaşka bir seviyedir. İzleyiciye daha derin duygular yaşatan, karakterin sadece ne yaptığını değil, ne düşündüğün de hissettiren bir canlandırma yapmak bir canlandırma sanatçısının karşılaşılabileceği en büyük zorluktur. Böyle bir canlandırmada karakter hareketlendirilirken sadece hareketin doğasında olan kanunlar değil, psikolojik sebeplerin de göz önünde bulundurulması gerekir. Diğer taraftan bir karakterin doğaya uygun bir şekilde gerçekçi olarak hareketlendirilmesi gerçekten çok zordur. Çünkü insan gözü doğumundan beri gerçekçi hareket görmeye alıştığı için hataları daha kolay görür (Webster:70-71).

Bir canlandırma filminin başarısı, hareketlerindeki akıcılık ve güzellikten çok, iyi bir senaryo ve iyi bir tasarıma bağlıdır. 1940’lı yıllarda Disney’in altın çağını bitirecek bir çıkış yakalayan UPA (United Productions of America) Disney biçimine karşı yaptıkları filmlerdeki farklı biçemleriyle bu başarıyı yakalamışlardır. UPA’nın o dönemdeki başarısı, uğraşılmış senaryo ve tasarımlarından gelmektedir (Webster, 2005, s. 131-132).



Görsel 1.50. 1953 yılında UPA tarafından yapılmış “The Tell Tale Heart” filminden kareler (Parmelee, 1953).

Bu noktada tüm canlandırma (full animation) ve sınırlı canlandırma (limited animation) kavramları incelenmelidir. Canlandırma sinemasında, özel olarak hareketlendirme için kullanılan, fakat bir filmin görsel tasarımlarını da kapsayabilecek iki estetik yaklaşım vardır. Furniss, bu kavramları iki boyutlu canlandırma sineması için açıklamaktadır. Tüm canlandırmada, her kare tek tek çizilir ve hiçbir tekrarlama, döngü olmaz. Bu tarz canlandırmada karakterler z-ekseninde hareket ederek oranları değişebilir, başka şekillere dönüşebilirler, kamera daha özgür bir biçimde hareket eder. Bu özelliklerinden dolayı tüm canlandırmada çok fazla emek vardır. Sınırlı canlandırmada ise hareketler az sayıda çizimlerle, döngülerle ve tekrarlarla yaratılır. Bu anlamda stüdyolara zaman ve para tasarrufu sağlayan sınırlı canlandırmada karakterler ekrandan uzaklaşacak ya da ekrana yaklaşacak hareketleri pek fazla yapmazlar, kamera genelde sabittir ya da pan ya da tilt gibi sınırlı hareketleri yapar. Altın çağında Disney neredeyse tüm filmlerini tüm canlandırma olarak yapmıştır. Örneğin bir “Mickey Mouse” filmi olan ve 1937 yılında Ben Sharpsteen yönetmenliğinde yapılan “Saat Temizleyicileri (Clock Cleaners)” filmi, her karesinin tek tek çizildiği bir tüm canlandırma örneğidir. Disney’in altın çağını bitiren UPA, sınırlı canlandırma yapan stüdyolara örnek olarak verilebileceği gibi, 1963 yılında Osamu Tezuka tarafından yapılan “Astro Boy’un Doğumu (The Birth of Astro Boy)” filmi de sınırlı canlandırma örneğidir. Kullandığı sınırlı canlandırma teknikleriyle, yaptığı mangalarla (çizgi roman), kısa filmleriyle özellikle gözlerini büyük çizdiği karakterleriyle pek çok sanatçıyı etkilemiş olan Tezuka, bugünkü Japonya’nın manga ve anime sanatlarına da yön vermiştir (Furniss, 1999, s135-136).



Görsel 1.51. a) “Clock Cleaners” filminden bir kare (Furniss, 1999, s. 137).

b) *The Birth of Astro Boy*” filminden bir kare (Tezuka, 1963).

Tüm canlandırma ve sınırlı canlandırma terimleri her ne kadar çoğunlukla hareketlendirme için kullanılsa da aslında canlandırma sinemasının mizansen ve sinematografi öğelerinin tamamını kapsayabilir. Özellikle kısa metraj canlandırma sinemasında pek çok farklı yeterliliğe sahip ekip farklı yaklaşımlarda bulunup farklı filmler üretmektedirler. Yeterli zaman ve bütçeye sahip olamayan küçük stüdyolar, hareketlendirmenin yanında, görsel tasarım, modelleme, kemikleme, arka plan çizimi gibi pek çok konuda kısıtlı üretim yapabilmektedirler. Bu durum çıkan filmin toplam kalitesini etkilemekten ziyade, yönetmenin farklı biçimler oluşturduğu ve oluşturmak zorunda kaldığı bir çeşitlilik sağlamaktadır. Örneğin, Pixar’ın 2011 yılında yaptığı, Enrico Casarosa’nın yönettiği “La Luna” filminin yalnızca görsel tasarım ve canlandırma birimlerinde toplam 11 kişi çalışmıştır (http-27). Bu sayı, 2018 yapımı, Domee Shi tarafından yönetilen “Bao” filminde 46’dır (http-28).



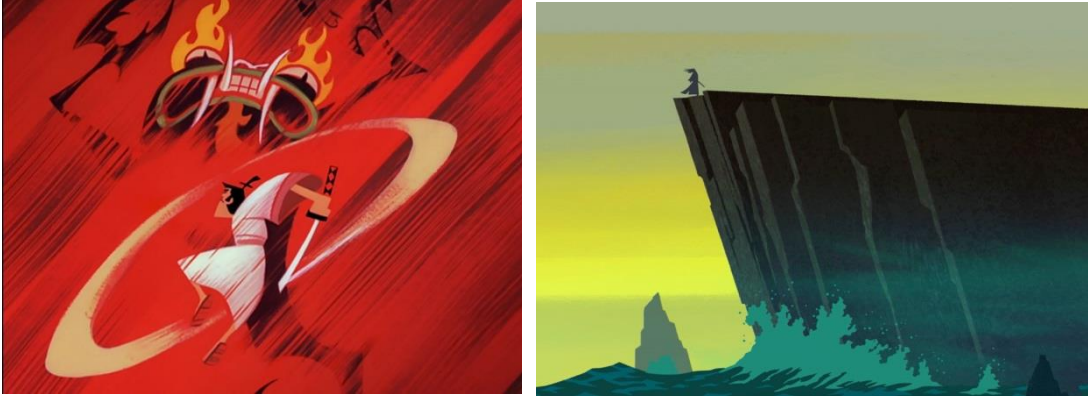
Görsel 1.52. “La Luna” filminden bir kare (<http-29>).

2010 yılında Eran Hilleli tarafından yapılan “Between the Bears” filmi, bestecisiyle birlikte toplam 3 kişi tarafından yapılmıştır. Bilgisayarla üretilmiş üç boyutlu filmde karakterler ve çevre son derece sadedir, az poligon kullanılarak üretilmiştir ve hareketler sınırlıdır. Bu durum filmi kötü bir hale getirmenin aksine, yönetmenin kendine özgü bir biçem oluşturmasını sağlamıştır. Görsel tasarımların bu denli basit olması, filmi daha soyut ve ilgi çekici bir hale getirmiştir.



Görsel 1.53. “Between the Bears” filminden bir kare (Hilleli, 2010).

Anlatılacak iyi bir hikaye, izleyicinin ilgisini çekebilecek bir anlatı yapısı ve iyi bir tasarım sürecinden geçmiş bir canlandırma filmi, kısıtlı bir hareketlendirmeye sahip olsa da izleyiciyle yakın bir bağ kurabilir. Filmin en masraflı kısmı olan hareketlendirmenin kısıtlı yapılmasıyla zaman ve bütçe tasarrufu sağlanmış olur. 2001-2004 yılları arasında yayınlanan Samuray Jack serisinde, tasarım ve sinematografiyi çok iyi kullanılmış fakat hareket ve oyunculuk daha kısıtlı kullanılmıştır. Bu durum anlatıyı zayıflatmak yerine, ona yeni ve özgün bir hava katmış, sonuçta başarılı bir dizi ortaya çıkmıştır.



Görsel 1.54. “Samuray Jack” dizisinden kareler (Tartakovsky, 2001).

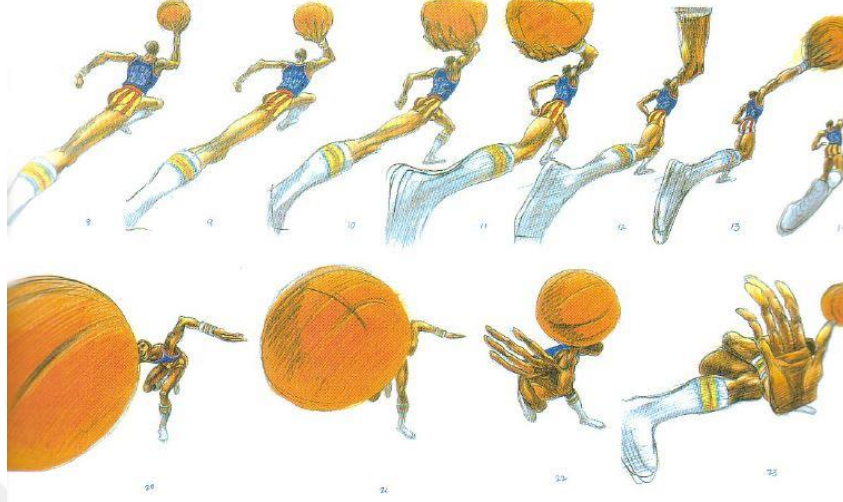
Sinematografi

Sinematograf, sinemanın doğuşuna öncülük etmiş araçlardan biri ve sinematografi de sonuç olarak görüntüyü kaydeden kamerayla ilgili filmi oluşturan teknik bir öge olsa da sinemadan öncesine, daha eskilere dayanan ilkel anlamda bir sinematografiden söz edilebilir. Resim sanatıyla birlikte gelen kompozisyon ve anlatım yeteneği ile öykü anlatma becerisi birlikte ilkel bir sinematografi kavramı oluşturabilirler (Adanır, 1987, s. 126).

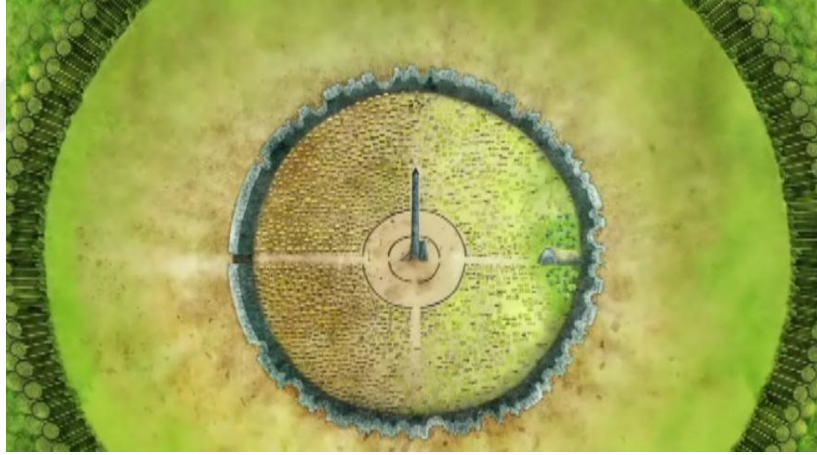
Sinematografinin daha önce belirtilen bir ögesi olan çerçeveleme, resim sanatında da önemli rol oynayan bir konudur. Her resmin bir çerçevesi olmalıdır. Buradaki eksiklik, sinema ve canlandırma sinemasındaki devinimdir. Devinimin de yer almasıyla canlandırma sineması, sinematografinin tam manasıyla kullanıldığı, fotoğrafik imge, çerçeveleme ve görüntü süresi öğelerini barındıran bir sanat dalına dönüşür. Geleneksel canlandırma sinemasında kamera yapım sonrası (post-production) sürecinin bir parçasıdır. Kaydedilecek malzemeler hikaye panosu, sahne tasarımı, arka plan çizimleri ve canlandırma aşamalarıyla hazırlandıktan sonra kamerayla kayıt edilir. Bilgisayarla üretilen 3 boyutlu canlandırma filmlerinde ise render aşaması kameranın işlevini üstlenmiştir. Görüntü önceden planlanan uzunlukta ve şekilde oluşturulur (Beiman, 2007, s. 21).

Sinemada, kameranın önemli bir parçası olan objektifin odak uzunluğunun, farklı perspektiflerde görüntü üretilmesini sağladığından daha önce bahsedilmişti. Canlandırma sahnesi, genelde yoktan var edildiği için sahnenin perspektifi sanatçının çizimine bağlıdır. Richard Williams, canlandırma sanatının sağladığı bu özgürlüğün

kullanılması gerektiğini söylemektedir. Williams’a göre özellikle hızlı hareketlerde gerçeklik büyük oranda bozulabilir (Williams, 2001, s. 132).



Görsel 1.55. Richard Williams'ın çizdiği kareler (Williams, 2001, s. 133).



Görsel 1.56. “The Secret of Kells” filminde sahne üstten görünürken, kullenin yandan görüldüğü farklı perspektif kullanımı (Moore, 2009).

Özellikle 3 boyutlu kukla canlandırma ve bilgisayarla üretilen canlandırmada sahne derinlemesine kullanılabilir, karakter ya da çevre elemanlarına dikkat çekecek bir alan derinliği yaratılabilir. 2 boyutlu canlandırmada ise doğal bir şekilde olmasa da sonradan sahnenin bazı alanları bulanıklaştırılarak bir sahneye bir derinlik hissi verilebilir.

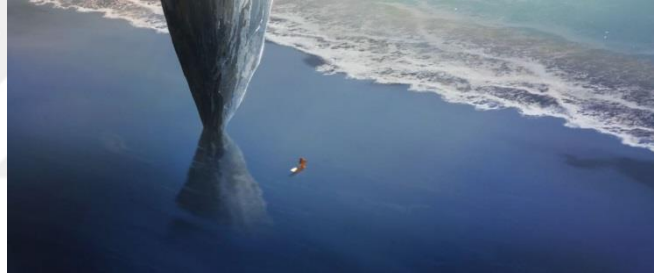


Görsel 1.57. 2016 Yapımı “Once a Hero” filmindeki alan derinliğin ana karakteri ön plana çıkarmadaki etkisi (Li, 2017).

Canlandırma sineması, ilk yıllarında teknik olarak tek bir kameraya bağımlı olduğu için, canlandırma ekranı, kameranın kapsadığı alanla sınırlıydı. Bu da canlandırma sinemasının çerçevesiydi (Culhane, 1988, s. 121). 3 boyutlu kukla canlandırmasında da canlı sinemada olduğu gibi çekimler bir kamera karşısında gerçekleştirilir fakat canlandırma için oluşturulan sahne tek tek fotoğraflanarak kameraya kaydedilir (Lord ve Sibley, 1998, s. 108-109). Fakat teknik olarak kameraya bağımlı olmayan, örneğin bilgisayarda hazırlanan canlandırma filmlerinde bir çerçeve oranı kısıtlaması yoktur. Sinema sanatındaki alışkanlıklar sebebiyle çoğunlukla sinemada kullanılan oranlar tercih edilse de farklı çerçeve oranlarında canlandırma filmleri üretilmektedir. Özellikle geleneksel bir sinema salonunda gösterime girmeyecek bir film üretmek isteyen kısa metraj canlandırma filmi yönetmenleri alışlagelmiş oranların dışına çıkmayı tercih etmektedir.



Görsel 1.58. 2013 yapımı “Everything I Can See From Here” filminin çerçeve oranı (Aschim ve Taylor, 2013).



Görsel 1.59. 2016 yapımı “Fox and the Whale” filminin çerçeve oranı (Joseph, 2016).



Görsel 1.60. 2015 yapımı “Dinner's at 6” filminin çerçeve oranı (Winn, 2015).

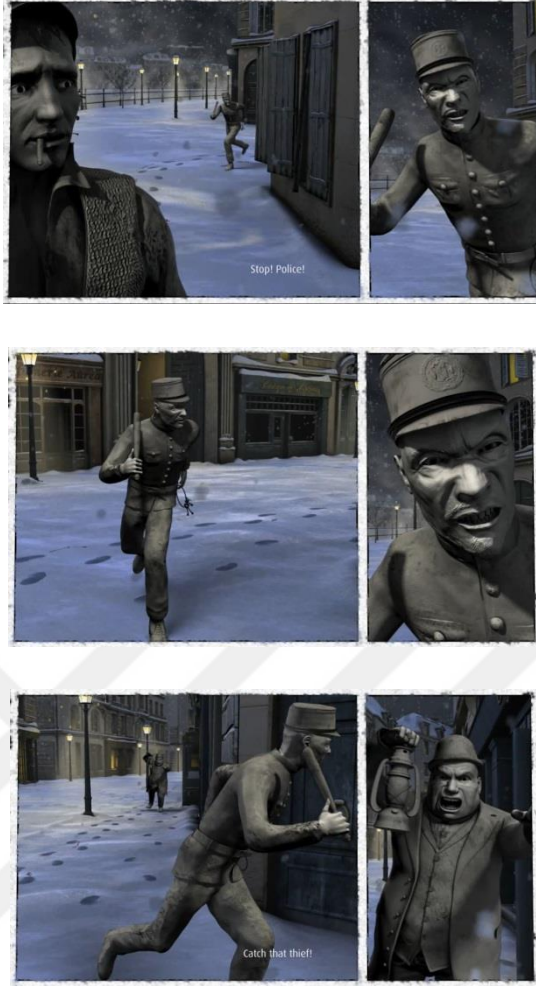
Çerçevelemede, görüntünün oranından sonraki en önemli konu kameranın konumudur. Daha önce kameranın konumunun, açısı, düzeyi, yüksekliği ve mesafesi olmak üzere 4 farklı değişkeni olduğundan bahsedilmişti (Borwel ve Thompson, 2009, s. 188). Canlandırma sinemasında kameranın konumu tamamen sanatçının hayal gücüne bağlıdır. Sanatçı, istediği açıyı, düzeyi, yüksekliği ve mesafeyi yaratabilir.



Görsel 1.61. 2018 Yapımı “Best Friend” filminde karakterin soyulduğu sahnedeki eğik açı (Feliu, Lucca, Nair, Olivieri ve Yi, 2018).

İki boyutlu canlandırma sineması, özellikle kameraya bağımlı olduğu ilk yıllarında kamera hareketleri konusunda kısıtlıydı. O yıllarda konuya yaklaşmak için ya kamera iki boyutlu çizime yaklaştırılırdı ya da bu yaklaşma etkisini verebilecek kare kare çizimler yapılırdı. Sahnenin pan yapabilmesi için uzun resimler çizilerek ya kamera hareket ettirilirdi ya da resimler hareket ettirilirdi (Noake, 1988, s. 70). Fakat canlandırma sinemasındaki teknolojik gelişmelerle birlikte artık özellikle bilgisayarla hazırlanmış canlandırma filmlerinde kamera istenildiği gibi hareketlendirilebilmektedir. Tüm karakterlerin ve mekanların üç boyutlu ortamda hazırlandığı bu filmlerde kamera da yapaydır ve filmin uzayında istediği yere yerleştirilip istediği hareket verilebilir. Dolayısıyla canlı filmlerde bile yapılamayacak kamera hareketleri canlandırma sinemasının canlı sinemaya sunduğu imkanlarla yapılabilmektedir (Furniss, 1998, s. 63-64).

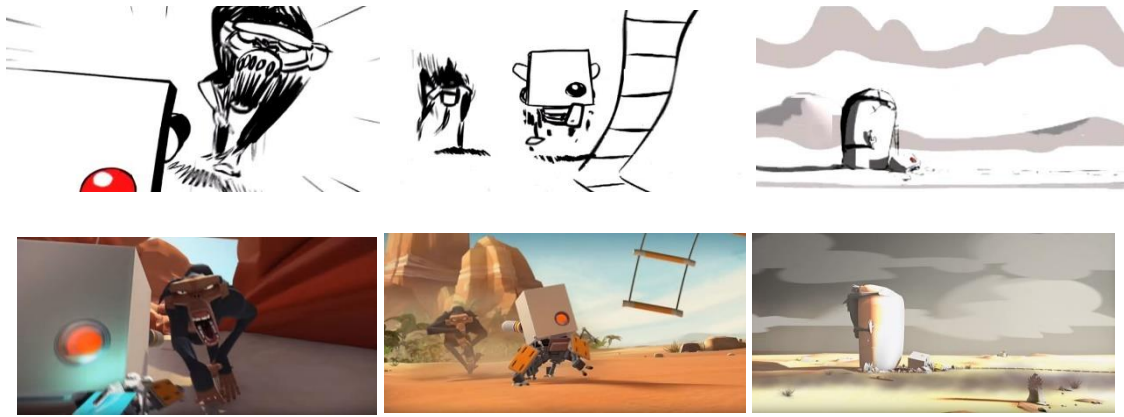
Karakterlerin hareket etmediği, olayların zamanın dondurularak anlatıldığı 2011 yapımı “Zamarzniety Czas (Frozen Time)” kısa filmi bir hırsızlık anını anlatmaktadır. Ekranın çizgi roman panelleriyle bölündüğü kısa filmde olaya ait tüm detaylar kamera hareketleri ile verilir.



Görsel 1.62. “Zamarzniety Czas (Frozen Time)” filmindeki kamera hareketleri (Rajch ve Sokolowski, 2011).

