

**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
RESİM ANASANAT DALI**

**TÜRKİYE'DE MATTE PAINTING
ÇALIŞMALARI VE UYGULAMA ALANLARI**

Mevlüt ÇEŞME

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Danışman
Doç. Dr. Mustafa KINIK**

Konya - 2019

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---	--	--

YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mevlüt ÇEŞME
	Numarası	158119011017
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim Dalı / Resim Bilim Dalı
	Programı	
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Mustafa KINIK
	Tezin Adı	Türkiye’de Matte Painting Çalışmaları ve Uygulama Alanları

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan “**Türkiye’de Matte Painting Çalışmaları ve Uygulama Alanları**” başlıklı bu çalışma .../.../.... tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sıra No	Danışman ve Üyeler		
	Unvanı	Adı ve Soyadı	İmza
1			
2			
3			

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---	--	--

BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mevlüt ÇEŞME		
	Numarası	158119011017		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim Dalı / Resim Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Türkiye’de Matte Painting Çalışmaları ve Uygulama Alanları			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Mevlüt ÇEŞME
İmzası

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---	--	--

Öğrencinin	Adı Soyadı	Mevlüt ÇEŞME		
	Numarası	158119011017		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Resim Ana Bilim Dalı / Resim Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Doç. Dr. Mustafa KINIK		
Tezin Adı	Türkiye’de Matte Painting Çalışmaları ve Uygulama Alanları			

ÖZET

19. yy. başında bir fotoğraf karesinin düzenlenmesi ile başlayan matte painting tekniğini, fotoğraflanması imkânsız mekanların ya da gerçekte var olmayan yerlerin gerçekte varmış gibi gerçekçi bir şekilde resmedilmesi olarak ifade edebiliriz. Bir yüzyılı aşkın süredir başta sinema sanatı olmak üzere birçok alanda teknolojinin getirmiş olduğu olanaklarla ve sektör içerisindeki yeniliklerle gelişerek varlığını devam ettiren bu teknik, başta sinema sanatı olmak üzere birçok alanda görsel efektlerin vazgeçilmez bir parçası olmuştur. Matte painting tekniği günümüzde de ihtiyaç duyulan her alanda, dahil olduğu tüm yapıtlara başta sunulan görselliği arttırmanın yanı sıra maddi anlamda da sanatçılara büyük kazanç imkânı sunan bir tekniktir.

Türkiye’de bu alanda yapılan çalışmalar dünya üzerindeki örneklere kıyasla uygulama alanlarında kendini çok geç göstermiş olsa da bu çalışmaların bugün gerek teknoloji olanakları gerekse bu alanda üretim yapan firmalar ve yetişmiş insan gücü noktasında bu alanda güzel örnekler ortaya koyan ülkelerin yaptığı çalışmalarla boy ölçüşebilecek düzeye geldiği söylenebilir.

Bu araştırmada Türkiye’de sinema, reklam, mimari görselleştirme, grafik ve resim sanatı olmak üzere matte painting tekniği ve bu tekniğin kullanım alanları incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Matte Painting, Mat Boyama, CGI, Sinema, Görsel efekt, fotoğraf

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
---	--	--

Author's	Name and Surname	Mevlüt ÇEŞME		
	Student Number	158119011017		
	Department	Resim Ana Bilim Dalı / Resim Bilim Dalı		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Doç. Dr. Mustafa KINIK		
Title of the Thesis/Dissertation	Matte Painting Studies and Applications in Turkey			

ABSTRACT

At the beginning of 19th century, we can express the matte painting technique, which begins with the arrangement of a photograph frame, as a realistic painting of places that are impossible to photograph or places that do not exist in reality. For more than a century, this technique, which has been developing with the opportunities brought by technology and innovations in the sector, has been an indispensable part of visual effects in many fields, especially in the art of cinema. Matte painting technique is a technique that gives artists great gain in material sense as well as increasing the visual representation of all the works that are included in every field that are needed today.

Although the studies carried out in this field in Turkey have shown themselves very late in the field of application compared to the examples in the world, it can be said that these studies have reached a level where both technology opportunities and production companies and the countries which have established good examples in this field can be compared with their studies. In this study

In this study, a matte painting technique, including cinema, advertising, architectural visualization, graphic and painting art in Turkey, and the use of this technique were examined.

Keywords : Matte Painting, CGI, Cinema, Visual effect, Photograph

ÖNSÖZ

“Türkiye’de Matte Painting ve Kullanım Alanları” isimli bu araştırma Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Resim Ana Bilim Dalı programında yüksek lisans tezi olarak hazırlanmıştır.

Sanayi devrimi sonucunda fotoğraf makinesinin icadı ve hemen ardından sinema sanatının doğuşu ile birlikte yaşanan yeniliklerle beraber ortaya çıkan Matte Painting tekniği yüzyılı aşkın süredir dünya genelinde gelişerek varlığını sürdürmüştür.

Türkiye’de Matte Painting tekniği varlığını dünyadaki örneklerle kıyasla geç göstermiş olsa da günümüzde film, reklam, fotoğraf, mimari başta olmak üzere birçok sektörde bu alanda başarılı örnekler ortaya koyan firmalar ve bireysel baz da yetenekli sanatçılar çıkarmayı başarabilmiştir.

Bu tez çalışması, plastik sanatlar temeli içerisinde farklı disiplinlerin oluşturmuş olduğu alanları içinde barındırıp, literatür taramasına dayalı olarak hazırlanmıştır. Öncelikle alana ve bu alanda araştırma yapan araştırmacılara kaynak teşkil etmesi hedeflenmektedir.

Bu araştırma konusunun belirlenmesinde, ders dönemi ve eğitim sürecinin tüm kademelerinde alana dair tüm birikimlerini, tecrübelerini esirgmeden varlığını yanımda hissettiren kıymetli danışman hocam Doç. Dr. Mustafa Kınık’a vermiş olduğu emeklerinden dolayı teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisansa başlamam konusunda yıllardır çaba sarf eden canım anneme ve en büyük destekçim, yol arkadaşım, canım eşim Leyla Çeşme’ye yürekten teşekkür ediyorum.

Mevlüt Çeşme
Konya, 2019

İÇİNDEKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU	ii
BİLİMSEL ETİK SAYFASI.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vi
ÖNSÖZ	vi
İÇİNDEKİLER	vii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	x
RESİMLER LİSTESİ.....	xi
BİRİNCİ BÖLÜM	1
1.1. Giriş	1
1.2. Araştırmanın Konusu ve Problem.....	2
1.3. Problem Cümlesi.....	3
1.4. Araştırmanın Amacı.....	3
1.5. Araştırmanın Önemi	4
1.6. Sayıtlılar.....	4
1.7. Sınırlılıklar.....	4
1.8. Araştırmanın Yöntemi	5
1.9. Tanımlar.....	7
İKİNCİ BÖLÜM.....	8
2.1. Resim Sanatın Tarihsel Süreci	8
2.2. Fotoğraf Makinesinin İcadı.....	13
2.2.1. Camera Obscura.....	14
2.2.2. Fotoğrafın İcadı ve Resim Sanatına Yansımaları	17
2.3. Grafik Sanatı	23
2.4. Sinemanın Doğuşu ve Resim Sanatı ile Olan İş Birliği.....	29
2.4.1. Sinemada Özel Efekt dönemi	35
2.5. Mat Boyama (Matte Painting)	37
2.6. Mat Boyama Tarihi.....	38
2.7. Geçmişten Günümüze Matte Painting Uygulamalarında Kullanılan Teknikler.....	40
2.7.1. The Glass Shot (Cam Çekimi).....	40
2.7.2. The Original-Negative Matte (Orijinal-Negatif Mat Boyama).....	42
2.7.3. The Rear – Projection Matte (Projeksiyon ile Mat Boyama)	43
2.7.4. Dijital Matte Painting.....	44
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	46
3.1. Bulgular ve Yorum	46
3.1.1. Türkiye’de Matte Painting	48
3.1.2. Türkiye’de Kullanılan Dijital Teknolojiler.....	48

3.1.2.1. 2D Programlar.....	49
3.1.2.2. 3D Programlar.....	50
3.1.2.3. Compositing Programlar.....	51
3.1.2.4. Dijital Tabletler.....	52
3.1.3. Resim Sanatında Matte Painting Kullanımı.....	52
3.1.3.1. Konsept Sanat.....	54
3.1.3.1.1. Bu Bölümde Konsept Sanat Örneklerine Yer Verilmiştir.....	57
3.1.3.1.1.1. Ömür Özgür.....	57
3.1.3.1.1.2. Arda Koyuncu.....	58
3.1.3.1.1.3. Cemre Özyurt.....	59
3.1.3.1.1.4. Emrah Elmaslı.....	61
3.1.3.1.1.5. Eren Arık.....	62
3.1.3.1.1.6. Kerem Beyit.....	63
3.1.3.1.1.7. Yiğit Köroğlu.....	64
3.1.4. Fotoğraf Sanatında Matte Painting.....	65
3.1.4.1. Sayısal Görüntüleme (Render).....	67
3.1.4.1.1. Bu Bölümde Sayısal Görüntüleme (Render) Örneklerine Yer Verilmiştir.....	68
3.1.4.1.1.1. Cihan ÖZKAN.....	68
3.1.4.1.1.2. Volkan Kaçar.....	69
3.1.4.1.1.3. Serkan Günal.....	70
3.1.4.1.1.4. Cem Tezcan.....	71
3.1.4.1.1.5. Emir Şafak.....	72
3.1.5. Reklam Sektöründe Matte Painting.....	73
3.1.5.1. Bu Bölümde Reklam Sektöründe Matte Painting Örneklerine Yer Verilmiştir.....	74
3.1.5.1.1. Eren Arpacı.....	74
3.1.5.1.2. 1000 Volt.....	75
3.1.5.1.3. Mojo.....	76
3.1.5.1.4. Abt İstanbul.....	77
3.1.5.1.5. Mutlu Çağdaş Usta.....	78
3.1.5.1.6. Çağlar Özen.....	79
3.1.6. Sinema Sanatında Matte Painting Kullanımı.....	80
3.1.6.1. Bu Bölümde Sinema Sanatında Matte Painting Örneklerine Yer Verilmiştir.....	82
3.1.6.1.1. Metin Güngör.....	82
3.1.6.1.2. Bike Kefeli.....	83
3.1.6.1.3. Merve Kaplan.....	85
3.1.6.1.4. Hüseyin Yıldız.....	85
3.1.6.1.5. Hürkuş.....	87
3.1.6.1.6. Son Osmanlı Yandım Ali.....	88
3.1.6.1.7. Kutsal Damacana Drakula.....	89

3.1.6.1.8. Bir Zamanlar Osmanlı	90
3.1.6.1.9. Muhteşem Yüzyıl.....	92
3.1.7. Mimari Görselleştirmede Matte Painting	93
3.1.7.1 Bu Bölümde Mimari Görselleştirmede Matte Painting Örneklerine Yer Verilmiştir	94
3.1.7.1.1. Wox - Ertuğrul Yenidemir	94
3.1.7.1.2. Tesla Stüdyo - Serkan Çelik	95
3.1.7.1.3. Pixel Art CHIEF	96
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	98
4.1. Sonuç ve Öneriler	98
4.1.1. Sonuç	98
4.1.2. Öneriler	99
KAYNAKÇA.....	102
GÖRSEL KAYNAKÇA	106
ÖZ GEÇMİŞ	108

KISALTMALAR LİSTESİ

C.	: Cilt
Çev.	: Çeviren
CG	: Bilgisayar Grafiği
CGI	: Bilgisayar Üretimi İmaj
Dr.	: Doktor
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
Sa.	: Sayfa
S.	: Sayı
sci-fi	: Bilim-Kurgu
Vfx	: Görsel Efekt

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1. Camera Obscura	14
Resim 2. İbn Heysem Camera Obscura Üç Mum Deneyi	15
Resim 3. Kepler Camera Obscura Çadırı.....	16
Resim 4. Johansturm Modern Fotoğraf Makinesi	17
Resim 5. Fitton' la Doktor Paris Thaumatrope.....	30
Resim 6. Zotrope ve Phénakistiscope	30
Resim 7. Muybridge Hareketi Tahlil Eden İlk Resim	31
Resim 8. Chris Evans 1985 yılında Genç Sherlock Holmes.....	40
Resim 9. The Glash Shot Çekim Tekniği Planı	41
Resim 10. The orijinal Negative Çekim Tekniği Planı.....	43
Resim 11. The Rear Projection Çekim Tekniği Planı.....	44
Resim 12. Camera Projection Sahne Planı	45
Resim 13. Konsept Sanat İş Akışı	55
Resim 14. Ömür Özgür Konsept Sanat Çalışması.....	58
Resim 15. Arda Koyuncu Konsept Sanat Çalışması.....	59
Resim 16. Cemre Özyurt Konsept Sanat Çalışması	60
Resim 17. Emrah Elmaslı Konsept Sanat Çalışması	61
Resim 18. Eren Arık Konsept Sanat Çalışması	62
Resim 19. Kerem Beyit İllüstrasyon Çalışması	63
Resim 20. Yiğit Köroğlu Konsept Sanat Çalışması.....	64
Resim 21. Bilal Aslan Matte Painting Fotomontaj Çalışması	66
Resim 22. Suzanne Moxhay Geleneksel Matte Painting Fotoğraf Çalışması	67
Resim 23. Cihan Özkan Modelleme Render Çalışması.....	68
Resim 24. Volkan Kaçar 3d Render Çalışması.....	69
Resim 25. Serkan Günal Render Çalışması	70
Resim 26. Cem Tezcan Render Çalışması.....	71
Resim 27. Emir Şafak Render Çalışması.....	72
Resim 28. Eren Arpacı Matte Painting Çalışması	75
Resim 29. Eren Arık Matte Painting Çalışması.....	76
Resim 30. Mojo Tadalle Reklamı Matte Painting Çalışması.....	77
Resim 31. Abt İstanbul Türksel Reklam Filmi Matte Painting Çalışması.....	78
Resim 32. Mutlu Çağdaş Usta Matte Painting Çalışması.....	79
Resim 33. Çağlar ÖZEN Matte Paint Çalışması.....	80
Resim 34. Arog Filminden Bir Sahne.....	81

Resim 35. Metin GÜNGÖR Matte Paintig Çalışması	83
Resim 36. Bike KEFELİ Matte Paint Çalışması.....	84
Resim 37. Merve Kaplan Matte Paint Sanat Çalışması	85
Resim 38. Hüseyin Yıldız Gora Filmi Matte Paintig Çalışması.....	86
Resim 39. UNC Prodoction Hür Kuş Filmi Matte Painting Çalışması	87
Resim 40. Digiflame Son Osmanlı Yandım Ali Filmi Matte Painting Çalışması	89
Resim 41. Digiflame Kutsal Damacana Drakula Filmi Matte Painting Çalışması....	90
Resim 42. Pixelhouse Bir Zamanlar Osmanlı Filmi Matte Painting Çalışması.....	91
Resim 43. Digiflame Muhteşem Yüzyıl Dizisi Matte Painting Çalışması	92
Resim 44. Wox Ertuğrul Yenidemir Mimari Görselleştirme Çalışması.....	95
Resim 45. Tesla Stüdio Serhan Çelik Mimari Görselleştirme Çalışması	96
Resim 46. Pixel Art CHIEF Mimari Görselleştirmesi Çalışması	97

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. Giriş

İnsanlık tarihinin başlangıcından bu yana var olduğu bilinen resim, başlarda bir iletişim aracı olarak kullanılmış zamanla iletişim özelliğini de koruyarak tüm zamanlarda kendini var etmeyi başarmıştır.

Paleolitik dönemden kalma bazı mağara resimleri insanlığın erken çağlarında dahi görsellik arayışına girdiğini kanıtlamaktadır. Bu mağara resimlerinin hangi amaçla yapıldığı tartışılmakla birlikte, bazı araştırmacılar parmak ve basit aletlerle boyanmış olan bu duvarların yeni avcılara örneklik ve rehberlik etme amacını taşıdığına, bazı araştırmacılar ise bu resimlerin daha erken dönemde tapınma işlevini gördüğüne inanmaktadır. Neolitik döneme gelindiğinde ise insanlığın, heykelciliğin en primitif hali olarak adlandırabileceğimiz bir çeşit taş oymacılığına başladığını gözlemlemekteyiz. Bu dönemden gelen Arcodi Trento'da bulunan bir takım tanrıça heykelleri ve Stonehenge trilithleri gibi mimari yapılar, insanlığın sanatını tapınma için kullandığını ve sanatın dini hayatta önemli bir rol üstlendiğini göstermektedir. Bununla beraber dönemin gelişen siyasi, felsefi, sosyoloji, teknoloji gibi alanlarını etkilemiş ve bir o kadar da bu alanlardan etkilenmiştir (İbrahimgil, 2017: 21).

Resim sanatını etkileyen onlarca etkenin içinde en büyük gelişimi sağlayan ve etki yaratan olay fotoğraf makinesinin icadıdır. Bu icat ile sanatçılar, sanat objesini yeniden sorgulamaya başlamış, bu sorgulamanın ardından sanatta köklü değişimler ve yenikler meydana geldiği gözükmektedir.

Fotoğrafın bulunmasıyla başlayan köklü değişimler, beraberinde sinemanın doğuşunu sağlamıştır. Sinema, bulunduğu yıllarda insanları eğlendiren bir araç olarak görülse de zamanla güçlü bir ifade aracı olduğu gerçeği insanlar tarafından kavranmış ve hızlı bir gelişim evresi geçirmiştir.

Bu yeni sanat dalı, gelişim sürecinde ihtiyaç duyduğu eksiklikleri kimi zaman köklü geçmişi olan plastik sanatlar içerisinde yer alan grafik, resim, mimari gibi disiplinlerden kimi zaman da heykelden karşılamıştır. Tarih boyunca insanların

duygu ve düşüncelerini anlatma yolu olan plastik sanat disiplinleri, sinema ile birlikte insanların kendilerini anlatmaları ve ifade etmeleri noktasında yardımcı bir eleman görevini üstlendiği söylenebilir.

Sinemanın ilk evrelerinde resim ve grafik sanatları geleneksel yöntemle sinema sanatına katkı sağlamıştır. Sinema sanatının sorunları içerisinde karşımıza çıkan, farklı mekânlar oluşturma ya da olmayan yerleri varmış gibi gösterme ihtiyacı bugün “matte paint” olarak adlandırdığımız resim tekniğinin oluşumuna vesile olmuştur.

Matte painting tekniği ile hayal dünyasının sınırları aşılmış olmakla birlikte Özellikle sinema ve hareketli grafik sektöründe geçmişten günümüze kadar hayali ya da görüntülenmesi imkânsız sahneleri oluşturmak için yapımı zor ve maliyeti yüksek olan sahnelerin çözümünde sıklıkla kullanılagelmiştir. Matte painting ile sinema, reklam mimari gibi hareketli grafik diye adlandırabileceğimiz birçok sektörün gelişimine ciddi katkılar sunduğunu görülebilmektedir.

Gelişen teknoloji ile beraber resim sanatı, teknolojinin olanaklarını en iyi şekilde kullanarak sinema, resim, reklam, grafik gibi alanlardaki üretici ve tüketicilerin hayal dünyasında erişemeyeceği ufukları aşmasını sağlamıştır.

Bugün geldiğimiz noktada gelişen teknoloji ve bu gelişimle evrimleşen sanat dalları birbiri ile alışveriş halinde olarak birbirlerini tamamlayan farklı disiplinlerin ortaya çıkarmış olduğu eserleri bizlere sunmaktadır.

Sanat, dün olduğu gibi bugün de çağının önünde giden ve toplumlara yol gösteren bilgiğini bizlere göstermektedir.

1.2. Araştırmanın Konusu ve Problem

Türkiye’de görsel efekt alanında Matte Paint Tekniğinin kullanımı ve bu alanda yapılan çalışmalar yeterli midir? Bu çalışmalar dünya genelinde yapılan işlere kıyasla beklentileri karşılayabilmekte midir? Türkiye’de Matte Painting bağlamında dijital teknolojiler ne düzeyde kullanılmaktadır?

1.3. Problem Cümlesi

Resim sanatı insanlık tarihinin başlangıcından bu yana işlevsellik bakımından birçok durumda evrim geçirmekle beraber her dönem plastik sanatlar içerisinde önemini koruyarak günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Resim, kimi zaman toplumların iletişim aracı, kimi zaman savaşların tarihi belgesi, kimi zaman endüstrinin tanıtım aracı olarak konumlandırılmış ve bu gibi durumlarda her daim insanlığın faydalanabildiği ya da kendini ifade edebildiği güçlü bir sanat olmayı başarmıştır.

Fotoğraf makinesinin icadı sinema sanatının doğuşuna öncülük etmiş ve ardından ortaya çıkan, olmayan mekânların varmış gibi gösterileme ya da gidilemeyecek yerlere gidilebilmiş gibi gösterilebilme ihtiyacı, sinema ile uğraşan insanları arayış içerisine sokmuştur. Bu duruma çözüm olarak ortaya bugün sinema, reklamcılık ya da genel ifade ile hareketli görüntünün olduğu alanlarda kullanılan “Matte Painting” adı ile ifade edilen resim sanatının sinemada kendine yer ettiği bir teknik ortaya çıkmıştır.

“Matte Painting” yüz yılı aşkın bir süredir sinema ve reklam sektöründe sıkça kullanılan bir resim tekniği olmakla beraber maalesef Türkiye’de sinema, reklam benzeri alanlarda kendine yer bulamamış, yapılan eserlerin kalitesinde eksikliği fazlasıyla hissedilen geç fark edilmiş bir tekniktir. Bu araştırma, çoğunlukla sinema sanatı içerisinde varlığını sürdüren Matte Painting çalışmalarının Türkiye’deki gelişim sürecini ve halen bu alanda sektörel olarak faaliyette bulunan firmaların Matte Paint çalışmalarında ortaya koymuş oldukları ürünleri araştırmaktadır. Bugüne kadar yapılmış sinema, reklam sektörü ve diğer uygulama alanlarındaki çalışmaları incelemek ve hangi alanlarda Matte Paint çalışmalarından yararlandığını göstermek adına planlanmıştır.

1.4. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada dünya sinema sanatında ortaya çıkmış olan Matte Painting tekniğinin, tarihi süreci içerisindeki kullanım amacından yola çıkarak günümüzde hangi alanlarda kullanıldığını araştırılması ve Türkiye’de bu alanlarda yapılmış çalışmaların incelenmesi, sonucunda dijital efektler bağlamında Matte Painting tekniğinde yapılan çalışmaların örnekleri ile incelenmesi amaçlanmıştır.

1.5. Araştırmanın Önemi

Görsel efektlerin içerisinde yer alan Matte Painting tekniği, yüz yılı aşkın bir süredir dünya üzerinde bu tekniğe ihtiyaç duyan sektörlerde kullanılan bir tekniktir. Türkiye’de Matte Painting tekniğinin kullanılmasının gecikmesi sebebiyle Matte painting’in kullanım düzeyi, yetişmiş nitelikli insan sayısı ve Matte Painting tekniğinin hangi sektörler tarafından kullanıldığı yapılan araştırmaların ortaya konulması neticesinde Matte Painting tekniğinin önemini ortaya çıkarmaktadır.

1.6. Sayıtlılar

Araştırmanın başlangıcından bitimine kadar geçen süreçte alanla ilgili kaynaklar taranmıştır. Bu kaynak taraması sırasında kayda değer bulunan kaynakların, literatür tarama tekniklerine dayalı betimsel araştırma yöntemi çerçevesinde yayınlanmış ve çevrelerce kabul görmüş olmasına dikkat edilmiştir. Bu mahiyette birçok kaynağın direkt kendisine ulaşılarak değerlendirilmiş olması, bilimsel nitelikte alana katkı sağlaması planlanmıştır. Verilen bilgilerin doğruluğu, geniş literatür taraması sırasında kanıtlandıktan sonra çalışmaya dahil edilmiştir.

1.7. Sınırlılıklar

Bu çalışma Türkiye’de dijital efektler bağlamında yer alan Matte Painting tekniğine yönelik uygulamalar ve kullanım alanlarından yola çıkılarak yapılan çalışmaların kullanıldığı sektörler ile sınırlıdır. Matte Painting tekniğinin sanat alanları ile ne derece ilintili olduğu ve bu tekniğin çoğunlukla hangi sektörlerce tercih edildiği çerçevesiyle sınırlı tutulmuştur. Araştırmada yararlanılan kaynaklar resim, sinema, fotoğraf ve grafik sanatlar tarihi içerisinde değerlendirilmiş olup araştırmada teknikler ile ilgili çalışma yapan Türk sanatçıları, random olarak seçilmiştir. Bahsedilen bu sınırlılıklar dikkate alınarak bu araştırma, Türkiye’de Matte Painting tekniği ve kullanım alanları başlığı ile ortaya konmaya çalışılmıştır.

1.8. Araştırmanın Yöntemi

Konun araştırılmasında, görsel efektlerin kullanım alanları içerisinde yer alan sinema, resim, grafik, fotoğraf, mimari görselleştirme gibi alanlarda matte painting tekniğinin gelişimi ve Türkiye’de üretilen çalışmalar çerçevesinde kullanım alanlarına değinilmeye çalışılmıştır.

Çalışmasının ilk aşamasında matte painting tekniğinin oluşumunda rol oynayan resim, grafik, fotoğraf ve sinema sanatının gelişim süreçlerine değinilmiştir. Matte painting tekniğinin sanat dalları içerisinde nasıl oluştuğu ve bir yüzyılı aşkın süre içerisinde nasıl geliştiği, hangi tekniklerin kullanılarak teknolojinin getirmiş olduğu olanaklar neticesinde ne denli bir değişim ve gelişim gösterdiği, bu tekniğin kullanıldığı alanlara ne düzeyde katkı sağladığı hakkında kapsamlı bir bilgi verilmiştir.

İkinci aşaması da araştırmalar neticesinde elde edilen bilgilere dayanılarak, Türkiye’de görsel efektler bağlamında oluşan matte painting tekniği genel bir ifade ile ele alınmıştır. Çalışmanın devamında matte painting tekniğinin oluşturulmasında Türkiye’de üretilen çalışmalarda hangi teknolojilerin kullanıldığına değinilmiş olup yine Türkiye’de hangi alanlarda kullanım imkânı bulunduğu bu alanda yapılan çalışmalara örnek teşkil edecek ulusal ve uluslararası alanlarda adından söz ettirmiş firmalar ve sanatçıların yaptıkları çalışmalara örnek teşkil edecek görsellerle desteklenerek incelenmiştir.

Araştırmada kavramsal çerçeveye uygun, nitel araştırma tekniklerinden yararlanılmıştır. Nitel araştırmaların özünde pozitivismin ellettirişi olan birçok görüş yatmaktadır. Bunlar genel olarak post-pozitivism (pozitivism ötesi) başlığı altında toplamak doğru olacaktır. Post-pozitivism; eleştirel yaklaşım, yapısalcılık, oluşturmacılık, post-modernizm, feminizm ve Marksizm gibi kuramları da kapsamakta, bunlarla ilişkili bulunmakta ya da bunlara eş anlamlı olarak kullanılmaktadır. Post-pozitivism, pozitivist paradigmanın statükocu olduğu ve her şeyin görgül yolla anlaşılamayacağı görüşlerinin gelişimiyle ortaya çıkmaktadır. İlk kez 19. yüzyıl sonlarında ifade edilmeye başlamıştır. Aslında sosyal bilimlerdeki olguların doğa bilimleri anlayışıyla sorgulanmasının bir eleştirisidir. Egemen bilim

anlayışı olan pozitivistimin var olan sorunlara tam çözüm getirmediğini hatta sorunun kaynağını oluşturduğu ileri sürmektedir. Nitel araştırmaların temel özelliklerini maddeler halinde şu şekilde açıklayabiliriz (Doğanay, Ataizi, Şimşek, Salı, Akbulut, 2012: 88).

Nitel araştırmaların özellikleri, araştırmanın temelini post-pozitivist düşünce oluşturur. Post – pozitivist düşünce doğa bilimlerindeki yaklaşım ve yöntemlerin sosyal bilimlerde kullanılmasının doğru ve yeterli bir yaklaşım olmadığını savunmaktadır. Post pozitivistimde toplumsal gerçeği, fiziksel gerçeği inceler gibi yaklaşmak mümkün değildir çünkü gerçek farklı yorumlara açıktır. Özne, görelî ve çoklu gerçek üzerinde durulur. Doğal ortamda gözlem yapılmaktadır. Bağlam ve kültüre göre farklılaşma söz konusudur. Bu nedenle sorunun yada elde edilen bulgunun bağlamını ve kültürünü iyi tanımlamak gerekir. Nitel yaklaşım daha çok tüme varımcı bir yaklaşımdır. Her olay benzersiz, eşsiz ve biriciktir. Bunlar arasında benzerlikler varsa zamanla ortaya çıkacaktır. Amaçlı örnekleme ve kümeleme kullanılır. Araştırmacının peşinde olduğu sorunla doğrudan ilgili veri sağlayabilecek durumda olan veriler üzerinde çalışılır. Katılımcı veri toplama teknikleri üzerinden kullanılır. Katılımcıların ve araştırmacıların etkileşimi söz konusudur. Benzersiz olaylar araştırıldığı için genellemelere gidilmez. Sözel çözümleme ve anlamlandırma söz konusudur. Bu nedenle sayılardan çok sözcükler ön plandadır. Kişiselleştirilmiş bir dil kullanımı vardır (Doğanay, Ataizi, Şimşek, Salı, Akbulut, 2012: 89-91).

Bu bağlamda araştırmada genel tarama yöntemi kullanılmıştır. Genel taramada bir birine benzeyen olayların genel durumu ortaya konulur. Genel tarama modeli evren hakkında kestirimlerde bulunma ve genellemeler yapma amacı güdülmektedir. Genel tarama modelleri kendi içinde ‘‘tekil tarama’’ ve ‘‘ilişkisel tarama’’ modelleri olmak üzere iki grupta incelenir. Tekil tarama modelinde araştırmayı tek değişkene odaklayarak onun belirli bir alandaki durumunu ya da belirli bir dönemdeki değişimini inceler. İlişkisel tarama modeli, genellikle birden çok değişken arasındaki etkileşimlerin belirlenmesinde kullanılır. İlişkisel model doğrudan nedenselliği açıklamadığından dikkatli bir biçimde yorumlanmalıdır (Doğanay, Ataizi, Şimşek, Salı, Akbulut, 2012: 92).

1.9. Tanımlar

- Diyafram** : Fotoğraf çekildiği anda lensdeki açıklıktır
- Görsel Efekt** : Bilgisayar ortamında üretilen görüntüler
- Fütürist** : Gelecekçi
- Minimalizm** : Sadecilik
- Obturator** : Fotoğrafta sensör üzerine düşecek ışığın süresini belirlemeyen mekanizma.
- Pirimitif** : İlkel tarzda yapılmış resimlerine verilen ad.
- Phenakistiscope** : Göz aldatması anlamına gelen ilk animasyon aleti
- Postporotaction** : Yapım sonrası, yapımın kullanıma sunulması aşaması
- Render** : Bilgisayar ortamında çizilen bir modeli, resim şekline çevirme işlemi.
- Sinematograf** : Film için görüntü kaydederken ışıklandırma, kamera ve hareket seçeneklerini kullanma sanatı.
- Sci-Fi** : Sinema, televizyon alanlarında kullanılır. Bilimin günümüzdeki verilerine dayanarak insanların ilerideki yıllarda gerçekleştirebileceklerini düşlemek
Kaynak: <https://nedir.ileilgili.org/sci+fi>
- Siprit** : Fotoğrafçılık: Ruh fotoğrafçılığı
- Sözel Efekt** : Özel olarak hazırlanmış, minyatür, maket, vs. kullanılması ile elde edilen görüntüler.
- Vortoğraf** : Piramit biçimli ayna kaplı ilkel fotoğraflama aracı
- Zootrope** : Resimleri deviniyormuş gibi gösteren mekanizma

İKİNCİ BÖLÜM

2.1. Resim Sanatın Tarihsel Süreci

Matte Painting'i anlayabilmek için bu tekniği oluşturan ana unsurun plastik sanatlar içerisinde bulunan resim sanatının temelleri üzerine oturduğunu belirtmemiz gerekir. Matte Painting ister geleneksel yöntemlerle üretilsin ister günümüzün teknolojik tüm araçlardan yararlanılarak oluşturulsun, oluşumunda resim sanatından bağımsız bir yol izlememektedir. Bu sebepten Matte Painting'i anlayabilmek için resim sanatını da anlayıp özümsemek gerekir.

Günümüzde yapılan bilimsel araştırmalar sonucunda dünyanın oluşumu hakkında ciddi bilgilere sahip olduğumuz görülmektedir. Çeşitli araştırmalar neticesinde gerek dünyanın oluşumu gerekse insanın var oluşunun sırları bilim insanlarının ilgisini çekmiştir. Bilimin, karbonu keşfetmesinin ardından çok az bir hata payı ile geçmişin sırları gün yüzüne çıkmaktadır. İnsanın yaratılışı, kendini doğanın koşullarına göre ayak uydurması ve zaman içerisinde düşünce, duyu ve yaratma becerisi ile ortaya koyduğu eserler insanlığın inanç, düşünce yaşam becerileri anlamında oluşturmuş oldukları kültür ve hayatı anlamamızı sağladığı görülmektedir (Turani, 1992: 25).

Bugün bilim, halen insanın ortaya çıkması hakkında araştırmalarını sürdürmektedir. Böylece insanın ilk eserleri gün ışığına çıkmakta ve geçmiş dönemlerde bilgi edinilebilmektedir.

Eskiden sanat deyince insanların aklına Yunan sanatı gelmekteydi. Napolyon'un Mısır'a yapmış olduğu seferler neticesinde Eski Mısır sanatı insanların ilgisini çekmeyi başarmış ve bu durum insanlarda merak duygusu oluşturmuştur. XIX. yüzyıldan sonra Layard'ın Mezopotamya coğrafyasında yapmış olduğu kazılar neticesinde bu bölgenin geçmiş sanatına ilgiyi çekmiştir (Turani, 1992: 29).

İnsan, var olması ile beraber kendini anlatma ve yaşadığı dünyayı anlamlandırma çabası içerisinde girmiştir. Bu çabanın sonucu bir anda gelmemiştir. İnsanın zamanla kendini ifade etme ihtiyacı üzerine resim, bir iletişim aracı olarak duyu, düşünce ve hisleri yansıtmaya amacı ile ortaya çıkmıştır. Yapılan araştırmalar

neticesinde insanlık tarihinin geçirmiş olduđu evreler sanat bağlamında değerlendirmeye alındığında belli dönemler altında incelenerek sanatın ve insanlığın tarihi akışının günümüze kadar olan süreci ortaya çıkmaktadır ve ortaya çıkan resimler ve sanat ürünlerinde her dönemin izlerini ve gelişimini gözlemleyebileceğimiz belli başlı farklılıkların olduđu görülebilmektedir. (Gombrich, 2007: 38).

Bu bağlamda resim tarihini değerlendirirken Matte Paint tekniğinin doğuşunu ve bu tekniğin ortaya çıktığı dönemi resim tarihi adına sınırlandırmak doğru olacaktır. Resim sanatı insanlığın var olduđu andan bu yana varlığını göstermekle beraber insanlık tarihi kadar eskidir. Matte Paint tekniğini anlayabilmek için ortaya çıktığı dönemin sanat anlayışını ve sonrasını vurgulamak adına bu dönem içerisindeki resim sanatına değinmekte fayda vardır.

19. yüzyılın toplumsal ve ekonomik anlamda getirdiği sorunlar yeni bir çağın da başlangıcının oluşumunu beraberinde getirmiştir. Bu değişim, kaçınılmaz olarak resim sanatına da yansımıştır. Teknoloji alanında ve endüstriyel alanda birçok gelişmenin yaşandığı bu dönemde toplumsal modernleşme sanat alanında da kendini göstermektedir. Sanat alanında oluşan bu modernleşme hareketleri gerek teknik anlamda gerekse içerik anlamında büyük bir kırılma oluşturmuştur. (Antmen, 2009: 18).

Modernizm diye ifade ettiğimiz yeniliklerin görüldüğü yerlerin başında Fransa gelmektedir. 19. yüzyılın ortasında Gustav Coubert “Realizm” adını verdiği çalışmasında yakın çağın başlangıcına öncülük etmektedir. Coubert’in bu çalışmasında önceki dönemin konularının getirmiş olduđu sınırlılıklar yoktur. Coubert’in çalışmasında gündelik hayattan olaylar ve nesnelere konu edilmiştir. Coubert’e göre sanatçı gördüğü dokunduğu şeyleri resmetmelidir. Coubert’ten sonra öncü olan kişi ressamların lideri olarak tanınan Eduardo Manet’ti. Manet, çok iyi bir eğitim görmüş ve edindiği bu bilgileri çalışmalarına aktarabilmişti. Manet’in çalışmaları eski ustaların çalışmalarına benziyordu ama kendine has bir yaklaşımı vardı. Figürleri düz yapıyor, ışık kaynağını cepheden kullanıyor ve ışık-gölge zıtlıklarını artırarak gri ve ara tonlarına yer veriyordu. (Yaman, Ekim, Sungur, ve Özer, 2016: 26-27).

Empresyonist resmin bir diğerk öncüsü Culoude Monet, empresyonist resmin ve bu akımın yaratıcısı idi. Monet ilk defa 1872’de kullandığı “empresyon” sözcüğü ile Empresyonist akımının da ismini belirlemiş oluyordu. Monet’in bakış açısı Manet ile çok farklılık gösteriyordu. Monet, doğrudan doğruya doğadan hareket ediyor ve resim kurallarından hiç hazzetmiyordu. Çalışmalarında ışık üzerine yoğunlaşmış, ışığı sıkı bir gözlemlerle kendinden önceki ressamların keşfedemedikleri ışık etkisini yakalamıştı. Monet, yine bu izlenimleri sonucunda ışığın renginin kahverengi değil renkli olduğunu ve farklı zaman dilimlerinde farklı renklerde görüldüğünü keşfetmişti. Resimlerinden kahverengiyi ve siyahı kaldırıp kırmızı, sarı, mavi gibi ana renkleri, bunların tamamlayıcısı olan yeşil, eflatun ve turuncu rengi kullandığı görülmüyordu. Monet Empresyonist akımı içinde yalnız değildi. Kendisi gibi bu akımı temsil eden ressamlar da bulunuyordu. Bu ressamlar arasında Frederic Bazille, Camille Pissarro, Bette Mosimot, Costable Turner, Alfret, Sisley, Agosto, Renoir gibi sanatçılar da yer alıyordu (Tansuğ, 2011: 116).

Empresyonistler resime getirmiş oldukları bu yeni bakış açısı ile bir nevi modernizmin de kapılarını aralıyorlardı diyebiliriz. Ancak empresyonistlerin aralamış oldukları bu kapıyı açan asıl sanatçı Cezanne olacaktı. Cezanne’ın yaptığı iş resmi yeni baştan ele almaktı. Cezanne, yeni resim yolları aramış ışık ve doğa gözlemi yolu ile Monet’in ulaştığı noktanın ötesine ulaşmıştı. Işık ve doğa gözlemi yoluyla Monet’in eriştiği sonuçlar bir tek sanatçı tarafından aşılabilirdi. Bu da Rembrant’tan bu yana yetişmiş ressamların en büyüğü olan Cezanne’di (Turani, 1992: 82).

Cezanne çizgi perspektifi gibi yüzyıllar boyu kullanılmış yöntemleri bir yana bırakıp kendi duygularını tahlil ederek ve gözün devamlı bir hareket halinde bulunduğundan yola çıkarak resimde birçok bakış açısı yakalamış oluyordu. Cezanne’ın resimde vardığı sonuç çizginin, rengin, tonun, düzenin birbirinden ayrılmaz hale geldikleri bir anlamlar bütünü olmuştu. (Turani, 1992: 117)

Cezanne’ı diğerk izlenimcilerden ayıran en büyük unsur ışık değerlerinden çok resmin alt yapısına verdiği önemdir. Cezanne görünen gerçekliğe değil de resimsel gerçekliğe eğilimi ile soyut resmin yolunu açan başlıca sanatçılar arasındadır.

Cezanne ayrıca K bizm akımının da geliřimine  n ayak olmuřtur (Antmen, 2009: 25).

Empresyonizmin sanat d nyasında olduka ses getirdiđi ve sanat alanında b y k devrim yaptığı s ylenbilir. Empresyonist sanatılar geleneđi bir yana bırakmıř yeni arayıřlar ierisine girmiřti. Ama bu yenilenme hareketi bir s re sonra sanatılara yetmeyecekti. Daha yeni arayıřların ve d ř ncelerin peřinde olan sanatılar, Post-Empresyonizmle beraber artık g lgelerin ve yansımaların resmini yeterli deđil diyerek Empresyonizm ve Nat ralizmin etkilerinden sıyrılarak canlı renkler ve kalın boyaya geerek yařamdan sahneler ve geometrik yapılara benzeyen dıřavurumcu fira darbeleriyle oluřan resimler  reteceklerdir (Farthing, 2010: 329).

İzlenimci ressamların arasından ıkan bir grup ressam tarafından Post-Empresyonizmin oluřturulduđu g r lmektedir. Bu ressamlar iin ne tutarlı bir topluluk ne de bir akım oluřturdukları s ylenbilir. Her ne kadar Empresyonizmden sıyrılmıř olduklarını dile getirirler de Empresyonizmin bazı  zelliklerinden de etkilendikleri g r lmektedir. Post modern ressamlar biimsel serbestliđi paylařmama, aksine resmi sađlam bir biimsel temel  zerine oturtmak abası iindedirler (Antmen, 2009: 25).

Post-Empresyonizm terimi İngiliz sanat eleřtirmeni ressam Roger Fry tarafından  retilmiřtir. Genel olarak d rt ressamın eserleri iin s ylendiđi g r lmektedir. Bu ressamlar Paul Cezanne (1839-1906), George Pierre Seurat (1859-1891), Vincent Van Gogh (1853-1890), Paul Gauguin'dir (1848-1903). Bu d rt sanatı bireysel  zelliklerinden yola ıkararak Empresyonizme farklılıklar katmıř ve Post-Empresyonizmi oluřturmuřlardır. (Farthing, 2010: 328). Gauguin resimlerinde resimleri, dekoratif  đeleri ve anti nat ralist ren kullanımıyla dikkat eker ve yaptığı alıřmalar ile kendinden sonra gelen sembolistlere  nc luk eder. Vincent Van Gogh kalın, řiddetli fira darbeleri ve yođun duygulu resimleri ile dıřavurumculuđa aılan bir kapı olmuř kullandıđı renklerle de Fovizme zemin hazırlamıřtır. (Antmen, 2009: 26).

Seurat izlenimcilerin elde ettiđi renk uyumlarına hayrandır ancak y ntemlerini beđenmemektedir. İzlenimciler renkleri sezgisellikle bir araya getirir.

Seurat ise renkleri palette karıştırmak yerine tamamlayıcı tonları yan yana getirerek renklerin daha canlı ve yoğun olacağını ifade etmektedir. Seurat'ın bu yaklaşımından dolayı eleştirmen Feix Fenon bu tekniğe "Puantilizm"(Noktacık) der ve Seurat tarafından oluşturulan bu akımı tanımlamak için "Neo-Emprestyonist" sözcüğünü türetir. (Farthing, 2010: 331).

Roger Fry 1910'da İngiltere'de bir sergi düzenler serginin adı "Monet ve Post Modernizm"dir ve sergide bulunan resimler ağırlıklı olarak Cezanne, Gauguin ve Van Gogh'a aittir. Sergi aceleyle hazırlanmıştır ve pek de olumlu yorumlar almaz ancak serginin önemi İngilizlerin Çağdaş Avrupa resmi ile tanışması sebebi ile önemlidir (Farthing, 2010: 328-329).

Postmodernizmi oluşturan bu ressamlar denildiği gibi bir grup, bir topluluk oluşturamamış olsalar da bireysel olarak ortaya koymuş oldukları resimleri, fikir ve düşünceleri ile kendilerinden sonra gelecek olan sanatçılara farklı düşünce ve akımların yaratılmasına temel oluşturdukları görülebilmektedir.

Gauguin'in izinden giden Henri Rausse, James Ensor ve Edvard Munch gibi ressamlar izlenimcilerin "ışık ve algının tek olarak incelenmesi gerektiği" düşüncesini doğru buluyor ancak bununla yetinilmemesi gerektiğini, resmin bir anlatım taşıyıcı olduğundan empresyonistler tarafından göz ardı edildiğini düşünmektedirler. Bu düşünce ile Sembolizm Materyalist anlayışın ve teknolojik gelişmelerin oluşturmuş oldukları olumsuzluklara tepki olarak 1880'li yıllarda doğdu. Sembolizm belli bir üslup olmaktan çok sanatsal bir yaklaşımdı. Sembolizm ressamlar Romantizmin önem verdiği hayal gücünü yeniden gündeme getirmişlerdir ve Delacroix'in renklerin betimleyici olduğu kadar dışavurumcu olabileceği fikrini de savunmuşlardır. Gauguin, sanatta duygusal tepkinin önemini vurguluyor ressamların gözlemden çok hayal gücüyle resim yapmaları gerektiğini dile getiriyordu (Farthing, 2010: 338).

Sanatçının temayı duyguyla sentezleme teorisine "Sentetizm" deniyordu ve hem Bernard hem de Gauguin bu akımı kendilerinin geliştirdiğini iddia ediyordu. Sanatçılar 20. yüzyılda bu üslupla eser verse de Sembolizmin alt dalı olan Sentetizm, 1888-1894 yıllarında zirveye ulaşmıştı (Farthing, 2010: 338-339).

Sembolist grup içerisinde bir de Nabiler vardır. Bu hareketin lideri Maurice Denis'dir. Nabiler grup isimlerini İbranicedeki "peygamber" sözünden almaktadır. Nabiler için bu söz, Gauguin'in dışavurumcu-sentetist üslubuna duydukları ilgiden ve bu ilgiden kaynaklı Gauguin'in peşinden gitmelerini ifade ediyordu. Maurice Denis bu hareket için yapmış olduğu bildiride seslerin, renklerin ve sözcüklerin mucizevi bir ifade değeri olduğunu belirtmiştir. Denis'in bu ifadeleri yeterince eylem görmemiş olsa da etkisi Art Nouveau'ya etki etmiştir (Turani,1992: 166-167).

Art Nouveua, Jugendstil ya da Sessyon sanatı adı altında görülen bu akım natüralist tarih ressamlığına bir tepki olarak ortaya çıkarak gelişme göstermiştir. Çok yönlü dekoratif bir üsluba sahip olan Art Nouveau sanattan tasarıma kadar sanatın yer aldığı birçok alanda kendini göstermiştir. Bu akım ilk olarak Fransa'da ortaya çıkmıştır. İsmi Alman sanat tüccarı Siegfried Bing'in Paris'te açtığı "La Maisondel'art Neuveau"dan almaktadır. Bu akımın ortaya çıkarttığı eserlerin üslubu kavisli ve çizgisel desenlerdir. Yaprak veya doğal motifler üsluba hâkimdir. Soyut motiflerin yanında stilize edilmiş insan figürleri de görülebilmektedir. Sanatçılar eserlerinde dışavurumcu ve sembolik anlatımdan kaçınmışlar daha çok eserin dekoratif görüntüsüne yoğunlaşmışlardır. Duygusal ve öyküsel anlatımdan kaçındıkları için de soyut sanatın yolunu açtıkları söylenebilir (Farthing, 2010: 346-347).