“Frozen Time” filminde karakterler hareketsiz olduğu için bir oyunculuk ya da canlandırma işleminden söz edilemeyebilir. Fakat filmde kamera, sahneyi dolaşan bir karakter gibi kullanılmış ve hareketsiz insanların arasında dolaşarak izleyiciye olayla ilgili ipuçları vermiştir. Oyuncuların hareketsizliği ve kameranın böylesine hareket edebilmesi ile canlı sinemada elde edilmesi çok zor sahneler yaratılmış, canlandırma sinemasının imkanları kullanılmıştır. Uzun metraj bir canlandırma filmi olsa izleyiciyi sıkabilecek bir film biçemi olmasına rağmen, kısa metrajın bir olayı anlatmada kendine özgü avantajları da filmi son derece ilgi çekici bir hale getirmiştir. Filmin olayı sondan başa doğru anlatması izleyicideki merak ve heyecan duygusunu zamanla arttırmayı başaran bir kurgu tercihi olmuştur. Sonuç olarak film, anlatı yapısı, mizanseni, sinematografisi ve kurgusuyla farklı bir kısa metraj canlandırma sineması örneği olmuştur.

Canlandırma sinemasında hikaye panosunun (storyboard) çok önemli bir süreç olduğundan daha önce bahsedilmişti. Hikaye panosu, bir senaryonun geliştirilmesi, yeni fikirlerin ortaya çıkması, bitmiş bir hikayenin görselleştirilmesi, filmin kurgulanması, kamera pozisyonunun belirlenmesi, canlandırmanın yapılması gibi filmin neredeyse her alanında kullanılır (Simon, 2007, s. 4). Hikaye panosunda kameranın çerçeveleme belirlendiği gibi kameranın hareketleri de belirlenerek pano üzerinde oklarla ya da farklı çizim teknikleriyle gösterilir (Simon, 2007, s. 138). Canlandırma sinemasında hikaye panosuyla birlikte, hareketli hikaye panosu da (animatic) kullanılır. Temel olarak hikaye panosundaki çizimlerin hareketlendirilmesi olan bu işlem, artık zamanlamanın da hesaplandığı, filmi ön üretim aşamasında gerçekliğe bir adım daha yaklaştıran bir işlemdir. Animatikte bir sahnenin ekranda görüneceği süre, bir hareketin uzunluğu, kameranın nasıl bir hareket izleyeceği gibi konular netleştirilir ve sesler de eklenerek filmin genel akışı görülür. Animatik, hikaye panosundaki çizimlerin taratılıp video haline getirilmesi gibi basit bir şekilde hazırlanabileceği gibi, bir sınırlı canlandırma filmi seviyesinde de hazırlanabilir (Simon, 2007, s. 83). Bu yönüyle hikaye panosu ve hareketli hikaye panosu, sinematografik öğelerin düzenlenmesinin yapıldığı önemli aşamalardır.



Görsel 1.63. “Burning Safari” filminin animatik ve film içi görüntüleri (Aupetit, De La Waille, Irzenski, Maloe, Predal ve Trebutien, 2006).

2006 yılında Jeanne Irzenski, Vincent Aupetit, Claude-William Trebutien, Maxime Maloe, Aurelien Predal ve Florent De La Waille tarafından yönetilen “Burning Safari” filminin yapım aşamalarında, filmin yoğun bir ön hazırlık sürecinden geçtiği görülmektedir. Filmin her sahnesi önceden planlanmış, detaylı bir hikaye panosu hazırlandıktan sonra kamera hareketlerinin, karakterlerin hareketlerinin, zamanlamanın,

görsel efektlerin olduğu bir animatik yapılmıştır. Oluşturulan animatik filmin yapımına katkıda bulunmuş, filmin son haliyle tutarlı bir animatiktir (http-30).

Özellikle bilgisayarla üretilmiş 3 boyutlu filmlerde ve canlı filmlerde, hikaye panosu ve animatikten sonra ön değerlendirme (previsualization) aşamasına geçilmektedir. Bu aşamada kamera hareketleri 3 boyutlu olarak hesaplanır ve kamera ve setle ilgili daha detaylı bilgiler ortaya çıkarılır (Simon, 2007, s. 83).

Canlandırma sinemasında oyuncular yorulmayacağı, performans kaybı olmayacağı, kısaca oyuncular insan olmadığı için çekim süresi sanatçının istediği uzunlukta yapılabilir. Sinematografik estetik göz önünde bulundurulacak şekilde bir plan sekans örneği yaratılabilir. 2008 yapımı “French Roast” isimli kısa film neredeyse tamamen tek bir uzun çekim ile yapılmıştır. Bir kafede oturan karakterin bir dilenciyle, bir soyguncuyla, bir polisle ve kafe çalışanıyla ilişkilerinin anlatıldığı film sadece iki kere kesilmiştir ve bu kesimlerde kamera açısı değişmemiş, izleyiciye zamanın geçtiği hissi verilmek istenmiştir. Sahnenin arkasındaki büyük ayna ikinci bir sahne görevi görmekte, önden bakınca görünemeyecek detayları göstermektedir. Uzun çekimler izleyiciye bütünleşik olayları daha iyi hissettirmektedir ve bu sayede sahnenin bir tarafında olan olaylarla aynı anda diğer tarafında olan olaylar takip edilebilmektedir.



Görsel 1.64. “French Roast” filminde plan-sekans örneği (Joubert, 2008).

Kurgu

Canlandırma sineması ile canlı sinema arasındaki en önemli farklardan birinin, canlandırma sinemasında kurgunun çekimden önce yapılması olduğu daha önce bahsedilmişti. Canlandırma, çok fazla zaman ve para tüketen bir sanat olduğu için bir sahnenin tekrar çekilmesi, kurgudan sonra kullanılmayacak bir sahnenin üretilmesi ya da bir ögenin tasarımının değişmesi fazlasıyla maliyetli olmaktadır. Bunun gibi sorunların çıkması, doğru bir planlamayla ve önden yapılan bir kurguyla önlenabilir. Dolayısıyla filmdeki hareketlendirme aşaması, tasarım, hikaye panosu (storyboard), animatik gibi önemli aşamalardan geçildikten sonra yapılır. (White, 2006, s. 160)

Canlandırma sinemasında hikaye panosu hazırlama işinin de yer aldığı ön hazırlık süreci, canlı sinemadakine göre çok daha fazla önemli ve detaylı olmalıdır. Culhane, canlı sinema yönetmenlerinin de storyboarddan zaman zaman yararlandığından bahsetmektedir fakat ön-kurgu (preedit) kavramı canlandırma sinemasını canlı sinemadan ayıran önemli bir kavramdır. Sinemada kameraya alınan görüntüyle filmde kullanılan görüntü arasında ortalama bire onluk bir oran vardır. Yani on dakikalık bir görüntüden yaklaşık bir dakikalık bir film görüntüsü elde edilir. Yönetmen bir sahneyi görüntüleyeceği zaman sahnenin genel çekimlerini, orta çekimlerini ve yakın çekimlerini tümüyle kaydederek bu görüntüleri kurgucuya verip ondan senaryoya uygun tutarlı bir sahne yaratmasını isteyebilir. Canlandırma sinemasında, çok sayıda çekim yapıp aralarından seçmek yerine, yönetmenin önceden çizdiği ya da belirlediği sahneler belirli çekim planlarına göre oluşturulur. Dolayısıyla canlandırma sinemasında kurguyu yapan kişi, yaratıcı biri olmaktan çok kesip birleştiren ve kütüphaneyi kullanan birine dönüşmüştür. Çünkü film önceden kurgulanmıştır (1988, s. 97).

Hazırlanma sürecinin dışında, kurgunun canlandırma sinemasındaki uygulanma biçimi, canlı sinemadakiyle benzer özellikler taşır. Devamlılık kurgusu, 180 derece kuralı gibi yaklaşımlar canlandırma sineması için de geçerlidir. Önemli olan doğru ritmin yakalanıp, hareketlerin izleyiciye doğru bir biçimde aktarılmasıdır. 2011 yılında yapılan ve Benjamin Kousholt tarafından yönetilen “Saga of Biorn” filmi, doğrusal bir anlatı yapısına sahip bir hikaye olsa da, hikayenin kurgudaki sıralaması değiştirilmiştir. Filmin ilk sahnesinde ana karakterimiz sinirden çıldırması bir şekilde küçük bir yaratığı uçurumdan aşağı fırlatır. Sonra hikaye baştan anlatılmaya başlanarak olayların bu noktaya nasıl vardığı gösterilir. Yaşlanan ana karakter, kendine uygun bir düşmanla

savaşıp inancına göre kahramanca ölenlerin gittiği yer olan “Valhalla” ya gitmek istemektedir fakat bir türlü kendine uygun bir rakip bulamaması onu bu denli sınırlendirmiştir.



Görsel 1.65. “*Saga of Biorn*” filminin açılış sahneleri (Kousholt, 2011).

Filmin açılış sahnesinde görünen, filmin sonu değildir fakat ilk çatışmanın tepe noktası sayılabilir. Karakter birkaç düşmanla savaşmaya çalışmış başaramamış, en son karşısına bu küçük yaratık çıkmıştır ve en başta görünen sahne filmin bu noktasında tekrar görünmüştür. Kurguda bu sahnenin filmin en başında gösterilmesi, izleyicideki merakı daha da arttıran, izleyiciyi filme bağlayan önemli bir karar olmuştur.

Ses

Sinemada kullanılan sesin, ses efektleri, müzik ve konuşma olmak üzere 3 başlıkta incelenebileceği daha önceden belirtilmişti (Giannetti, 1982, s. 165).

Canlı sinemada ses efektleri bazen çekim sırasında kaydedilirken bazen kameralardaki mikrofonların farklı olması gibi teknik sebeplerle ya da daha kontrol edilebilir olduğu için stüdyolarda kaydedilir. Canlandırma sinemasında ise bütün seslerin stüdyoda kaydedilmesi neredeyse kaçınılmazdır. Bu iş için özelleşmiş bir meslek gurubu olan foley sanatçıları (foley artist), stüdyo ortamında ses efektleri yaratmak konusunda uzmanlaşmışlardır. Yönetmenin ya da filmde çalışan sanatçıların hayal ettiği, senaryoda belirtilen, filmde olmasını istedikleri her türlü ses efektinin hazırlanması gerekir. Stüdyo ortamında üretilmeyecek patlama, araçların çarpışması gibi büyük hazırlık gereken seslerin üretimi için ise stüdyo dışında ses efekti üreten uzmanlaşmış kişiler vardır. Foley sanatçıları ses efektlerini yaratabilmek için pek çok yol denerler. Örneğin kemik kırılma sesi için, mikrofonun yanında bir kerevizi

ısırabilirler, yumruk sesi için bir yastığı duvara çarpabilirler, hatta havai fişek sesi üretmek için tavada yağ kızdırabilirler (White, 2006, s. 146).



Görsel 1.66. Yanan bir ateşin sesini elde etmek için kuru yaprakları kullanan bir foley sanatçısı (White, 2006, s. 147).

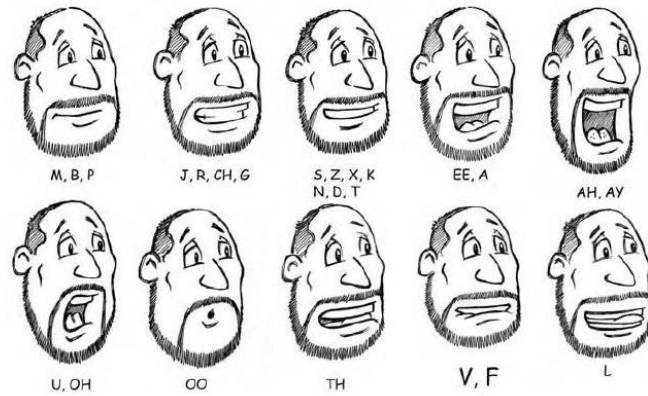
Ses efektleri stüdyo ortamında üretildiği gibi, hazır ses kütüphanesi olan stüdyolardan ya da şirketlerden satın alınabilir. (White, 2006, s. 146).

Canlandırma sineması her ne kadar görsel bir sanat olsa da sesin ve müziğin bu sanat içindeki yeri çok büyüktür. İyi bir müzik, filmi görsellerini de bambaşka bir noktaya taşıyabileceği gibi kötü müzik seçimi de görüntüye olan ilgiyi azaltabilir. Filmin müziği, zaman zaman tüm havayı değiştiren, sahneye farklı anlamlar katan bir unsurdur. Sessiz film döneminde bile sinema salonlarında orkestraların müzik yaptığı düşünülürse, müziğin filme yaptığı etki anlaşılabilir. Anlatı sanatlarıyla birlikte müzik kullanımı sinemadan da öteye, özellikle uzak doğudaki gölge oyunları sırasında müzik yapan yerel müzik topluluklarına kadar dayanır. Müzik, canlandırma sinemasında da her zaman büyük bir rol oynamıştır. Senkronize bir müzik kullanılan ilk canlandırma filmi olan “Steambot Willie”de kayıt, film canlı olarak devam ederken yapılmıştır. Bu tarihten beri film müziğini oluşturma ve kayıt altına alma süreçlerinde çok fazla teknolojik gelişme yaşanmıştır (Webster, 2005, s. 181-182).

Müzik üretimi zorlu ve maliyetli bir süreç olduğu için özellikle kısa metraj canlandırma sineması yapan, ya da düşük bütçesi olan canlandırma stüdyoları için bu maliyeti karşılamak genellikle zordur. Böyle durumlarda yönetmen yaratıcılığını kullanmalı, konservatuarları, yerel sanatçıları, çeşitli toplulukları denemelidir (White, 2006, s. 150).

Canlandırma sinemasında sesle ilgili son öge seslendirmez. White'a göre hareket, kelimelerden daha yüksek bir sesle konuşur fakat önce kelimeler doğru bir şekilde kaydedilmelidir (2006, s. 137). İyi yapılmış ve kaydedilmiş bir seslendirme, canlandırma sinemasının üretim aşamasındaki en önemli ihtiyaçlardan biridir. Ses efektleri, atmosfer yaratmak için kullanılacak sesler ya da müzik daha sonra da eklenebilir fakat seslendirme ve hareketle eş zamanlanacak (senkronize edilecek) her ses, hareketlendirmenin yapılmasından önce kaydedilmelidir. Canlandırılacak karakterlerin hareketleri ve kişileştirilmesi seslendirmeye göre yapıldığında daha doğru ve etkileyici bir sonuç alınır (White, 2006, s. 138).

Seslendirmenin en önemli ve uğraştırıcı konularından biri de karakterin dudaklarını seslendirmeye uydurmaktır (lip-sync). Dudak uydurması, filmin biçimine göre karmaşık ve doğal olabildiği gibi basit ve soyut da olabilir (Webster, 2005, s. 189). Doğru bir dudak uydurması için, seslendirmenin yapıldığı dildeki harfleri, okunurken dudakların açıklık, kapalılık, genişlik, darlık gibi aldığı şekle göre gruplandırılması gerekir. Örneğin, İngilizce için (Türkçe için de geçerli) “m”, “b” ve “p” harfleri dudakları benzer bir şekle soktuğu için gruplandırılabilir. Bu harfler söylenirken dudak ya sıkıca ya da gevşek bir şekilde kapalı olmaktadır. İngilizce dili için “c”, “d”, “g”, “j”, “r”, “s”, “t”, “z” ve “x” harfleri de kendi içinde gruplanabilir. Dudakların gevşekliği ya da sıkılığı, dişlerin birbirine temas etmesi ya da etmemesi gibi pozisyonlar ise harften önceki ya da sonraki diğer harflere bağlı olabilmektedir. Bu nedenle dudak uydurması yapan bir sanatçının bir ayna yardımıyla kendi dudaklarının aldığı şekli analiz etmesi yardımcı olacaktır. (Culhane, s. 212-213)



Görsel 1.67. Dudak Uydurma (Lip-Sync) için harflerin İngilizcedeki gruplandırılması ve karakterin dudak hareketlerinin çizilmesi (Webster, 2005, s. 192).

Harfler gruplandırıldıktan sonra ise her grup için karakterin dudağının alacağı şekil belirlenir, diyaloglar için oluşturulan tablolar doğrultusunda dudak uydurması yapılır. Dudağı aldığı pozisyonlar ve arasındaki ara çizimler, karakterin tasarımına, seslendirmenin hızına, vurgulanması gereken harflere, zamanlamaya vb. bağlı olarak yapılır (Webster, 2005, s. 191-195).

Canlandırma sinemasında, yapım öncesindeki pek çok öge gibi, sesler ve seslendirme de hikaye panosu (storyboard) ve animatik aşamalarında planlanır ve çoğunlukla bu aşamalarda belirlenir. Filmin zamanlaması oluşturulurken bitmiş ya da deneme seslendirmeleri, müzik ve bazı önemli ses efektleri animatiğe eklenerek filmin temeli oluşturulur (White, 2009, s. 285.)

1.5. Amaç

Bu çalışmanın amacı, kısa metraj canlandırma sinemasında teknik ve biçem arasındaki ilişkiyi araştırmaktır, bir filmde biçemi oluşturan öğeleri belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda belirlenen kısa metraj canlandırma sinemasında biçeme etki eden öğeler ışığında kısa filmler incelenmiş, bu öğelerle ilgili bilinçli tercihler yapılarak bir kısa film üretilmiştir.

Bu amaç doğrultusunda yapılan araştırmada şu sorulara yanıt aranacaktır;

- Bir sinema filmini oluşturan temel öğeler nelerdir?
- Bu temel öğelerle sinema filminin biçemi arasında nasıl bir ilişki vardır?
- Canlandırma sinemasında bu temel öğeler nasıl farklılaşırlar?
- Canlandırma sinemasının tarihsel süreci içinde yaşanan teknik, ekonomik, kültürel, toplumsal değişimler dönemin, yönetmenlerin ya da tek tek filmlerin biçemlerine nasıl etki etmişlerdir?
- Kısa metraj sinemanın özellikleriyle birleştiğinde bu temel öğeler kısa metraj canlandırma sinemasında nasıl karşılık bulur?

1.6. Önem

Biçemin bir filmin izleyicisiyle kurduğu bağa olan etkileri düşünülürse, bu çalışma, kısa filmin temel öğeleri ve bu öğelerin bir biçem oluşturmadaki rolünü belirlemesi açısından önemlidir. Uzun metraj canlandırma sinemasına göre daha eski,

daha çok üretilen, teknik ve sanatsal olmak üzere daha farklı yaklaşımların görüldüğü bir alan olan kısa metraj canlandırma sinemasında biçemi anlamak hem sinema izleyicileri hem sinema eleştirmenleri hem de sinema üreticileri için önemlidir.

1.7. Varsayımlar

Bu araştırmadaki esas alınan varsayımlar şunlardır;

- Sinema, yönetmen tarafından belirli teknik kararlar verilerek üretilir.
- Sinemayı oluşturan temel öğeler anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve sestir.
- Canlandırma sineması da genel olarak bu temel öğelerden oluşmaktadır fakat bu öğelerin canlandırma sinemasında yaratılma biçimi, canlı sinemadakine göre farklılıklar içermektedir.
- Kısa metraj sinema, teknik olarak uzun metraj sinema gibi üretilse de bir takım biçim ve içerik yönünden birtakım farklılıkları vardır.

1.8. Sınırlılıklar

Araştırma şu maddelerle sınırlandırılmıştır;

- Araştırma, bir sinema filminde senaryo fikrinin bulunmasından sonraki aşamalarla sınırlıdır. Araştırmada, anlatılacak hikayenin konusu, biçemi oluşturacak bir öge olarak değerlendirilmemiştir.
- İncelenecek filmler kısa metraj canlandırma sineması örnekleriyle sınırlandırılmıştır.
- Uygulama, bilgisayarla üretilmiş 3 boyutlu canlandırma yapım tekniği ile sınırlıdır.

1.9. Tanımlar

Animatik: Hikaye panosundaki çizimlerin hareketlendirilmesiyle oluşturulan basit filmidir. Bu aşamada zamanlamaya ve filmin kurgusuna karar verilir (Webster, 2005, s. 141).

Cut-out: Kağıt ya da benzeri bir malzemedен kesilip çıkarılan karkaterlerin kare kare hareketlendirilip kamerayla kaydedilmesiyle elde edilen canlandırma yöntemi.

Kemikleme: Bilgisayarla üretilen 3 boyutlu canlandırmada, karakter içerisine yapay bir iskelet kurularak karakterin hareketlendirilebilir hale getirilmesi.

Layout: Çerçeve içindeki öğelerin kamera pozisyonuna göre düzenlenmesi, sahne tasarımı (Webster, 2005, s. 221)

Storyboard: Filmi oluşturan ardışık sahneleri temsil eden görsel malzeme ya da çizimler, hikaye panosu (Webster, 2005, s. 244).

Slapstick: İnsanların fiziksel özelliklerine dayanan, jestler, mimikler ve abartılı hareketlerle güldürmeyi hedefleyen komedi türü (Andrew, 2010, s. 166)

Sekans: Bölüm (Onaran, 1986, s. 16)

Rotoskop: Bir canlı sinema karesini çizim panosu üzerine yansıtan araç. Canlandırma sanatçısı, yansıtılan görüntüyü kopyalarayarak gerçekçi hareketler elde etmeyi amaçlar (Bordwell ve Thompson, 2009, s. G6).

Render: Bilgisayarla üretilen 3 boyutlu canlandırmada, sahnedeki kaplama ve ışık ayarlarının yapılarak görüntünün üretilme aşaması.