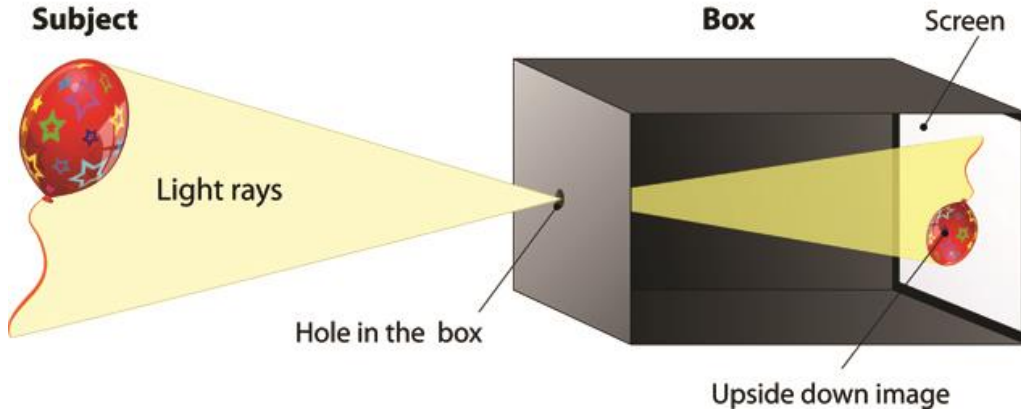
2.2. Fotoğraf Makinesinin İcadı

Tarih boyunca insanoğlu hep merak etmiştir. Bu merak duygusu insanı araştırmaya itmiş bunun neticesinde de insanlığın gelişmesine katkı sağlayacak buluşlar, icatlar üretilmiştir. Fotoğraf ve onu çekmeye yarayan fotoğraf makinesi de insanoğlunun merakının neticesinde ortaya çıkmıştı. Görüleni görüldüğü gibi kayıt altına alma, kalıcı hale getirme çabası en eski düşlerden biri olarak karşımıza çıkmakta. Yüzey üzerinde görüntü oluşturma düşüncesinin bilinen en eski yöntem olduğu görülmektedir. M.Ö. X. yüzyıla dayandığı varsayılan Çin ve Doğu kökenli gölge oyunları da bu varsayımın bir göstergesi olarak görülmekte, bu varsayıma örnek göstermek gerekirse kültürümüz içerisinde yer alan Hacivat ve Karagöz gölge oyunu gösterilebilir (Anonim, 2013: 48).

2.2.1. Camera Obscura

Fotoğrafın temellerinin atıldığı ilk yıllar 1700'lü yıllar olarak biliniyor olsa da MÖ.4. yüzyıla kadar geriye gittiği düşünülmekte. Bu dönemlerde insanın gözüne zarar vermeyecek şekilde güneş tutulmasını izlemeye yarayan bir yöntemden bahsedilmektedir. Fotoğrafın temelini oluşturduğu düşünülen bu yöntem metal bir plaka üstüne küçük bir delik açma ve bu metal plakayı güneşe tutarak güneş ışığını delikten geçirip yere iz düşümünü geçirme temeline dayanmaktadır. Nesnelerin alt ve üst noktalarından yansıyan ışık dalgaları ışık geçirmeyen bir yüzeye çarpınca yansır ve yönü değişmiş bir biçimde ilerler. Çarpan ışık dalgaları, ışığı geçirmeyen yüzeyin üzerinde bir açıklık yani bir delik bulursa nesnenin alt ve üst noktalarından geçerek birleşir. "Camera Obscura"nın ("Karanlık oda"nın) içine girer ve deliği geçtikten sonra ayrılarak ilerlemeye devam eder. Kutunun yüzeyine çarptığı yerde nesnenin görüntüsü, alt-üst ve sağ-sol olarak ters bir şekilde oluşur (Kaya ve Keskin, 2018: 13).

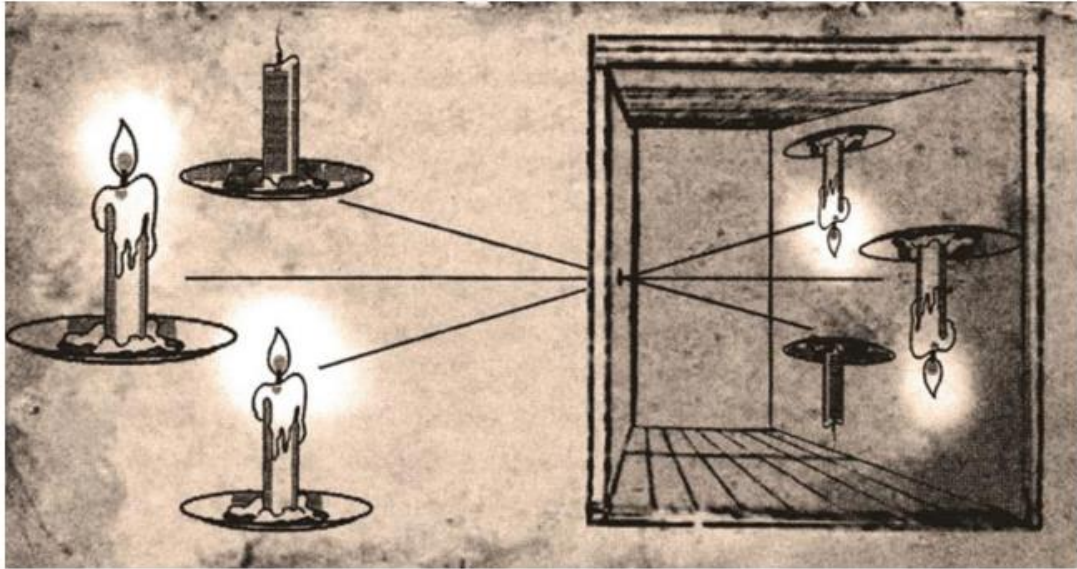
Camera obscura



Resim 1. Camera Obscura ("Sanal-1", 2018)

"Camera Obscura" adı verilen bu kutu fotoğrafın bulunmasında optik, resimde ise perspektifin bulunup geliştirilmesinde sanat dünyasına büyük katkı sağlamıştır. M.Ö. 5. yüzyılda Çinli filozof Mo Ti ışık ya da objektifin hareket etmesiyle gölgenin de hareket edebileceğini belirtmiştir. Mo Ti'nin bu ifadesin

üzerinden geçen bir yüzyılda Aristoteles, güneş tutulması gözleminde ışığın küçük bir delikten süzülerek düştüğü zemin üzerinde bir hilal şekliyle düştüğünü gözlemlerinde ifade eder. 13. yüzyıla gelindiğinde Arap matematikçi olan İbn Heysem (Alhazen) “Kitap El-Menazır” adlı eserinde Camera Obscura ile edinmiş olduğu gözlem ve araştırmalarında ışığın doğrusal nitelik kazandığını tespit eder. İbn Heysem mumlarla yaptığı deneyde Camera Obscura deneyinde ışık kaynağı olarak üç mum kullanmış ve mumların ışığından elde ettiği görüntüyü mumlara çarpan yüzeye yansıtmıştır. Ona göre görüntü üzerinde belirleyici olan etmenler nesnenin ve kutudaki deliğin çaplarıyla görüntünün oluştuğu yüzeyin deliği ve deliğin bu nesneye olan uzaklığıdır (Gök, 2016: 45).



Resim 2. İbn Heysem Camera Obscura Üç Mum Deneyi (“Sanal-2”,2018)

Camera Obscura’yı ilk uygulayan kişinin kim olduğu tartışmalı bir durumdur. Bu tartışmalara istinaden camera obscuranın ilk denenmiş örneğini 6. Yüzyılda bizansta yaşamış olan Yunanlı matematikçi ve mimar olan Tralles’li Anthemius denemelrede bulunduğu ifade edilmektedir.13. yüzyılda Francis Bacon’un Camera Obscura’yı keşfettiği düşüncesi hâkim olsa da akademisyenler Francis Bacon’un Camera Obscura’ya benzer bir aleti kullandığı görüşündedirler.(Süleyman,2016: 2).

15. Yüzyıla gelindiğinde ünlü ressam Leonardo da Vinci’nin de Camera Obscura ile ilgilendiği ve üzerinde çalışmalar yaptığı görülmektedir. Da Vinci nesnelere yansıyan ışığın insan gözünde birleştiği ve gözün içinde görüntünün

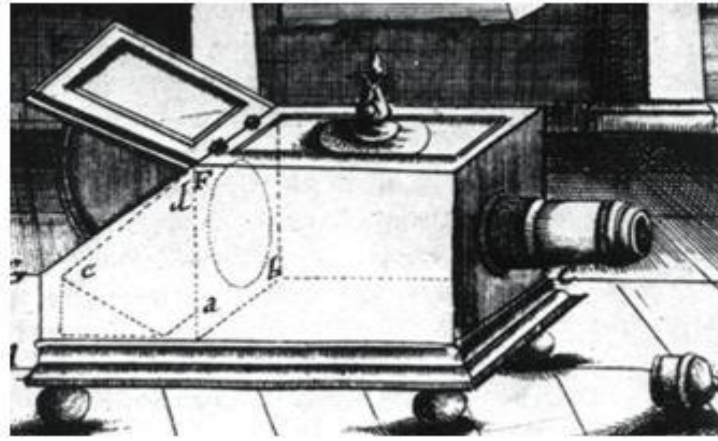
oluştugu ilkesinden yola çıkmış, aydınlatılmış bir nesneden yansıyan ışığın karanlık bir odanın duvarındaki delikten içeri girdiğinde nesnenin görüntüsünün odanın içinde deliğe yakın bir konuma konmuş olan beyaz bir kağıt üzerinde görülebildiğini savunmuştur. Görüntünün ters olarak düşmesi sorununu ve görüntünün sağ-sol tersliğini ortadan kaldırmak adına ışık yansıyan duvara görüntüyü oluşturmadan karanlık kutunun içinde deliğe yakın bir yere şeffaf bir kâğıt koyarak çözer. Bu kâğıdın arkasından bakıldığında ortaya çıkan görüntü alt-üst ters olacaktır. Leonardo da Vinci Camera Obscura ile bu kadar yakından ilgilenmesine karşın çalışmalarında kullanmamıştır. Leonardo da Vinci'nin çalışmalarından yarım yüzyıl sonra Camera Obscura'nın ışık giren deliğinin bulunduğu kısma mercek yerleştirilmiş ve bu gelişmenin sonucunda gelen ışık daha geniş bir açıdan geldiği için görüntüde, keskinlik, netlik ve parlaklık artmıştır. Bu gelişmenin oluşması ile ressamlar çizimlerinde Camera Obscura'yı kullanmaya başlamışlardır. Gene bu zaman dilimine denk gelen yıllarda Daniel Barboro tarafından mercek ve diyafram konularında önemli çalışmalar yapılmıştır (Kaya ve Keskin, 2018: 14-15-16).



Resim 3. Kepler Camera Obscura Çadırı ("Sanal-3", 2018)

1620 yılında Johannes Kepler bir tarla ortasına koyduğu siyah çadırda görüntüyü tual üzerine düşürerek çizimlerini yapmıştır. Kepler'in daha sonraları ayna yansımalarıyla ilgili fizik ve matematik kurallarını bulmasıyla beraber geliştirmiş olduğu bu sisteme Camera Obscura adını koyar. Bu düşüncelerden yola çıkan Kapsar

Schott 1657 yılında bu sistemi elde taşınacak kadar küçülmüştür. İngiltere’de Robert Boyle Camera Obscura’ya yerleştirdiği saydam yağlı kâğıttan bir yüzeye görüntüyü düşürmeyi başarmış bu durum Alman bilimci Johansturm’e modern fotoğraf makinelerinin ayna sistemlerine benzer merceklerle 45 derecelik açı oluşturan bir ayna ile görüntüyü alttan yağlı kağıda yansıtma fikrini vermiştir. Bu gelişme ile fotoğrafın optik ve mekanik makine düzlemleri oluşmaya başlamıştır (Serter, 2000: 83).



Resim 4. Johansturm Modern Fotoğraf Makinesi (“Sanal-4” ,2018)

1685 yılında ise Johannes Zahn bugün objektif olarak adlandırdığımız kısa ve uzun odaklı mercek sistemlerini Camera Obscura’ya uyarlayarak geniş bir manzaranın yada yakında olan bir cismin görüntülenmesini başarmıştır. Böylece Camera Obscura iç ve dış mekânlarda kolaylıkla kullanılabilir hale gelmiştir. Camera Obscura’nın zaman içerisindeki bu gelişimi resamlara perspektifi ve görüntüyü aktarmalarına ve gerçekçiliği yansıtmalarına yardımcı olmuş, bilimsel çalışmalara ve eğitime katkıda bulunmuş, eğlence ve gösteri alanlarına farklılık katmış en önemlisi belki de yüzey üzerine yansıyan görüntünün kalıcı hale gelmesine büyük oranda öncülük etmiştir. Camera Obscura insan gözü ile doğayı gözlemlemeyi sağlamış ve bize bilmediğimiz yepyeni bilgiler edinmemiz noktasında büyük katkılar sunmuştur. (Budak, 2018: 7).

2.2.2. Fotoğrafın İcadı ve Resim Sanatına Yansımaları

IXIII. yüzyılda İngiltere’de görülmeye başlayan sanayileşme ardından Avrupa ve Amerika’da hızla yaygınlaşmaya başlamıştır. Sanayideki bu hızlı gelişim

toplumsal deęişimi de beraberinde getirmiş büyük bir devrimdir. 1800’lü yılların başından sonuna kadar geçen bu sürece de sanayi devrimi denmektedir. Sanayi devrimi, emeğin verimlilięindeki olaęanüstü artışa baęlı olarak kitlesel üretime geçişe imkân veren, insanlık tarihinin en büyük dönüşümüdür diyebiliriz. Sanayi devrimi bir dięer deyişle makineleşme dönemi olarak da adlandırılır. Bu dönemde görülmemiş karmaşık makinelerin icat edilmesi ile birlikte birçok kişinin bir araya gelerek yapmış olduęu işler, tek bir makinenin yaptıęı işe dönüşmüştür. Bu durum insanların işsiz kalmasını beraberinde getirmiştir. İşsiz kalan insanlar serbest kalmış iş gücüne dönüşerek köyden kente göçün başlamasına neden olmuştur. Küçük atölye çalışanları, makinelerle rekabet edemez duruma gelince fabrikalarda işçi konumuna geçmiştir. Sanayi devrimi deneyimli zanaatçıları ücretli işçilięe geçirirken üretimin zanaatçıların elinden tümüyle çıkıp sermaye sahiplerinin eline geçmesini sağlamıştır. Bu şekilde tarihin akışı hızlanmış, yaşam biçimleri deęişmiş, yeni düşünceler ve yeni fikirler üretilir olmuş ve neticesinde yeni sanat anlayışları ortaya çıkmıştır. Fotoğrafın keşfedilmesi de (1826) işte tam da bu döneme denk gelmektedir (Anonim, 2013: 31-32).

Fotoğraf sözcüğü ilk kez Sir John F. W. Herberg (1792-1871) tarafından kullanılmıştır. Yunanca “photos” yani “ışık” ve “graphos” yani “çizmek” sözcüklerinden oluşmaktadır. İngilizcede “Photograph” fotoğraf karşılığı olarak kullanılmaktadır. Köken olarak Yunanca, sözcük olarak ise İngilizce bir kelimedir. Fotoğrafın keşfini tarihi olarak deęerlendirdiğimizde fotoğrafın üç kez bulunduęu söylenebilir. Birincisinin görüntüyü yüzeye aktarmak olduğunu söyleyebiliriz, ikincisi ise yüzeye aktarılan görüntünün kaydedilebilmesi aşamasıdır. Bu aşamaya görüntüyü çoęaltma teknolojisinin bulunması da diyebiliriz. Negatif bir yüzeye bir görüntünün kaydedilmesi durumu, bu şekilde fotoğraf kaydettięi görüntüyü çoęaltarak yayan yeni bir ortam oluşturmaktadır. Bu teknik 1841 yılında Wiliam Henry Fox Talbot tarafından bulunmuştur. Fotoğrafın üçüncü bulunuşu olarak ifade edilen görüş ile ise fotoğrafı bir sanat olarak ifade edebileceğimiz sanat ortamında bulunuşudur. David Oktavius, Robert Adamson, G. F. T. Nadar, Oskar Gustavie Rejlander, Julia Margaret Cameron gibi kişilerin fotoğrafı sanatın ortamına soktukları görülmektedir (Kılıç, 2012: 5-6-7).

Fotoğrafın tarih sahnesine çıkması ile beraber artık yeni bir çağ başlıyordu. Sanatçı halkın görüşüne paralel düşünceden ayrılıyor, kişisel görüşler değerlendiriliyor geleneksel görüşler göz ardı ediliyordu. Bu kişisel görüşlerin değerlendirilmesi karşısında sanatçı da kişisel çalışmalarını ortaya koyuyordu. Fotoğraf, mikrobiyoloji, psikanaliz, gök bilimi, jeoloji, elektronik, atom fiziği gibi bu çağın yeni bilim dalıydı. Bu bilim dallarında olduğu gibi sanat alanında da bilinmeyen keşfi önem kazanır duruma geliyordu. Sanatçı, görüntüye dayanan esere değil, kendi iç dünyasını keşfe çıkıyordu (Turani, 1992: 684-685).

Fotoğrafın bulunuşu Empresyonist resmin doğduğu yıllara denk gelmektedir. Empresyonistler fotoğrafın icadından önemli ölçüde etkilenmişlerdir. Fotoğrafı yeni resimsel araştırmalara öncülük edebilecek bir araç olarak görmüşlerdir. Bu etkilenmenin görüldüğü ressamların öncülerinden diyebileceğimiz kişiler arasında Edgard Degas görülmektedir (Antmen, 2009: 23).

Fotoğraf makinesinin yardımıyla rastlantısal görünüşlerin ve beklenmedik açılımların güzelliği keşfedildi, fotoğrafın keşfi ile sanatçılar daha deneysel işler üretmekle gelişimlerini arttırdı. Sanatçılar, geçmiş geleneklerden ve sığ kokulardan sıyrılıp içlerindeki yeni özgürlük ve güçlülük duygusu içinde saygın konu, dengeli kompozisyon, doğru çizim gibi tüm ön yargılarını bir yana bıraktı. Neyi nasıl yaptığı konusunda sanatçı artık tamamen kendine karşı sorumluydu. Bu durum toplum nezdinde yadırgansa da bir süre sonra kabul görmeye başladı. Sanatçılar özellikle Avrupa'da ünlü ve saygın kişiler haline geldiler, eserleri müzelere girdi ve varlıklı kişilerin koleksiyonlarına katmak istedikleri değerli eserler haline geldi üstelik bunları ölmeden yaşadılar. Bu değişim sanatçı ve eleştirmenlerin hayatında büyük değişime sebep oldu. Sanat eleştirmenleri bu yenilikçi yaklaşımlara göstermiş oldukları öngörüsüz eleştirilerinden ve alaycı yaklaşımlarından dolayı eski saygınlığını yitirdi. Fotoğrafın ortaya çıkması resim dünyasını her manada etkiliyordu. Bu etki kimi zaman olumlu kimi zaman da olumsuz durumlar ortaya çıkarıyordu. Örneğin fotoğrafın bulunması ile işlerin daha hızlı, daha kolay ve daha ucuza yapılabileceği düşüncesi resim sanatının uygulama alanlarına da sınırlılık getiriyordu. 19. yüzyılın önde gelen akademik ressamlarından Paul Deleroche

Dönemi yeni icatlarının bulunduğu bir raporu Fransız hükümetine sunduğunda şunlardan bahsediyordu:

“Daugerreotype'in, ressamların çok uzun bir sürede yoğun emek harcayarak yapabildiğini -üstelik daha mükemmel sonuçlarla- kolayca elde edebilmesine olanak tanıdığını söyler, bu yeni aracı sanata mükemmel bir katkı olarak değerlendirir. Deleroche bu raporun sonunda şu cümleleri aktarıyor 'Bugünden itibaren resim ölmüştür!'”
(Gombrich, 2007: 524).

Bu cümleyi söyleyip söylemediği kesin olarak bilinmemekle beraber geleceğin fotoğraf çağı olduğunu sezdiği düşüncesi ortaya çıkıyor. Deleroche bunları ifade ederken o yıllarda bir akademik ressam olarak içinde bulunduğu tehlikeyi de sezebilmiş midir acaba? (Antmen, 2009: 11). Tehlikeden kasıt geçmişte resim sanatının birçok amaca hizmet etmekte olması idi. Mesela önemli bir kimsenin görüntüsünü resmetmek, bir kır konağının yerini belgelemek resmin ressamın işi idi kendisine saygısı olan bir kişi yaşamında hiç olmazsa bir kere portresini yaptırıyordu. Fotoğraftan önce ressam, nesnelerin geçici olan doğasını sonsuza kadar ölümsüzleştiren bir kişi idi. Fotoğrafın gelmesi ile ressam bu görevi fotoğraf makinesine devretmek zorunda kaldı. Bu nedenler sanatçıları fotoğrafın giremeyeceği alanları aramaya sevk etti, böylece sanayi devrimi ile gelen fotoğraf makinesi sanat alanında yeniliklerin kapısını araladı. Bugün modern sanat dediğimiz bir dönemin oluşumuna olumlu ya da olumsuz hizmet etmiş olduğu görülmektedir.

Marurice Denisé'in de dediği gibi sanata yeni bir bakış açısı gelmiş oldu.

“Sanat artık, doğa karşısında kaydettiğimiz bir görsel duyarlılık, bir fotoğraf değildir yalnızca. Sanat, doğanın vesile olduğu, ama kendi ruhumuzun şekillendirdiği bir yaratıdır. Gauguin'in dediği gibi, 'gözümüzle çalışmak yerine, düşüncelerimizin gizemli odağını aramalıyız.' Böylece, tıpkı Baudelaire'in arzuladığı gibi, hayal gücü yeniden tüm yetilerimizin ecesi haline gelir. Böylece

duyarlılığımızı serbest bırakırız ve sanat, doğanın bir kopyası olmaktan ziyade, onun sübjektif deformasyonu olur.”
(Gombrich, 2007: 524-525-526).

19. yüzyılda başlayan bu gelişmeler görsel sanatları bir hayli etkiliyordu. Dönemin düşünürlerinden Nietzsche, “yaratıcı olmak isteyen önce her şeyi yıkmakla işe başlamalı, eski değerleri yerle bir etmelidir.” düşüncesi ile yeni akımların, eğilimlerin kapısını aralıyor Dışavurumcu eğilimde olan sanatçılara ilham kaynağı oluyordu. 20. yüzyıl boyunca Dışavurumculuk, soyut Dışavurumculuk, Yeni Dışavurumculuk gibi başlıklar da ifade ediliyordu. Dışavurumcu yaklaşımların kendilerine özgü yaklaşımları olmasına rağmen biçim bozucu bir tavırları, rengin simgesel, duygusal ve dekoratif etkilerinden yararlanmaları, boya yoğunluğu rengi natüralist bağlamında özgürleştirmeleri perspektif ve deseni kullanmaları gibi ortak özellikler taşıyorlardı. (Özlü, 2019: 1).

20. yüzyılın başında gözlenen sanatsal gelişimler izlendiğinde “Dışavurumculuk” teriminin “primitif” kavramıyla yan yana kullanıldığı gözlemlenmektedir. Bu dönemde Dışavurumcu sanatçıların batılı olmayan ya da ilkel diye nitelendirdikleri ülkelerin sanatlarına da merak duyduğu gözlemlenmektedir. Bu düşünceyi temsil eden sanatçılardan kimileri modernliği kentsel temalarda ve endüstriyel temalarda ararken kimileri de hızlı kentleşmeye, endüstrinin getirmiş olduğu olumsuzluklara tepki veren temalarda aradıkları görülmektedir. Bu dönemde sömürge ülkelerinden çok sayıda etnografik fotoğraflar getirilmiş etnografik fotoğrafların sayısında bir patlama yaşanmıştır. Bu durum da bize gösteriyor ki fotoğraf, kültürlerin de aktarımında sanat ve sanatçının etkileşiminde fazlasıyla kullanıma geçmiştir. Yenilik arayışında olan sanatçılar ilkel toplumların sanatlarına görülmemiş bir ilgi ile yaklaşıyorlardı. Afrika, Okyanusya, İberya gibi uzak diyarlardan etnografik eserler getirilmiş Avrupa’daki birçok müze etnografik eserlerle dolmuştu. Hatta bu ilgi o kadar çok abartılmıştı ki gerçek ilkeller bile bazı fuarlarda sergilenmişti. Bu olaylar primitif olarak tabir edilen bu durumlara olan ilgi Batı sömürgeciliğinin bir sonucu olarak ifade edilmektedir. Primitivizm, kısaca modern olarak nitelendirilen birçok sanat ya da sanatçının modernleştirmenin getirmiş olduğu bazı durumlara gösterdiği tepki ya da tavrın ifadesi olarak

nitelendirilmektedir. 1905 yılında akademik sanat anlayışına kökten karşıt bir tavırla ortaya çıkan bir gurup sanatçı 20. yüzyılın adı konmuş ilk akımı olan Fovizm “vahşi” akımını ortaya çıkarır (Antmen, 2009: 31-33-34-35-36).

XX. yüzyılın sanatçıları dikkat çekmek için sonucu iyi ya da kötü olsun, kendilerini bir şeyler keyfetmek zorunda görüyorlardı. Sanatçılar geçmişin ustalarına benzemek yerine görülmemiş bir şeyler ortaya koymak gerektiği düşüncesi ile hareket ediyordu. Gelenekten en ufak bir kopuş göstermiş sanatçılar kendilerine belli bir izleyici topluluğu oluşturduğunda bir “izm”i de beraberinde getirmeye başlamıştı. Bu isimlerin kimisi kalıcı oluyor kimisi de kısa bir sürede yok olabiliyordu (Gombrich, 2007: 563).

Fotoğrafın gelişi ile başlayan modernizm, serüvenine Ekspresyonizm, Kübizm, Fütürizm, Dadaizm, Sürrealizm, Pop Art gibi “İzm”ler katılarak devam etti. Bu durum sanatın da yeniden tanımlanıp ele alınmasına sebep olmuştu. Önder hareketler yeni oluşumları peşi sıra getirirken bu zamana kadar olan süreçte fotoğraf etkileyen, resim ise etkilenen konumda idi. Resim sanatındaki gelişmeler fotoğrafın soyutlama ve tasarım sürecine aktif olarak girmesine sebep olmuştur. Frances Bruguiere 1912’de kartonu kesip bükerek oluşturduğu şekle ışık vermesi ile elde ettiği esere soyut bir görünüm kazandırmanın yanı sıra şiirsel bir anlatımda katmıştır. 1913’te Alvin Langdom Coburn çalışmasında kuş bakışı çektiği fotoğraflarda doğada mevcut olan soyut biçim ve motifleri görüntülemiştir. 1917’de “vortograps” adını verdiği çalışma ile soyut fotoğrafın ilk örneklerini sergilemektedir. Gene Man Ray Amerikalı sanatçı Mircel Duchamp’la birlikte çalışarak Dadaizm’i benimsemiş 1921’de Paris’e geldikten sonra da Sürrealizme katılmıştır. Dada ve Sürrealizmi fotoğraflara uyarlayan Man Ray, hem karanlık oda hem de stüdyo düzenlemelerinde denenmemiş örnek eserler yapmıştır (Bektaş, 1992: 54).

Bu gelişmeler altında fotoğraf bir anlamda sanatın ölçüsünü belirlemeye başlamıştı ve Platon’un tartışmaya mahal bırakmaksızın ifade ettiği şekilde yürürlükte kalan “sanat bir aynanın yansımasından ibarettir.” tanımından modernizm ile beraber uzaklaşmaya başlanıyordu. Eskiden sanatın vazgeçilmez temeli sayılan güzellik gibi nitelikler yok sayılmaya başlanmıştı. 1915’te güzelliği toptan yok etmenin formülünü Marchel Duchamp bulmuştu. Andy Warhol 1964’te bir sanat

eserinin gerçek bir nesneye tıpatıp benzeyebileceğini ifade etmekteydi. 1960'ların sanat hareketlerinden olan Fluxus, Pop Art, Minimalizm ve kavramsal sanat akımları taklit sayılamayacak eserler üretmekte idi. 1970'lere gelindiğinde ise sanatsal öz bilincin merkezini değiştiren öğelerin heykel ve fotoğraf olduğu düşüncesi ortaya çıkmaktadır. Sanat akımlarının bu kadar çoğalması ile başlayan dönem, sanat enstrümanlarına yeni icatların eklendiği ve neyin sanat olup neyin sanat olmadığı tartışmasının da insanların tartışma konuları arasına girmeye başladığı bir dönemdir. 1830'larda fotoğrafı bulan William Hery Fox Talbor, fotoğrafı bir sanat olarak kabul ediyordu. Fox Tablot fotoğrafı "Doğanın kalemi" sözleriyle ifade ediyor, ışığın ışığa duyarlı kâğıtlarla etkileşim haline geçmesini doğanın ışık aracılığı ile resim yapması olarak görüyordu. Fakat bu dönemler içerisinde birçok kişiye göre de fotoğraf, sanat olarak kendine bir yer bulamıyordu. Fotoğraf kendini bir sanat olarak gösterebilmekte uzun bir dirençle karşılaştı. Fotoğrafın resim ve heykelle beraber 1857 salonunda sergilendiği Fransa'da bu mesele çözüme kavuşuyor gibi gözüküyordu (Danto, 2014: 15-102).

Fotoğrafın bu durumu sanat camiasını uzunca bir süre meşgul etse de fotoğraf zaman içerisinde kendini var etmeyi ve adından söz ettirmeyi başarabilmektedir. Fotoğraf makinesi icat edildiği ilk günden itibaren sanata ve sanatçıya ciddi manada katkı sunmuştur. Fotoğrafın teknolojik gelişmelere paralel olarak anlatımını artırması fotoğrafı başlı başına bir sanat formu olmasa bile, her türlü konusunu sanat eserine çevirme gibi bir özelliğe dönüştürmüştür. Fotoğrafın bir sanat eseri olduğu düşüncesi yerini fotoğrafın diğer sanatlara yeni hedefler belirlemesi gerçeğine dönüştürmüştür. Zaman içerisinde fotoğrafın teknoloji ile beraber gelişimi sinema, televizyon başta olmak üzere güzel sanatların birçok alanına yol açmıştır. Bu doğrultuda sanatın zaman içerisinde fotoğraftan daha çok besleneceği gerçeği rahatlıkla söylenebilmektedir (Sontag.2008: 137).

2.3. Grafik Sanatı

Grafik sözcük olarak Latince kökenlidir ve "Grafyn"dan gelmektedir. İngilizcede "Graphic" olarak geçmektedir. Grafik sözcüğü çok geniş bir alanı temsil etmektedir. Bu alan temsili yerine göstermek adına sonuna "graphic" getirilen tüm

kelimeler grafik sanatlara giren alanı tanımlar diyebiliriz. Bu ifadeyi örneklendirmek istersek “fotoğraf, serigraf, litograf” gibi örnekler verebiliriz (Uçar, Ekim, Türkmen. 2012: 11).

Günümüzde grafik sözcüğü ortak bir tanımla ifade etmek istenirse “yazmak çizmek, görüntülemek, çoğaltmak” gibi anlamlarda ifade edilebilmektedir. Bu tanımı biraz daha açmak istersek, sanatçının elinden özgün bir biçimde ortaya çıkan ya da özgün bir şekilde çoğaltılabilen eserlerin bilgi iletmek, basmak, kitle iletişim araçlarında kullanmak amacıyla ortaya çıkan eserlerin çizgi, yazı, resim ve bunların düzenlenmesiyle ortaya çıkan eserleri ifade ettiğini söyleyebiliriz. Bu tanımlardan da anlaşılacağı üzere grafik bir sanat dalını ifade etmektedir. Grafik sanatlar plastik sanatlar içerisinde yer almasına rağmen, bu tür işlerin işlevsellik anlamında tüm sanat dallarında da farklılıklarıyla kendini gösterdiğini görebilmekteyiz (Tepecik, 2002: 17).

İnsanoğlunun ilk baskı örneğini, yapılan araştırmalar neticesinde yontma taş devrine kadar götürebilmekteyiz. Dönemin insanları, taş metal ve ahşap gibi organik olmayan malzemeleri yontmayı keşfetmesiyle beraber resimlerini çoğaltabilmişlerdir. İnsanoğlunun bu keşfi duygularını düşüncelerini ve yaşantılarını dile getirmesine imkân tanımıştır (Kınık, 2005: 9).

Yaklaşık olarak 400.000 yıl kadar önce insanlığın ortaya koymuş olduğu el hüneri ile yaptıkları ürünlerde “Paleolitik” eski taş çağı olarak adlandırılan dönemlere kadar grafiğin izlerini görmek mümkündür. Mağara duvarlarına yapılan bu resimler ve küçük heykelcikler birer belge niteliğindedir. Bu duvar resimlerinin ve küçük heykelciklerin ifadesi insanın bunları bir sanat olarak değil de bir iletişim aracı olarak yaptıklarını ifade eder niteliktedir denilebilir. Bu çalışmalar iletişim özelliği taşıması vesilesi ile ilk grafik eserleri olarak da görülebilir. Grafik sanatlar tarihini insanlığın ilk haberleşme sistemi olarak da ifade edebiliriz. Grafik sanatlar olarak değerlendirilen çalışmaların tarihinin ise 6000 yıllık bir geçmişe gittiği ifade edilmektedir. Çünkü grafik sanatların içinde çoğaltım tekniğinin kullanılması bu alanın tanımlanmasını daha kolay hale getirmektedir. Yine M.Ö. 15000 Altamira (İspanya) ve 25000 Lascaux (Fransa) mağaralarında bulunan duvar resimlerinde hayvan ve insan figürlerinin günlük yaşamın birer kesitini işlemiş olduğunu ve aynı

zamanda ellerin şablon olarak kullanılıp boyayla duvarlara çoğaltıldığını görebilmekteyiz (Uçar, Ekim, Türkmen.2012: 11-12-13).

Çoğaltılabilir olmanın grafik sanatların temeli olduğu varsayımı ile 6000 yıllık tarihi süreçte Anadolu ve Mezopotamya bölgelerinde bulunan küçük mühürler, çivi yazısı ile yazılmış küçük zarflar grafik sanatların çoğaltılabilir ifade yapısına uygun örnekler olarak karşımıza çıkar. Sümerlerde kil tabletler üzerine, kilden yapılan silindirlerin üzerine kazılan yazılar kurduktan sonra yaş tabletlerin üzerine yuvarlatılarak bir çeşit imza çoğaltım tekniği niteliğinde eserler görülmektedir. Bunlar da tarihte görülen ilk baskı tekniği olarak görülebilir. Tarihte kitapları basan ilk kişinin Gutenberg olduğu dile getirilir ama Sümerlerdeki bu baskı tekniği dikkate alındığında aslında Gutenberg'in baskıyı ilk bulan değil de baskıyı dâhice geliştiren biri olduğunu söylemek daha doğru olur. Eski Mısır'a, 3000 yıl öncesine gittiğimizde ise Hiyeroglif olarak adlandırılan canlı ve cansız varlıkların sadeleştirilmiş biçimlerinden oluşan ve Mısır uygarlığının temelini oluşturduğu düşünülen bir yazı sistemi ile karşılaşmakla birlikte kâğıdın da bulunup kullanıldığı ilk yer Mısır medeniyetidir diyebiliriz. Aynı dönemde Anadolu'da ortaya çıkan yazı sistemlerinin Mısır yazılarına göre daha şifreli ve karışık bir yapıda oluştuğu gözükmektedir. Bununla birlikte yazının çıkış kaynağı ve ilk hangi toplum tarafından bulunduğu bilinmemektedir (Tepecik, 2002: 17-18).

Grafik sanatlar konusunda Çin'in önemli bir yeri vardır. Avrupa'dan çok daha önce M.Ö. 200'lü yıllarda baskı sanatını kullanmaya başlayan Çin, yazıyı bir iletişim aracı olarak kullanmanın yanı sıra kültürlerinde önemli bir yer teşkil eden Kaligrafi sanatında da kullanmasıyla karşımıza çıkar. Ayrıca ilk kitabın basımı da yine M.Ö. 868 yıllarında Çin'de görülmektedir. Baskı tekniği bu dönem içerisinde sadece Çin'de değil Uygur Türklerinde de görülebilmektedir. Aslında grafik sanatların tarihte kimlik kazanmasında yazının çok büyük bir yeri olduğu söylenebilir (Tepecik, 2002: 19).

Grafik tasarımın dönüm noktası sanayileşme ve modern yaşama geçiş diyebileceğimiz dönemlerde ve özellikle fotoğrafın keşfi ile İzlenimcilik ve Post-İzlenimcilik akımlarının sonrasındaki gelişmelerle yaşamıştır. Bu döneme kadar grafik çalışmaları resim sanatının içerisinde bir yol alırken resim sanatı farklı bir

yolda ilerlemeye başlar ve grafik, afiş ürün katalogları gibi ürünler öne çıkmaya başlamıştır. Gazetenin ortaya çıkması ile reklam ve tanıtım önem kazanacaktır. Önceleri ürün katalogları fotoğrafla değil gravür baskı ile yapılıyordu. Afiş ve duyuru gibi çalışmalar ise grafik sanatçıları yerine ressamlar tarafından yapılıyor, resim özelliklerinin ön planda olması sebebiyle de tipografi geri planda kalıyordu. İşte bu dönüm noktasından sonra baskı teknikleri ilerlemeye başladı. Fotoğrafın gelişmesi ve tipografinin önem kazanması neticesinde grafik tasarım resimden ayrılarak tasarımın ayrı bir kolu haline geliyordu (Çakır, 2014: 33).

19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başına geldiğimizde endüstri devriminin yaşandığı yıllar olarak değerlendirilen çağ dönümü tüm sanat dallarında olduğu gibi grafik sanatlarda da bir dönüm noktası ve hızlı bir gelişimin yaşandığı dönem olarak değerlendirilebilir. Milyonlarca insanın yaşam tarzı endüstrinin getirmiş olduğu makineleşme ile değişmiş, fabrika sistemi sayesinde insanlar zenginleşip orta sınıf aristokrasinin hâkimiyetini yıkmıştır. Büyük hızla gelişen kapitalizm toplumsal sınıflar arasındaki uçurumu arttırmış, çalışan sınıfların daha fazla ezilmesine sömürülmesine neden olmuştur (Antmen, 2008: 18).

Endüstri çağının doğurduğu bu karmaşık ortam kimi kesimlerde maneviyatın unutulup insanların ve ürettikleri ürünlerin güzellik anlayışından yoksun maddeci bir dünyaya doğru sürüklendiği düşüncesini doğurmuştur. Bu anlayışa sahip olan kimi sanatçılar ortaçağdaki sanat ve estetik anlayışına geri dönerek, sanat ve el sanatları birliğini yeniden kurmayı denemiş, bazıları ise geleneğe kökten karşı çıkmış estetik ile işlevi birleştirmiştir. Bu hareketlerin tasarım sürecini başlatması, aynı zamanda gelişen teknoloji ile baskı üretiminin çok ucuza mal olması kitle iletişim çağının başlamasına neden olmuş ve çağdaş grafik tasarımının gelişme ortamını hazırlamıştır. Modernizmin başladığı bu dönemden sonra grafik tasarım, görsel anlatım yolu ile kurulan kitle iletişiminin başlıca unsurunu oluşturduğu görülmektedir.

20. yüzyılda tüm dünyada görülen köklü değişimler, Kapitalizmin getirmiş olduğu buhranlar ve buna benzer karmaşa ortamında oluşan durumlar Avrupa'nın yozlaşmasına, gelenek ve sosyal düzene karşı çıkan bir dizi sanat hareketlerinin oluşumuna zemin hazırlamıştır. Mevcut sanat ortamlarını tamamen değiştiren bu

hareketler, endüstriyel dünya için yeni bir “dünya görüşünü” yaratmıştır. Bu şartlar içinde oluşan sanat hareketlerinin ifade aracı ise genelde grafik tasarım ve tipografi olmuştur. Oluşan bu yenilik hareketleri neticesinde sanatçılar-filozoflar, şairler ve yazarlar beraberce grafik tasarım için yeni bir dil oluşturmuşlardır. Modern sanat akımlarından olan Fauvism ve Alman dışavurumculuğu grafik tasarım adına pek katkı sağlamamış olsa da Kübizm, Dada, Sürrealizm, DeStijl, Süprematizm ve Konstruktivizm grafik dilin biçimini ve çağımızdaki görsel iletişimi doğrudan etkilemiştir (Bektaş, 1992: 190).

Gelişmeler 20. yüzyılın ikinci yarısında da hızla devam etmiştir. Moda, tekstil, reklamcılık ve kitapçılık alanlarında grafik sanatlar oldukça önem kazanmaya başlamıştır. Özellikle reklamcılık alanında ortaya yeni çıkacak olan ve kitlelerin büyük beğenisini kazanan Pop Art, Op Art, Happening benzeri yeni akımlar ortaya çıkmıştır (Çakır, 2014: 37).

1970'lere gelindiğinde ise grafik sanatı post modernizmle ilerleyişini sürdürecektir. Önceleri mimari ile başlayan, giderek sanatın tüm alanına yayılan post modernizm, modern hareketlerin geleneği yıkan tavrına karşı çıkmış gibi görünen geçmişe yönelme eğilimini başlatmıştır. Bu yöneliş, eski üslup ve akımların kullandığı malzemeleri alarak yeni anlatımlar oluşturma amacı içerisine girme çabası gütmektedir. Post modernizm, grafikte ilk önceleri İsviçre stilinde çalışan kişilerin çalışmalarında kendini göstermiştir. Kökü 1970'lere dayanan ve temel bir felsefesi ve ortak bir çizgisi olmayan bu yaklaşım, grafik tasarıma bir biçim ve hareket çeşitliliği getirerek özgür ve dışavurumcu bir çağın da başlamasına vesile olmuştur (Bektaş, 1992: 230).

Bu yeni yaklaşım köklerini 1970'lere dayasa da 1980'lerde güçlenerek tasarıma egemen olmuştur. Bu dönemin tasarım özellikleri hakkında bir fikir sahibi olmak istersek, İtalyan fütüristleri, Dada, Rus Konstruktivistleri, El Lissitzky, Bauhaus'tan Bayer, Mohol-Nagy ve Piet Zwart gibi eski sanatçıların çalışmalarını incelemek yeterli olacaktır. Ancak farklı düzenlemeler oluşturmak adına bu sanatçıların ilkelerinden ziyade ortaya koymuş oldukları ürünleri bir malzeme olarak kullanmışlardır. Tasarımcılar işlevin dayattığı sınırları yıkarak adeta güzel sanatların özgür ve yaratıcı ortamına duyduğu özlemi dışa vurmuşlardır ve tesadüfi

olanın güzelliğini yeniden keşfetmişlerdir. Post modernizm dünya çapındaki iletişim ağı ormanının da katkısıyla, grafik sanatlarda ulusal kimlik özelliklerini yıkarak uluslararası bir üslup, özgürlükçü tavır ve cesur tasarım yaklaşımlarıyla tasarıma sayısız çeşitlikte görsel anlatım imkânları sunmuştur (Bektaş, 1992: 232-256).

Grafik tasarım sanatı, insanoğlunun her evresinde kendini zamanın şartlarına ve gelişen bilgi ve teknolojiye evirmiş bir sanat dalı olarak görülebilmektedir. 1980'lere gelindiğinde bilgisayar alanında oluşan gelişmeler beraberinde yeni olanaklar ve yeni ifade biçimleri getirir. 1984 yılında Apple'ın Macintosh bilgisayarları tasarım alanına girmiştir. 1987 yılında Thomas ve John Knoll kardeşlerin Adobe firması için üretmiş oldukları Photoshop yazılımının ön sürümü tamamlanır ve 1990 yılında Photoshop 1.0 olarak piyasaya çıkar. Baskı aşaması öncesi görüntü oluşturma teknolojilerinin gelişmesi ile grafik sanatlar teknolojisi dijital ile buluşur ve masa üstü yayıncılık dönemi diyebileceğimiz, bambaşka bir dönem başlar. Adobe firmasının üretmiş olduğu Photoshop yazılımı bu gün de hala grafik sanatlar anlamında endüstrisinin en geçerli yazılımı olarak kullanıldığı görülmektedir. Sanat ve tasarım alanında bilgisayar kullanımını üç dönemde inceleyebiliriz. 1965-1975 yılları ilk dönem olarak nitelendirilebilir. Bu dönemi tasarımcıların bilgisayarla tanıştıkları ve bu yeni ekipmanla bir zemin oluşturdukları dönem olarak belirtebiliriz. 1980'lere uzanan ikinci dönem mini bilgisayarların arttığı, kişisel bilgisayarların çoğaldığı ve yazılımların tasarıma uygun gelerek tasarım firmaları tarafından kullanılabilirdiği dönem ve üçüncü dönem olarak ifade edebileceğimiz dönem ise sanatçı ve tasarımcıların kendi bilgisayar ve yazılımlarını satın alabildikleri, bilgisayarda yapılabilen tasarım çalışmalarının tüm dünyanın merkezi haline geldiği dönemdir (Akdenizli, 2018: 13).

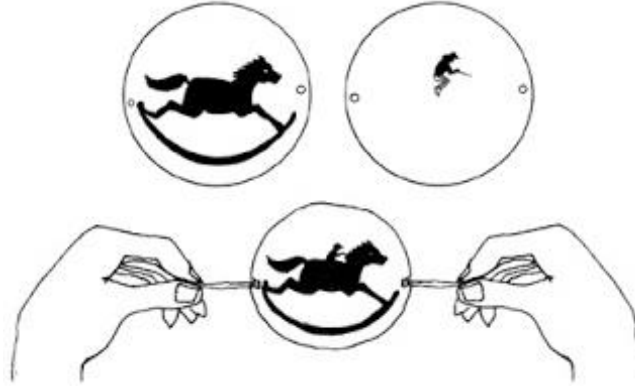
Bugün teknolojinin de gelişimine paralel olarak grafik sanatlar çağımızın en önde gelen sanat dallarından biri olmuştur. Grafik sanatlarının teknolojinin getirdiği olanaklar neticesinde birçok yeni sanat dalının da oluşumunu sağladığını söyleyebiliriz.

2.4. Sinemanın Doğuşu ve Resim Sanatı ile Olan İş Birliği

Sinema sanatı 20. yüzyılda icat edilmiştir. Kısa zamanda gelişmiş ve ekonomik anlamda büyük bir sanayi haline dönüşmüştür. Sinema öyle bir sanattır ki kendisinden önce var olmuş hiçbir sanat dalı, sinema kadar hazır bir müşteri potansiyeli taşımadığı görülmektedir.