2. YÖNTEM

Bu çalışma iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde sinemadaki teknik ve biçem arasındaki ilişki tarama modeline göre incelenmiştir. “Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarıdır. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır” (Karasar, 2014, s.). Bu bölümde bir filmin biçimini, yönetmenin aldığı teknik kararların belirlediği görüşünden yola çıkılarak sinemayı oluşturan temel öğeler tanımlanmıştır. Konuya bazı farklı yaklaşımlar olsa da Eisenstein ve Bazin’den başlayarak önemli sinema kuramcılarının kitapları taranmış ve sinemayı oluşturan 5 temel öge belirlenip tanımlanmıştır. Bu bölümden sonra canlandırma sinemasıyla canlı sinemanın üretimindeki teknik farklılıklar, canlandırma sinemasının üretim şekli, sanatçıya sunduğu imkanlar göz önünde bulundurularak, bu 5 temel ögenin canlandırma sinemasında nasıl uygulandığı araştırılmıştır. Hem sinema kuramcıları hem de yıllarca canlandırma sektörüne çalışmış sanatçıların görüşleri incelenmiş, anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve sesin canlandırma sinemasındaki uygulama farklılıkları ortaya çıkarılmıştır. Daha sonra kısa metraj canlandırma sinemasının üretim tekniğindeki farklılıklar ve bu farklılıkların biçem üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Sonuç olarak kısa metraj canlandırma sinemasında biçemi oluşturan teknik kavramlar, bu türün kendine özgü biçemsel avantajları ortaya çıkarılmıştır. Son olarak canlandırma sinemasının tarihi biçemsel bir yaklaşımla incelenerek, tarihte önemli kırılmaların yaşandığı değişimlerin canlandırma sinemasının biçemine olan etkileri araştırılmıştır.

İkinci bölümde, ilk bölümde belirlenen temel öğeler doğrultusunda 4 adet kısa metraj canlandırma film örneği ve uygulama filmi incelenmiştir. Yönetmenlerin aldığı teknik kararların film biçemlerine etkileri ortaya çıkarılmıştır. Uygulama filmi, bilgisayarla üretilmiş 3 boyut tekniğiyle yapılmış, hikaye panosu, animatik, karakter ve mekan tasarımı, layout, canlandırma, render, kurgu gibi aşamalardan geçmiştir. Tüm teknik kararlarda yaratılmak istenen biçem göz önünde bulundurularak görsel bir bütünlüğü olan bir kısa filmin üretilmesi hedeflenmiştir.

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Film İncelemeleri

3.1.1. Wind

Robert Löbel'in 2013 yapımı kısa filmi Wind, rüzgarın hiç kesilmediği küçük bir yerleşkeyi anlatmaktadır. Çok fazla kişinin yaşamadığı bir şehre benzeyen bu yerleşkedeki insanların gündelik hayatlarını bu rüzgar yeniden şekillendirmiş, insanlar da hayatlarını bu şiddetli rüzgara göre düzenlemiştir. Bir grup erkek barda oturmuş içkilerini içerken kadınlar bebeklerini birer uçurtma gibi iplere bağlayarak uçurmaktadırlar. Bu sırada gizemli biri rüzgarda uçan şapkasının yerine her seferinde yeni bir şapka takarak dolaşmaktadır. Yaşlı adamın köpeğinin yaptığı çiş rüzgarda uçarak bir berberin suratını ıslatır. Masa tenisi rüzgara karşı tek kişiyle oynanır. İri bir adam rüzgara ters yönde yürümektedir. Daha sonra yerdeki gizli bir kapağı açar, içeri girer ve merdivenlerden aşağı iner. Aşağıda, yaşlı bir adam devi gibi dişlileri hareket ettiren bir kolu sürekli çevirmektedir. Yaşlı adam yeni gelen iri adamı görünce kolu bırakır, dişlilerin hareketi kesilir, bu sırada şehirdeki rüzgar dinir. Havadaki çocuklar yere düşer, masa tenisi topu karşıdaki adama çarpar, herkesin dengesi bozulur. Yaşlı adam dişlileri çeviren kolu genç adam teslim eder ve gider. Genç adam kolu çevirmeye başlayınca rüzgar yeniden başlar.



Görsel 3.1. “Wind” Filminde çocukların rüzgarda uçtukları ve sonra yere düştükleri sahneler (Loebel, 2013).

Anlatı Yapısı

“Wind”, rüzgarla yaşamaya alışmış bir şehirdeki insanları anlatmaktadır. İzleyiciye sunulan film, rüzgarlı şehirdeki insanların hayatlarından birer kesit gibidir. Birbiriyle ilişkili olaylar örgüsü, kahramanlar arasında bir çatışma ya da finalde çözüme

ulaşan olaylar yoktur. Bu özelliğiyle “Wind” filminin bir çağdaş anlatı olduğu düşünülebilir. Filmin büyük çoğunluğu, geleneksel anlatıda sergileme denen, olayın geçeceği mekanla, olaydaki karakterlerle ilgili bilgi veren kısmı gibidir. Rüzgarın insanları nasıl etkilediği uzun uzun gösterilir. Fakat burada önemli olan konu, filmin bu sergileme kısmında olayları ve mekanları değil, karakterleri ön plana çıkarmasıdır. Çağdaş anlatıdaki karakter odaklı anlatım filmin geneline hakimdir. Yönetmen, “böylesine rüzgarlı bir şehirde insanlar günlük hayatlarına nasıl devam ederdi?” sorusuna yanıt aramış gibidir. Ekranda rüzgarla kendi yöntemleriyle mücadele eden insanlar bol bol görünür. Filmin sonuna doğru ortaya çıkıp rüzgarı yaratan dişlilerin kontrolünü alan adam hikayeye bir anlam kazandırsa bile olaylar bir çözüme ulaşmazlar. Filmde bir olay örgüsü değil belirli bir durumun insanlar üzerindeki etkisi anlatılmaktadır.

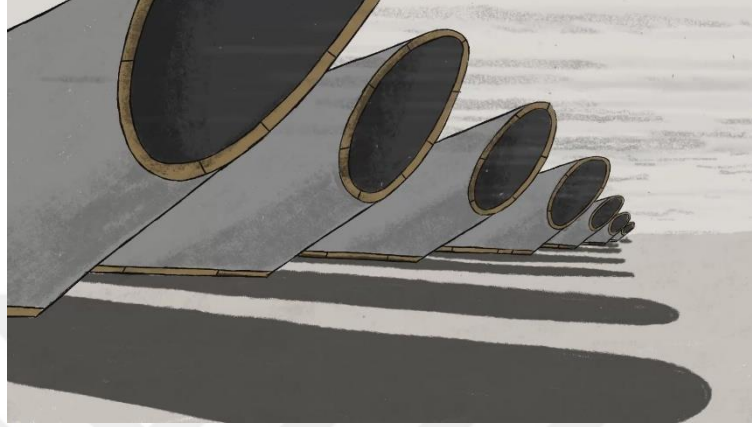
Mizansen

Filmde sarı ve çöle benzeyen sonsuz bir düzlem yaratılmış, soluk renkler kullanılmıştır. Çevre, rüzgarın hiç dinmediği bir şehirde her yerin tozla kaplanacağı varsayımıyla yaratılmış, karakterlerin etkileşime girdiği nesnelere dışında dekor neredeyse hiç kullanılmamıştır. Böylece izleyici büyük bir boşluk, bir durağanlık hissetmektedir. Dekorlar basit çizgilerle çizilmiş, rüzgarda deforme olmuş, bir tarafa yatmıştır. Örneğin üzerinde bir karakterin oturduğu bank rüzgar sebebiyle bir tarafa yatmış, bu sebeple çizgisel olan ayakları eğik çizilmiştir. Bu durum tenis masası, bar gibi diğer bütün dekorlar için geçerlidir. İzleyici ekrana baktığında sürekli rüzgar sebebiyle eğilmiş çizgiler görmektedir.



Görsel 3.2. “Wind” filminden kareler (Loebel, 2013).

Dişlilerin olduğu alt kat biraz daha yoğun, ufkun kapalı olduğu, kapalı bir alandır fakat sahne yine sade bir şekilde ve az çizgiyle çizilmiştir. Mekan, dişlilerle, üzerinde girilmez yazan kapıyla, yukarı açılan büyük borularla bir makine dairesini anımsatmaktadır.



Görsel 3.3. “Wind” filminde rüzgarın çıktığı borular (Loebel, 2013).

Rüzgara karşı dirençli bir şekilde duran karakterler genellikle yalın, basit ve köşeli formlardadır. Köşeli bir dikdörtgene benzeyen formdaki kafaları ve keskin çizgilerle çizilmiş eklemleriyle genel olarak köşeli olan karakterlerin bu yapıları onların inatçı, dirençli kişiliklerini temsil etmektedir. Ekrandaki bütün karakterler bu köşeli formda ve rüzgara karşı hareket ederken, bir köpek, bir tilki, saç ve sakallar rüzgara karşı direnemeyip uçurlar ve daha organik bir form alırlar. Dişlileri çevirecek iri adamın görüldüğü sahnedeki tilki rüzgarın etkisiyle bir bez gibi salınırken asıl karakter bütün kütlesiyle hiç bozulmadan hareket etmektedir.



Görsel 3.4. “Wind” filmindeki karakter tasarımı (Loebel, 2013).

Karakterlerin üzerlerinde giydikleri kıyafetlerin temel özelliklerini yansıtan basit detaylar vardır. Örneğin masa tenisi oynayan sporcular basit birer tişört ve şort giymiştir. Dişlileri çevirecek olan iri adamın kıyafeti az da olsa diğerlerinden ayrılacak şekilde eldiven ve üniformaya benzeyen çizgili bir elbiseden oluşmaktadır. Genel yalın görsellere uyumlu olacak şekilde çok az ve sade aksesuarlar vardır. Yaşlı adamın tekerlekli bastonu karakteri tamamlayan bir aksesuardır.

Tüm sahnelerde güneş gibi tek bir ışık kaynağı kullanılmış ve bu anahtar ışık keskin bir gölge oluşturmuştur. Bu aydınlatma tipi, formlardaki sadeliğe uygun olarak Dişlilerin olduğu alt kat yine tek bir anahtar ışıkla aydınlatılmıştır.

Filmde karakterler çoğunlukla rüzgara karşı hareket etmektedirler. Basit çizgiler hareketi daha rahat yapılı ve izleyici tarafından daha rahat okunur bir hale getirmiştir ve karakterlerin rüzgara karşı zorlanmaları inandırıcıdır. Genel olarak detay seviyesinin az olması hareketleri de etkilemiş, filmde basit hareketler ve abartılı olmayan bir oyunculuk kullanılmıştır.

Robert Löbel, genel olarak sade ve az çizgiyle karikatüre yakın biçimiyle mekanlar ve karakterler yaratmıştır. Bu sadelik ışık kullanımına da yansımış, tek ve keskin bir anahtar ışıkla nesnelere boyut katmıştır. İki boyutlu canlandırma tekniği ile üretilmiş olan filmdeki çizgilerin titremesi filme ayrı bir hareketlilik kazandırmıştır. Bu hareketlilik ara planlarda da devam etmekte, sürekli esen rüzgar hissi hiç geçmemektedir. Yönetmen oluşturduğu mizansen ile biçimini yansıtabilmiştir ve özellikle bazı konuları izleyicinin hayal gücüne bırakmıştır.

Sinematografi

Film genel olarak insan gözü seviyesinde kalmış, üst ya da alt açılar hiç kullanılmamıştır. Kamera, konuya neredeyse hep aynı konumdan bakmış, açı, yükseklik ve düzey hiç değişmeden yalnızca kamera mesafesi değiştirilmiştir. Zaman zaman genel çekim, zaman zaman orta çekim ve yakın çekimler kullanılmış hareketin doğrultusu hiç değiştirilmemiştir. Yönetmen tarafından 180 derecelik bir hareket eksenini tanımlanmış ve kamera hep bu eksene (bu eksen rüzgarın yönüyle aynıdır) dik kullanılmıştır. Çerçevelemeler, sahnedeki olaya göre iyi bir şekilde hazırlanmış, hiçbir detayın kaçırılmayacağı ölçüde elde edilmiştir. Örneğin berber karakteri önce genel çekimle saçını uzayan insanların saçını çekerken görünür. Daha sonra yüzüne köpeğin çışı geldiği

sırada orta yakın çekime geçilir ve berberin tepkisi daha yakından gösterilir. Bu sahneden sonraki planda ise köpek ve sahibi genel çekim ile gösterilir. Film çoğunlukla genel çekimlerden oluşmaktadır. İp bağlama, kapak açma, el sıkışma, gibi hareketler yakın çekimle aktarılmıştır. Filmdeki toplam 43 çekimin 29'u genel çekim, 6'sı yakın çekim, 3'ü orta genel çekim, 3'ü orta yakın çekim, 1'i orta çekim ve 1'i aşırı genel çekimden oluşmaktadır.



Görsel 3.5. “Wind”filminde Çerçeveleme Örnekleri (Loebel, 2013).

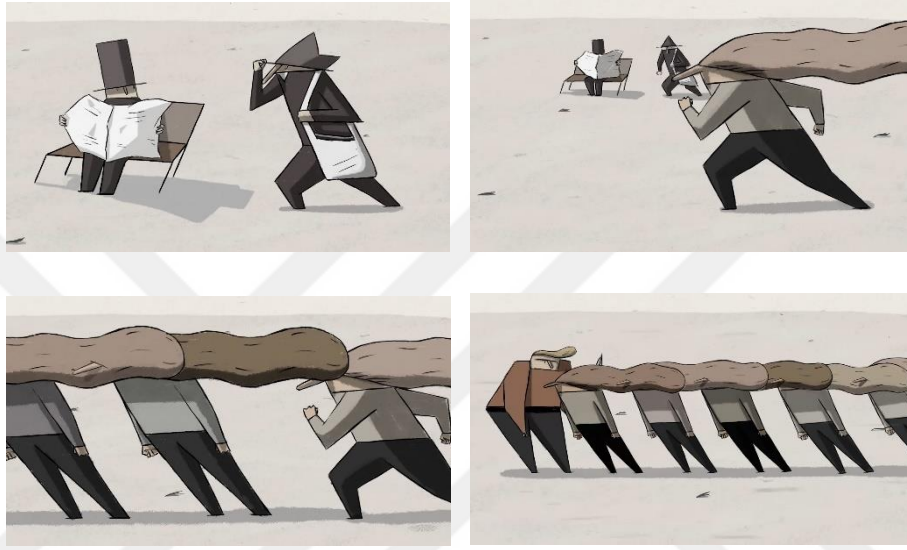
Yalnızca filmin isminin yazdığı açılış sahnesinden karakterlerin görüldüğü sahneye geçişte kamera kısa bir tilt hareketi yapmakta onun dışında kamera film boyunca hiç hareket etmemektedir. Hep sabit planlarla çekilmiş olan film, izleyicinin parça parça kesitler izlediği hissini desteklemiştir.

Sade bir dekor ve basit çizilmiş karakterlerle çekilen orta uzunluktaki sahneler, izleyiciye filme ait detayları yakalama fırsatı vermiş, filmi daha kolay anlaşılır ve izleyiciyi konuya çeken bir hale getirmiştir.

Kurgu

Filmdeki bütün sahnelerde devamlılık kurgusu uygulanmıştır. Sahneler birbirleriyle bütünlük oluşturacak tutarlı bir şekilde birbirlerine bağlanmıştır. Yönetmen, sahnede bir olay gösterirken sahnenin kenarından başka bir karakteri ya da nesneyi konuya dahil etmiş, daha sonraki sahnede ise konuya sonradan dahil olan nesne ya da karakter olayın merkezine yerleştirilmiştir. Örneğin, bebeklerin birer uçurtma gibi uçtuğu sahnede en öndeki bebeğe şapka çarptıktan sonraki sahnede çarpan şapkanın sebebi olan karakter gösterilmiştir. Karakter rüzgarda uçan her şapkasının yerine yenisini takmaktadır. Sürekli şapka değiştiren karakter ile bankta oturan adam karşılaştıktan sonra ise önlerinden uzun saçlı bir adama geçer. Uzun saçlı adam ekrana girdikten sonra sahne kesmeyle biter ve bir sonraki sahnede adamın da saçını kesecek olan berber gösterilir. Sahnelerin büyük çoğunluğu birbirleriyle iç içe geçmiş olarak

planlanıp, bu şekilde kurgulanmıştır. Bu özelliğiyle yönetmenin kurgu yaklaşımı Eisenstein'in dizemsel kurgu sınıfına girmektedir. Bunun dışında belindeki ipı çözerken genel çekimde görünen bir kadın ipı bir yere bağlayacağı zaman yakın çekimde gösterilmiş, ya da orta genel çekimde birbirlerine yaklaşan iki adam yakın çekimde el sıkışırken çekilmiş ve bu temel devamlılık kurgusu için sahneler kesme ile birleştirilmiştir.



Görsel 3.6. “Wind” filmindeki kurgu örneği (Loebel, 2013).

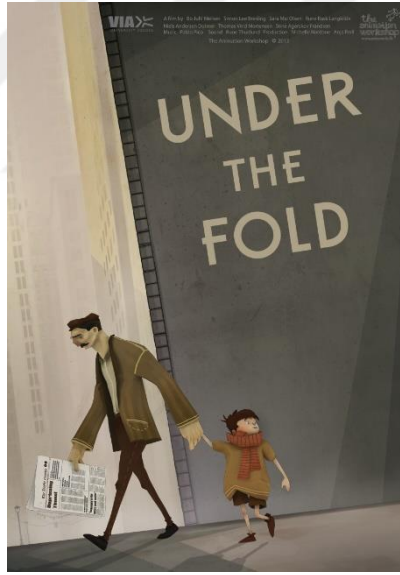
Ses

“Wind” filminde sinemada sesi oluşturan üç temel öğeden ikisi olan seslendirme ve müzik yoktur. Filmde yalnızca ses efektleri kullanılmıştır. Filmin ana karakterlerinden biri olan rüzgar, ses efektlerinin de ana karakteri olmuştur. Filmde destekleyici olarak sürekli bir rüzgar sesi duyulmakta, yalnızca rüzgarın kaynağı olan yer altına inildiğinde ve rüzgar kesildiğinde bu ses kesilmektedir. Sürekli gelen rüzgar sesi, izleyiciyi filmin içine daha çok çeken bir unsur olmuştur. Bir anlamda filmin müziği, sürekli gelen rüzgar sesidir. Kullanılan ses efektleri ise hareketleri vurgulayan, etkilerini arttıran efektler olmuştur.

3.1.2. Under the fold

2013 yılında Bo Juhl Nielsen yönetmenliğinde yapılan “Under The Fold” filmi, bir okul bitirme projesidir. İşsizliğin çok büyük bir sorun olduğu 1930’lu yıllardaki

büyük buhran zamanında, sokakta kalan bir baba, bir yandan çocuğunun mutluluğunu düşünmekte, diğer yandan iş aramaktadır. Çocuğuyla birlikte gazetede gördüğü iş ilanlarını veren fabrikalara giden babayla birlikte pek çok işsiz de fabrika kapılarındadır. Bu sırada çocuk, gazete kağıdıyla beslenen bir yaratık görür. Baba, her gittiği kapıdan boş dönmekte, çocuk babanın koparıp attığı gazete parçalarıyla yaratığı beslemekte, yaratık ise gazeteyle beslendikçe büyümektedir. Çocuk babasına yaratığı göstermeye, anlatmaya çalışsa da babasını pek inandıramaz. Pek çok yere gitmiş, hiçbir yerde iş bulamamış baba yorgun ve umutsuz bir şekilde otururken oğluna inanmayı dener. Dev gibi olan yaratığı gören baba oğluyla birlikte yaratıkla koşmaya ve oynamaya başlar. Gökyüzündelerdir, rengarenk bir zeminde birbirlerini kovalarken yağmurun başlamasıyla bir anda her şey kaybolur, dev yaratık gazete kağıtlarına dönüşür ve gerçek dünyaya geri dönerler. Kısa süre de olsa mutlu olmuşlardır. Baba, mutlu bir şekilde, oğlunu omzuna alarak uzaklaşır.

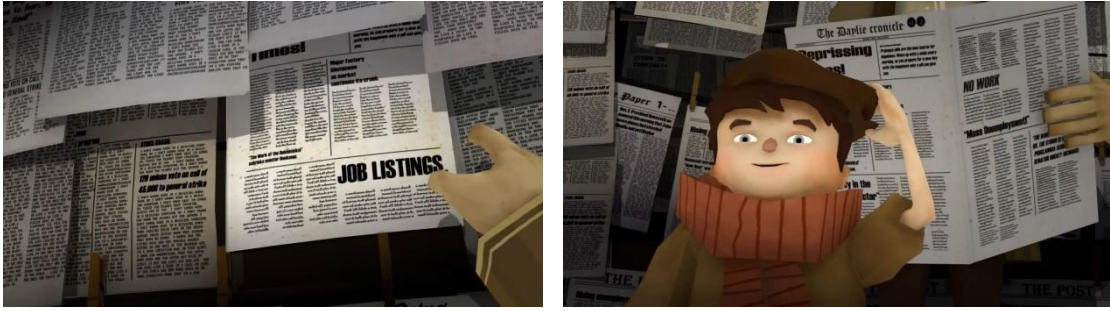


Görsel 3.7. “Under The Fold” filminin afişi ([http-31](http://31))

Anlatı Yapısı

“Under The Fold” filmi, büyük buhran zamanı iş arayan bir babayla, meraklı, heyecanlı, kendi halinde küçük bir çocuğunun hikyesidir. Dönemin ruhunu yansıtabilecek bir genel görüntüden sonra babanın elleri bozuk para sayarken ve gazetelerin üzerinde gezerken görünür. Gazete haberlerinden, kriz olduğu, işsizliğin çok arttığı anlaşılır ve babanın elleri gazetenin iş ilanları ekinin üzerinde durur. Babası

gazeteye göz gezdirirken etrafa merakla bakan, babasının şapkasını almış ve insanlara selam veren çocuk görünür. Baba, çocuğuyla ilgilenir, ona küçük bir oyun yaparak şapkasını geri alır. Bu kısa sahnelerle iki ana karakter izleyiciye neredeyse bütün özellikleriyle tanıtılır. Daha sonra baba ve çocuğun iş kuyruklarında beklediği bir türlü iş bulamadığı, aynı zamanda gazeteyle beslenen yaratığın ortaya çıktığı sahneler başlar. Bu iki olay anlatının çatışmasını oluşturur. Baba, bir yandan işsizlikle uğraşırken bir yandan da çocuğunun mutluluğu için uğraşmaktadır. Daha sonra anlatının uzun bir bölümünü kapsayan, her gittikleri kapının yüzlerine kapandığı bölüm başlar. Baba bir türlü iş bulamamakta, çocuk ise babasını yarattığı gördüğüne bir türlü inandıramamaktadır. Baba tam yorulduğu, pes ettiği bir anda oturduğu yere kalır. Çocuk bir kez daha yarattığı çağırarak babasına göstermeyi dener. Artık yapacak pek bir şeyi kalmayan baba, bu kez çocuğuna inanmayı seçer ve yarattığı o da görür. Şapkasını alıp yaratıkla birlikte kaçan çocuğunu kovalamaya başlar ve gökyüzüne doğru tırmanarak rengarenk bir yere gelirler. Hikayenin doruk noktasında baba, çocuk ve yaratık bir aradadır. Baba, çocuğunun dünyasındadır ve herkes bir anlığına mutludur. Sonuçta ise tekrar gerçeğe dönerler ama baba artık çocuğuna inanmıştır. Babasının çocuğu omzuna alıp uzaklaştığı sahnede ikisinin yakınlığı izleyiciye geçer.