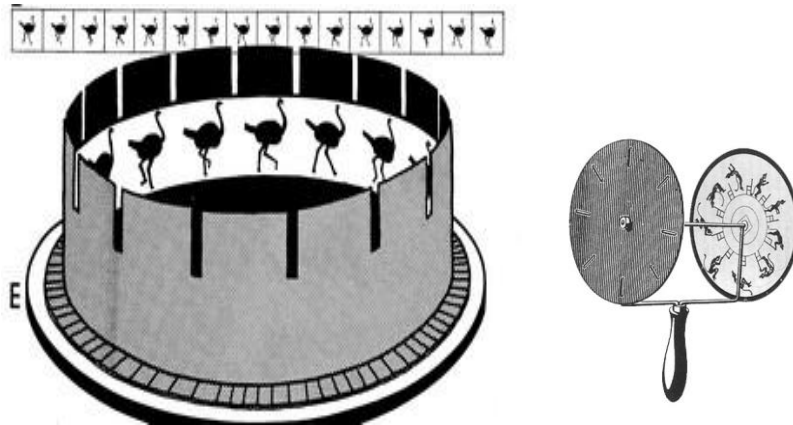
“Sinema nedir?” diye soracak olursak “sinema, bir göz aldanmasından başka bir şey değildir.” karşılığını bulabiliriz. Bu durum aslında gözün bir kusurudur. Örneğin ucunda ateş bulunan bir sopayı gözümüzün önünden hızla geçirdiğimizde aslında nokta olan ateş gözümüzün gecikmesinin yarattığı bir kusurundan kaynaklı olarak bir çizgi şeklinde görünür. Çizgi olmadığını bildiğimiz bu çizgi hali, bize sinemanın temel mantığını da ivedilendirebilir. Başlangıçta 16 kare resmi, sonralarında 24 kare resmi bir saniyede gözümüzün önünden geçirme temeline dayanmaktadır. İnsanda görme hassasiyetinin bir kısmını teşkil eden gözün retina tabakasındaki silinme müddeti bu kadar azdır. Saniyede yirmi dört kare retinaya aksederse, bir önceki kare silinmeden bir yenisi gelmiş olacağından, biz o kareleri hareket halindeymiş gibi görmeye başlarız (Bazın, 2011: 18).

Bu olay, 17. yüzyılda fizikçi Newton, 18. yüzyılda ise şövalye d’Arcy tarafından fark edilecektir. İsviçre asıllı bir İngiliz olan Peter Mark Roger da sinema üzerine araştırmalar yapmış ve onun çalışmalarından yola çıkarak bu çalışmalarını uygulamaya koyan İngiliz fizikçisi “Faraday tekerleği”ni 1830’da icat ederken, John Herschel de, el resimlerden faydalanarak ilk basit örneklerini oluşturdu. Fitton ‘la Doktor Paris ise 1820’de Thaumatrope’u yaptılar. Bu âlet, önünde ve arkasında birer resim bulunan basit bir karton daireden ibaretti. Bu iki resim iki ucundan bir iple bağlanıp hızlı bir şekilde ter düz edildiğinde görüntü basitçe değişime uğruyormuş gibi gözükecekti (Güvenli, 1960: 5).



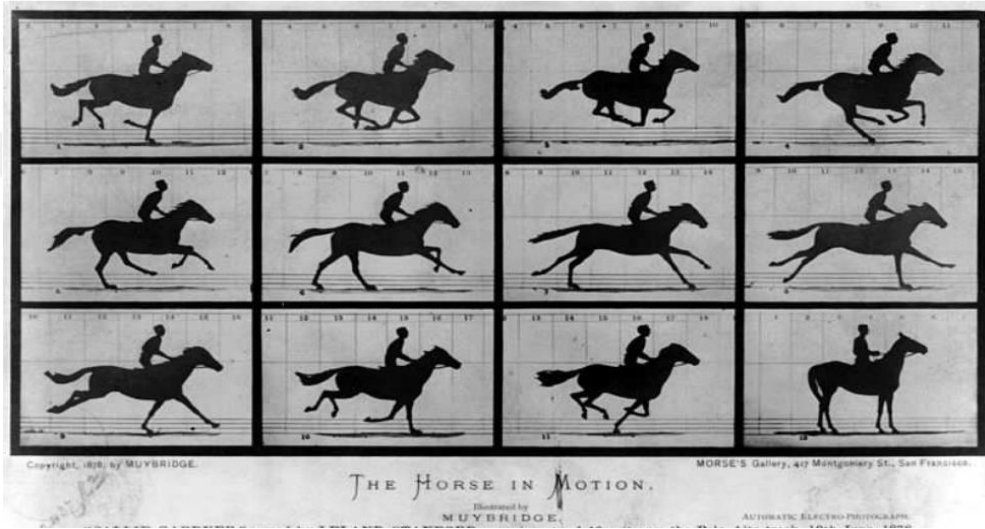
Resim 5. Fitton' la Doktor Paris Thaumatrope (“Sanal-5” ,2018)

Yine Belçikalı fizikçi Joseph Plateaus ve Avusturyalı Profesör Stampfer, birbirlerinden habersiz olarak “Faraday Tekerleği” temeline dayanarak bir alet yaptılar. Bu alet ile kenarları dişli bir tekerlek yardımıyla Thaumatrope’un resimlerinin birleştirilmesi sağlanarak mekanizmayı tek bir çembere uyarladılar. Bundan sonraki tüm çalışmalar İngiliz fizikçilerin önceki çalışmalarına dayanacaktır. Plateau, çalışmalarının sonucunda ortaya çıkan alete Phenakistiscope adını verecektir. Bu aletin çalışma prensibi üzerinde yarıklar bulunan, üstü açık karton bir silindir ve bunun içinde iç yörüngesinde hareketi tahlil eden resimler çizilmiş ikinci bir silindirden ibarettir. İki ters yönde hızla hareket ettiğinde resimler tek tek gözüküyor çizimin şekline göre bir hareket kazanmış oluyordu (Beton, 1993: 5).



Resim 6. Zotrope ve Phénakistiscope (“Sanal-6” ,2018)

Sinemanın gerçek manada doğuşu fotoğraftan faydalanmakla olacaktır. Fotoğrafın icadının ardından geçen süre içerisinde resmi hareketlendirme çabaları hiç hız kesmedi. 1851’den başlayarak hareketli görüntü elde etme çalışmaları fotoğrafla uğraşan birçok kişi tarafından denendi ama bu denemelerde birçok sorunla karşılaşıldı. 1872’de Muybridge adında bir İngiliz tarafından büyük bir ücret karşılığında Kaliforniyalı bir milyarder olan Legand Stanford’un desteği ile çekilecekti (Güvenli, 1960: 6-7).



Resim 7. Muybridge Hareketi Tahlil Eden İlk Resim (“Sanal-7” ,2018)

Muybridge’nin bu çabası sanatın üretim alanına dâhil olması yolunda ilk çalışmayı yapması “Sinematografi” adını alan yeni bir üretim biçimine dövuşecektir. Muybridge bu ardışık resimleri çekebilmek için fotoğraf makinesinin içerisine örtücü bir düzenek icat edecektir. Bu düzenek bu günkü adı ile “Obdiratör” Türkçe adı ile “Perde” adıyla bildiğimiz mekanizmanın ilk örneği olacaktır. Bu buluş sayesinde elde edilen ilk görüntüler, sanat dünyasını etkilediği kadar bilim dünyasında da büyük merak uyandırmıştır. Muybridge çekmiş olduğu bu ardışık resimler ile gündelik hayatı gerçekte olduğu gibi tüm hareketliliği ile kayıt altına alabilecek teknolojinin, sinema teknolojisi diye ifade edebileceğimiz sinematografinin gelişmesinde pay sahibi olmak isteyen kişilerin önünü açmıştır (Uysal, 2019: 1).

1895 yılına gelindiğinde ilk sinema temsili olarak değerlendirebileceğimiz sinema hareketleri ortaya çıkmaktadır. Sinema üzerine denemeler yapan bir çok kişi farklı ülkelerde bir birinden habersiz bir şekilde sinema temsilleri ortaya çıkmakta idi

fakat hiçbiri 28 Aralık 1895 yılında Paris Capucine Bulvarı 14 numaradaki Grant Cafe Salon İndien’de gösterilen “Lumiere Sinematografi” kadar ilgi çekmedi (Güvenli, 1960: 9).

Lumier kardeşler bu gösterime kadar farklı denemelerde bulunmuşlardır. Bunlardan bazıları “**Kinetoskop, Chronophotographe**” gibi makineler üzerine çalıştılar fakat 1895 yılında üretmiş oldukları “**Sinematograf**” aleti bugüne kadar sinema üzerine yapılan tüm çalışmalardan farklılık arz ediyordu. Bu alet hem kameraydı hem de projeksiyon görevi gören bir makineydi, yani film onatabiliyordu. Lumiere kardeşler bu makineleri sayesinde dünyaca tanınacak büyük bir şöhrete sahip olacaklardır. Dünyayı dolaşarak on film çekme karşılığı anlaştıkları Felix Mesguise’in kendilerine söylemiş oldukları sözde, “Sürekli olarak işe almıyorum sizi... Bu iş belki bir yıl sürer, belki altı ay, belki de daha az...” demişlerdir. Yine George Melies tiyatro gösterisinde kullanmak için kendilerinden cinematographe makinesi istediğinde, “Sinemanın tecimsel bir geleceği yoktur” demişlerdir. Lumier kardeşler için sinema bir gelecek vaat etmemektedir. Bu durum Edison içinde geçerlidir. Edison sadece kineteskop yapmanın ötesine geçmemiştir (Bazın. 2011: 28).

Lumiere kardeşler için sinema bir oyuncaktı. Onlardan önce hareketli görüntü elde etmek için çalışan kişiler için de öyleydi. Edison için ise sinema icat edeceği gramofon için tamamlayıcı bir ek buluştan öte değildi. George Melies için ise rakibi ile olan rekabette kendisini öne çıkaracak teknolojik bir illüzyonu. Melies’in sahip olduğu Robert Houdin tiyatrosu zamanın teknikleri ile oluşturduğu illüzyonlar üzerine gösteri yapıyordu ama Chateler tiyatrosu Jules Verne’in eserlerinden ya da eski unutulmuş eserlerden gösteri yapıyordu ve beğeni alarak Melies’in tiyatrosundan çok daha fazla seyirci topluyordu. Melies ne kadar çağının teknolojilerinden yararlı olsa da onu rakibinin önüne geçirecek farklı bir şey gerekli idi, işte bu farklı teknoloji Melies için sinemama olacaktı. Sonuç olarak sinema bir illüzyonu. Melies’in bu düşüncesi sonuç olarak tesadüfen de olsa sinemada görüntünün değişimini sağlayan ilk sinema hilesi olacaktır. 1896 yılında bir kadının kayboluşu adlı bir film çevirir. Bu filimin neticesinde Melies sinematograph ile oynarken ilk sinema hinlerini bulmakla kalmamış, 1902 yılında çekmiş olduğu Le

Voyage Dans ve Lune/Aya Seyahat adlı filmleri ile sinema tarihi açısından bilim kurgu filmlerinin ilk örneklerini vermiştir. Böylece, artık bir sinemacı olan Melies sıradan ya da çok başarılı bir illüzyonist değil, başarılı bir sinema adamı olarak tarihe geçmiştir (Şenyapılı, 2003: 14).

Melies'in bu teknikleri kullandığı zamanda İngiltere'de bir plaj kenti olan Brighton'da plaj fotoğrafçılığından gelme William Paul başta olmak üzere Williamson ve G.A.Smith gibi isimler bu yüzyılın başında ortaya çıkan Brighton okulu diye adlandırılan sinemacılar topluluğunun temsilcileri sayılabilirlerdi. Paul ilk başlarda aktüel filmler ile uğraşmakta idi ve 1899'da da bir stüdyo kurdu. William Paul'un yaptığı en önemli iş ise ilk defa açık havada kaydırma usulüne başvurması ve bunu gerçekleştirmesi oldu (Ozon, 1985: 158).

Williamson ve G.A. Smith ise Melies'in yaptıklarından habersiz aynı kurdeleye üst üste iki filmi çekerek **“Surimpression”** ve **“Superposition”** denilen usulün ilk örneklerini veren filmler çekiyordu. Smith bu buluşuna o kadar sevinmişti ki hemen buluşunun imtiyazlarını aldı. 1898'de çevirdiği, konusunu ünlü Fransız romancı Alexandre Dumas'dan alan **“Korsikalı Kardeşler”** filminde de aynı aktörü iki ayrı kişi gibi aynı kurdeleye çekmekte bu usulden faydalanacaktı. Brighton okulu diye adlandırılan bu temsilcilerin fotoğrafçılıktan gelmelerinin iki önemli sonucu oldu. Bu sonuçlardan biri film çevirmeyi Meiles'in kapalı alanlarından dışarıya, açık havaya çıkarmak oldu. Bir diğeri ve daha önemlisi ise fotoğrafçılıktan gelmelerinden kaynaklı olarak değişik açılardan ve planlardan çekmiş oldukları kareler neticesinde bu sanatçıların değişik çekim teknikleri ortaya çıkarabilmeleriydi. Ortaya çıkan bu çekim teknikleri bir süre sonrasında belli bir sraya konulma gereksinimi doğurdu ve bunun neticesinde ilkel kurgunun bir örneği ortaya çıkmış oldu. Böylece bugünkü kurgu tekniklerinin temeli atılmış oldu (Ozon, 1985: 159).

1920'li yıllara gelindiğinde sinema bir sanayi olma yolunda epey bir yol kat etti ve bununla beraber yan sanayiler oluşmaya başladı. 1922 yılındaki verilere bakıldığında yirmi ülkede sinema sanayisi oluşmuştu, ABD'de üretilen film sayısı yılda dört yüzü geçmekteydi. Sinema seyircisi olarak salonları haftada kırk milyon kişi doldurmakta idi. Bu ilgi katlanarak artarken sinema da ses konusunda çözüm arayışına girildiği söylenilebilir.

Sinema, macerasına epey bir süre sessiz devam edecekti. Ses ile ilgili ilk denemeler önce, mekanik yoldan yapılan denemelerle, sonra elektrikle sesi kaydedip çoğaltma yöntemiyle, daha sonraları da sesle görüntüyü senkronize etme ile yürütüldü. 1885'ten başlayarak Thomas A. Edison hareket halindeki görüntüleri seslendirmeye yarayan sinefoton üzerinde çalıştı. Sinefotonu oluştururken daha önce üzerinde çalışmış olduğu, fonograf ve kinetoskoptan faydalanır. Ama sesle görüntüyü üst üste bindirmede başarısız oldu. Bunun dışında sesle görüntüyü eşleştirme ve kaydetme üzerine birçok girişimlerde bulunuldu ancak sonuçlar ya hayal kırıklıkları doğurdu ya da çok pahalı olduklarından istenilen sonuçlar elde edilemedi (Betton, 1993: 29).

Birinci Dünya savaşı sonunda seslendirme üzerine yapılan çalışmalar radyodaki gelişmeler sayesinde tekrar hızlandı ancak General Electric gibi büyük firmaların bile çabaları istenilen sonucu vermedi. Bu olumsuz sonuçlar halkın sinemadan uzaklaşıp radyoya kayması tehlikesini yaratmıştı ve buna bir çözüm üretmek gerekirdi. Sonunda beklenen gelişme 1924'te geldi. Vitafon senkronize plak kayıt sistemi ile sesli sinema denemeleri yapıldı. Sonuç olarak bu girişimler Ekim 1926'da Los Angeles'ta ilk senkronize müzikli film olan Don Juan'ın gösteriminin ardından büyük beğeni aldı ve Vitafon, elde ettiği bu başarı karşısında ödüllendirildi. Vitafon'un elde etmiş olduğu bu başarının rağbet görmesi üzerine Warner firması pelikül üzerine kayıt yöntemini benimseyerek 8 Haziran 1928'de "yüzde yüz sözlü" ilk film olan "New York'un Işıkları" adlı filmi sundu ve film büyük bir başarı kazandı. 1928'in sonunda bütün Amerikan şirketleri sesli ve sözlü film üretmeye başlamışlardı artık (Betton, 1993: 30-31).

İkinci dünya savaşının patlak vermesi üzerine sinema bir durağanlık dönemine girdi. Bu durum, Amerikan sinemasında derinden etkiler yarattı. Avrupa ve Uzakdoğu'ya yapılan film satışlarının durması bu durağanlıkta büyük pay sahibidir. Bu iki bölge Amerika sinema sanayisinin yüzde otuz beşini oluşturmaktadır. İkinci dünya savaşının bitiminde savaştan büyük yara alarak çıkmış olan ülkelerin umudu Amerika olacaktır ve Amerika bu beklentiyi sinema sanatı ile "Amerikan rüyasını" ifade eden filmler sayesinde çok iyi kullanmayı başararak, Amerikan kültürünü deniz aşırı ülkelere yayma adına büyük bir kazanç elde eder.

1950’li yıllara gelindiğinde sinema kendisine beklenmedik bir rakiple karşılaşır. Büyük sinema şirketlerinin tatlı kârlılıkları tehlikededir. Televizyonun yaygınlaşması ile beraber halkın sinemaya olan ilgisi azalır ve bu beklenmedik oluşum sinema sektörünü derinden sarsar. Kaybedilen bu ilgiyi tekrardan kazanmak adına farkı arayışlar içine giren sinema sektörü, rakibi televizyonun küçük ekranlarından farklı olarak büyük ve geniş perdeler üreterek halkın ilgisini kazanma yöntemini dener. Ama bu denemeler sinema sektörünün içine girdiği bu olumsuz durumu engellemeye yetmez ve sinema sektörünü daha pahalı, daha gösterişli filmler üretmeye yöneltir. 1980’li yıllara gelindiğinde özel sinema hileleri ile dolu çok yüksek giderlerle elde edilen filmler yapılmaya başlanmıştır. Bugün bu durum hala geçerliliğini korumaktadır (Şenyapılı, 2003: 17-18-19).

2.4.1. Sinemada Özel Efekt dönemi

Özel efekt dediğimiz kavram sinema, televizyon, günümüzde oyun sektörü ve reklamcılık alanlarında kullanılan gerçekte olmayan görüntülerin gerçekmiş gibi bir algı uyandırması konusunda bu sektörlerle yardımcı unsur olarak kullanılan bir oluşturma, yaratma yöntemidir. Başlarda el yordamı ile fotoğraf ve çeşitli aletler yardımı ile yapılan özel efekt üretimi bilgisayar teknolojisinin de yardımı ile bugün gerçekte var edemeyeceğimiz ya da görüntüleyemeyeceğimiz görüntülerin oluşturulmasında insanın hayalinin alamayacağı görüntüleri masa başında oluşturmamıza olanak sağladığı görülebilmektedir.

Sinemanın ilk yıllarında tesadüfi de olsa Mielis’in katkıları büyüktür. Yaptığı çalışmalarla özel efektlerin öncülüğünü yapmıştır. Meiles’in film endüstrisinde görsel efekt tasarımı üzerine geliştirdiği teknikler bugün hala kullanılmakta ya da yeni teknolojilerin geliştirilmesine öncülük etmektedir. Kimi kaynaklara göre sinema tarihinin ilk özel hilesi olarak kabul edilen efekt “İskoçların Kralı Mary’nin İnfazı” adlı filmde görülmektedir. Bu filmde cellat kraliçenin kafasını kestikten sonra çekim durdurulur ve yerine kukla konularak çekim yeniden başlar bu sayede seyircide kraliçenin kafası kopmuş gibi bir algı oluşur. Erken dönemde görülen yöntemlerden biri de kamera merceğinin önüne ışık geçirmez bir örtü koyarak görüntüyü bölmektir ve bu teknik oldukça eski bir görsel efekt hilesidir. Örtü sayesinde farklı iki kareyi

bir arada kullanmak mümkün olmuştur. Bir anahtar deliğinden bakıyormuş izlenimi katmak ya da bir dürbünle bakıyormuş gibi göstermek de bu hileli teknikle mümkün olmuştur (Şenyapılı, 2003: 88-89).

Efektlerin kullanılmaya başlandığı bu dönemlerde “Matte” adı verilen bir teknik ortaya çıkar. Bu teknik uzun yıllar sinema dünyasının vazgeçemeyeceği görsel efekt üretme teknolojilerinin de alt yapısını oluşturur. Matte tekniğinde temelde çekim esnasında kamera merceğinin bir bölümüne karartılmış bir cam yerleştirilerek filimin bir bölümünün ponzalanması engellenir. Daha sonra kameranin filmi geriye sarılır ve daha önce ponzalanan görüntü kapatılarak yeniden çekim yapılır. Böylece iki farklı görüntü tek bir kare içerisinde çekilmiş gibi görüntü elde edilmiş olur. 1921 yılında çekilen “Play ho use” adlı film, bu yöntemin ilk örneklerini sergilemektedir. Bu gelişmelerin ışığında yapılan çalışmalar olumlu sonuç vermeye başlayınca 1920’li yıllarda Amerika ve Avrupa sinema endüstrisi içinde özel efektlerin taleplerini karşılamak adına özel efekt stüdyoları açılır (Yurdigül ve Zinderen, 2011:104).

1928 yılında da yine özel efekt konusunda çığır açacak olan önemli bir buluş ortaya çıkar, Optik yazıcılar. Bu yazıcılar 1990’a kadar özel efektlerin temeli olarak kullanılagelmiştir. 1933 yılı yapımı olan Willims O’Brien tarafından çekilen “**King Kong**” filmi birçok özel efekt uzamanı için önemli bir örnek olacaktır. Bu filmin önemi yöntem olarak minyatür tekniğinin kullanılması olacaktır. Durdur-oynat diye adlandırabileceğimiz (stop motion) tekniğinin ilk uygulamasını bu filmde görmekteyiz. 1960’lara gelindiğinde özel efektte yeni bir kuşak ortaya çıkar. Bağımsız film yapımcıları sinema tekniğini daha da ileri götürürler. 1968 yapımı “A Space Odyssey” filminin çekimi büyük emek ve uğraşlar neticesinde üç yıl sürer. Filmli özellikli kılan en önemli özellik, aynı hareketin art arda tam kopyalanması için üretilen bir bilgisayarca denetlenen ilk kamera türlerinden birini kullanmasıdır. 1977 yılına gelindiğinde özel efekt dünyasında bir devrim yaşanacaktır. “Star Wars” filmi özel efektler konusunda yeni bir dönemin kapılarını aralayacaktır. John Dykstar, uzay gemisi modellerini hareketlendirirken gerçeğe daha çok yaklaşmak adına ilk hareket kontrollü kameraları kullanacaktır. Kameranin hareketsiz duran görüntünün üzerinden kayması ile yapılan çekimde “Fluluk” denilen görüntü netliğindeki

bozukluk kullanılarak hareketin inandırıcılığı mükemmele yakın bir gerçekçilik hissi uyandıracaktır (Yurdigül ve Zinderen, 2011: 105).

Bilgisayar teknolojisine ulaşıncaya kadarki süreçte özel efekt teknikleri genelde, kamera çekime devam ederken yapılan müdahalelerle elde edilen görüntülerle uygulanmakta idi. Bunu örneklendirmek gerekirse yaralanma sahnesinde akan kanı mekanik diyebileceğimiz bir düzenele kamera çekimi esnasında gerçekleştirebilmek mümkündü ya da belli optik hilelerle -ki bu optik hileler hala günümüzde de kullanılmaktadır- bu etki yaratılabiliyordu. Ayrıca bir mekânın, bir objenin minyatürünün yapılması ve bunu yakın uzak çekim şeklinde oluşturabilmek mümkündü. Ancak bu yöntemler hem zaman bakımından hem de maliyet bakımından işi zorlaştırmakta idi. Örneğin bir patlama sahnesi bahsetmiş olduğumuz bu yöntemlerle çok rahat gerçekleştirebiliyor hatta gerçekçiliğe çok yakın bir sonuçta elde edilebiliyordu. Ama istenilen sonuç alınamaz ise yapılan bütün emekler boşa gidiyor ve ekstra bir maliyet daha ortaya çıkmasından dolayı işi bir hayli zorlaştırabiliyordu. İşte bu sınırlılıklar bilgisayar teknolojisinin ve bilgisayar programlarının gelişmesiyle gerek gerçekçilik gerek maliyet noktasında sinema ve benzeri sektörlerin yaratıcı ürünler üretmesinde tartışmasız bir özgürlük alanı sunmuştur (Şenyapılı, 2003: 91).

2.5. Mat Boyama (Matte Painting)

Mat boyama (Matte Painting), sanatsal anlamda “fotoğraf gibi” boyama sanatıdır. Hayal gücünün “inandırıcılık” kaygısıyla oluşturduğu, aslında gerçekte olmayan bir yerin, çevrenin, ortamın gerçekmiş gibi çizilip, renklendirilmesi ve boyut katılarak yansıtılmasıdır. Temel amacı çizgilerle “ortam” yaratmak ve gerçekmiş gibi yansıtmak olan mat boyama, bu özelliği ile karakter çizimlerinin şekillendirdiği illüstrasyon, animasyon-çizgi film çalışmalarından ve figür ve desenlerden oluşan resim sanatlarından ayrılır (Kadılar, 2007: 42).

1905 yılında Norman Dawn`ın eski bir teknik olan spirit fotoğrafçılığı yöntemini kullanarak kamera ile fotoğrafını çekmek istediği ev manzarası arasına el boyamasıyla yapılmış ağaç resmi bulunan cam bir levha yerleştirip, görüntüyü bozan elektrik direklerini rötuşlamasıyla başlar. Her ne kadar bu, tam anlamıyla bir mat

boyama olmasa da, bu teknik, Dawn'a daha sonraki sinema çalışmalarında ilham kaynağı olacaktır. En başarılı Mat boyama çalışması, çizim olduğu dikkat çekmeyen, gerçekliği şüphe bırakmayan çalışmadır. Özellikle sinema sektöründe kullanılan bir tekniktir ama reklamcılık başta olmak üzere sektör içerisinde birçok alanda kullanılmaktadır. Özellikle bilgisayar dünyasındaki gelişimle günümüzün en gözde tekniği haline gelmiştir (Mattinligly, 2011: 15).

2.6. Mat Boyama Tarihi

Fotoğrafın bulunmasıyla beraber 19. yüzyılın ortalarından itibaren fotoğrafçılar kompozit görüntüler oluşturmak için çift pozlama yöntemi ile birçok denemelerde bulunurlar. Bu denemeler ilk mat boyama denemeleri sayılabilir.

Sinemanın gelişimi noktasında ise George Melies kendinden sonra gelen birçok kişiye farklı konularda ilham kaynağı olmuştur. Melies'in sinema tarihi açısından en büyük katkısı şüphesiz ki özel efektlerdir. Kendisine özel efektlerin babası da denilmektedir. Melise'in "Aya Seyahat" filmindeki sahneler Norman Dawn (1884-1975) için ilham kaynağı olmuştur (Mattinligly, 2011: 16).

Norman O.Dawn (1884-1975) Bolivian demir yolu kampında bir çadırda demir yolu mühendisi ve fotoğrafla uğraşan bir babanın oğlu olarak doğar. 1905 yılında bir fotoğrafçı olarak çalışırken, fotoğrafını çekmek istediği bir binanın, bir sokak lambası tarafından engellendiğini ve düşüncesinde olan kompozisyonu bozduğunu görür. Ortaya çıkan bu sorunu, bina ile kamera arasına bir cam levha koyarak görüntüyü bozduğunu düşündüğü sokak lambasının üzerine gelen bölüme bir ağaç yerleştirmekle çözer. Bu sayede sokak lambasından kurtulur ve kompozisyonu bu şekilde tamamlar. Bu teknik ilk etapta basit bir uygulama olarak görülse sinema için gelecekte büyük bir adım olacaktır. Ertesi yıl Fransa'ya gider ve burada klasik sanat eğitimi alır. Meiles ile burada tanışır ve yaptıklarından etkilenir. Louis Lumiere'den 500 dolar karşılığı bir kamera satın alır ve 1907 yılında Amerika'ya geri döner

Norman Dawn 1907 yılında "California Missions" filminde geliştirmiş olduğu bu tekniğini ilk defa kullanır. Dawn kamerasını bir çekim açısı oluşturarak sabitler. Daha önceden çizmiş olduğu bir cam levhayı kameranın önüne yerleştirir ve

çekimi tamamlar. Daha sonraki yıllarda Hollywood'da çeşitli stüdyolar için serbest çalışarak hayatına özel efekt sanatçısı olarak devam eder. 1917 ve 1923 yıllarında Dawn, Universal için “Simbat the Sailor” dâhil olmak üzere çok sayıda etkili uzun metrajlı filimler çeker. Dawn ayrıca orijinal-negatif mat boyama tekniğini de bulan kişidir. 1918 yılında Dawn, “Cinematographic Picture Composition” (Sinematografik Resim Kompozisyonu) olarak bu tekniklerin de patentini alır. Bu yöntem bu günkü dijital teknolojiye önce birçok sinema filminde sıklıkla kullanılmıştır (Rickitt, 2007: 190).

Özel efektlerin sinema sanatına kattığı kazançların ve sinema seyircisinin bu tarzda filmlere göstermiş olduğu ilginin neticesinde Avrupa ve Amerika'da 1930'lu ve 1940'lı yıllarda birçok firma bünyesinde özel efekt stüdyoları kuruldu. MGM firması 1939 yılında çekmiş olduğu “Oz Büyücüsü” filmi ile büyük beğeni topladı. David Selznick “Rüzgâr Gibi Geçti” filminde yüzden fazla mat boyama sahnesi kullanır. RKO'nun efekt departmanı 1941 yılında çekilen “Yurttaş Kane” için birçok mat boyama üretir. 1960'ların sonu ve 1970'lerin başı özel efekt sektörü için olumsuz geçer. Ardı ardına açılan özel efekt stüdyolarının birçoğu kapanır. 1977 yılına gelindiğinde ise George Lucas'ın çekmiş olduğu “Yıldız Savaşları” filmi ile sinema dünyasına devrim niteliğinde yenilikler gelir ve bunun akabinde özel efektlere ilgi tekrardan canlanır (Mattingly, 2011: 15-16).

1980'lere kadar yapılan bütün mat resimler fotoğraflarla karıştırılarak elde edilmiş resimlerden oluşmaktaydı. Bilgisayarın ve bilgisayar programlarının gelişmesiyle beraber günümüzde kullandığımız dijital boyamaların dönemi başlamış oldu. 1980'lerin ortalarında, bu teknolojik gelişmelerin ardından mat ressamların dijital ortamda çalışması mümkün oldu. İlk dijital mat ressam Chris Evans 1985 yılında Genç_Sherlock Holmes filminde ultra gerçekçi bir sahne oluşturmak için görüntüyü dijital boyama ile harmanladı ve bugün gördüğümüz dijital mat boyama türünün yolunu açtı. Bu filmin ardından önemli sayılabilecek mat resimler kullanılarak çekilen filmler arasında Yıldız Savaşları, Planet of Apes, The Wizard of Oz, King Kong ve Indiana Jones gibi filmleri sayabiliriz. (Rickitt,2007: 204).



Resim 8. Chris Evans 1985 yılında Genç Sherlock Holmes ("Sanal-8", 2018)

Dijital teknolojinin gelişmesiyle beraber mat boyama günümüzde bilgisayar ortamında yapılırsa da geleneksel diyebileceğimiz yöntem hala kullanılmaktadır. (Agarunov, 2010: 1). Mat boyama tekniği, uygulanacağı sahne üzerindeki istenmeyen kısımları kapatmak veya sahne üzerine eklemeler yapmak için, teknoloji gelişip dijital teknikler uygulanıncaya dek, yaklaşık 80 yıl gibi bir süre, geleneksel yöntemlerle çözümlenmeye çalışıldığı görülmektedir.

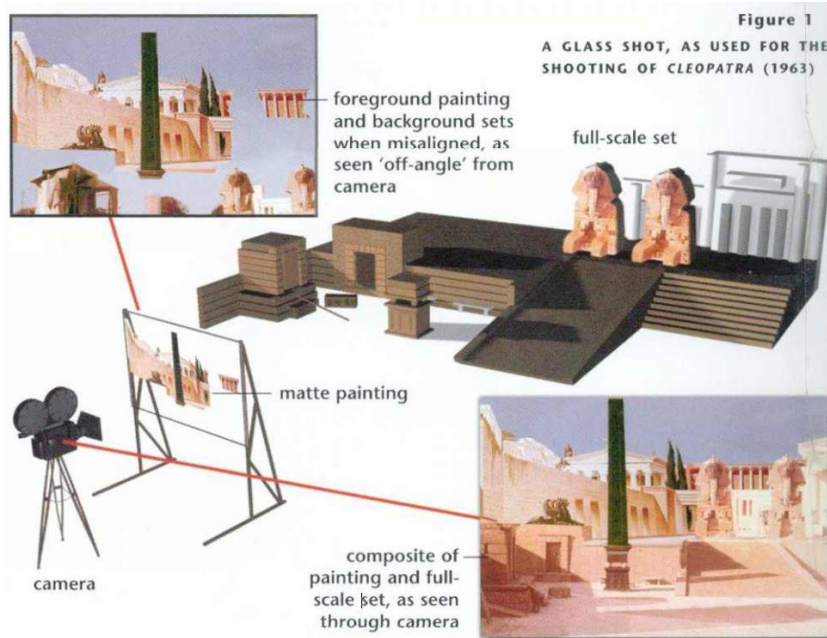
2.7. Geçmişten Günümüze Matte Painting Uygulamalarında Kullanılan Teknikler

2.7.1. The Glass Shot (Cam Çekimi)

Mat boyamanın üretilmesinin en erken dönem örnekleri kamera ve sahne arasında bir ahşap bir çerçeve içerisine oturtulmuş cam levha yerleştirilerek gerçekleşir. Sanatçı, boyama işlemine geçmeden önce kamera vizöründen kamera ve görüntünün kesiştiği noktayı bir asistan vasıtası ile belirler ve filme alınacak görüntünün belirlenmesi ile sanatçı, sahnenin bu kısmını oluşturan görüntüyü camın üzerine boyar. Sanatçı boyama işlemini yaparken görüntünün alınacağı saate uygun ışık ve gölge durumlarını önceden ön görebilmelidir. Kamera ile cam arasındaki resim yaklaşık 3 metreye gibi bir mesafede olmalıdır. Yeterli alan derinliği için dikkat edilmesi gereken bir ayrıntıdır. Bu sayede görüntüler üst üste bindirilmiş ve tek bir görüntü elde edilmiştir (Rickitt, 2007: 25).

Glass Shot (cam çekimi) tekniđi, ciddi dezavantajlara sahipti. Örneđin kamera ayađı yerinden oynamalı ya da herhangi bir sarsıntıya maruz kalmamalıydı. Boyama işleminde esnasında oluşan olumsuz istenmedik hava koşulları, gün içerisinde deđişim gösteren ışık, uygulanan mat boyamayı doğrudan etkilemekteydi. Boyama ile sahne arasındaki renk farkının açılmaması için sahne bir an önce çekilmeliydi hem de mat boyama olabilecek en hızlı şekilde uygulanmalıydı. Bu da mat boyama sanatçısının gerçekçi boyama yapabilmesi açısından büyük bir sorun teşkil etmektedir. Mattingly, 2011: 13). Bu teknik gerçekten de zordur ve bu uygulamaları yapmak herkesin de harcı olan bir iş deđildir. Earl Thiesen bu zorluđu şu cümlelerle ifade eder.

“Cam resimler basit deđil çünkü resmin teknik olarak fotografik olması gerekiyor. Resmin tüm bölümlerinin detayları, ton deđerleri ve uyumu fotođrafa benzemeli ve ayarın perspektif ve fotođraf deđerleri ile aynı olmalıdır. Çok az sayıda sanatçı cam boyama yapmak için gerekli yeteneđe sahip.” (Edwards, 2015).

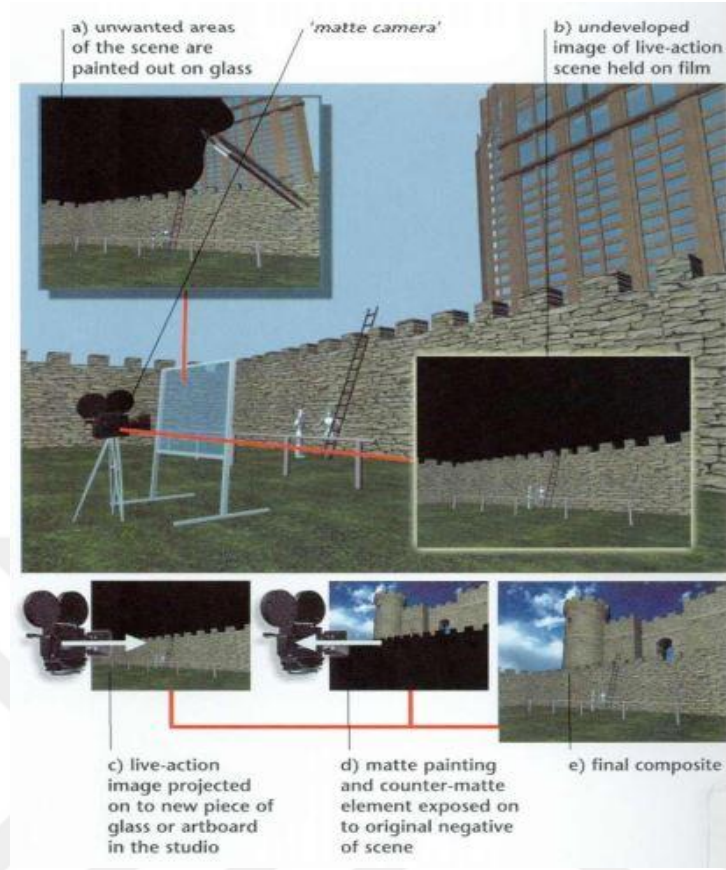


Resim 9. The Glash Shot Çekim Tekniđi Planı (“Sanal-9” ,2018)

2.7.2. The Original-Negative Matte (Orijinal-Negatif Mat Boyama)

1911 yılına kadar olan süreçte Norman Dawn Glass Shot tekniğinin olumsuzluklarını ortadan kaldırmak adına değişik arayışlara girer. Dawn çözümü Orijinal-Negatif tekniği ile sağlar. Dawn cam boyama ve orijinal-negatif yöntemlerini bir araya getirerek alternatif bir yöntem öncülük etmiş olur. Bu teknik aslında çok da yabancı bir teknik değildir. George Meiles ve Edwin S. Portercift, pozlama adını verdikleri bu tekniği iki farklı görüntüyü bir araya getirmek için kullanmışlardı. Tekniğin farklılığı yapılan aşamaların açıklamalarından anlaşılabilir. Bu teknikte de Glass Shot tekniğinde olduğu gibi kameranın önüne cam bir plaka yerleştirilir. Camın uygun alanları mat üretmek için opak bir siyah ile boyanır. Bu kameradaki negatif filmin belirli alanlarının filme maruz kalmasını önleyecektir. Boyanmış alanlar, lensin önüne uyan özel olarak tasarlanmış bir 'mat kutu' içine yerleştirilmiş dikkatle kesilmiş siyah kartondan da yapılabilir. Stüdyo ortamında kamera ve cam görüntüsü eşleştirilerek iki görüntünün eş zamanlı ve hiçbir doğal koşula maruz kalmadan birleştirilmesine olanak tanır (Rickitt, 2007: 191).

Kamera lensinin arkasına yerleştirilen ışıkla kamera ayrıca bir projektör haline gelir. Seçilen kare yansıtılarak Matte Painting artisti için çalışma alanı oluşturulur. Birkaç denemenin ardından sanatçı gerçek görüntünün olduğu yerleri siyaha boyar ve çalışmasına görüntü yansımayan yerden başlar. Bu süreç içerisinde yağmur yağması, rüzgâr çıkması gibi stresli durumlarda sanatçı kontrolün kendi elinde olduğu bir yöntem kavuşmuş olur. Boyama işleminin bitiminde iki görüntü tekrardan eşleştirilerek nihai amaca ulaşılmış olunur.



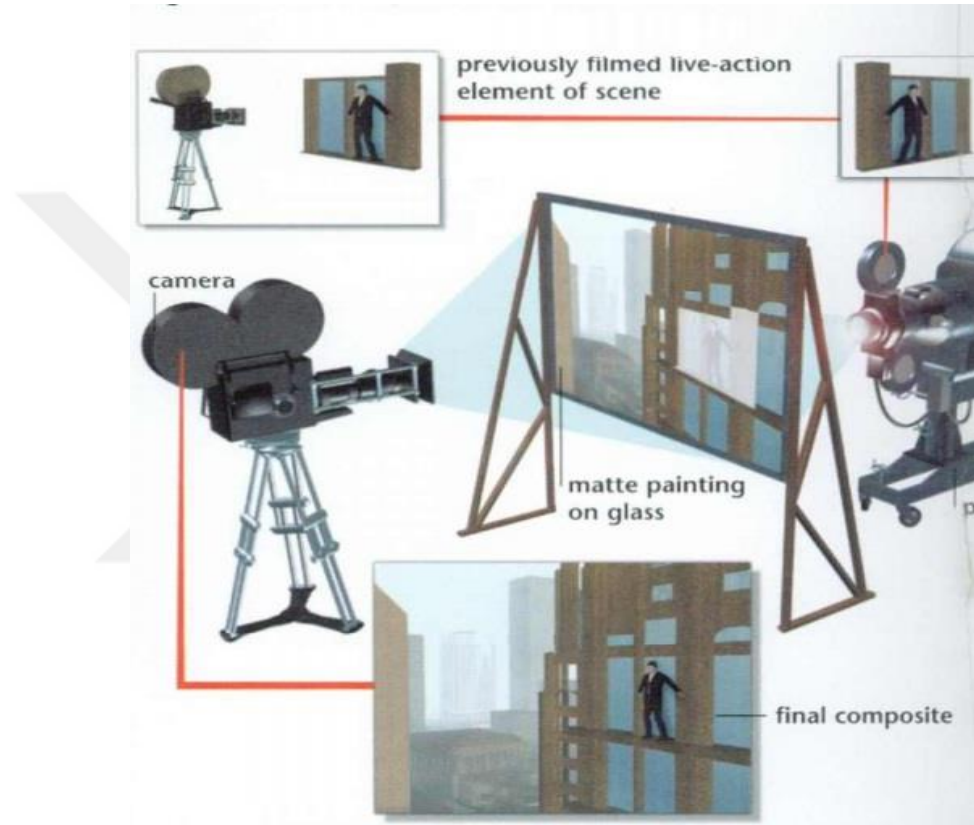
Resim 10. The original Negative Çekim Tekniği Planı (“Sanal-10” ,2018))

Orijinal-negatif görüntü iki kez bozlamaya maruz kaldığı için görüntülerin birleşim esnasında dikkat edilmez ise filmi mahvetme ihtimalinin yüksek olmasıdır. Bu olumsuzluğun önüne geçmek için final görüntünün elde edilmesinden önce birkaç kez test görüntüsü almak gerekliliği oluşur. Yapılan bir hata orijinal görüntüleri bozacağından binlerce dolara mal olabilir (Rickitt, 2007: 191).

2.7.3. The Rear – Projection Matte (Projeksiyon ile Mat Boyama)

Arka projeksiyon muhtemelen teknikler içerisinde hareketli görüntüleri ve resimleri birleştirmek için oluşturulmuş en basit, en popüler yöntemlerden biridir. Bu yöntemde film çekildikten sonra, canlı aksiyon görüntüleri bir projektöre aktarılır ve arkadan bir cam çerçeveye yansıtılır (arka-ön taraf, mat resmin önünden bakıldığında doğru şekilde görünür). Camın diğer tarafında çalışan mat sanatçı, çizimlerini yapar ve daha sonra gerekli görüntüye uygun alanları boyar. Boyama tamamlandığında resmin önüne bakan bir kamera yerleştirilir. Daha sonra resim ve arkada duran

projeksiyon canlı çekim kombinasyonunu filmler. Dengeli bir resim kombinasyonu elde etmek zordur bu nedenle çok dikkatli eşleştirme yapmak gerekir. Bu teknikte birkaç projektör kullanarak, aynı anda camın farklı alanlarına görüntü yansıtılabilir. Gerekli elemanların sayısına bağlı olarak, projektörler yeni pozisyonlara taşınabilir. Bu teknik dijital görüntü oluşturma yöntemleri bulunana kadar birçok yapımda kullanılmıştır (Rickitt, 2007: 194).



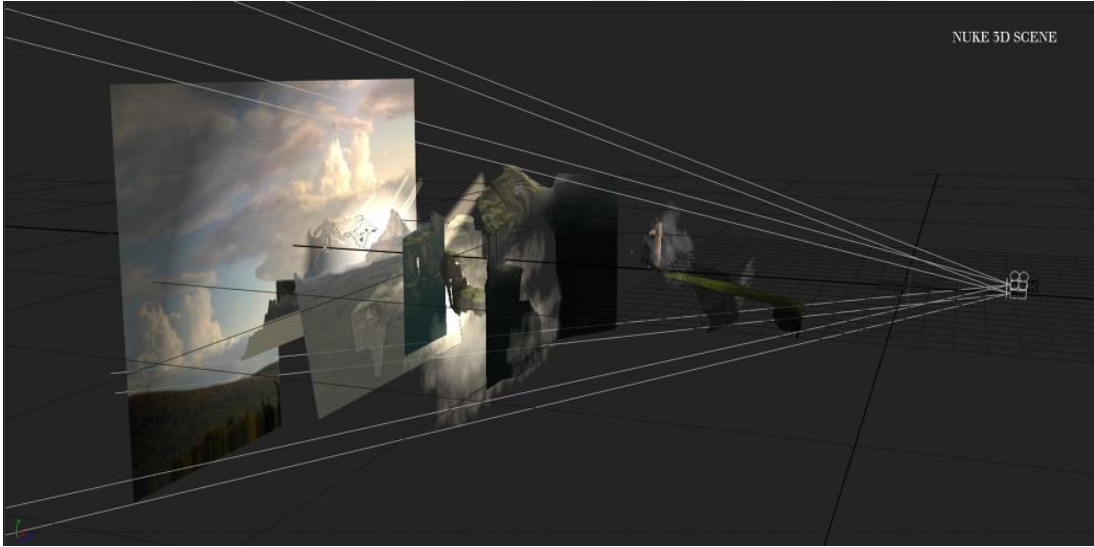
Resim 11. The Rear Projection Çekim Tekniği Planı (“Sanal-11”, 2018)

2.7.4. Dijital Matte Painting

Dijital görüntüleme teknik ve teknolojilerinin gelişmesi diğer teknikleri geride bırakmıştır. Dijital matte painting üzerine ilk örneği “Genç Şerlok Holmes” filmi için Chiris Evans tarafından yapıldığını yapıldığı bilinmektedir. Önceleri mat boyamaların çoğu belli öge, eleman ve materyaller ile sınırlıydı. Günümüzde çoğu boyama, Photoshop programı ile bilgisayar dışında yapılamayacak olan ileri kompozisyon teknikleri ile üretilir. Bilgisayar sayesinde, yüzlerce farklı elementten oluşan sahneleri üretmek olağandışı değildir. İki boyutlu boyamalar artık

üç boyutlu görsellerle desteklenip yeni formlar oluşturulabilir, perspektif de değiştirilebilir hale gelmiştir. Bu sayede görsel efektler sıra dışı şeyler olmaktan çıkmış neredeyse her yapımın bir parçası olmaya başladığı görülmektedir.