Görsel 3.8. “Under The Fold” filminden kareler (Nielsen, 2013).

Bu özellikleriyle “Under The Fold” filminde, geleneksel anlatının temel öğeleri olan sergileme, çatışma, gelişme, doruk noktası ve sonuç bölümleri net bir şekilde görülür. Karakterler filmin başında izleyiciye tanıtılır, filmin dramatik yapısına etkisi olacak bir takım özellikleri vurgulanır. Örneğin çocuğun meraklı ve çevreyle ilgili biri olduğu gösterilerek, yaratığa olan ilgisinin temeli oluşturulur. Babanın ise onca sıkıntının arasında bir anlığına da olsa çocuğuna gülümseyip, ona ufak bir oyun yapması, babanın öykü boyunca takınacağı tavırla ilgili izleyiciye bir ipucu verir.

Karakterlerden sonra, izleyicide çatışma bölümünde gösterilen işsizlik sorununun nasıl çözüleceği ve babayla çocuğun yaratık konusundaki ilişkilerinin ne olacağıyla ilgili merak uyandırılır. Bu merak gelişme bölümünde perçinlenir, izleyici babayla yaratığın ilişkisi konusunda bir beklentiye girer. Sonuçta babanın çocuğu ve yaratıkla ilişkisi tatmin edici bir sonla bağlanır. İşsizlikle ilgili soru cevap bulmaz fakat babanın karakteri hikayeye birlikte bir gelişim gösterir ve artık işsizlik gerçeği karşısında daha iyimserdir.

Mizansen

Film, Amerkia’da dev fabrikaların olduğu, makineleşmenin arttığı, fakat büyük buhranla birlikte dev işsizler ordusunun olduğu 1930’lu yıllarda geçmektedir. Filmin geçtiği dönem, tüm dekoru, karakterleri, görsel öğeleri şekillendiren bir unsur olmuştur. Yüksek binalarla çevrili sokaklar, hangar gibi yüksek çatılı dev fabrikalar, büyük fabrika binaları, bir lokanta ve filmin sonunda gittikleri gökyüzündeki rengarenk basamaklar, filmin geçtiği mekanlardır.



Görsel 3.9. Film için tasarlanan mekanlar (Nielsen, 2013).

Baba ve çocuk filmin iki ana karakteridir. Uzun boylu ve iri yapılı olarak tasarlanan baba, bu iri yapısına rağmen yumuşak yüz ifadesiyle güvenilir bir karakter izlenimi vermektedir. Sonuç olarak hem çok zor bir dönemde iş aramakta hem de çocuğuna bakmakta olan güçlü bir karakter yaratılmıştır. Çocuk ise hareketli, meraklı,

güler yüzlü bir karakterdir. Yaratık, insansı özellikleri olan, çevreye ve diğer karakterlere göre oldukça renkli, kafası normal insana göre daha büyük, kağıt gibi saçları olan, büyük ağızla sürekli gülen bir karakterdir. Yaramaz ve oyuncu bir kişiliği olan yaratık sürekli çocukla oynamaya çalışmakta, bir görünüp bir kaybolmaktadır.



Görsel 3.10. Film karakterlerinin Tasarımı (Nielsen, 2013).

Ana karakterler dışındaki karakterler ise son derece detaysızdır. İş arayan karakterlerin yüzleri yoktur ve genel olarak birbirlerine benzemektedir, sadece boyları değişmektedir. İşverenleri temsil eden fabrika çalışanları ise biraz daha sert görümlü olmalarıyla birlikte birbirlerine benzemektedirler. Filmdeki karakterler genel olarak insan oranlarına yakın oranlarda, gerçeğe yakın hareket eden karakterlerdir. İkon olarak düşünüldüğünde çok az bir karikatürize yaklaşım görülebilmektedir. Binalar ve diğer çevre elemanları da çok az bir stilizasyon ile gerçeği yansıtmaktadır.



Görsel 3.11. Filmdeki yan karakterler (Nielsen, 2013).

Bilgisayarla üretilmiş 3 boyutlu bir canlandırma olan filmdeki görsellerin kaplamalarında, dijital boyansalar bile fırça izleri görünmektedir. Bu sayede karakterler, mekanlar ve aksesuarlar elle boyanmış sanatsal birer parça hissini vermektedir.

Dönemin ruhunu yansıtmak için genellikle soluk, yoğunluğu düşük (desature) renkler kullanılmıştır. Soluk renkler bir anlamda umutsuzluk ve karamsarlık ile ilişkilendirilmiştir. Yaratık ise bu umutsuzluğun içinde insanlara iyimserlik kattığı için bir tezat oluşturacak biçimde daha yoğun renklere sahiptir. Görsel öğelerin boyanma biçimi ve renklerin kullanımı filmin özgün biçimini oluşturan en güçlü öğelerdir.



Görsel 3.12. *Filmden bir kare (Nielsen, 2013).*



Görsel 3.13. (a) *Filmin doruk noktasındaki renkli sahne (Nielsen, 2013), (b) Doruk noktadan sonraki sahne (Nielsen, 2013).*

Sanatçılar filmin yapım öncesi tasarım aşamasında yoğun bir şekilde çalışıp çok sayıda çizim yaparak karakterlerin, mekanların, anlatının, filmin genel görünüşünün giderek geliştiği bir süreç yaşamışlardır. Filmdeki önemli sahnelerin çizilerek filmin son halinin biçimine karar verildiği çalışmalar işlevsel olmuştur. Biçem sahnesi olarak çizilen sahneler filmde olmasa da filmin genel biçimine etki ettiği görünmektedir.



Görsel 3.14. (a) Film için çizilen biçem çizimleri (style frame painting), (b) Filmden bir sahne (Nielsen, 2013).

Baba, çocukla ve yaratık, kendi kişiliklerine göre hareket ettirilmişlerdir. Baba daha ağır, depresif hareket ederken çocuktaki enerjilik, merak, izleyici tarafından hissedilmektedir. Yaratık ise kişiliğine uygun olarak yaramaz, oyuncu bir görüntü vermektedir. Yan karakterler ise donuk ve birbirine benzeyen biçimde hareketlendirilmişlerdir. Yan karakterlerin tasarımlarında ve hareketlendirilmelerindeki bu basitlik ve benzerlik, filmi yapan küçük ekibin maliyeti ve süreyi kısma çabasından olsa da, dönemin ruhunu da yansıtan karamsar havayı izleyiciye hissettirmiştir.

Sinematografi

Filmdeki kameralar yapım tekniğinin olanağı olarak dijital ortamda üç boyutlu olarak oluşturulmuştur. Fotoğrafik görüntü elde etme aşamasında görüntünün odak uzaklığı değişmemiş, çoğunlukla orta odaklı görüntüler kullanılmıştır. Kameranın konumu sıklıkla değişmiştir. Zaman zaman alt açı ve üst açı kullanılsa da çoğunlukla karşıdan açı kullanılmıştır. Üst açı iki sahnede kalabalık insanları göstermek için, bir sahnede ise devleşmiş yaratık binalara tırmanırken babayı binaların yanında göstermek için kullanılmıştır. Alt açılar çoğunlukla çocuk ve küçük yaratığın olduğu sahnelerde, izleyiciyi iş arayan büyük insanların dünyasından uzaklaştırılmak için kullanılmıştır. Özellikle yaratığın ilk görüldüğü sahnede yere düşen gazete parçasına dikkat çekmek için alt açı kullanılmış, hem de izleyiciyi sahnede olacak alışılmışın dışında olaya hazırlamak için eğik açı seçilmiştir.



Görsel 3.15. *Filmden alt aç ve eğik aç örneği (Nielsen, 2013).*

Toplam 77 çekimin olduğu filmde 3 tane aşırı genel çekim vardır. Aşırı genel çekimler dev fabrikaları ve yanında karınca gibi kalan insanları betimlemek için kullanılmıştır. Filmde genellikle genel ve orta çekimler kullanılmıştır. 30 tane genel çekim, 24 tane orta çekim ve 5 tane orta-yakın olarak tanımlanabilecek çekim vardır. 15 yakın çekimin 6 tanesi giriş kısmında, babanın ellerinin gazeteler üzerinde dolaştığı kısımda kullanılmıştır. Burada izleyiciye gazetelerdeki yazılar üzerinden filmin dünyası ile ilgili bilgiler verilmiş, karakterin iş aradığı gösterilmiştir.

Çekimlerdeki hareketsiz kamera kullanım sayısı 54'tür. Kamera çoğunlukla hareketsizdir denebilir. Bunun dışında en çok kullanılan kamera hareketi ise özellikle zamanın aktığının gösterildiği sahnelerdeki kaydırma hareketleridir. Fabrikaların önündeki uzun kuyruklar, baba, çocuk ve yaratığın sokaklarda yürüdüğü sahneler, için kullanılan kaydırma hareketinin sayısı 16'dır. Pan, tilt ve vinç hareketleri çok fazla kullanılmamıştır.



Görsel 3.16. *Filmde zamanın geçtiğinin anlatıldığı sahnelerden biri (Nielsen, 2013).*

Filmde uzun denebilecek çekim sürelerine yer verilmemiştir. Bazı genel ya da orta yakın çekimlerde görüntü diğer çekimlere göre daha uzun tutulmuştur. Yaratığın

görüldüğü, babanın umudunu yitirdiği gibi filmin hikaye akışına etki eden, izleyicinin merak, beklenti üzüntü gibi duygularını karşılayan süresi uzun tutulan sahneler örnek olarak gösterilebilir.

Kurgu

Filmde tek bir olay, başka bir hikaye olmaksızın, devamlılık kurgusu esas alınarak anlatılmıştır. Sahnelerde kamera bakış açısına göre konumlandırılmış, 180 derece kuralına uyan çekimler yaratılmıştır. Genel çekim, orta çekim ve yakın çekimler verilmek istenen duyguya göre kurgulanmıştır. Filmin girişinde babanın ellerinin görüldüğü yakın çekimlerle izleyicide merak uyandırıldıktan sonra orta çekimle karakter gösterilmiştir. Babanın iş başvurusu için gittiği fabrikaların büyüklüğü aşırı genel ya da genel çekimlerle hissettirildikten sonra orta ve yakın çekimlerle karakterlerin yüz ifadeleri, duyguları aktarılmıştır.

Sahnelerin çoğunluğu kesme ile kurgulanırken, örneğin babanın bir fabrikaya gitmek üzere yürümeye başladıktan sonra fabrikadaki iş kuyruğu sırasında beklediği sahne açılma ile gelmiş, zaman ve mekanın değiştiği hissi verilmiştir. Zamanın geçtiği bir diğer bölüm olan baba, çocuk ve yaratığın sokaklarda yürüdüğü, iş aradığı ve sadece babanın değil, kimsenin iş bulamadığının görüldüğü sahneler, zincirleme geçiş ile birleştirilmiştir.

Filmin kurgusu, izleyiciye bir takım ip uçları vererek onu filmin içinde tutmayı amaçlamıştır. Filmin doruk noktasının başladığı sahnelerde, baba, yaratığı görmüştür fakat biraz korkmuş biraz da gönülsüzce oturmaya devam etmektedir. Çocuk, babasını bu karamsar halinden onun şapkasını alıp kaçırarak çıkarır. Şapkası alınca çocuğunu kovalamaya başlayan babayla çocuğu arasındaki bu şapka ilişkisi filmin başında izleyiciye gösterilmiştir. İlk görüldüğünde şapkasız olan baba, çocuğu yanına çağırdığında ufak bir oyunla başından kendine ait olan şapkayı alır. İzleyici, çocuğun daha önce babasının başından şapkasını alıp taktığını anlar. Babayla çocuğun arasındaki bu şapka oyunu gösterilerek doruk noktasındaki sahneye hazırlık yapılır.



Görsel 3.17. Çocuğun babasının şapkasını kaçırdığı sahne (Nielsen, 2013).

Gazete parçasının yaratığa dönüştüğü sahnede yaratık ilk kez görünmektedir ve görüldüğü süre çok kısadır. Çocuğun şaşkınlığı içerisinde gazete parçası yaratığa dönüşür dönüşmez sahne kesilir. Bu kurgu kararı da izleyicide büyük bir merak ve ilgi oluşturmaktadır.

Ses

Filmde diyalog olmadığı için seslendirme yoktur. Ses efektleri, filmdeki havayı yaratmak, nesnelere daha iyi tanımlamak ve hareketleri vurgulamak için doğru bir şekilde kullanılmıştır. Fabrikalarda kullanılan yankılı ses efektleriyle mekanın büyüklüğü vurgulanmıştır. Filmde müzik yoğun bir şekilde kullanılmış ve müziğin kullanımı filmin biçimine etki etmiştir. Filmin başında babanın elleri görünürken yaratılan merakı destekleyecek gizemli ve kısa bir müzik duyulduktan sonra karakterin de görünmesiyle dönemin havasını yansıtacak bir müzik başlar. Filmin isminin ekrana gelmesiyle sesin seviyesi yükselir ve fabrika görüntüleriyle müzik kesilir. Bu sırada yaratığın görünmesiyle, genellikle yaratığın olduğu sahnelerde duyulacak olan neşeli, hayalperest bir his uyandıran müziğin bir kısmı duyulur. Bu müzik film boyunca iş arayan karamsar insanların dünyasıyla yaratık gören bir çocuğun dünyasını ayıran işitsel bir uyarıcı gibi kullanılmıştır. Bu yönleriyle filmin genelinde hakim olan ve dönemin ruhunu yansıtan müzik, destekleyici müzik olarak, çocuğun kendi dünyasına ait olan diğer müzik ise hayal gücünü yansıtan simgesel bir müzik olarak değerlendirilebilir. İki müziğin kullanımı da filmin ses biçimini oluşturan güçlü etkenler olmuştur. Sonuçta babanın yaratığı görmesiyle başlayan doruk noktasının başka bir habercisi çocuğun hayal gücünü simgeleyen müzik olmuştur. Baba, çocuk ve yaratık bir arada oynadıkça müziğin temposu, sesi artar ve hikayede doruk noktasına ulaşılır. Doruk noktasının

biterek, çözüme ulaşıldığıyla ilgili ipucu da yine müziğin yavaşlaması ve az da olsa değişmesiyle verilir.

3.1.3. **Between bears**

Bir grubun garip ve uzun yolculuğunu anlatan “Between Bears”, Eran Hilleli tarafından 2010 yılında yapılmış bir mezuniyet projesidir. Hikaye yoruma açık ve kişisel çıkarımlar yapılabilecek bir hikayedir. Vücudundaki tüm tüyleri kesen bir ayının çağrısına cevap vererek yola çıkan iki kişi, ayını tüylerinden oluşan kelebeği izlemektedirler. Bu iki kişi, tüylerini kesen ayılar olarak da yorumlanabilir. Yolculuk eden gruba yenilerinin katılmasıyla grup giderek büyür. Sonunda yol biter, grup bir iskelenin ucuna, okyanusun başladığı yere ulaşır. Burada onları yaşlı biri beklemektedir. Suda bir kutup ayısı bir buz kütesinin üzerinde ilerliyordur. Yolcuları oraya getiren kelebekler, beyaz kutup ayısını siyah bir ayıya dönüştürür.



Görsel 3.18. *Filmden bir sahne (Hilleli, 2010).*

Anlatı Yapısı

“Between Bears” filminin hikayesi her insan tarafından farklı yorumlanabilecek, ucu açık sonlu bir filmidir. Hikayenin net bir şekilde belirlenebilecek bir başı, ortası veya sonu yoktur. Olaylar bir neden sonuç ilişkisi içinde gelişmemektedirler. Hikaye bir bütünü anlatmaktan ziyade, parça parça bir takım olayları, bir ruh halini anlatıyor gibidir. Belirli bir çatışma yaşamasalar da hatta yüzleri tam olarak görünmese de karakterlerin duygusu izleyiciye geçmektedir. Film, izleyicide belirli hisler yaratmayı, bir duygu deneyimi yaşatmayı hedeflemiş gibidir. Filmin başında, ayının tüylerinden oluşan kelebeğin bir çağrı yaptığı ve yapılan yolculuğun nedeni olduğu çıkarımı yapılırsa

bile bu neden sonuç çıkarımı yoruma açıktır. Yaratılan bu yoğun duygu ortamı, kısa metraj sinemasının etkisiyle daha hissedilir olmuştur. Filmin süresi uzadığı takdirde, yaratılan bu yoğun duygu ortamı dağılacaktır.

Filmde geleneksel anlatının öğeleri bulunmamaktadır. Karakterlerin kim olduğuyla ilgili bilgiler verilmemekte, bir olay örgüsü yaratılmamaktadır. Parça parçaymış gibi anlatılan olaylar izleyicide bir etki bırakmayı hedefler. Hikaye belirli bir sonuca bağlanmadan, yoruma açık bir şekilde sonlanır. Bu özellikleriyle film bir çağdaş anlatı yapısı örneğidir.

Mizansen

Filmin mizanseni çok akılda kalıcı ve etkileyicidir. Ormanda tüylerini kesen bir ayı görüntüsüyle başlayan film için yaratılan mekanlar soyuttur. Dümdüz gövdeleriyle yukarı çıkan ağaçlardan oluşan bir orman, bir çöl, uzun kurumuş otlar ve sonsuz beyaz bir düzlem yolculuk sırasında karakterlerin geçtiği mekanlardan bazılarıdır. Son olarak yolcular okyanusun kenarında bir iskeleye varmaktadırlar. Neredeyse tüm mekanlar sonsuz bir düzlemde kurulmuş hissi yaratmaktadır. Mekanı oluşturan öğeler düz ya da üçgen formlara sahiptir. Çöl sahnesinde dümdüz bir zemin üzerinde, arka planda üçgen prizma formunda dağlar görünmektedir. Bu sonsuzluk ve soyutluk, karakterlerin yolculuğunun etkisini arttırırken aynı zamanda filmin sadeliğini görsel estetiğini de ön plana çıkarır.



Görsel 3.19. “*Between Bears*” filminden mekan örnekleri (Hilleli, 2010).

Filmdeki karakterler genel yapıları itibariyle birbirlerine benzemektedir, En büyük farkları boyutlarıdır. İri ve sivri burunlu karakterlerin, kafalarını ve tüm vücutlarını saran elbiseleri sebebiyle detayları görünmemektedir. Filmin başından beri görünen iki karakterden biri oldukça iri, diğeri ise en kısıklarındandır. Daha sonra aralarına katılan karakterlerin uzunlukları bu iki karakter arasında değişmektedir. Karakterlerin giysilerinde ufak değişiklikler görünür. Hiçbirinin suratı net olarak görünmediği ve birbirlerine benzer yapıda oldukları için kişilikleriyle ilgili bilgi edinme zordur. Karakterler bir bakıma tıraş olmuş aylara benzemektedirler. Hepsinde birer kırmızı atkı vardır ve bu atkılar filmin başında, ormandaki ağaçlara bağlanmış olarak görünürler. Bu atkıların kırmızı rengi, filmin en yoğun ve dikkat çekici rengidir ve kompozisyonu dengelemektedir. Atkıların kırmızı renginin dışında kullanılan renkler yoğunluğu düşük renklendir. Yönetmen, sıcak ve soğuk renkleri bir arada kullanarak tamamlayıcı bir renk paleti oluşturmuştur.



Görsel 3.20. *Kompozisyona denge getiren kırmızı atkılar (Hilleli, 2010).*

Eran Hilleli'nin minimalist görsel yaklaşımı, onun biçeminin en etkili olduğu konudur. Filmdeki tüm görseller oldukça stilize bir şekilde tasarlanmış ve modellenmiştir. Karakterlerin vücutları genellikle düz hatlardan, basit formlardan temel olarak az poligondan oluşmaktadır. Bu yaklaşım tüm çevre elemanlarına da yapılmıştır. Yönetmen, yaratmak istediği duyguyu mizansenini ile yaratmıştır. "Tıraş makinesiyle tıraş olan bir ayı" görüntüsü pek çok insanın kafasında komik bir sahne olarak canlanabilecekken, Eran Hilleli bu sahnenin mizansenini ile izleyiciye bambaşka bir duygu yaşatmaktadır.



Görsel 3.21. *Tıraş makinesiyle tıraş olan bir ayı (Hilleli, 2010).*

Tek bir noktasal ışık kaynağı kullanılarak keskin gölgeler yaratılmış, nesnelerin üç boyutlu formları ve bilgisayarla üretilen bir üç boyutlu modeli oluşturan poligonları hissedilir kılmıştır.