Yüz milyon dolarlık bir Hollywood yapımında, televizyon serisinde veya bağımsız bir film projesinde bilgisayar ile geliştirilmiş görseller (CGI) yapımların görsel kalitelerini artırarak neredeyse herkesin ulaşabileceği hale gelmiştir. Günümüz ekonomi dünyasında yapımcılar maliyeti milyonlar tutabilecek eserleri daha ekonomik çözümler ile üretmek için çeşitli yollar denemektedirler. Görsel efektler işte tam bu noktada günümüz dünyasının bize sunamayacağı, ihtiyaç duyduğumuz imajları düşük maliyetler ile sağlayan bir fenomen haline dönüşmüştür. Unutmamak gerekir ki ister bir kamera, boya, cam yüzey, kâğıt parçasından oluşsun ister son sürüm görüntüleme yazılımlarına sahip ileri teknoloji bilgisayar ile yapılsın Mat boyamalar gerçekliği hayal gücü ile harmanlayabilen sanatçının yeteneği ile başlar (Sawyer, 2015: 1)



Resim 12. Camera Projection Sahne Planı (“Sanal-12”, 2018)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3.1. Bulgular ve Yorum

Türkiye’de sinema sektörünü dijital sanatlar ile tanıştıran ilk kişi olarak Özcan Onur’un temsil ettiği görülmektedir. Özcan Onur Paris’te PC ortamında ilk grafik programı geliştiren ekibe dâhil olmuş kişidir. Özcan Onur, üretmiş olduğu görüntüleri dijital ortamdan çıktı alma olanağı bulunmadığı için ekran görüntülerini fotoğraflama yolu ile çekip basmış ve bunları İstanbul ve Paris’te 1986 yılında “Elektropentür” isimli sergisinde izleyiciye sunmuştur. Dijital sanat alanındaki ilklerden olan bir diğer isimde Hamdi Telli’dir. Sanatçı, çalışmalarını nesnelerin gözle görünür biçimlerinden yola çıkarak bilgisayar grafiklerinden ve fotoğraflarından yararlanarak oluşturmuştur (Sağlamtimur, 2010: 219). Türkiye’de grafik, fotoğraf, reklam sektörü, TV ve çizgi filmler de bu gelişimin içinde gösterilebilir.

1900’lerden bu yana batı sinemasında kullanılmaya başlanan özel efektler zaman içerisinde müthiş bir yol kat etmiştir. Ancak ülkemizde sinema, televizyon ve reklamcılık gibi sektörlere baktığımızda gerek maddi sebepler, gerek teknik imkânsızlıklardan kaynaklı maalesef bu alanda çok geride kaldığımızı söylemek pek de yanlış olmaz. Ülkemiz, özel efekt uygulamalarında geride kalmış olsa da son dönem yapımlarına baktığımızda sektörün bu geri kalmışlığı hızla telafi ettiği görülmektedir. Türkiye’de özel efekte yönelik mat boyama ve diğer efekt çeşitleri son yıllarda azımsanmayacak düzeyde artmaktadır. Bunda en büyük faktör tabii ki iletişim kanallarının artması ve insanların bilgiye çok daha kolay ulaşabilmesidir. Özellikle dünya çapında prodüksiyonlarda önemli görevler almış Türk sanatçıların isimlerinin gündeme gelmesi, genç neslin bu alana merak sarmasında ve kendilerini geliştirmelerinde büyük rol oynamıştır.

Matte paint üzerine gerek Türkiye’de gerekse de dünya çapında vizyona girmiş filmlerde görev almış sanatçılarımızın başında Metin Güngör gelmektedir. Bu alanda ülkemizde yetişmiş insan sayısının az olması sektörün önündeki en büyük sıkıntılardan biridir. Özellikle iletişim araçlarının artması ve bilgiye daha kolay ulaşılması neticesinde matte paint ve özel efekt sektöründe en büyük sorun olan

yetiřmiř insan sayısı gn getike artmaktadır. 1990 yılında eēitim hayatına bařlayan Anadolu niversitesi izgi Film blm bu alanda Trkiye’de niversite dzeyinde eēitim veren ilk kurumlarımızın bařında gelmektedir. Anadolu niversitesinden mezun olan ērenciler izgi film alanının dıřında televizyon, reklam, sinema ve sektrde ihtiya duyulan birok alandaki aığı kapatmada yıllarca tek bařına nclk etmiřlerdir. 2006 yılında aılan Marmara niversitesi Canlandırma Filmi blm, Dumlupınar niversitesi izgi Filim Blm, İzmır Dokuz Eyll Canlandırma Filmi ve Tasarımı Blm, İzmır Yařar niversitesi Animasyon Blm, İstanbul Maltepe niversitesi izgi Filim Animasyon Blm niversite dzeyinde eēitim veren kurumlardandır. Gen sanatıların ya da adaylarının bu alana olan ilgilerinin artması zel kursların aılmasına zemin hazırlamıřtır. zel iřtirakle aılmıř olan 3D Akademi, Animaokul, Grafi3d, Bilgeadam, Anımanya, İstanbul Medya Akademisi gibi kurslar ve dnya apında iřlere imza atmıř filmlerde grev yapmıř deneyimli sanatılarımızın ders vermekte olduēu zel okul niteliēindeki bu kurumlar bu aığın kapanmasını ve ileriki zamanlarda Trkiye’de CG alanında gzel iřlerin ıkmasını saēlayacaktır.

Matte paint, dijitalleřme srecine kadar ki iřlevini geleneksel resim sanatının ve heykel sanatının olanaklarından yararlanarak karřılarken, bilgisayar teknolojisinin iřin ierisine girmesi ile iřlevselliēini bu alanda oluřan 3D grnt teknolojilerine devretmiř gibi grnmektedir. Maalesef; matte painting iin Trkiye’de geleneksel yntemle oluřturulmuř bir yapıt rneēi grememekteyiz.

lkemizde bu sektrde yařanan olumlu geliřmeler neticesinde yerli yapıım dizi, filmler, reklam filmleri, klipler, izgi filim ve animasyonlar dıřa baēımlı olmaktan bir nebze olsun kurtulmuř durumdadır diyebiliriz. Trk řirketlerinin grev almıř olduēu ve Trk CG sanatılarının retmiř olduēu yapıımlar neredeyse yabancı rneklerini aratmayacak nitelikte iřler haline gelmiřtir. Yerli prodksiyon firmaları arasında sayabileēeēimiz firmalardan bazıları ise 1000 volt Prodksiyon, Alametifarika, Anima, Animax, Anımanya Animasyon Cumhuriyeti, CherryCherry, Communique, Cordoba, Digi Flame, Dř Yeri, Fikir Evim, Geniuspark, Gentlemenvisuals, GradientFx, Gop Video, IDA Pictures, Kriptonajans, Lighthouse,

Mavirüya, Modiva Plus, Mojofx, Öykü Dialog, Pixelhouse, Robotika, Sinefekt, Ttelesine, Ultra Rpm, Unc Film, Vertigo ve Zor Zanaat gibi firmalardır.

Bu yapımların ortaya çıkmasında yerli işlerin hafife alınmayacak düzeyde olduğunu görmek geleceğe dönük büyük umutlar doğurmaktadır.

3.1.1. Türkiye’de Matte Painting

Sinemanın ortaya çıkartmış olduğu matte paint tek başına bir işleve sahip değildir. Görsel efektlerin, üretiminde yardımcı unsurların bir parçasıdır. Bir diğer deyişle, endüstrinin farklı alanlarında ortaya çıkan işler, matte painting, heykel, mimari, grafik, fotoğraf gibi alanları ve dijitalleşme ile beraber 3d programlarının getirmiş olduğu modelleme, render, texture (kaplama), animasyon gibi alanları da kapsayan bir ekip işidir. Bu bağlamda bakıldığında günümüzde Matte Paint üretimi içerisinde olan bir sanatçı geleneksel resim bilgisinin yanında teknolojinin getirmiş olduğu diğer olanaklardan faydalanabilmekte, farklı disiplinlerden de beslenebilmektedir. Örneğin Matte Paint çalışması yapan bir sanatçı bir konsept tasarım sanatı ile de iç içedir ya da 3d modelleme, karakter tasamı, endüstriyel ürün tasamı, mimari görselleştirme gibi alanlarda da kendini gösterebilmektedir. Günümüz dünyasında endüstrinin gelmiş olduğu nokta, örneklendirdiğimiz bu alanları farklı birer disiplin olarak karşımıza çıkarmaktadır. Bu sebeple sanatçılar da branşlaşmaya gitmektedir. Ülkemiz, günümüz itibari ile branşlaşmaya tam manası ile erişebilmiş değildir. Bu durumun en önemli sebepleri arasında yetişmiş insan gücünün azlığı ve ekonomik maliyetler gösterilebilir. O nedendir ki Türkiye’de matte paint sanatı ile uğraşan kişiler çeşitli CG alanlarında da çalışmalar üretmişlerdir.

3.1.2. Türkiye’de Kullanılan Dijital Teknolojiler

Günümüzde dijital teknolojiler tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de sanat alanında büyük etkiler oluşturmuştur. Dijital teknolojiler gerek resim sanatında, gerekse diğer alanlarda sanatın icra edilmiş yöntemlerini, teknik ve malzeme anlamında ziyadesi ile etkilemiştir. Dijital sanat, teknik ve malzeme olanaklarını artırmış olsa da seyrine resim sanatının temel ilkeleri üzerinden devam etmektedir.

Üretilen eserlerde ayırım olarak deęişen şey dijital resim ve geleneksel resim olarak ifade edilebilir. Dijital resimde kullanılan malzemelerin getirmiş olduęu olanaklar geleneksel olarak yapılan resimden daha fazla ve çeşitlidir.

Matte paint çerçevesinde bir eser ortaya koymak isteyen sanatçı sınırsız bir tuale, sınırsız fırça çeşidine, sınırsız renk ve düzeltme imkânlarına sahiptir. Bu araçlar bilgisayar teknolojisi ve yazılım teknolojisinin sunmuş olduęu olanaklardır. Bu yazılımlar içerisinde tüm dünyada olduęu gibi Türkiye’de de belli başlı yazılımlar ön plana çıkmaktadır. Bu konuda Adobe Photoshop, Art Rage, Autodesk Skechbook, Krita, Open Canvas, Corel Painter gibi programları sayabiliriz. Bu araçların en büyük artlarından biri de sanatçıya katmanlar (Layer) halinde çalışma fırsatı sunmasıdır. Sanatçı çalışmasına kademe kademe devam edebilirken her kademe katmanlara ayrı ayrı müdahale edebilmekte ve bu müdahalelerin sonucunda ortaya çıkacak çalışmanın yüzlerce kombvektör ve piksel tabanlı programlar

inasyonunu anlık olarak görüp değerlendirebilmektedir. Bir başka büyük olanak ise resmi yapan sanatçının kendi fırçalarını ihtiyacı doğrultusunda oluşturma rahatlığıdır. Ya da hazır olarak sunulan fırçaların programa dışarıdan ekleme sınırsızlığıdır.

3.1.2.1. 2D Programlar

2d olarak adlandırdığımız programlar uzay boşluğunda konumlandığımız x, y, z koordinat sisteminin x ve y düzleminde ki derinlik içermeyen programlardır. Yazılı ve görsel alanlarda kullanım olanağı sunan bu yazılımlar Piksel tabanlı ve sayısal tabanlı olmak üzere iki türde bulunmaktadır. Piksel tabanlı olanlar daha çok fotoğraf işleme ve resim çizme gibi alanlarda kullanılırken, vektörel tabanlı olanlar yazı, illüstrasyon gibi matbaacılık alanlarında kullanım imkânı sunmaktadır. Vektör programlar, matematiksel hesaplamalarla işlem yaparlar. Açılar ve doğruların oluşması bu formülü esas alarak gerçekleşir. Sektör içerisinde en çok tercih edilen programlar arasında İllustrator, Corel Draw, FreeHand en çok tercih edilen programların başında gelmektedir.

Bu programlardan piksel tabanlı bir mimariye sahiptir. Piksel tabanlı programlar bilgisayarın tek tek hafızasında tutması gereken noktalardan oluşan

görselleri ifade ederler. Sektör içerisinde en çok tercih edilen programlar, Corel Painter, Skechbook, Krita, Photoshop 2d çizim ve boyama alanlarında sektör içerisinde en fazla rağbet gören programlardır (Kınık, 2006: 10-11).

Teknolojinin gelişmesi ile beraber ortaya çıkan programlar matte paint oluşturma aşamasında da teknoloji kullanımını gerekli kılmıştır. Resim programı olarak da niteleyebileceğimiz bu yazılımlar bir ressamın resim yaparken ihtiyaç duyabileceği birçok araç ve gereci dijital dünyada sanatçının hizmetine sunmaktadır. Burada değişen tek şey aslında sanatçının yaratım safhasında kullanmış olduğu araçtır. Özellikle matte paint gibi resim sanatının özelliklerini birebir taşıyan faaliyet alanları geçmişte yapılan resim türlerinden farklı bir uygulama yapmamaktadır. Dijital araçların gelişmesi ile beraber ilk zamanlarda yapılan eleştirinin çoğunluğu artık yetenek gerektiren sanat alanlarının herkes tarafından yapılabileceği düşüncesi idi. Ama zamanla anlaşıldı ki bu yazılımları çok iyi bilmek insanı çok iyi bir sanatçı yapmayacaktı ya da bu yazılımlar çok iyi bir eser üretmeye yetmeyecekti. Yine temelde sanat eğitimi ve sanat birikimi olması yapılan çalışmamaların nitelik düzeyini arttırmada olmazsa olmazlardan olacaktı.

3.1.2.2. 3D Programlar

3d programlar 2d programlarda bahsetmiş olduğumuz gerçek dünyada konumlandırılmış olan x, y düzlemlerinin derinlik bilgisini ifade eden z düzlemini de içinde barındıran programlardır. Bu programların yazılımlarındaki mimari, yıllar içerisinde o kadar gelişim göstermiştir ki günümüzde oluşturmuş oldukları görseller gerçekle ayırt edilemeyecek hareketli ve hareketsiz görüntüler oluşturabilmektedir. Bu programların yapmış oldukları iş aslında gerçek hayatın bire bir aynısını, sanal ortamda simüle etmekten öte bir şey değildir. 3d programlar kapsamlı ve kompleks programlardır. Kapsamlı olmalarından bahsederken bu programları tek bir program adı altında aslında beş belki altı ayrı programın birleşimi olarak nitelendirmek pek de abartı olmaz. 3d programlar için günümüzün dijital sanal kamera ve fotoğraf makineleri de diyebiliriz. Görüntü oluşturma sürecinde sektörde en fazla söze sahip programların başında ise; Maya, 3d Max, Blender, Modo, Houdini, Cinema 4d, Zbrush, Mudbox, Subdancepainter, Mari, gibi programlar gelir. Bu programlar

endüstride en fazla yer etmiş programlar olarak görülmektedir (Bora, 2018: 1181-1182).

Matte paint oluşturma sürecinde amaç gerçekliği olabildiğince yakalayabilmektir. Teknoloji kullanımından önce ressamlar tarafından oluşturulan mat resimler, oluşum süreçleri içerisinde teknolojinin yardımı ile sanal dünyanın içerisinde beklenilenin de ötesinde gerçekçi görüntülere ulaşmayı sağlamıştır. Yine üç boyutlu programların en güçlü yönlerinden biri olan modelleme sayesinde bu programlar kullanılarak oluşturulan modeller matte paint oluşturma sürecine hem kolaylık hem de gerçeğe yaklaşma anlamında büyük katkılar sunmuşlardır.

3.1.2.3. Compositing Programlar

Composition programlar genelde birleştirme ve efekt oluşturma araçları olarak kullanılan programlardır. Kendi içinde ya da 2d ve 3d ortamlarda oluşturulan görüntülerin birleştirildiği, kullanılan programın özelliklerine göre ekleme ve çıkartmaların yapıldığı, 2d ve 3d uzay düzlemlerinin bir arada kullanılabilirdiği, çoğunlukta hareketli görüntülerin üretildiği programlardır. Bu alanda kullanılan programlardan After Effects, Nuke, Digitalfusion, Flame, Smoke ön plana çıkmaktadır.

Bu yazılımlar için matte paint üretmede geleneksel yöntemle yapılan tekniklerin teknoloji ile yapılan halidir demek doğru olur. Geleneksel matte paint oluşturma safhalarında çekilen görüntü ya canlı olarak mat resim ve gerçek görüntünün aynı anda kayıt altına alınmasıyla oluşturuluyordu ya da çekilen görüntü projektörle mat resme yansıtılarak tekrardan çekiliyordu. Dijital compositing programlar da bu geleneksel yöntemlerin sanal boşlukta katmanlar halinde birbirleri arkasına sıralanması ile oluşmaktadır. Tabi ki teknoloji, derinlik algısını yani başka bir deyişle alan derinliğini oluşturma aşamasında çekilen görüntüleri gerçekçi görüntüye daha fazla yaklaştırma görevini başarı ile yerine getirebilmiş düzeye gelmiştir. Compositing işlemi sadece matte paintin oluşturma aşamasında bir teknik değildir. Bu işlem gerçek görüntüler ile diğer tüm özel efekt uygulamalarının birleştirilmesinde kullanılan kapsamlı bir tek bittir (Berk, Aslan, 2018: 280).

3.1.2.4. Dijital Tabletler

Dijital sanatı oluşturmada bilgisayar yazılımlarının getirmiş olduğu bir diğer malzeme de dijital tabletler olmuştur. Bu tabletler gerçek bir kalemin, fırçanın, airbrush aracının yapabileceği tüm etkileri sanal manada gerçekleştirebilme olanağı sunmaktadır. Örneğin bir kalemin kağıt üzerine bastırılması ile oluşan koyuluk baskı hassasiyeti olarak tabletlerde de oluşturulabilmektedir. Dijital tabletlerin ilk modelleri düz bir palaka üzerinde dijital kalemler vasıtası ile ekrandan görüntüyü almayı sağlarken bu gün direkt monitör üzerinden resme müdahale edebilme olanağı sunmaktadır. Bu olanak neticesinde sanal ile gerçek arasındaki ayrım da nerede ise kalmamaktadır denilebilir. Bu olanakları sunan tabletler içerisinde Wacom markası ön plana çıkmakla beraber son zamanlarda Çin menşeli Huion, XP-Pen Artis, Gaomon gibi markaların da tablet teknolojisinde istenilen özellikleri sunabilmesi nedeni ile bu markalar da tercih edilebilmektedir. Günümüzde grafik tabletler dijital resim yapan sanatçıların ihtiyacını fazlasıyla karşılarken gelişen teknoloji ile beraber, tablet bilgisayarlar işi bir adım daha öteye taşımakta, sanatçının masa başında bir donanıma mahkûm olma zorunluluğunu ortadan kaldırabilmektedir. Özellikle Apple firmasının üretmiş olduğu Ipad Pro bu anlamda gerçek kağıt, kalem, fırça gibi yardımcı araçları ile sanal ortamda gerçeği aratmayan deneyimler sunmaktadır. Tablet bilgisayarlar içerisinde bir diğer marka model ise Microsoft firmasının sunmuş olduğu Sürfece gösterilebilir.

Dijital teknolojilerin getirmiş olduğu bu kolaylıklar ilk başlarda resim sanatının herkes tarafından yapılabileceği algısını doğurmuştur ama zaman içerisinde anlaşılmıştır ki dijital araçları iyi bilmek tüm işlevlerini çok iyi derecede kullanabilmek iyi resim ya da sanat eseri ortaya koymamaktadır.

3.1.3. Resim Sanatında Matte Painting Kullanımı

Türkiye’de resim sanatı üzerinden matte paint çalışmalarını değerlendirirken bu tekniğin ilk oluşumlarından yani geleneksel yöntemlerle üretim dönemlerinden bahsetmemiz pek mümkün değildir. Türkiye’de sinema sanatı olsun reklam ve televizyon sektörü olsun Matte Paint kullanılması hâsıl olan alanların gelişimini geç sağlamasından kaynaklı bahsedebileceğimiz Matte paint örnekleri görülmemektedir.

Türkiye’de Matte Paint tekniđi geleneksel yöntemden dijitale geçtiđi dönem içerisinde sektörün gerek gördüđü alanlarda varlığını göstermekle birlikte bu alanda yapılan çalışmalardan bahsetmek için konuyu dijital sanatlar çerçevesinde değerlendirmek gerekmektedir.

Dijital sanat için genel anlamda, üretilişinde bilgisayarın rol aldığı, fiziksel olmayan nesnelere üretilmesiyle ortaya çıkan sanat denilebilir. Dijital sanatın estetik dilinin ana karakteristiđi, içerisinde birçok sanat formunu barındırmasıdır. Bu özelliđinden kaynaklı olarak da melez sanat olarak nitelendirilebilecek sanat akımının başlangıcı olduđu söylenilebilir. Dijital sanat için kısaca teknolojiden faydalanılarak geleneksel sanat objelerinin üretilmesi de denilebilir (Türkmenođlu, 2014: 93).

21. yüzyıl, beraberinde getirmiş olduđu teknolojik gelişmelerin baş döndürücü olduđu yılların yaşandıđı bir dönemdir. Bu dönem içerisinde yaşanan gelişmeler sanatı da ciddi mana da etkilemiştir. Özellikle bilgisayar teknolojisi sanata ve sanatçıya birçok imkân sağlamıştır. Sanatçının yetenekleri ve yaratıcılığı doğrutusunda her türlü teknik desteđi kullanıcıya sunmaktadır. Teknolojinin sunmuş olduđu bu imkânlar neticesinde sanatçı ortaya çıkarmış olduđu özgün eserlerini izleyicisine sunma fırsatı bulmuştur (Atmaca, 2011: 296-297).

Dijital sanatın ortaya çıkması beraberinde sanatın tanımını ve sanata bakış açısını da deđiştirmiştir. Dünyada ve Türkiye’de birçok dönemde olduđu gibi teknolojinin getirmiş olduđu yenilikler kabul görmemiş reddedilmiştir. Teknolojik gelişmelerin neticesinde önceki dönemin kapandıđı görüşünü doğurmaktadır. Bu da “Sanatın sonu mu geldi?” sorusunu tekrar canlandırmaktadır.

1990’lardan günümüze kadar resim sanatını en çok etkileyen gelişme bilgisayar ve internet olmuştur. Sanal dünyada üretilen eserin gerçek dünyaya aktarıldığı günümüzde resim sanatının kendini yeniden tanımlaması en temel hakkıdır. Çünkü sanat, yeni dil, yeni metaforlar, gerçekliđi kurgulamada yeni yollar ve kendimizi yeniden tanımlamada yeni araçlar arar (Özkaplan, 2009: 32).

3.1.3.1. Konsept Sanat

“Consept” kelime olarak, Fransızcadan Türkçeye geçmiştir. Asıl yazılışı “Konsept” dir. Konsept sanatının temel amacı, nihai ürüne konmadan önce filmlerde, video oyunlarında, animasyonlarda veya çizgi romanlarda kullanılacak bir tasarım, fikir ve/veya ruh halinin görsel bir sunumunu iletmektir. Başka bir deyişle, her şeyi en başında tam olarak belirtmek yerine genel tasarım vizyonunu iletmeyi amaçlar. Otomobil firmaları, mobilya firmaları “konsept” kelimesini yenilik veya yeni ürün grubu olarak kullanırken, reklam ya da medya sektöründe hizmet üretenler, komple bir çalışmayı veya tüm çalışmalardan oluşan bir tasarımı-uygulamayı anlatmakta da kullanabilirler (Candan, 2011: 1).