Filmdeki karakterlerin kişiliğini ortaya çıkaracak bir hareket biçimi yoktur. Neredeyse tüm karakterler benzer bir şekilde hareket ederler. Sahneler çoğunlukla yolcuların yürümesinden oluştuğu için bir hareket çeşitliliğinden söz edilemez. Atkılarının rüzgarda salınışları çerçeveye hareket katan bir ikincil hareket olmuştur. Karakterler göze batmayacak bir şekilde ve yavaş hareket etmekte, bu sayede sahnedeki durağanlığı, sakinliği izleyiciye geçirmektedir. Yürüme canlandırmaları çok akıcı değildir. Her ne kadar klasik canlandırma sineması terimi olsa da bu özelliğiyle film bir sınırlı canlandırma (limited animation) denebilir. Sınırlı canlandırmanın en büyük iş yükü olan hareketlendirme kısmını sınırlı tutarak, böylece tasarıma, anlatı yapısına daha fazla önem vermesi ve görsel tasarımlarıyla, sinematografisiyle etkileyici filmler ortaya çıkarması geleneği, bu filme de atfedilecek bir özelliktir.

Sinematografi

Filmin mizansenini, alanı derinlemesine kullanmıştır ve ufka kadarki alana soyut elemanlar yerleştirilmiştir. Alan derinliği ile arka planlar bulanıklaştırılarak karakterler ön plana çıkarılmış, kompozisyon daha kolay okunur hale getirilmiştir. Bilgisayarla üretilmiş üç boyutlu canlandırma tekniğiyle yapılan filmde normal odaklı objektifler sanal objektif kullanılmıştır.

Filmdeki neredeyse tüm sahneler karşıdan açıyla çekilmiştir. Yolcuların beyaz sakallı adama yaklaştığı sahnede gizem yaratmak için iskelenin altından çekilen görüntüde karakterler alt açıdan görünmektedir. Filmde yaratılan tüm kadrajlarda ve

kompozisyonlarda dengeli bir görsel dağılım yaratılmış, kamera mümkün olduğunca yandan, düz bir şekilde konumlandırılmıştır. Eğik açı kullanılmamıştır.

Toplam 35 çerçeveden oluşan filmde 12 genel çekim, 10 tane yakın çekim kullanılmıştır. Filmin başında ayının tüylerini kestiği sahnede çoğunlukla yakın çekim kullanılarak, parça parça detay görüntülerle izleyicinin merak arttırılmıştır. Genel çekimlerin çoğu ise yolcuların yürümeye başladığı sahnelerde, mekanı gösterebilmek, sahnenin derinliğini yansıtabilmek ve dengeli bir kompozisyon oluşturabilmek için kullanılmıştır. 6 orta çekim ve 4 orta yakın çekimin olduğu filmde kamera mesafesindeki çeşitliliğin homojen olarak dağıldığı görülmektedir. Kameranın hareketli olduğu sahnelerin sayısı hareketsiz olduğu sahnelerin sayısından fazladır. Buradaki kamera hareketleri, kısıtlı, yavaş, sahnenin etkisini arttıracak sakinlikte kullanılmıştır. Özellikle yolcuların yürüdükleri sahnelerde yolcularla birlikte yürüme hissini vermek için kullanılan kaydırma hareketlerinin toplam sayısı 17'dir. Bu hareketlerin çoğu, karakterler de hareket ettiği için az hissedilmektedir. 13 sahnede kamera hareket ettirilmemiş, 5 sahnede ise kameraya vinç hareketi yaptırılmıştır. Sınırlı hareketler olmasına rağmen bilgisayar ortamının sağladığı imanlardan yararlanılarak çevre üç boyutlu olarak hissettirilmiştir.



Görsel 3.22. *Filmden bir aşırı genel çekim örneği (Hilleli, 2010).*

Sahne uzunlukları, filmin genel temposuna uyacak biçimde belirlenmiş, çok kısa sahnelerden kaçınılmış, filmin rahatlatıcı havasına uygun uzunlukta sahneler kullanılmıştır. Zaman zaman izleyicide merak uyandıracak bir sahnenin süresi biraz uzatılarak etki arttırılmaya çalışılmıştır. Çok uzun bir sahneden söz edilemese de, sahneler izleyicinin mekanı algılayıp filmin içine girebileceği kadar uzun tutulmuştur. Karakterlerin yakın çekim görüldüğü sahnelerde çekimin süresi kısadır.

Kurgu

Çağdaş anlatı yapısındaki film, neden sonuç ilişkilerinin zayıf olarak kurulduğu bağımsız sekanslar bütünü olarak düşünülebilir. Bu açıdan bakıldığında her bir sekans kendi içinde tutarlı, mekânsal bütünlüğü olan ve devamlılık kurgusu esas alınmış olarak bir araya getirilmiştir. Fakat sekanslar arası uzam ve zaman bütünlüğü zayıflamaktadır. Örneğin filmin başında ayının tıraş olduğu bölümde sahneler kendi içinde tutarlı, hareketi doğru aktaracak biçimde kurgulanmıştır. Tıraştan sonra sahne kesme ile bir sonraki sahneye bağlanır. Sonraki sahnede iki karakter ormanda yürürken görünür. İzleyici bu iki sahne arasında ilişki kurmak zorlaşmıştır.

Filmde karakterler çoğunlukla yandan gösterildiği için özellikle yolculuk sahnelerinde aksiyon çizgisi hiç bozulmamıştır. Filmde 180 derece kuralına uyularak karakterler yandan ya da arkadan gösterilmiştir. Karakterlerin yüzlerinin hiç görünmediği filmde yönetmen bir bakıma 90 derece kuralı uygulamıştır denebilir.

Sahne geçişlerinde kullanılan noktalama işaretlerinin tamamı kesmedir. Zaman ve mekan değişimlerini belirtmek için yönetmen bazı sahneler arasındaki siyah görüntünün süresini uzatmıştır.

Ses

Filmde ses efektleri ve müzik kullanılmıştır, seslendirme yoktur. Karakterlerin taktıkları atkılar rüzgarda sürekli dalgalandıkları için, derinden bir rüzgar sesi duyulmaktadır. Bunun dışında yağmur, kumaş dalgalanması, su ve yolcuların ayak sesleri kullanılan ses efektlerinden bazılarıdır. Müzik biraz daha ön planda olduğu için ses efektleri çok yoğun olarak kullanılmamıştır. Film için genel karamsar havaya uygun, yavaş ve etkileyici bir müzik seçilmiştir. Filmin başından beri kullanılan bu etkileyici müzik, yolcuların yürüdüğü sahnede giderek yükselmiş, yaşlı karakterin görüldüğü ve bir hedefe ulaştıklarının belli edildiği sahnede ise bir süre kesilerek izleyici bu karşılaşma anında görüntüye odaklandırılmıştır. Siyah ve beyaz ayının soyut bir ortamda karşılaştıkları sahnede ise en baştaki tıraş sahnesindeki müzik tekrar başlamıştır. “Between Bears” filminin biçiminin önemli bir ögesi olan müziğin, filmin izleyici üzerindeki etkisinde büyük payı vardır. Dramatik yapı ile uyumlu, mizanseni, sinematografiyi ve özellikle kurguyu destekleyecek bir müzik kullanılmıştır.

3.1.4. Second wind

Ian Worrel tarafından 2009 yılında yapılan “Second Wind” iki eski dostun ruhsal yolculuğunun hikayesidir. Bir yolculuğun içerisinde olan dev bir kediyle yaşlı bir adam, birlikte avlanmakta, birlikte yemek yemek ve birlikte futbol oynamaktadır. Kedi adama çoğunlukla nefesiyle yardım eder. Futbol oynadıkları bir an, ortaya yaşlı adamın ilgisini çeken küçük, sevimli bir yaratık çıkar. Dev kedi, arkadaşının bu yeni tanıştıkları yaratığa olan ilgisini kıskanır ve yaratığı öldürür. Yaratığın gücünü aldığı değirmen, büyük bir düşmana dönüşür, kediye saldırırken yaşlı adam araya girer ve aldığı darbe sonucu ölür. Kedi arkadaşını geri getirmek için son bir mücadele verir, yaşlı dostunu hayata döndürebilir fakat artık nefesini onu yaşatmak için kullanması gerekecektir. İki dostun yolculuğu yeniden başlamıştır.



Görsel 3.23. Filmden bir kare (Worrel, 2009).

Anlatı Yapısı

Film bir geleneksel anlatı örneğidir. Sergilemenin olduğu giriş kısmında, yaratılan dünya ve karakterle ilgili bilgi verilir. Çevrenin yapısı, rüzgarda salınan ağaçlar, uzun düzlükler gösterildikten sonra iki eski yol arkadaşı izleyiciye tanıtılır. Birlikte balık avlarken, hiç balık yakalayamayan kediye kendi tuttuğu tek balığı veren yaşlı adamın merhametli, paylaşımcı ve dostu için her şeyi yapabilecek biri olduğu gösterilir. Kedi tek balığı yerken ikisi de mutludur.



Görsel 3.24. *Adamın eski dostunu beslediği sahne (Worrel, 2009).*

Biraz dinlendikten sonra adam futbol oynamak ister ve kedi memnuniyetle adama eşlik etmeye başlar. Adam topa vurmakta, kedi ise üzerine gelen topu üfleyerek adama geri göndermektedir. Derken top biraz ileriye kaçır. Buraya kadarki sergileme bölümünde, karakterlerin vefalı, iyi anlaşılan ve birbirlerine yeten dostlar olduğu gösterilir. Topun biraz ileriye kaçmasına sebebi olan kedinin topa gerektiğinden hızlı üflemesi, kedinin zaman zaman gücünün farkına varmadan davrandığı, fazla tepki verdiğiyle ilgili karakterine dair bir ip ucu olarak düşünülebilir. Topun kaçtığı yerde yaşlı adam ilgi çekici bir mekan ve yaratıkla karşılaşır. Bir değirmenin yanında, tıpkı değirmeninkilere benzeyen pervaneleri olan yaratık, yaşlı adama topunu getirme işini daha iyi yapmaktadır. Kedinin yaşlı adamla ve yaratıkla olan çatışması ortaya çıkmıştır. Kedi yaratığı kıskanır, adamla topu paylaşamaz ve yaşanan gerilimin ardından küçük yaratığı öldürür. Kedinin gücünü kontrol edemediğiyle ilgili verilen ipucu burada karşılık bulur. Bunun üzerine değirmen bir yaratığa dönüşür, intikamını almak için kediye kırmızı bir ışık fırlatır. Filmdeki zıtlıklar, mücadelenin sebepleri, anlaşmazlıklar ortaya çıkmış ve doruk noktası başlamıştır. Eski dostunu korumak için öne atılan yaşlı adama ışık çarpar ve onu öldürür. Dostunu kaybeden kedi deliye döner ve öç almak için değirmene saldırır. Değirmeni üfleyerek yok eden kedi yaşlı adamı kucağına alır. Doruk noktası, değirmenin yok edilmesi ve kedinin yaşlı dostuna sarılmasıyla sona erer. Hikaye soyut görüntüler ve kavramlarla bir sona bağlanır. Yorum açık olacak şekilde, kedi yaşlı adamın rüyasına girerek, eski dostuna değirmenin pervanelerini takar ve hayatını bu pervanelere bağlar. Yaşlı adam, arkasındaki pervane döndükçe yaşamaya devam edebilecektir. Kedi bunu anladığında, eski dostuna nefesini üfleyemeye başlar. İkisi birbirlerine bakıp gülümserler.

Filmde, izleyicide sık sık merak duygusu uyandırılır. Yoruma açık olsa da hikayeye dair merak unsurları, çatışmalar ve zıtlıklar filmin sonunda bir sonuca bağlanır.

Mizansen

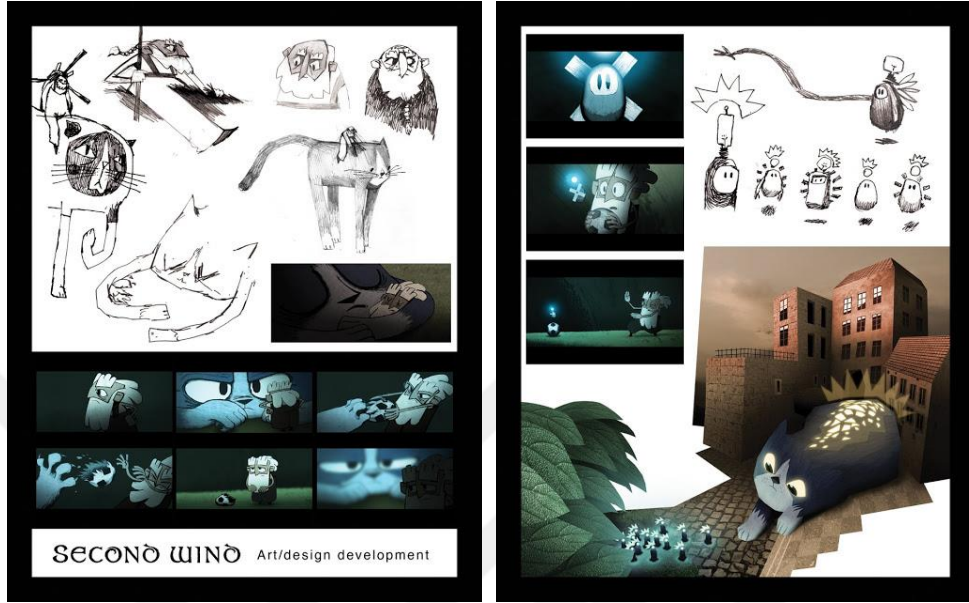
Film, yönetmen Ian Worrel'in yarattığı, gerçek ve soyut kavramların iç içe olduğu kurgusal bir dünyada geçmektedir. Eski dostlarının başlangıcı ve sonu belli olmayan yolculuklarını tamamlayacak biçimde, birkaç uzun ağacın olduğu, uçsuz bucaksız gibi görünen düzlükler tasarlanmıştır. İkilinin hikayesinin tıkandığı bir yer olan değirmen ise bir uçurumun sonunda gibidir. Öykü, yaşlı adam ve kediyi sonu olmayan geniş düzlüklerden, bir son anlamına gelebilecek bir uçuruma sürüklemiştir. Çevre elemanları ikon denebilecek biçimde soyutlanmıştır. Ağaçlar bir dikdörtgen prizması şeklindedir. Değirmen detaysız, stilize bir binanın üzerindeki basit bir pervaneden oluşmaktadır. Değirmen daha sonra bir düşmana dönüşüp ana karakterle savaştığı için aynı zamanda bir karakterdir. Saldırmaya karar verdiğinde genel yapısını korur fakat upuzun bir hale gelir.



Görsel 3.25. Yönetmen tarafından yaratılan mekanlar (Worrel, 2009).

Ana karakterlerden biri olan yaşlı adam, ufak, uzun bir beyaz sakalı ve beyaz saçları olan, iri kaşlı ve iri gözlü biridir. Masum ve iyi niyetli bir görünümü vardır. Karakter karikatürize bir biçimde çizilmiştir, kafa ve vücut oranları neredeyse bire ikidir. Gözlerinin iriliği abartılmış ve bu karakterin masumluğunu pekiştirmiştir. Dev bir kedi olan diğer ana karakter de masum bir görüntüye sahip olmasına rağmen zaman zaman agresif olabilmektedir. Kedi karakteri de gerçek bir kediyle anatomik benzerlikler barındırmasına rağmen karikatürize bir biçimde çizilmiştir. Ayakları oldukça uzun, kafası köşeli bir yapısı vardır. Kedinin dişleri, o anki ruh haline ve yaratılmak istenen etkiye göre sivrilebilmekte ya da normal bir insaninkine benzer

olabilmektedir. Filmdeki küçük yaratığın basit bir formu, iri gözleriyle saf bir görüntüsü vardır. Arkasındaki pervane sürekli dönmektedir. Soyut bir karakter olan yaratık, görüntüsüyle bir ikona daha yakındır.



Görsel 3.26. “Second Wind” Filmi için Ian Worrel tarafından tasarlanan karakterler (<http-32>)

Film kağıt ve kalem kullanılarak geleneksel canlandırma tekniği ile yapılmıştır ve dijital olarak boyanmıştır (<http-33>). Filmde kurşun kalem dokusu ve sahnelerin el ile çizilmiş olduğunu belli eden arama çizgileri hissedilmektedir. Bu yönüyle film, izleyicisine yapım aşamasıyla ilgili bilgiler vermektedir. Çizimler boyanırken uygulanan kaplamayla kurşun kalem etkileri devam ettirilmiştir. Filmin genelinde bir doku hakimdir ve bu doku ilgi çekici geçişleri, karanlık ve aydınlık alanlar, karşıtlık yaratmaktadır. Filmde kullanılan renkler çoğunlukla yoğunluğu düşük renklerdir. Yeşil bir ortamda geçen filmdeki karakterlerden kedi, mavi rengiyle ‘benzer renk paleti’ oluştururken yaşlı adamın kahverengi ağırlıklı tasarımı ‘tamamlayıcı’ olmuştur. Değirmenin olduğu mekanda da yeşil renk hakimdir fakat burası rengin değerinin yüksek olduğu, karanlık noktaların yer aldığı bir mekandır. Dövüşme sahnelerinde değirmenden yayılan kırmızı ışık ortamı hareketlendiren, heyecanlandıran bir etki yapmaktadır.



Görsel 3.27. *Filmden bir kare (Worrel, 2009).*

Filmde her karakterin kendi kişiliğine göre hareket ettirilmesi kısmen sağlanmıştır. Hareketler akıcı, inandırıcı olmasına rağmen sahnelerin genelinde ara çizimler eksik bırakılmış, hareket ana çizimlerle anlatılmıştır. Bu yönüyle film, 1940'larda UPA tarafından kullanılmaya başlanan sınırlı canlandırma (limited animation) örneği olarak değerlendirilebilir. Yaşlı adamın öldükten sonra dönüşümler geçirdiği rüya sahnesinde hareketler daha akıcıdır ve ara çizimlerde yapılmıştır. Bu sahne bir tüm canlandırma (full animation) olarak görülebilir.



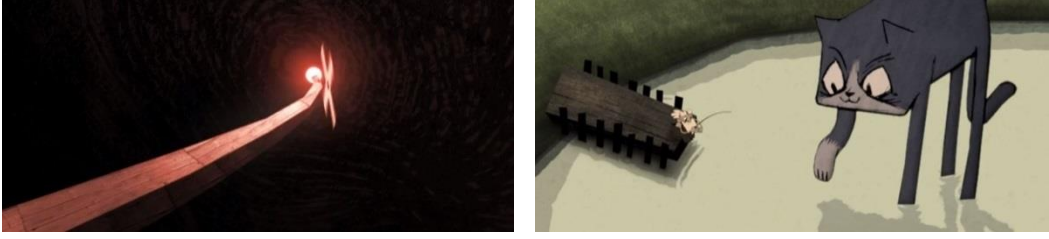
Görsel 3.28. *Karakterin çeşitli dönüşümler geçirdiği rüya sahnesi (Worrel, 2009).*

Sinematografi

Sahneleri iki boyutlu olarak çizilen filmin görsel tasarımları ve sinematografik özellikleri, yapım öncesi aşamada hikaye panoları ve animatiklerle belirlenmiştir.

Alt aç ve üst aç filmde çok az kullanılmıştır. Sahnelerin geneli karşıdan açıyla oluşturulmuştur. Alt açının tek kullanıldığı sahne, değirmenin uzayıp saldırıya geçmeye hazırlandığı sahnede düşmanı heybetli göstermek için tercih edilmiştir. Üst açılar ise

çoğunlukla bir mekanı tanıtmak, mizansenini daha iyi aktarmak için birkaç kez kullanılmıştır.



Görsel 3.29. Filmde alt aç ve üst aç örnekleri (Worrel, 2009).

Filmde temponun hızlandığı ve dengelerin bozulduğu bazı sahnelerde eğik aç tercih edilmiştir.



Görsel 3.30. Filmde eğik aç örneği (Worrel, 2009).

Toplam 84 çerçeveden oluşan filmde 44 sahnede genel çekim kullanılmıştır. Karikatürize bir biçimle çizilen sahnelerde konu çoğunlukla genel bir çerçeveden ve bakış hizasından izleyiciye aktarılmıştır. Filmde 19 tane orta çekim, 13 tane yakın çekim, 3 tane aşırı genel çekim ve 1 tane aşırı yakın çekim kullanılmıştır. Çerçevelerdeki kompozisyonlar çoğunlukla dengeli, sahnedeki mizansenini doğru yansıtabilecek şekilde, kadrajı zorlamayan bir biçimde hazırlanmıştır. Çatışmanın başlayacağı sahnelerde kedi, yaşlı adamı merak etmiş, gittiği yöne doğru bakarken, bakışın yönü kadrajı zorlayacak biçimde oluşturulmuştur. Bu çerçevelemeyle izleyiciye, öyküdeki dengenin bozulacağı hissi verilmek istenmiştir. Hikaye akışında bunun gibi dengeyi bozacak ve anlatıyı hareketlendirecek olaylar, farklı çerçeveler ve kamera konumlarıyla hissettirilmiştir.



Görsel 3.31. Filmde kadrajın zorlandığı sahne (Worrel, 2009).

Bu sahnelerin çok büyük bir bölümünde, 72 sahnede çerçeve hareketsizdir. Mekanların tanıtıldığı, karakterlerin bir yerden başka bir yere hareket ettiği kimi sahnelerde kamera kaydırma ile hareketlendirilmiş, iki sahnede de vinç hareketi uygulanmıştır.

Filmdeki çekim süreleri, ekranda görünümün durumun, hareketin niteliğine göre belirlenmiştir. Aşırı uzun ya da plan-sekans olarak nitelenecek bir çekim yoktur. Sahneler doğru zamanlarda ve yerlerde kesilerek çerçeveleme değişmiştir ve böylece filmin temposu belirlenmiştir. Yaşlı adamın yaratıkla top oynamaya başladığı sahne uzun sahneler için örnek olarak verilebilir. Yaklaşık 20 saniye süren bu sahnede kedi yaşlı adamın yanına oturur, yaratık ise adamın attığı topu getirirken kedi ikiliyi kıskanmaya başlar. Top çerçeveden çıktıktan sonra yaratık peşinden gider ve tekrar getirir. Yönetmen sahnenin dışını da bir aksiyon alanı olarak kullanmıştır. Bu sahnede birkaç duygu değişimi birden yaşanır.

Kurgu

Filmde sahneler hikaye anlatısına uygun bir bütün oluşturacak şekilde, devamlılık kurgusu esas alınarak kurgulanmıştır. Karakterler arasındaki bakış çizgisi belirlendikten sonra 180 derece kuralına uyulmuş, belirlenen aksiyon çizgisi hiç kırılmamıştır. Böylelikle mekanlar arasında bir bütünlük sağlanmış, çekimler arasındaki geçiş hissettirilmemiş, izleyicinin kafasını karıştıracak herhangi bir çekim kullanılmamıştır.

“Secon Wind” filminin kurgusundaki en dikkat çekici özellik, filmin hikayesine uygun bir tempunun belirlenmesinde kurgunun da büyük rol oynamasıdır. Özellikle aksiyon sahnelerinde çekimin süresi kısaltılarak ve sahneler kesmeyle birleştirilerek tempo artırılmış, sakin, rahatlatıcı ve görsel elemanları tanıtıcı sahnelerde çekim süresi

uzatılarak tempo düşürülmüştür. Filmin öyküsünde sakin ve hareketli sahneler iç içe olduğu için tempoyu doğru bir şekilde ayarlayabilmek önemli bir konu olmuştur.

Kurgu içeriğe göre yapılmış olmasına rağmen sahneler müzikle de büyük bir uyum içerisindedir. Bu yönüyle filmin kurgusu, Eisenstein'in belirlediği kurgu yöntemlerinden dizemsel kurguya örnek olarak verilebilir.

Sahneler büyük çoğunlukla kesme ile bağlanmıştır. Giriş kısmında, genel çekimlerden yakın çekimlere geçiş sırasında ve gece uyuduktan sonra sabahın olduğu sahnede zincirleme geçiş kullanılmış, yaşlı adam öldükten sonra farklı bir mekana geçilen sahnede ise, sahneler karar ve açılma ile birleştirilmiştir.

Ses

Diyalogsuz bir film olan "Secon Wind"de seslendirme yoktur. Yürüme, rüzgarda salınma, üfleme gibi hareketleri tanımlamak ve etkisini arttırmak için ses efektleri kullanılmıştır. Özellikle yaşlı adamın yarattığı görüp korktuğu sahnede verdiği tepkiden başlayarak sergilediği dövüş hareketleri için kullanılan ses efektleri, hareketin izleyici üzerindeki etkisini arttıran bir öge olmuştur.

Filmin en önemli ses ögesi müziktir. Sakinleştirici, ilgi çekici bir müzikle sergileme bölümü tamamlandıktan sonra yaşlı adamın değirmenin yanına gitmesiyle duygu ve hava değişir. Yarattığın görünmesiyle gizemli bir müzik başlar. Yaşlı adamın yaratığa tepki vererek karate yapmaya başladığı sahnede yüksek tempolu ve uzak doğu müziklerini andıran bir müzik kısa süreliğine duyularak tekrar gizemli müzik devam eder. Hikaye ilerledikçe değişen ruh hali ve hava için uygun müzikler yer alır ve temposuyla izleyiciyi olacak olaylara hazırlar. Kedi ile değirmenin dövuştüğü doruk noktasında müzik iyice ön plana çıkmış ve hareketlenmiştir. Zaman zaman destekleyici bir unsur olarak kullanılan müzik, zaman zaman olacak bir olayın habercisi olurken, bazen de ön plana çıkararak sahnedeki hareketi pekiştirmektedir.

3.1.5. The Last

Uygulama filmi "Son (The Last)" 2019 yılında yapılmıştır. Film, dev bir reklam panosunun (billboard) içinde yaşayan bir adamı anlatmaktadır. Karakter kötü olaylar yaşamış, sevdiği insanları kaybetmiş, bu yüzden çeşitli psikolojik sorunları olan orta yaşlı geçmiş bir adamdır ve evinin yerine yapılan bu reklam panosunun içinde yaşamaktadır. Beyni onu sürekli geçmişe, mutlu olduğu zamanlara götürmektedir.

Karakter, iki zaman dilimi arasında gidip gelmekte, hangi zamanın gerçek olduğuna bir türlü karar vermemektedir. Tam piposunu yakacakken kendini eski evinin terasında bulmakta, tam eşiyle kahve içecekken reklam panosunun dar duvarlarına sıkışmaktadır. Her yer reklam panolarıyla dolmuş, şehirler büyümüş, yükselmiş, geniş yollar yapılmıştır. Karakter bu reklam panolarının birinin içinde, tam da eskiden kızıyla ve eşiyle mutlu bir şekilde yaşadığı evinin yerine yapılan reklam panosunun içinde yaşamaya çalışmaktadır.



Görsel 3.32. “Son” filmi afiş çalışması (Orhan Umut Gökçek arşivi).

Anlatı Yapısı

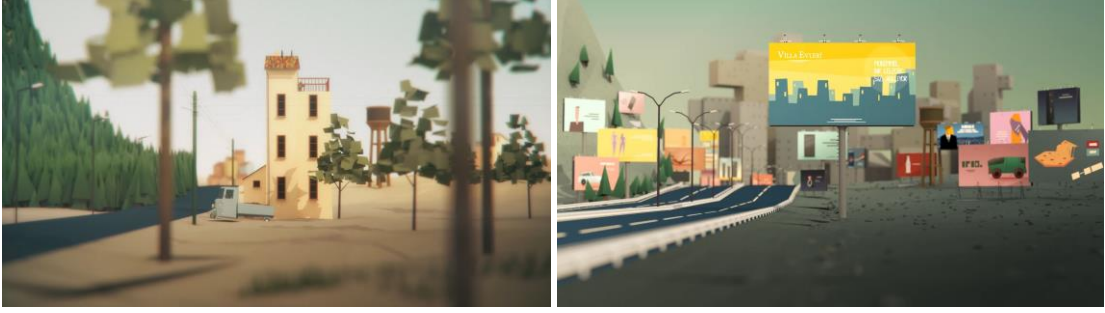
Hikaye, eskiden evinin olduğu yere dev bir reklam panosu yapılan bir adamın hikayesidir. İzleyiciye, adamın bu reklam panosunun içindeki yaşamından ve geçmişte, ailesiyle birlikte mutlu olduğu günlerden kesitler sunulmaktadır. Hikayede belli neden sonuç içindeki olayların kronolojik olarak sıralanmasından ziyade, karakterin yaşadığı küçük olay parçaları, duygular, hisler izleyiciye geçirilmeye çalışılmıştır. Film, bir banliyö ortamında, ağaçların arasında bulunan küçük bir evin görünümüyle başlar. Karakter, ahşap merdivenleri çıkarken bir anda kendini reklam panosunun dar merdivenlerini çıkarken bulur. Karakterin beynindeki dalgalanmalar görsel olarak da izleyiciye gösterilmiştir fakat izleyicinin buranın reklam panosunun içi olduğunu bilmemesi ve başta gördüğü ahşap merdivenlerle ilişkisini kuramaması amaçlanmıştır. Dolayısıyla filmin başında bir sergilemeden çok, izleyicide merak duygusu uyandıracak bir görüntü gösterilmiştir. Karakter panonun yan tarafından dışarı bakarken piposunu temizler, tütün doldurur ve yakar. Bu sırada kendini eski evinin terasında bulur. Keyifle manzarayı izlerken yeniden reklam panosunda olduğunu fark eder. Ne yaşadığının tam

olarak farkında olmayan karakter, masaya oturup kahve içmeye başlar. Bu sefer de karşısında eşi vardır. Eşi ona sevgiyle bakıyordur, karakter bir süre eşini izler ve birden kafasındaki dalgalanmalarla birlikte daracık bir mekanda, derme çatma bir masanın yanında otururken bulur kendini. İzleyici henüz bu karanlık mekanın neresi olduğunu bilmiyordur. Bu bölümde karakterin kendisiyle olan bir çatışmadan bahsedilebilir fakat bu soyut bir anlamdır ve bu çatışma hikayenin herhangi bir noktasında sonuca bağlanmamaktadır. Yavaş yavaş, burasının bir reklam panosunun içi olduğu, bu reklam panosunun da adamın eski evinin yerine kurulduğu gösterilir. Arkada dev bir şehir, yol üzerinde ise onlarca reklam panosu vardır. Filmde gösterilen olaylar bir sonuca bağlanmaz. Sadece izleyicinin merakı giderilir, karakterin hissettikleri anlam kazanmış olur. Hikayenin başında görünen ev ile sonunda görülen reklam panosu aynı yerdedir. Kısa süre içinde bir banliyönün bu kadar şehirleşebilmesi çok gerçekçi değildir fakat burada bir fikir, bir anlam yaratılmak istenmiştir.

“Son” filminin geleneksel anlatı yapısının özelliklerini taşıdığı söylenemez. İzleyiciye bir olaylar zincirinden çok, bir karakterin üzerinden duygular, hisler, soyut anlamlar yaratılmak istenmiştir. Bu özellikleriyle film bir çağdaş anlatı örneğidir denebilir.

Mizansen

Filmde iki farklı zaman dilimi anlatılmış, dolayısı ile aynı çevre olmasına rağmen iki mekan yaratılmıştır. İlk mekan, karakterin ailesiyle birlikte yaşadığı evin görüldüğü, çevrede ağaçlar olan sessiz, sakin bir banliyördür. İkinci mekan ise bu yol kenarındaki güzel evin yıkılıp yerine reklam panosu yapıldığı, yolun genişletildiği, arkada dev bir şehrin büyüdüğü, her yerin reklam panolarıyla dolduğu mekandır. Bu iki mekan genel olarak aynı çevrede olsa da aradan geçen zamanın etkisini göstermek için farklı tasarlanmıştır. İlk mekan bina yapısıyla, elektrik direkleriyle, arabalarla eski bir zaman dilimine ait olduğu vurgulanmıştır. İkinci mekanda ise yollar, reklam panoları, panolardaki ürünler, aydınlatmalar, şehirdeki binalar, çevrenin ve insanların çok değiştiği hissini yaratmaktadır.



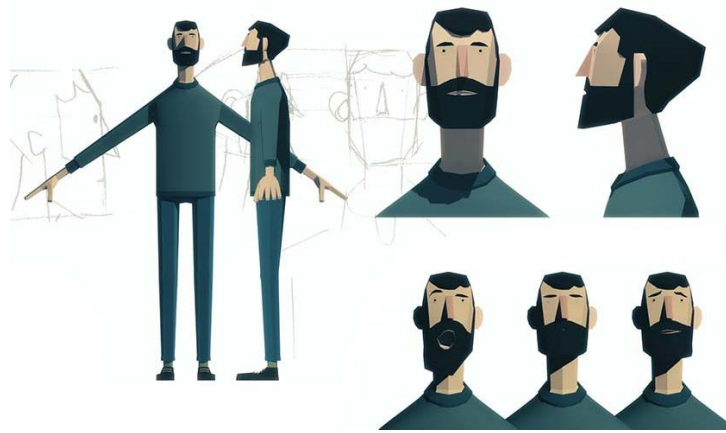
Görsel 3.33. *Film için tasarlanan mekanlar (Orhan Umut Gökçek arşivi)*

Eski zamanın anlatıldığı bölümde, evin içinde ahşap, duvarda mutlu aile fotoğraflarının olduğu, duvar kaplaması olan bir merdiven alanı tasarlanmıştır. Ev ile birlikte bir teras ve karakterin kahve içerken eşini gördüğü bir mutfak yaratılmıştır. Bu mekanlar az eşyalı, sade, klasik mekanlar olarak düşünülmüştür. Reklam panosunun içi ise tasarım sürecinin önemli bir aşasını oluşturmuştur. Bu süreçte, yönetmen Robert Löbel'in "Wind" filminde, çok şiddetli rüzgar esen bir dünyada karakterlerin ve mekanların nasıl olacağıyla ilgili yaklaşımına benzer bir yaklaşımda bulunulmuştur. Uzun zamandır daracık bir reklam panosunun içinde yaşayan bir karakterin yaşadığı alan tasarlanmıştır. Panonun içindeki bağlayıcı metal profillerin arasına ahşaplar konularak bir kitaplık yaratılmış, iki katlı olarak planlanan panonun üst katına çıkan metal merdivenler, karakteri panodan aşağı indirip çıkaran bir düzenek tasarlanmıştır. Karakterin kişiliğini yansıtacak biçimde kitaplar, ahşap ve metal parçaları, ahşap sandalye ve masalar, kaynak makinası aksesuar olarak sahneye yerleştirilmiştir. Bu tasarım kararlarıyla izleyiciye karakterin yaşama şekli, kişiliği, ihtiyaçlarıyla ilgili ip uçları vermek amaçlanmıştır. Reklam panosu, kimi zaman ana karakterin karşısındaki bir engel, kimi zaman da birlikte yaşadığı bir arkadaşı gibi düşünülmüştür.



Görsel 3.34. Reklam Panosunun tasarımı (Orhan Umut Gökcek arşivi)

Karakter, üzgün görümlü, omuzları düşük, uzun sakalları olan, iri yapılı, bakımsız bir karakterdir. Reklam panosunun içinde yaşamaktan başka çaresi yoktur ve bu durum tüm kişiliğini, davranışlarını etkilemektedir. Küçük gözleri ve ikona benzeyen yüzüyle, duyguları pek belirgin değildir. “Under the Fold” filmindeki karakter tasarımı ve bu tasarımla birlikte yaratılan kişilik, bu kişiliğin izleyici üzerindeki etkisi “Son” filminin karakter yaratım sürecine de etki etmiştir. Karakterin yalnızca bir sahnede görünen eşinin ise sevecen bir bakışı vardır.



Görsel 3.30. Karakter tasarım sayfası (Orhan Umut Gökcek arşivi)

Filmin karakterin geçmişini anlatan sahnelerde sıcak renkler kullanılmış, şimdiki zamanı anlatan sahnelerde ise soğuk, yoğunluğu düşük renkler kullanılmıştır. Reklam panolarının renkli görüntülerine rağmen toprağın daha koyu bir renk alması ve binaların griliği bir karşıtlık oluşturmuştur. Karakterin de kıyafet ve cilt renkleri, anlatıldığı döneme göre değişiklik göstermektedir. Bilgisayarla, üç boyutlu olarak üretilen filmde tek bir ışık kaynağı kullanılmış, keskin göğeler elde edilmiştir. Tüm modeller, Eran Hilleli'nin "Between Bears" filmindekine benzer bir yaklaşımla, az poligon kullanılarak üretilmiştir. Karakterler insansı oranlara sahip olmakla birlikte karikatürize edilmiş yapıdadır. Bu durum çevre elemanları için de geçerlidir. Gerçeğe yakın oranlarda fakat soyut denecek kadar az detaylı, düz hatlara ve sivri uçlara sahip binalar, reklam panoları, zemin ve ağaçlar modellenmiştir. Bu düşük poligonlu (low poly) üretim, basit, mesajını doğrudan veren, soyut düşüncelere açık bir dünya yaratılmıştır. Bu yaklaşım hem tasarım süreci hem de hareketlendirme süreci için gereken iş gücünü, gerekli teknik bilgiyi ve zamanı azaltmıştır. "Second Wind" filminin mizansen anlayışı, çevre elemanlarının tasarımı, ağaç biçimi, sahne tasarımı (layout) gibi konular "Son" filmi için ilham kaynağı olmuştur. Hareketlendirme basit tutularak sınırlı canlandırma denecek düzeyde bırakılmıştır. Sonuç olarak mizansenini ile akılda kalıcı, izleyiciyi etkileyen, anlatı işlevini yerine getiren bir film yapılması hedeflenmiştir.



Görsel 3.35. Filmden bir görüntü (Orhan Umut Gökcek arşivi)

Sinematografi

Film, reklama, güce ve paraya dayalı dünya düzeninin mutlu bir insanın hayatında yaptığı büyük değişim ve onu bir reklam panosunun içine hapsetmesi

anlatılmaktadır. Böyle bir dünyanın sunumu için oluşturulan mizansenin, izleyiciye doğru bir şekilde aktarılması gerekmektedir. Bu amaçla hem geçmiş hem günümüz anlatılırken, karakterin yaşadığı mekan (sırasıyla ev ve reklam panosu) kompozisyonun merkezi olacak şekilde konumlandırılmıştır. Bu sahnelerde alan derinlemesine kullanılmış, arka plana dönemle ilgili çevre elemanları yerleştirilmiştir. Geçmişin anlatıldığı sahnelerde, ufuk çizgisi boş bırakılıp, arka plana uzun aralıklarla evler yerleştirilerek sakin, تنها bir yer izlenimi yaratılmıştır. Günümüz için oluşturulan sahnede ise karakterin yaşadığı reklam panosuyla birlikte pek çok reklam panosu orta plana yerleştirilmiştir. Arka planda ise kalabalık ve yığın halinde binaların olduğu büyük bir şehir görüntüsü vardır. Sahne son derece kalabalık görünmektedir.

21 çekimden oluşan filmde 8 genel çekim, 9 orta çekim, 2 orta yakın çekim ve 1'er aşırı genel çekim, yakın çekim ve yakın çekim kullanılmıştır. Karakter genellikle reklam panosuyla birlikte gösterilmek istenmiştir. Bir anlamda reklam panosu da karakter olarak, bir çatışma unsuru gibi kullanılmıştır. Karakterin piposuyla ilgilendiği, kahve içtiği sahneler el detayının da görünebilmesi amacıyla orta ya da orta yakın olarak çekilmiştir. İzleyiciye mekanlarla ilgili de bilgilerin verildiği, merdiven çıkma, evin dışını görme gibi sahneler genel çekimde aktarılmıştır. Karakterin eski evinin terasındaki yalnızlığı ise aşırı genel çekimle daha iyi hissettirilmek istenmiştir.

Filmde 3 çerçeveye vinç hareketi yaptırılmış, geri kalan 18 çerçeve ise hareketsiz olarak kullanılmıştır. Bilgisayarla üretilmiş üç boyutlu bir film olmasına rağmen, yöntemin sağladığı imkanlardan biri olan sınırsız kamera hareketleri kısıtlı olarak kullanılmasının sebebi durağan bir görüntü vererek filmin genel hissini izleyiciye geçirmektir. Hareketli çerçeveler ise ilk ve son sahnelerde kullanılmıştır. İlk sahnedeki geniş alan içerisinde yaşanan dünyanın üç boyutlu olarak hissedilebilmesi, sahne kullanımının izleyiciye yansıtılması amaçlanmıştır. Filmin son sahnesinde uzun bir vinç hareketiyle görüntü uzaklaşmıştır. Bu uzun sahnede karakterin bir reklam panosu içinde yaşadığı izleyiciye gösterilmiş, sahne panonun içiyle ilgili ve dışıyla ilgili detayların verileceği kadar uzun tutulmuştur.



Görsel 3.36. Filmdeki pipo temizleme sahnesi (Orhan Umut Gökcek arşivi)

Sahnelerin süresi, anlatı yapısına ve hikayenin temposuna uygun olacak şekilde düşünülmüştür. Karakterin izleyici tarafından daha yakından görüldüğü sahne olan pipo içme sahnesi uzun bir sahnedir. Bu sahnede karakteri izleyiciye tanıtmak yerine, onun yalnızlığının izleyici tarafından hissedilmesi amaçlanmıştır. Karakterin önce piposunu temizlediği, sonra tütün doldurduğu, ardından pipoyu yakıp içmeye başladığı sahne plan-sekans olarak değerlendirilebilir. Karakterin eşini gördüğü sahne, yaşadığı duygu değişimini gösterebilmek adına uzun bir sahnedir. Kameranın reklam panosundan çıkarak şehrin son halini gösterdiği sahne de reklam panosunun içi ile dışı arasında bir bağ kurmaktadır. İzleyicinin merakının giderildiği bu sahne detayların izlenebilmesi için uzun tutulmuştur.

Kurgu

Aynı zaman dilimi içindeki sahneler bütünlük ve devamlılık içerecek şekilde kurgulanmıştır. Filmin girişinde genel çekimde bir ev, yakın çekim bir ayak ve genel çekimde ayağın sahibi olan karakter sıralaması izlenmiştir. Bu sahne devam ederken aniden şimdiki zamana geçilmiştir. Filmde kurgu sırasında zaman atlamaları yaşanmıştır. Karakter bir sahnede pipo içerken kesme ile geçilen bir sonraki sahnede bambaşka bir mekandadır. Bu zaman atlamaları sırasında karakterin konumunun ve hareketinin değişmemesi, geçmiş ile şimdiki zaman arasındaki bağı kurmaktadır.

Filmdeki tüm sahneler kesme ile birleştirilmiştir.

Ses

Filmde seslendirme kullanılmamıştır. Karakterin hareketlerini vurgulayacak, çevresel öğelerle ilgili bilgi verecek ses efektleri kullanılmıştır. Merdiven çıkma, pipo temizleme, tütün kutusunun kapağını açma gibi sesler hareket inandırıcılığını arttırmak için kullanılmıştır. Bunun dışında, geçmişe gidilen sahnelerde baskın bir rüzgar sesi duyulmaktadır. Bu ses, izleyiciyi geçmişe gidildiğine dair kodlamakla birlikte, geçmiş zamanın daha havadar, temiz ve doğal olduğu vurgulanmaktadır. Şimdiki zamana gelindiğinde, reklam panolarından ve binalarda dolayı rüzgar sesi duyulmaz.

Filmde, genel havayı ve duyguları yansıtabilecek duygusal bir müzik kullanılmıştır. Bu, sahnenin yarattığı etkiyi arttırmak için, çok fazla baskın olmayan bir destekleyici müziktir.

4. SONUÇ

Bir sanat eserinin biçimine hakim olmak, hem sanatı üreten sanatçı, hem araştırmacı hem de izleyici tarafından o sanat eserinin daha iyi anlaşılmasına ve anlatılabilmesine katkı sağlar. Biçime dair fikir edinmek de o sanat dalının tekniklerine hakim olmaktan geçer. Çünkü biçem, tekniğin sistemli kullanımudur. Bir sinema yönetmeninin, sinemayı oluşturan 5 temel teknik öge olan anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses konularındaki bilgisi ve hakimiyeti, özgün, yenilikçi filmler üretebilmesi ve kendine ait bir biçem oluşturabilmesi için çok önemli bir aşamadır. Ancak sinemanın tekniğine hakim olan bir yönetmenin kendine ait bir biçeminden söz edilebilir.

Bir canlandırma filmi, temelinde bir sinema filmidir. Bir sinema filmi gibi hikaye anlatmayı amaçlamıştır ve sinemayı oluşturan temel öğeler kullanılarak üretilmiştir. Fakat canlandırma, yaratıcısına, özellikle mizansen ve sinematografi olmak üzere, anlatı yapısı, kurgu ve ses konularında çok farklı sınırlılıklar ve imkanlar sunar. Tüm görsel elemanlar el ile çizilerek oluşturulduğu ya da başka araçlarla baştan yaratıldığı için bir stilizasyon, tıpkı bir ressamın çizimindeki biçemi gibi bir biçem gerektirir. Bu stilizasyonun derecesi görsel tasarımlara ve yönetime bağlıdır. Canlandırma sineması ve canlı sinema arasındaki en belirgin fark, yapım öncesi (pre-production) ve yapım sonrası (post-production) kavramlarına olan farklı yaklaşımlardır. Sinemayı sahne sanatlarından ayıran en önemli özelliği olan kurgu, canlandırma sinemasında yapım öncesi aşamada yapılır. Canlı sinemada, yaklaşık on dakikalık görüntüden, yapım sonrası aşamada bir dakikalık film görüntüsü elde edilirken, canlandırma sinemasının bu kadar çok görüntü üretme imkanı yoktur. Dolayısıyla yapım öncesi aşamada filmin kurgusuna karar verilmelidir. Yapım öncesi görsel tasarım aşamasında tüm karakterler, mekanlar, aksesuarlar belirlenir. Hikaye panosu ve animatiklerle kamera açılarına, çerçevelemeye, kamera hareketlerine, oyunculuğa ve kurguya karar verilmiş olur. Dolayısıyla canlandırma yönetmeni, sinemaya hakim olduğu kadar, canlandırmanın imkanlarının, olanaklarının farkında olması gerekir.

Çalışmaya konu olan kavram olan kısa metraj canlandırma filmleri de temelde birer canlandırma filmidir. Fakat kısa metraj sineması süresinin kısa olmasının getirdiği birtakım özellikleriyle uzun metrajlı sinemadan ayrılır. Çoğunlukla gişe kaygısı olmadan üretilen kısa metraj filmler sinemanın özgün ve yenilikçi bir alanıdır. Yönetmenler uzun metrajla anlatamayacakları hikayeleri farklı tekniklerle ve yollarla

anlatma fırsatı bulurlar. Diğer taraftan kısa film, bir yönetmenin okuludur. Sylvain Chomet, Tom Moore, Hayao Miyazaki gibi pek çok uzun metraj canlandırma film yönetmenleri ve Pixar, Dreamworks gibi stüdyolar, kariyerlerinin ilk yıllarında kısa metraj filmler ürettikleri gibi, kariyerleri boyunca zaman zaman kısa film yapmışlardır. Dolayısıyla bir yönetmenin, kısa metraj filmin kendisine sağlayacağı olanakların farkında olması, yeni teknikler, yeni hikaye anlatım yolları deneyerek özgün bir biçeme sahip filmler üretmesi tüm sinema sektörü için oldukça önemlidir.

Bir yönetmenin biçemine etki eden gerek o yönetmenle ilgili gerekse içinde bulunan dönemle ilgili pek çok etmen bulunmaktadır. Canlandırma sinemasının tarihine bakıldığında, yönetmenlerin kendi kişisel özelliklerini, çevresel etmenleri, teknolojik gelişmeleri, dönemin şartlarını iyi analiz edip doğru sonuçlar çıkararak kendi özgün biçemlerine ulaştıkları görülmektedir. Dolayısıyla biçemi oluşturan teknik kararların gelişigüzel verilmediği, kimi zaman bir canlandırma stüdyosunun bütçesinin, kimi zaman bir diktatörün politikalarının, kimi zaman bir bilim insanının geliştirdiği bir aracın farklı biçimler yaratabileceği anlaşılmaktadır.

Bu çalışma, biçem kavramının, canlandırma sinemasının yapım tekniklerinden bağımsız bir kavram olduğunu göstermiştir. Canlandırma sineması, geleneksel canlandırma (cel animation), 3 boyutlu kukla canlandırma, bilgisayarla üretilmiş 3 boyutlu canlandırma gibi pek çok farklı yöntemle yapılır. Bu terimler, hikaye anlatımı tekniklerinden ziyade, bir sanat parçasının nasıl üretildiği ya da nasıl kaydedildiği ile ilgili yöntemleri içerir. Kısmen biçeme etki etseler bile bu yöntemler bir biçem belirtmemektedirler. Farklı yöntemlerle üretilen canlandırma filmleri biçemsel benzerlikler gösterebilir. Örneğin bu çalışmada incelenen filmlerden, iki boyutlu geleneksel canlandırma yöntemiyle üretilen “Wind” filmiyle, bilgisayarla üretilen üç boyutlu bir film olan “Between Bears” filmleri, teknik özellikleri sebebiyle benzer bulunmuştur. Filmlerdeki soyut mekanlar, düz ve sivri hatların kullanımı, detaysız, ikon denebilecek düzeydeki karakterler, hareketlerdeki basitlik, mizansen ögesindeki biçemsel benzerliklerden bazılarıdır. Bunun yanına kamera hareketleri, çerçeveleme gibi sinematografik özellikler ve anlatı yapısına olan yaklaşım da iki filmin benzer olduğu noktalardır. Farklı yöntemle yapılmış diğer iki film olan “Second Wind” ve “Under the Fold” filmlerinin de kendi aralarındaki biçemsel benzerlikleri dikkat çekicidir. Özellikle anlatı yapıları ve mizansen yaklaşımları benzerliğin hissedildiği

ögelendir. Önemli olanın, bir canlandırma yöntemi içerisindeki tekniklerin özgün ve yenilikçi bir şekilde kullanılması olduđu görölmektedir.

Sinema sanatında özgün, yenilikçi bakış açıları ortaya koymak için biçem kavramı iyi anlaşılmalı, farklı hikaye anlatma tarzları geliştirilmelidir. Sinemanın tekniğini anlamak, canlandırma sinemasının olanaklarını keşfetmek ve kısa metraj sinemanın avantajlarını kullanmak, yeni ve özgün biçimler geliştirmek isteyen kısa metraj canlandırma filmi yönetmenleri için önemli birer adımdır.



KAYNAKÇA

- Abisel, N. (2005). *Türk Sineması Üzerine Yazılar*. (Birinci Basım). Ankara: Phoenix
- Aristoteles. (1987). *Poetika*. (Çev: İ. Tunalı). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Adanır, O. (1987). *Sinemada Anlam ve Anlatım*. Ankara: Kitle Yayınları
- Akyürek, F. (2005). Görsel / İşitsel bir dil: Video klip. *Selçuk İletişim Dergisi*, 3 (4).
<http://josc.selcuk.edu.tr/article/view/1075000288/1075000282> (Erişim tarihi: 21.04.2019)
- Algan, E. (1996). *Görüntü Yönetmenliği ve Görüntü Yönetmenine Özgü Biçemin Sinematografik Yapıya Yansımaları*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Altunay, A. (2010). Video Sanatın Ortamında. F. Bodur (Ed.), *Fotoğraf ve Hareketli Görüntünün Tarihi* içinde, (s. 262). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları
- Andrew, J. D. (2010). *Büyük Sinema Kuramları*. (Çev: Z. Atam). İstanbul: Doruk Yayıncılık
- Aslanyürek, S. (2004). *Senaryo Kuramı*. İkinci Basım. İstanbul: Pan Yayıncılık
- Barnwell, J. (2011). *Film Yapımının Temelleri*. (Çev: G. Altıntaş). İstanbul: Literatür Yayınları.
- Barthes, R. (2009). Göstergibilimsel Serüven. (Çev: M. Rıfat ve S. Rıfat). (Beşinci Basım). İstanbul: Yapı Kredi
- Bazin, A. (1966) *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. Birinci Basım. (Çev: N. Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi
- Bazin, A. (2011). *Sinema Nedir?* (Çev: İ. Şener). İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Beiman, N. (2007). *Prepare to Board!: Creating Story and Characters for Animation Features and Shorts*. Burlington: Focal Press
- Bendazzi, G. (1994). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Londra: John Libbey & Company Ltd.
- Berger, A. (1997). *Narratives in Popular Culture, Media and Everyday Life*. London: Sage Publications.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Madison: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, D. (1998). *On the History of Film Style*. Londra: Harvard University Press.

- Bordwell, D. Ve Thompson, K. (2009). *Film Sanatı*. (Birinci Basım). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Brown, B. (2008). *Sinematografi: Kuram ve Uygulama*. (Çev: S. Taylaner). İstanbul: Hil Yayınları
- Butler, A. M. (2011). *Film Çalışmaları*. İstanbul: Kalkedon Yayıncılık.
- Büker, S. (1985). *Sinemada Anlam Yaratma*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Cater, D. (2011). *Oyunculuk Sanatı ...ve Bu Sanatta Ustalaşmak*. İstanbul: Kalkedon Yayınları
- Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press
- Chatman, S. (2009). *Öykü ve Söylem: Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Çev: Ö. Yaren). Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Culhane, S. (1988). *Animation From Script to Screen*. New York: St. Martin's Press
- Çalışlar, A. (1995). *Tiyatro Ansiklopedisi*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi
- Çalışkan, S. (1993). *Üç Boyutlu Bilgisayar Animasyonda Hareket*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çınar, C. (2008). *Sinema Estetiğinde Sinematografik Uzam ve Hareket Algısı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Deleuze, G. (2014), *Sinema I Hareket – İmge*. Birinci Basım. (Çev: S. Özdemir). İstanbul: Norgunk Yayıncılık
- Dmytryk, E. ve Dmytryk, J. P. (2011). *Sinemada Yönetmenlik, Oyunculuk, Kurgu*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Eisenstein, S. M. (1985). *Film Biçimi*. (Çev: N. Özön). İstanbul: Payel Yayınevi
- Furniss, M. (1999) *Art in Motion: animation aesthetics*. İkinci Basım. Sydney, John Libbey & Company Ltd.
- Giannetti, L. (1982). *Understanding Movies*. (Üçüncü Basım). New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-Scene: Film Style and Interpretation*. London: Wallflower.
- Gökçe, F. (1997). *Yeni Dalga*. Sinema Akımları (Der: Deniz Derman, Serhat Günaydın, Ahmet İnam, Oğuz Onaran). Ankara: Med Campus Yayınları.
- Güngör, Ş. (1996). Kısa metraj film, kısa film. S. M. Dinçer (Editör). *Türk sinemasında kısa film* içinde (s. 91-95). Ankara: Dünya Kitle İletişimi Araştırma Vakfı.

- Hahn, S. (2014). *Art of the Book of Life*. Oregon: Dark Horse
- Halas, J. ve Manvell, R. (1976). *The Technique of Film Animation*. London: Focal Press
- Hançerlioğlu, O. (1980). *Felsefe Ansiklopedisi 7*. Cilt. İstanbul: Remzi Kitabevi
- Hart, J. (2008). *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction*. Burlington: Focal Press.
- Hoffer, T. W. (1981). *Animation: A Reference Guide*. Birinci Basım. Connecticut: Greenwood Press
- Jones, A. ve Oliff, J. (2007). *Thinking Animation, Bridging the Gap Between 2D and CG*. Boston: Thomson Course Technology
- Kaban, A. K. (2016). *Sinemada Ses ve Sesin Ontolojisi*. Birinci Basım. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
- Kaliç, S. (1992). *DeneySEL Sinemanın Kısa Tarihi*. İstanbul: Hil Yayınları
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık
- Kartal, A. (2010). *Karışık Teknik Animasyon Sineması ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Kılıç, L. (2008) *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Kırmızı, N. (1989). *Geleneksel Anlatılar ve Söylen: Türk Güldürü Filmleri Üzerine Yapısal Bir Çözümleme*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Küçükcan, U. (1999). *Film Biçiminde Mizansen Çözümlenmeleri: Göstergibilimsel Bir Çözümleme*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Lee, J. (2009). *Batman in Barcelona: Dragon's Knight*. California: DC Comics.
- Lord, P. ve Sibley, B. (1998). *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. Londra: Thames & Hudson
- Lotman, Y. M. (1986). *Sinema Estetiğinin Sorunları: Filmin Semiyotiğine Giriş*. Ankara: De Ki Yayınevi.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. İkinci Basım. New York: Harper Perennial
- Metz, C. (1980). "The Fiction Film and its Spectator: A Metaphychological Study" in *Apparatus*. New York: Tanam Press

- Mignola, M. ve Pace, R. (2015). *Batman: The Doom That Came to Gotham*. California: DC Comics.
- Miller, W. (1993). *Anlatı Filmleri ve Televizyon İçin Senaryo Yazımı*. (Çev: Y. Büyükerşen, Y. Demir, N. Esen). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları.
- Mutlu, E. (1998). *İletişim sözlüğü* (Üçüncü Basım). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Noake, R. (1988) *Animation: a guide to animated film techniques*, London, Macdonald Orbis
- Nutku, Ö. (1991). *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları
- Onaran, A. Ş. (1999). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Yayınları.
- Onaran, A. Ş. (1986). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Filiz Kitabevi.
- Oral, Ö. (Yönetmen). (2019, 27 Mart). *Sinema+* [Televizyon Yayını]. İstanbul: Trt 2
- Oruç, K. (2014). *Sinema Oyunculuğu (Sinema ve Tiyatro Oyunculuğu İlişkisi)*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Özkan, E. (2001). *Canlandırma Sinemasının Biçimsel ve Anlatısal Özellikleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi, İletişim Fakültesi
- Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş*. Birinci Basım. İstanbul: Agora Kitaplığı
- Öztürk, S. (2014). *Türkiye’de Kısa Filmin Eleştirel Biçim ve İçerik Yapısı: 2005-2013 Hisar Kısa Film Festivali Kurmaca Filmleri*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Parramon, J. M. (2012). *Işık ve Gölge*. (Altıncı Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Propp, V. (2008). *Masalların Biçimbilimi*. (Çev: M. Rıfat ve S. Rıfat). (Birinci Basım). İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.
- Ross, S. (2003). *Style in Art. The Oxford Handbook of Aesthetics*, 228-233. New York: Oxford University Press Inc.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenebilir Yükselişi*. Birinci Basım. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları
- Serter, S. S. (2005). *Sinemada Biçem: Lütfi Ömer Akad Sineması*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Simon, M. (2007). *Storyboards: Motion in Art*. Burlington: Focal Press

- Şenyapılı, Ö. (2003). *Sinema ve Tasarım*. (İkinci Basım). İstanbul: Boyut Kitapları
- Thomas, F. & Johnston, O. (1984). *The Illusion of Life*. İkinci Basım. New York: Hyperion.
- Timuçin, A. (1993). *Estetik*. İstanbul: BDS Yayınları
- Topçu, A. (1999). *Filmsel Zamanın Oluşturulmasında Kullanılan Zaman Atlamalarının Geleneksel ve Çağdaş Anlatı Sinemasında Anlatısal Yapı ile İlişkileri*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Turani, A. (1980) *Sanat Terimleri Sözlüğü*. Ankara: Toplum Yayınevi
- Türk Dil Kurumu. (1974). *Türkçe Sözlük*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Vincenti, G. (1993). *Sinemanın Yüz Yılı*. (Çev: E. Ayça). İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı
- Webster, C. (2005). *Animation: The Mechanics of motion*. Birinci Basım. Burlington: Focal Press.
- Wells, P. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Lausanne: AVA Book
- White, T. (2006). *Animation From Pencils to Pixels*. Burlington: Focal Press
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Burlington: Focal Press
- Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Londra: Faber
- Wölfflin, H. (1995). *Sanat Tarihinin Temel Kavramları*. (Çev: H. Örs). İstanbul: Remzi Kitabevi
- Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Developmnet*. Birinci Basım. Burlington: Focal Press
- Yares, A. (2004). *Göstermenin Sorumluluğu*, İstanbul: Donkişot Yayınları.
- Yerdelen, S. K. (1999). *Sahne Sanatlarında Kostüm Tasarımı*. *Sanat Dergisi*. 0 (1), 61-63
- Yüksel, E. (2017). *Sanat Yönetmeni Gözüyle Kamerada Mekan*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Ziss, A. (1984). *Estetik*. (Çev: Yakup Şahan). İstanbul: De Yayınevi
- Zor, İ. (2013). *Kısa Filmde Anlatı Yapısı: Cannes Film Festivalinde Gösterime Girmiş Dört Türk Filmi Üzerine Bir Çözümleme*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü

Zor, L. (2009). *Sinemada Mizansenin Bir Parçası Olarak Oyuncunun Yönetimi*.
Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi, Sosyal
Bilimler Enstitüsü.



FİLMLER

- Anderson, W. (Yapımcı ve Yönetmen). (2012). Moonrise Kingdom [Film]. Amerika: Indian Paintbrush.
- Anderson, W. (Yapımcı ve Yönetmen). (2014). Büyük Budapeşte Oteli [Film]. Amerika: Indian Paintbrush.
- Aschim, B. ve Taylor, S. (Yapımcı ve yönetmen). (2013). Everything I Can See From Here [Film]. İngiltere.
- Aupetit, V., De La Waille F., Irzenski, J., Maloe, M., Predal A., Trebutien, C. (Yapımcı ve yönetmen). (2006). Burning Safari [Film]. Fransa: Gobelins.
- Bergman, I. (Yapımcı ve yönetmen). (1966). Persona [Film]. İsveç: Aurora.
- Blaauw, M., Oprins, J., Roggeveen, J. (Yapımcı ve yönetmen). (2015). A Single Life [Film]. Hollanda: Job, Joris & Marieke.
- Blocker, D. (Yapımcı) ve Penn, S. (Yönetmen). (2007). Into the Wild [Film]. Amerika: Paramount Vantage.
- Bosustow, S. (Yapımcı) ve Parmelee, T. (Yönetmen). (1953). The Tell-Tale Heart [Film]. Amerika: United Productions of America (UPA).
- Bosustow, W. (Yapımcı) ve Hubley, J. (Yapımcı ve yönetmen). (1951). Rooty-Tooty-Toot [Film]. Amerika: United Productions of America (UPA).
- Bouyer, D., De Preval, Y., Esousa, V., Monneron, L. (Yapımcı ve yönetmen). (2010). Meet Buck [Film]. Fransa: Supinfocom.
- Brillion, F. (Yapımcı) ve Jeunet, J. P. (Yönetmen). (2009). Micmacs [Film]. Fransa: Epithète Films.
- Brunner, D. (Yapımcı) ve Chomet, S. (Yönetmen). (1997). La Vieille Dame et les Pigeons [Film]. Fransa: Les Productions Pascal Blais.
- Brunner, D. (Yapımcı) ve Moore, T. (Yönetmen). (2009). Secret of Kells [Film]. Fransa ve İrlanda: Cartoon Saloon.
- Chomet, S. (Yapımcı) ve Chomet, S. (Yönetmen). (2010). Sihirbaz [Film]. Fransa: Pathe.
- Cohl, E. (Yapımcı ve yönetmen). (1908). Phantasmagorie [Film]. Fransa.
- Dağdeviren, E. (Yapımcı) ve Aksu, Y. (Yönetmen). (2016). İftarlık Gazoz [Film]. Türkiye: Nulook Production.
- Del Toro, G. (Yapımcı) ve Gutierrez, J. R. (Yönetmen). (2014). The Book of Life [Film]. Amerika: Reel FX Creative Studios.

- Disney, W. (Yapımcı) ve Cottrell, W., Hand, D., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P., Sharpsteen, B. (Yönetmen). (1937). Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler [Film]. Amerika: Walt Disney Productions.
- Erbaş, U. (Yapımcı ve yönetmen). (2004). Güneş Yolu [Film]. Türkiye.
- Feliu, D., Lucca, J., Nair, V., Olivieri, N., Yi, S. (Yapımcı ve yönetmen). (2018). Best Friend [Film]. Fransa: Mediawan.
- Folimage (Yapımcı) ve Troin, I. (Yönetmen). (2009). Le bûcheron des mots [Film]. Fransa: Folimage.
- Gilliam, T. (Yapımcı ve Yönetmen). (2009). The Imaginarium of Doctor Parnassus [Film]. İngiltere: Infinity Features Entertainment.
- Goetzman, G. (Yapımcı) ve Zemeckis, R. (Yönetmen). (2004). Polar Express [Film]. Amerika: Castle Rock Entertainment.
- Gordon, L. (Yapımcı) ve del Toro, G. (Yönetmen). (2004). Hellboy [Film]. Amerika: Revolution Studios.
- Griffiths, W. (Yapımcı) ve Clapin, J. (Yönetmen). (2008). Skhizein [Film]. Fransa: Dark Prince.
- Heboyan, A. Castaing, E. ve Togora, F. (Yönetmen). (2004). La Migration Bigoudenn [Film]. Fransa: Gobelins.
- Hilleli, E. (Yapımcı ve yönetmen). (2010). Between Bears [Film]. İsrail.
- Hırsh, A. (Yapımcı ve yönetmen). (2012). Esrarengiz Kasaba [Televizyon Dizisi]. İstanbul: Disney Channel Türkiye.
- Hitchcock, A. (Yapımcı ve yönetmen) (1954). Rear Window [Film]. Amerika: Alfred J. Hitchcock Productions.
- Hoban, S. (Yapımcı) ve Landreth, C. (Yönetmen). (2004). Ryan [Film]. Kanada: Copperheart Entertainment.
- Honma, K., Lauricella, C. ve Seguin, A. (Yönetmen). (2012). Reverso [Film]. Fransa: ArtFx.
- Janz, R. (Yönetmen). (2015). Down the Andes [Film]. Kanada: Vancouver Film School.
- Jennings, C. (Yapımcı) ve Park, N. (Yönetmen). (2005). Wallace and Gromit: In the Curse of Were Rabbit [Film]. İngiltere: Aardman Animations.
- Joffe, C. H. (Yapımcı) ve Allen, W. (Yönetmen). (1977). Annie Hall [Film]. Amerika: Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions.
- Joseph, R. (Yapımcı ve yönetmen). (2016). Fox and the Whale [Film]. Kanada.

- Joubert, F. (Yapımcı ve yönetmen). (2008). French Roast [Film]. Fransa: Bibio Films.
- Kim, D. (Yapımcı) ve Park, C. (Yönetmen). (2003). İhtiyar Delikanlı [Film]. Güney Kore: CJ Entertainment.
- Kousholt, B. (Yönetmen). (2011). Saga of Biorn [Film]. Danimarka: The Animation Workshop.
- Langman, T. (Yapımcı) ve Leconte, P. (2012). İntihar Dükkanı [Film]. Fransa: ARP Selection.
- Li, X. (Yapımcı ve yönetmen). (2017). Once a Hero [Film]. Çin.
- Lumiere, A. ve Lumiere, L. (Yapımcı ve Yönetmen). (1896). The Arrival of a Train [Film]. Fransa.
- Loebel, R. (Yapımcı ve yönetmen). (2013). Wind [Film]. Almanya.
- Loebel, R. (Yapımcı ve yönetmen). (2017). Link [Film]. Almanya: FFA Germany.
- McCay, W. (Yapımcı ve yönetmen). (1914). Gertie the Dinosaur [Film]. Amerika.
- Melies, G. (Yapımcı ve Yönetmen). (1902). A Trip to the Moon [Film]. Fransa.
- Meinert, R. (Yapımcı) ve Wiene, R. (Yönetmen). (1920). Dr. Caligari'nin Muayenehanesi [Film]. Almanya: Decla-Bioscop AG.
- Miller, B. (Yapımcı) ve Tartakovsky, G. (Yönetmen). (2001). Samuray Jack [Televizyon Dizisi]. İstanbul: Cartoon Network Türkiye.
- Moller, M. I., Smith, P. (yapımcı ve yönetmen). (2013). Rob'n Ron [Film]. Danimarka: Tumblehead Animation Studio.
- Nielsen, B. J. (Yönetmen). (2013). Under the Fold [Film]. Danimarka: The Animation Workshop.
- Page, M. (Yapımcı) ve Driessen, P. (Yönetmen). (1995). The End of the World in Four Seasons [Film]. Kanada: National Film Board of Canada (NFB).
- Rajch, P. ve Sokolowski, W. (Yapımcı ve yönetmen). (2011). Zamarzniety Czas [Film]. Polonya.
- Roven, C. (Yapımcı) ve Gilliam, T. (Yönetmen). (1995). On İki Maymun [Film]. Amerika: Universal Pictures.
- Schravendeel, B. (Yapımcı ve yönetmen). (2010). Blik [Film]. Hollanda: Utrecht School of the Arts.
- Singh, T. (Yapımcı ve Yönetmen). (2006). The Fall [Film]. Amerika: Googly Films.
- Takei, H. (Yapımcı) ve Ishiguro, N. ve Tezuka, O. (Yönetmen). (1963). The Birth of Astroboy [Film]. Japonya.

Winn, D. (Yapımcı ve yönetmen). (2015). Dinner's at 6[Film]. İngiltere.

Winn, D. (Yapımcı ve yönetmen). (2017). Fisheye [Film]. İngiltere.

Worrel, I. (Yapımcı ve yönetmen). (2009). Second Wind [Film]. Amerika.



İNTERNET KAYNAKLARI

- http-1:** <http://www.comicbookdb.com/issue.php?ID=27999> (Erişim Tarihi: 15.03.2019)
- http-2:** https://dc.fandom.com/wiki/Batman:_The_Dark_Knight_Returns_Vol_1_2
(Erişim Tarihi: 13.04.2019)
- http-3:** <http://www.cartoongallery.eu/englishversion/reflections/12/> (Erişim Tarihi: 01.04.2019)
- http-4:** <http://www.animasyongastesi.com/en-iyi-animasyon-film-oscari-tarihcesi/>
(Erişim Tarihi: 05.03.2019)
- http-5:** https://www.imdb.com/title/tt0382734/?ref_=nm_knf_i2 (Erişim Tarihi: 10.03.2019)
- http-6:** https://www.imdb.com/title/tt0978762/?ref_=nm_knf_i1 (Erişim Tarihi: 10.03.2019)
- http-7:** <https://www.disneyanimation.com/technology/innovations/meander> (Erişim Tarihi: 02.02.2019)
- http-8:**
https://www.nytimes.com/2010/05/23/movies/23micmacs.html?rref=collection%2Fbyline%2Fmekado-murphy&action=click&contentCollection=undefined®ion=stream&module=stream_unit&version=search&contentPlacement=1&pgtype=collection (Erişim Tarihi: 14.04.2019)
- http-9:** <https://en.wikipedia.org/wiki/Hellboy> (Erişim Tarihi: 23.02.2019)
- http-10:** <https://slate.com/culture/2014/03/grand-budapest-hotel-aspect-ratios-new-wes-anderson-movie-has-three-different-widths-here-s-why.html> (Erişim Tarihi: 25.02.2019)
- http-11:** <https://nofilmschool.com/2015/09/should-you-use-dutch-angles-films-yes-but>
(Erişim Tarihi: 08.04.2019)
- http-12:** <https://www.pixar.com/theatrical-shorts> (Erişim Tarihi: 01.04.2019)
- http-13:** <https://www.aydinlik.com.tr/kisa-film-daha-yaratici-daha-devrimci-ve-muhaliftir-kultur-sanat-ocak-2019> (Erişim tarihi: 27.02.2019)
- http-14:** <https://www.pixar.com/theatrical-shorts> (Erişim Tarihi: 15.04.2019)
- http-15:** <https://www.pixar.com/luxo-jr> (Erişim Tarihi: 15.04.2019)
- http-16:** <https://www.pixar.com/reds-dream> (Erişim Tarihi: 15.04.2019)
- http-17:** <https://www.pixar.com/tin-toy> (Erişim Tarihi: 15.04.2019)

http-18: <https://www.pixar.com/knick-knack> (Erişim Tarihi: 15.04.2019)

http-19: <https://www.pixar.com/theatrical-shorts> (Erişim Tarihi: 15.04.2019)

http-20: https://www.imdb.com/name/nm1119079/?ref_=tt_ov_dr (Erişim Tarihi: 22.03.2019)

http-21: https://www.imdb.com/name/nm0158984/?ref_=fn_al_nm_1 (Erişim Tarihi: 25.04.2019)

http-22: <https://gkids.com/films/neverending-man/> (Erişim Tarihi: 05.02.2019)

http-23: https://www.researchgate.net/figure/Thaumatrope-Figure-2-Illusion-of-movement_fig19_259211673 (Erişim Tarihi: 18.03.2019)

http-24:
https://en.wikipedia.org/wiki/Praxinoscope#/media/File:Lanature1879_praxinoscope_reynaud.png (Erişim Tarihi: 03.04.2019)

http-25: <https://color.adobe.com/tr/create> (Erişim Tarihi: 28.03.2019)

http-26:
<http://www.pencilprimate.com/thebookoflife/ndgq8ha41fo6d7jpsulk8xm2s76sns> (Erişim Tarihi: 22.03.2019)

http-27: https://www.imdb.com/title/tt1957945/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast (Erişim Tarihi: 01.04.2019)

http-28: https://www.imdb.com/title/tt8075496/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast (Erişim Tarihi: 03.04.2019)

http-29: <https://www.pixar.com/la-luna> (Erişim Tarihi: 15.02.2019)

http-30: <https://vimeo.com/6240330> (Erişim Tarihi: 21.04.2019)

http-31: <http://underthefoldfilm.blogspot.com/> (Erişim Tarihi: 19.04.2019)

http-32: <http://dom-moustache.blogspot.com/2010/09/second-wind-de-ian-worrel.html> (Erişim Tarihi: 18.04.2019)

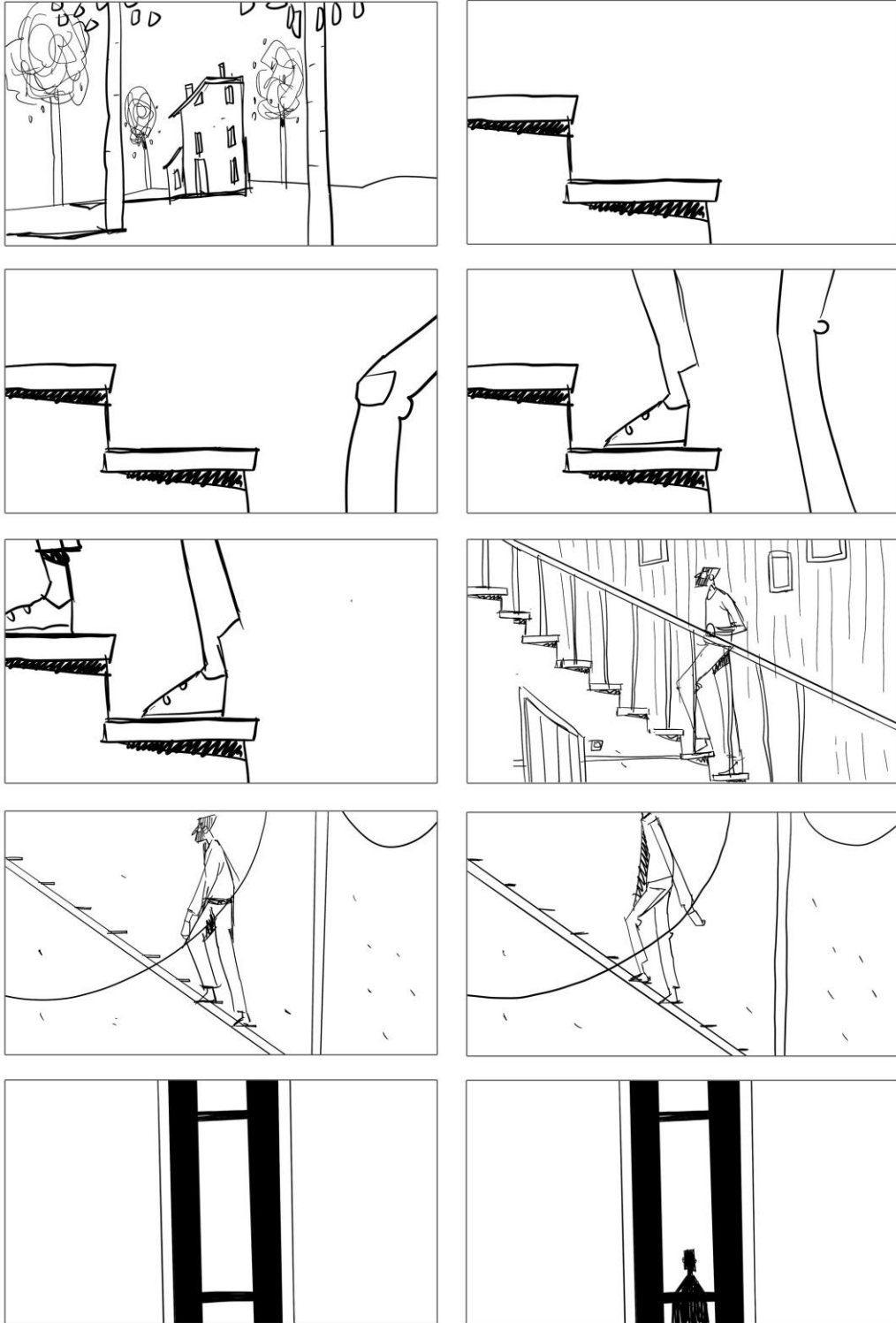
http-33: <http://www.animationinsider.com/2013/02/great-animation-second-wind-by-ian-worrel/> (Erişim Tarihi: 15.02.2019)

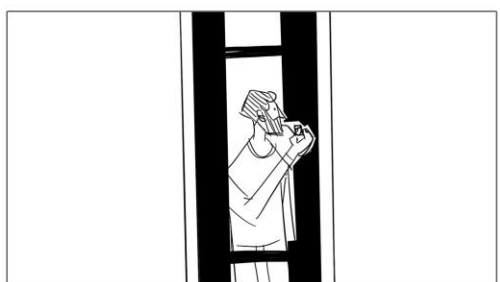
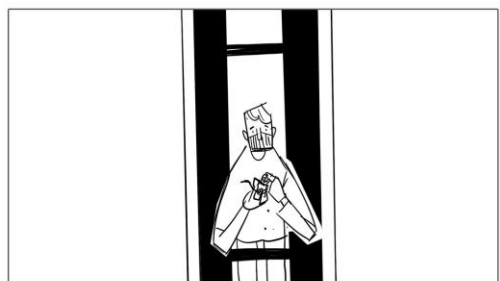
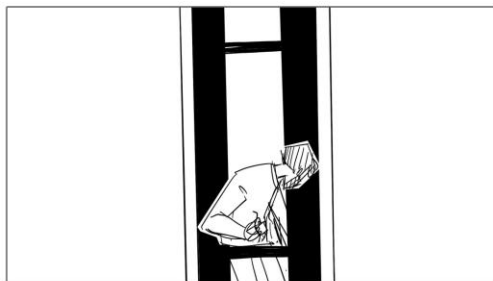
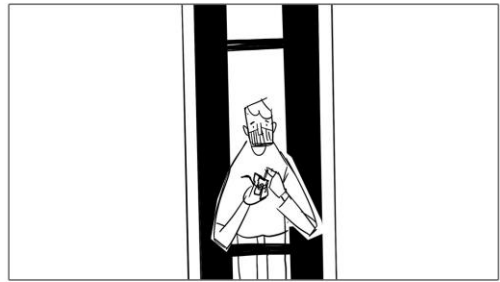
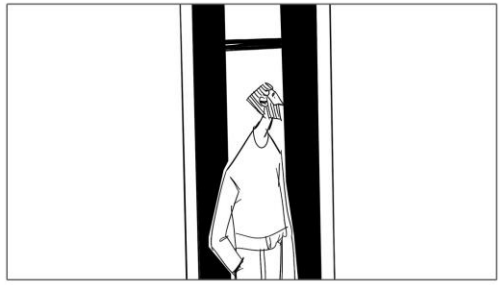
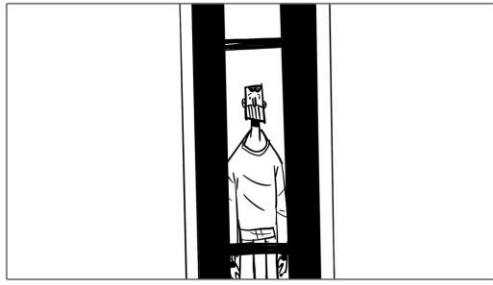
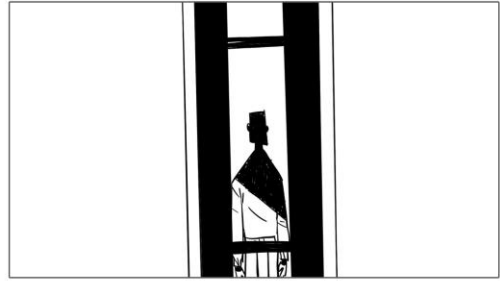
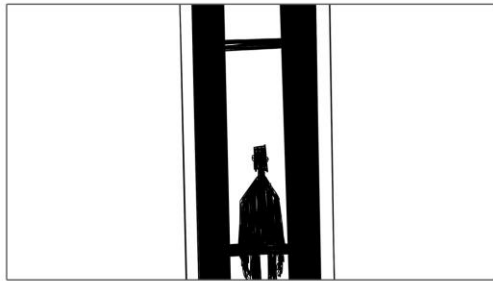
EKLER

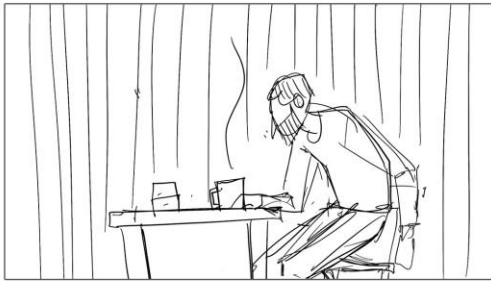
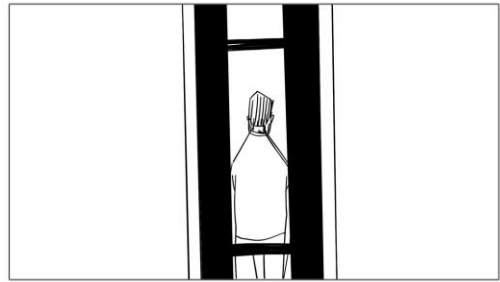
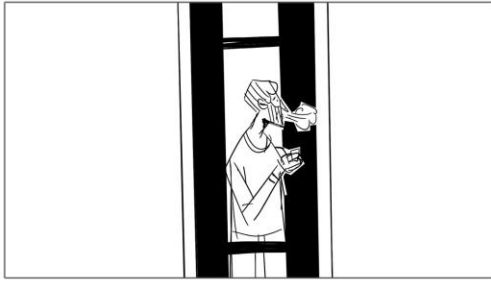
EK-1. Uygulama Filmi “The Last” (DVD)

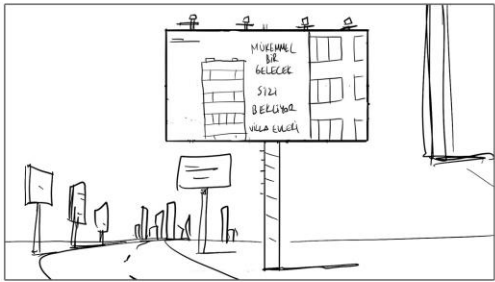
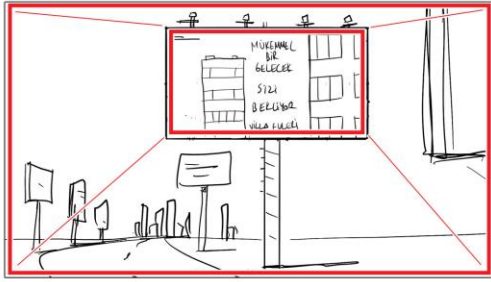
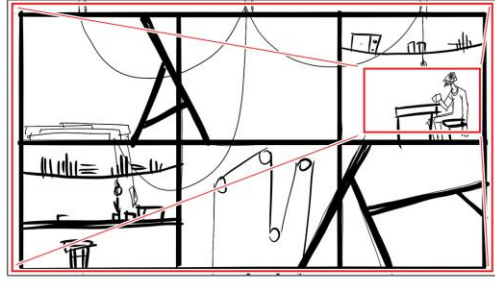


EK-2. "The Last" filminin hikaye panosu (storyboard).









ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Orhan Umut Gökcek
Yabancı Dil : İngilizce
Doğum Yeri ve Yılı : Nevşehir / 1987
E-Posta : ougokcek@gmail.com

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2010, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
- 2012 ve halen, Yüksek Lisans, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Çizgi Film (Animasyon) Ana Sanat Dalı
- 2012 ve halen, Animatör-Yönetmen, Hayali Animasyon

Yayımları ve Bilimsel/Sanatsal Faaliyetleri:

- 2012, kısa animasyon filmi, Balık Ağacı
- 2014, kısa animasyon filmi, Vakitsiz Horoz
- 2015, kısa animasyon filmi, Nasreddin Hoca: “İpek yolu buradan geçmez!”
- 2015, kısa animasyon filmi, Bir Garip Ölüm
- 2017, kısa animasyon filmi, Avcı

Ödülleri:

- 2015, Vakitsiz Horoz, Finalist, İzmir kısa film festivali
- 2015, Vakitsiz Horoz, Mansiyon ödülü, 8. Rofife kısa film festivali
- 2015, Vakitsiz Horoz, Başarı Ödülü, 2. İKFD Ulusal 1 Dakikalık Kısa Film Yarışması.
- 2015, Vakitsiz Horoz, En iyi yönetmen ödülü, 3. SETEM Akademi BAK Ödülleri.
- 2016, Vakitsiz Horoz, 2.lık derecesi, 2. Anadolu Animasyon Yarışması (BEBKA), Eskişehir
- 2018, Avcı, En iyi senaryo ödülü, 6. SETEM Akademi BAK Ödülleri