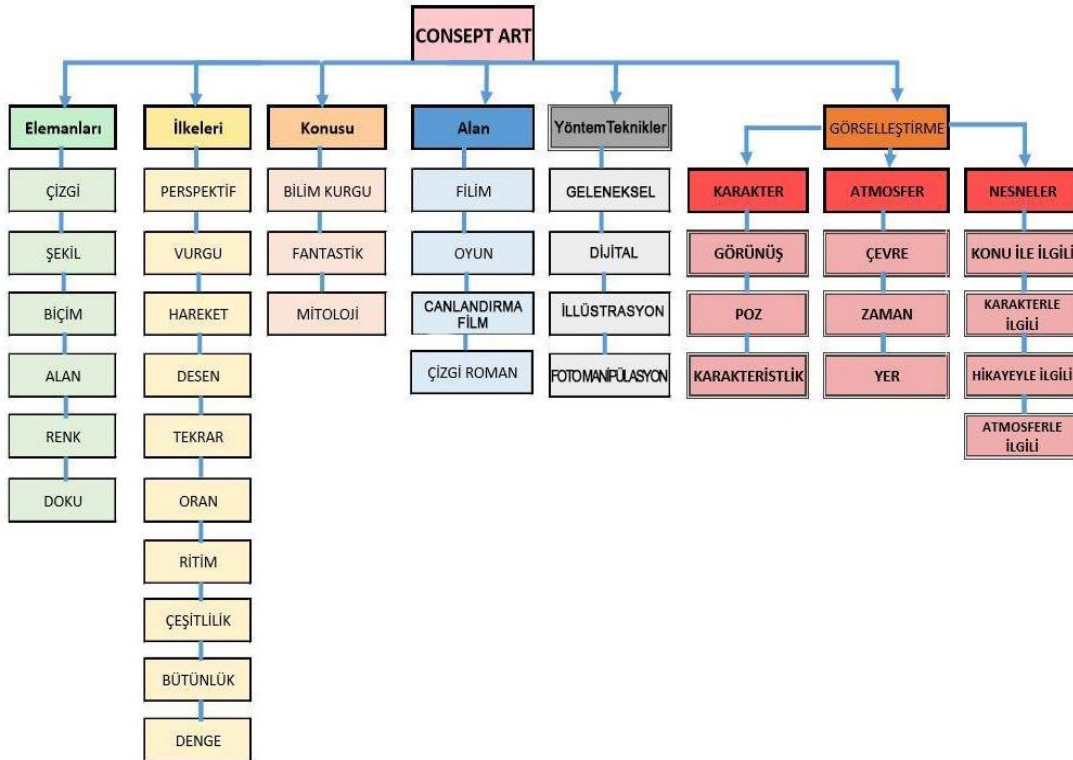
Konsept kavramı en temel ifade ile işlevsel ve kullanışlı yeni fikirler üretmek olarak ifade edilebilir. Eskizler yolu ile ortaya çıkacak ürünün ana hatlarını, genel kavramını ve fikir aşamasını oluşturmak konsept sanatın genel amacı olarak değerlendirilmektedir. Konsept sanatı genelde illüstrasyonla karıştırılabilmektedir. Ama ikisi aynı şey değildir. Konsept sanatının temel amacı fikirleri, düşünceleri hızlı bir şekilde araştırmak ve mümkün olduğu kadar etkili bir şekilde görselleştirip sunmaktır. Bir tasarım yaparken de arkasındaki fikre “Konsept” diyebiliriz. Yani önce bir fikir vardır, ardından tasarım ve sonra da uygulama gelir (Creative Bloq Staff , 2012).

Konsept sanatçı, üretmiş olduğu karakterleri, araçları, ortamları ve diğer konuları hızlı bir şekilde tüm yaratıcılığı ile görselleştiren bir tasarımcıdır. Kalemını, düşüncelerini hızlı bir şekilde görselleştirmek için kullanır. Ortaya çıkan çalışma konsept, neticesinde modelciler, animatörler ve görsel efekt ekipleri sanatçısının görselleştirmiş olduğu konseptte göre üretimi gerçekleştirir (Revoy, 2019: 1).

Konsept sanat yolu ile üretilen bir tasarım bugün çoğu sektörde sıklıkla kullanılmaktadır. Günümüz teknolojisiyle yapılan dev bütçeli bir film, oyun ya da animasyon yapımı düşünüldüğünde, bu yapım esnasında sarf edilen emek, kaynak, vakit ve insan gücü göz önünde bulundurularak işlerin ters gitmesi veya beğenilmemesi durumunda riske atılmış olan tüm kaynaklar düşünüldüğünde “Konsept Art”ın temel var oluş nedeni de anlamış olabiliriz.

Öyle bir çağda yaşıyoruz ki; görsellik adına konuşmak, hayal etmek, düşünmek, hemen hemen her şeyi yapmak mümkün. Fakat sonsuz olanaklar sonsuz olasılıkları da yanında getirmektedir. Olasılıkların bulunduğu yerde de hataların çıkması doğaldır. Yüzlerce hatta binlerce insan en başarılı yapımcılarla bile çalışırken herkesin aynı dünyaya odaklanması, hayal etmesi, düşünmesi zordur. İşte tam bu noktada konsept sanat devreye giriyor ve tüm ekibi aynı hayal dünyasına odaklıyor, o dünya hakkında düşündürüyor ve o dünyanın üzerinde çalıştırıyor. Bu yüzden Konsept sanat, tek bir sanatsal vizyona odaklanmak ve üretim çizgisinde sorun yaratabilecek herhangi bir görsel sorunu gidermek için anahtar rolü üstlenmektedir diyebiliriz. (Pickthall, 2012: 1)

Kullanılan alanlar yöntem ve konular farklılık gösterse de konsept art temelde resim sanatına dayanan bir sanat türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Konsept sanatın oluşumunda resim sanatının ilke ve elemanları bulunmaktadır.



Resim 13. Konsept Sanat İş Akışı (Büyükbayram, 2019. 67)

Konsept sanatın hizmet alanlarının başında film sektörü gelmektedir. Film sektörü dediğimizde aslında genel bir kavramı ele almaktayız. Bu kavram içerisinde sinema filmi, animasyon filmi reklam tanıtım filmi gibi bu alanların içinde barındırdığı alt dalları ifade etmiş oluruz ve bu saydığımız genel alanlar büyük bütçelerin ayrıldığı hatanın telafisinin neredeyse olmadığı alanlar olduğundan her olasılığın önceden belirlenip planlanması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Zaten tam da bu sebeple bu alanlar konsept sanata ihtiyaç duymaktadır. Birçok film daha yapım aşamasına girmeden tüm sahneler dekorlar, mekanlar, ortam aydınlatmaları, kostümler, karakterler gibi tüm öğeler konsept sanatı ile önceden belirlenmektedir. Bazı aşamalarda konsept sanat daha senaryo yazımı aşamasında bile bir konsept sanatçı ile planlanabilmektedir.

Film sektörü içerisinde kullanılan Matte painting tekniği ile konsept sanatı birbirinden ayıramayacağımız bir ilişki içerisinde. Matte painting tekniğini içinde barındıran bir filmde öncelikle konsept sanat aracılığı ile oluşturulmak istenilen mekanın fikir görselinin ve yönetmenin hayalinin konsept sanatçısının yaratıcı çizimleri ile görselleştirerek matte painting sanatçısına verilmesi tesadüfe mahal bırakmadan matte painting sahnesinin oluşumuna büyük katkı sunmaktadır.

Konsept sanatçıları, yapımcı ve yönetmenlerin zihninde kısmen oluşturulmuş fikirleri ortaya çıkarmak için büyük katkı sunarlar. Konsept sanatçı, tasarımcı minimum talimat ve referansla tasarımcıların vizyonuna uygun bir sahneyi sentezler. Bütün bu durumlar bir ekip ve iş birliği sürecidir. Ancak konsept sanatçı ile görsel efekt sanatçısının çok daha fazla iş birliği içerisinde olması yapılması zor ve karmaşık sahnelerin oluşturulmasında olmazsa olmazlardandır. Gerek konsept sanatçı gerek görsel efekt ve yönetmen arasında aynı vizörden bakabilmek adına büyük öneme arz etmektedir. Başarılı bir matte painting sanatçısı olan Miller “The Da Vinci Code” filminin sahnelerinin matte painting çalışmalarının yapım aşamasında birçok sahnede matte painting çalışmalarını yapmadan önce konsept görüntüleri referans olarak oluşturduğundan bahseder. Film içerisinde Gandolfo Kalesi'nde, gece vakti konseptini ve kalenin matte painting ile bir gün ışığında resmini oluştururken Konsept sanatçısı tarafından oluşturulan kale ve çevresi için genel bir görünüm ve his oluşturmak için iş birliği yapılmış, bu sayede hayati öneme

sahip olan sahne 3d ekibi ile inşa edip, dokulandırılarak aydınlatılabilmektedir. Tüm bunlar normalde çok zaman alabilen işlerdir, bu nedenle konsept aşamasına yerleşik bir bakış açısına yaklaştıkça, çalışmanın yapım aşaması daha verimli olması sağlanabilmektedir. Bu nedenle konsept sanatçısı ile matte painting sanatçısının iş birliğinin ne denli önemli olduğundan bahsedilir (Peszeko, 2006: 1)

Konsept sanat günümüzde özellikle büyük bütçeli birçok yabancı filmin yapım aşamasında kullanılan bir sanattır. Türkiye’de Konsept sanat genel olarak otomobil makine, mimari, yazılı ve görsel basın, çoğunlukla ise kitap kapağı tasarımı alanlarında kullanılmaktadır. Konsept art dünya genelinde en fazla film sektöründe kullanım alanı bulmuş olmasına rağmen Türkiye’de film sektöründe kullanım alanı bulmamıştır. Bu duruma temel sebep ekonomik şartlardır diyebiliriz. Konsept sanat ile ilgilenen sanatçılar ise konsept çalışmalar üretmenin yanında çoğunlukla illüstrasyon ve mattepainting ile de ilgilenen ve eserler ortaya koyabilen sanatçılar olarak kaşımıza çıkmaktadır. Konsept sanat, illüstrasyon ve matte painting birbirinden bağımsız olarak ele alınabilecek farklı dallar olsa da temelinde resim sanatının ilke ve elemanlarından yola çıkarak oluşturuldukları için Türkiye’de bu alanlarla profesyonel yada amatör olarak ilgilenen sanatçılar saymış olduğumuz bu alanlarda da eserler ortaya koymuşlardır ve bu alanla ilgilenen sanatçılar maalesef Türkiye şartlarında sanatlarını icra etme noktasında yeterli alan bulamadıklarından yurt dışında sektörün çok daha fazla gelişmiş olduğu ülkelerde sanatlarını icra etmektedirler. Konsept sanat alanında kendini yetiştirmiş olan yetenekli Türk sanatçıları yurt dışında birçok ülkede dünya genelinde hatırı sayılır başarılarla imza atmış yapımlarda yer almakla birlikte bağımsız olarak da adlarından söz ettirmeyi başarmışlardır.

3.1.3.1.1. Bu Bölümde Konsept Sanat Örneklerine Yer Verilmiştir.

3.1.3.1.1.1. Ömür Özgür

Grafik tasarım alanında Süleyman Demirel Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi'nden mezun oldu. 2000'li yılların başında çeşitli üniversitelerde illüstrasyon ve bilgisayar animasyon teknikleri ve Ankara'da güzel sanatlar alanında

dersler verdi. Ayrıca Macline ve Digitalarts dergilerinde yazar ve editör olarak çalıştı. Türkiye’de birkaç televizyon kanalı için sinema tasarımcısı olarak çalıştı. İlgi alanları arasında hareket tasarımı ve illüstrasyon bulunmaktadır. Sanatçı konsept sanat ve matte painting alanlarında da başarılı çalışmalar yapmaktadır. Halen Los Angeles'ta sinema grafik tasarım sanatçısı olarak çalışmaktadır. (PM Ekibi, 2007)



Resim 14. Ömür Özgür Konsept Sanat Çalışması (“Sanal-14” ,2018)

Örnek resimde yer alan konsept çalışmada Ömür Özgür 3d Studio Max ve Adobe Photoshop programlarını kullanmıştır.

Ömür Özgür portfolyosu için oluşturmuş olduğu bu konsept çalışmasında 2100-2300 yıllarında yer alan bir lojistik merkezi canlandırmaya çalışmıştır. Konseptte görünen kule alt katlarla iletişimi olan bir yük asansörüdür. Aşağıda görünen hangar görünümündeki parçalar ise birbiri ile kenetlenip korunaklı bir yükleme koridoru oluşturmaktadır. Bunun dışında, arkada görünen yüksek yapı ise bu yerin altında doğru büyüyen kompleksin idari ve teknik bölümlerini içermektedir.

3.1.3.1.1.2. Arda Koyuncu

2008 Yılında Bilkent Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümü mezunu olan sanatçı, 2009 ve 2011 yılların arasında Academi Art University’de MFA in Animation & Virsual Effect/3D Bölümünde eğitim almıştır. Sanatçı işlerini kendi ifadesi ile “Karakter sanatında uzmanlaşmış, video oyunları, sinemalar, filmler için son derece ayrıntılı ve inandırıcı karakterler oluşturmak için teknik geçmişimi,

sanatsal vizyonumu ve yeteneklerimi birleřtiriyorum.” diye ifade etmektedir. řu an Amerika Los Angeles, bulunmakta olan sanatçı, Goodbye Kansas Studios’ da başkarakter tasarımcı olarak çalışmakta olup uluslararası birçok başarılı film ve oyunda çalışmaları yer almıştır.



Resim 15. Arda Koyuncu Konsept Sanat Çalışması (“Sanal-15” ,2018)

Örnek görselde yer alan çalışma sanatçının da yer almış olduğu “ Good Of The World “ oyununda yer alan bir konsept görüntüyü içermektedir. Arda Koyuncu dahil olmuş olduğu bu projede oyunda geçen karakterlerden Stone Mason ve Magni karakterlerinin baştan sona modellenmesinde, dokulandırılmasında ve materyallerinin oluşturulmasında yer almıştır. Sanatçı oyunun ana karakteri olan Kratos karakterinin zırhının modellenmesi ve diğer dokulandırma ve materyallerinin oluşturulması safhalarına katkı sunmuş olup ekipte yer alan diğer sanatçıların yapmış oldukları mekân modellemeleri karakter ve ortam aksesuarları gibi birçok içeriğe de katkı sunmuştur.

3.1.3.1.1.3. Cemre Özyurt

Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Geleneksel Sanatlar ve Grafik Bölümü mezunu olan sanatçı, řu an çalışmalarına Worm San Fransisco’da sanat yönetmenliği ve başkarakter tasarımcı olarak çalışmalarını sürdürmekte. Sanat

yönetmenliğinin yanı sıra, karakter ve çevre modellemesi, karakter animasyonu, senaryo yazımı ve nesne yerleştirme gibi alanlarda çalışmalar yapmakta. Konsept tasarımı ve çizimleri konusunda deneyimli ve tecrübeli bir sanatçı olan Cemre Özyurt, Karakter modelleme, çevre modelleme, karakter animasyonu ve aydınlatma, konsollar ve mobil platformlar için oyun tasarımı, Yüksek ve düşük poli modelleme, 3d figür oyuncak baskısı, milyon poli modelleme, UV haritalama, tekstüre, normal haritalama, ışıklandırma, render, yüz morph hedeflemesi ve ayrıca temel donanım ve kompozisyon gibi alanlarda başarılı işlere imza atmıştır. Sanatçı uluslararası alanlarda büyük projelerde yer almıştır. Bunlardan bazıları Oscar Adayı Kısa Film “Gopher Broke” ve Disney’in Mickey’in Noel’de Twice Twice. Spiderman 2, Unreal, Sonic, Area 51, Sims 3, Geleceğe Dönüş, Skylanders, Giants ve Trap Team’dir.

Cemre Özyurt şu an çalışmalarına Amerika’da devam etmekte olup internet aracılığı ile Türkiye’de yetiştirilmiş insan gücü oluşturmak adına e-egitimlerde vermektedir.



Resim 16. Cemre Özyurt Konsept Sanat Çalışması (“Sanal-16”, 2018)

Cemre Özyurt'un örnek resim de yer alan konsept çalışmaları 2006 yılında başarılı animasyon işleri üreten Blur Studio adına, yönetmenliğini Sean Mc Nally ve Francoisco Ruiz Velasco'nun Yönettiği'' A Gentlemen's Duel '' isimli kısa film için oluşturmuş olduğu karakterlerdir. Cemre Özyurt Bu karakterlerin oluşturulmasında karakter tasarımı, karakterlerin modellenmesi, dokulandırılması vs. gibi önemli karakterlerin oluşturulmasında görev yapmıştır (Blus Studio, 2012).

3.1.3.1.1.4. Emrah Elmaslı

İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi G.S.F. Grafik Bölümü mezunu olan sanatçı mezun olduktan sonra yurt içi ve yurt dışında bulunan belli başlı firmalara serbest çalışmalar yapmıştır. Türkiye'de Konsept sanat ile ilgili ilk örnekleri sunan sanatçı, ''Konsept Art'' adlı sitenin de kurucusu olup bu alanda konsept sanata yeni başlayanlara yol göstermiş ve bu alanın Türkiye'de tanınmasına öncülük etmiştir. Küçük bir oyun şirketinin teklifi ile İngiltere'ye yerleşen sanatçı halen İngiltere'de Microsoft Lionhead Studios'ta konsept tasarımcı olarak çalışmış olup 2016 yılında Mooncolony adlı kendi konsept tasarım stüdyosunu kurmuştur. Emrah Elmaslı uluslararası düzeyde birçok başarıya imza atmış olan birçok çalışmaya konsept tasarımlar üretmiştir (Küpçü, 2011).

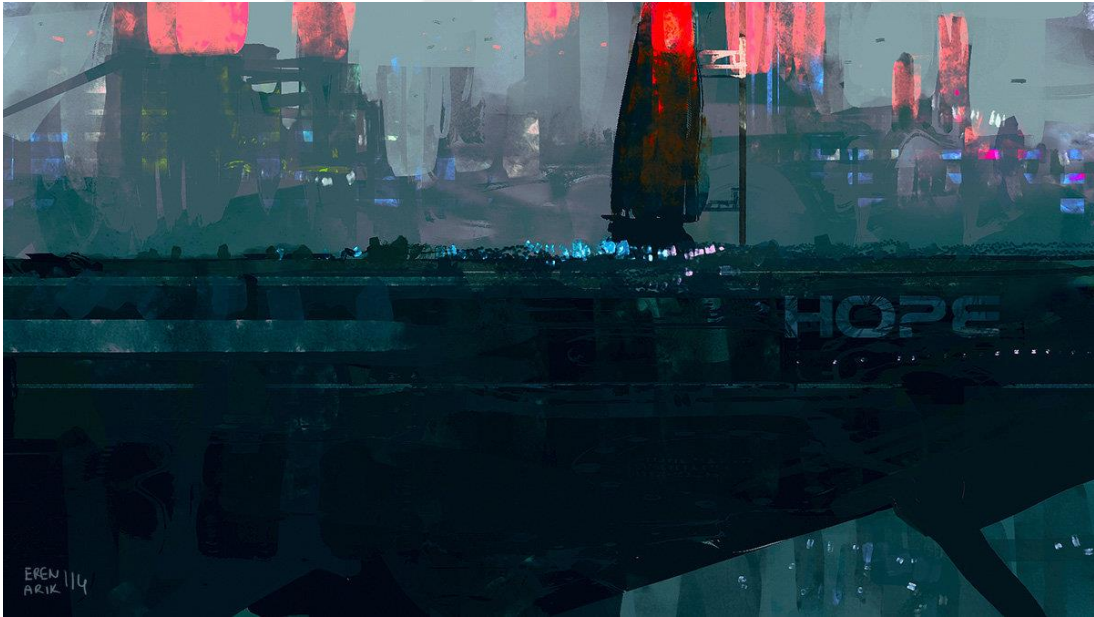


Resim 17. Emrah Elmaslı Konsept Sanat Çalışması (''Sanal-17'' ,2019)

Örnek görselde yer alan çalışma, Fable III, Lionhead Studios tarafından geliştirilen ve Microsoft Game Stüdyosu tarafından Xbox 360 ve Microsoft Windows için yayınlanan, aksiyon içerikleri bol olan dünya çapında beğeni kazanmış oyunun oluşturulmadan önceki atmosferini yansıtan görsel, Emrah Elmaslı tarafından Photoshop programı kullanılarak oluşturulmuştur.

3.1.3.1.1.5. Eren Arık

Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Çizgi film/Animasyon bölümünden mezun olduktan sonra yine aynı okulda 3 sene Araştırma Görevlisi olarak görev yapan Eren Arık, 2006 yılında başladığı dijital illüstrasyon kariyerinde birçok yurt içi ve yurt dışı stüdyo ve projelerde çalışmış ve özgün tasarımlar üretmiştir. Şu anda serbest Konsept Tasarımcı olarak çalışmalarını sürdürmekte olan sanatçı matte painting alanında da çalışmalar yapmaktadır. Eren Arık Arif V 216, Ignition Entertainment ve Diffusion Games, gibi bir çok oyun ve filme konsept resimler ve matte painting çalışmaları yapmıştır.



Resim 18. Eren Arık Konsept Sanat Çalışması (‘‘Sanal-18’’ ,2019)

Örnek görselde yer alan çalışma Eren Arık'ın portfolyosu için oluşturmuş olduğu Sici-Fi tarzında dijital ortamda Photoshop aracılığı ile hızlı boyama olarak adlandırılan konsept bir skeç çalışmasıdır. Çalışmada Eren Arık gelecekte bir gün doğumunu zıt renklerin uyumu ve zıtlığı çerçevesinde canlandırmıştır.

3.1.3.1.1.6. Kerem Beyit

1980 Ankara doğumlu olan sanatçı bir süre grafikerlik yaptıktan sonra asıl yapması gerekeni dijital boyama ve konsept sanatta bulduğunu ifade etmektedir. Kerem Beyit çalışmalarında çoğunlukta bilim kurgu ve fantastik olayları konu alan konsept tasarımları ile ön plana çıkmaktadır. Genellikle büyük yayınevlerine kapak resim ve iç illüstrasyonları, Online Gaming olmak üzere birkaç oyun firmasına da promosyonel kart illüstrasyonu konularında çalışmalar üretmektedir. Türkiye’de konsept tasarım ve dijital illüstrasyon ile uğraşan öncü sanatçıların başında gelmekle beraber Türkiye’de çok tanınmasa da yurt dışında yapmış olduğu çalışmalarla adından başarı ile söz ettirmiş ve bu alanda bir çok ödüle layık görülmüş, yetenekli sanatçılarımızdandır (Evren, 2011: 1).



Resim 19. Kerem Beyit İllüstrasyon Çalışması (“Sanal-19” ,2019)

Örnek resimde yer alan çalışma "Cityscape" 2008 Tanıtım İllüstrasyonu. Photoshop CS2 ile yaklaşık 50 saatlik bir çalışmanın neticesinde Kerem Beyit tarafından oluşturulmuştur Aranim Media Factory, Balistik Yayıncılık tarafından EXPOSE 6 kitabına dâhil edilmek üzere seçilmiştir.

3.1.3.1.1.7. Yiğit Köroğlu

1980 İstanbul doğumlu olan sanatçı, 2006 yılında Mimar Sinan Üniversitesi İç Mimarlık bölümünden mezun olmuştur. İllüstrasyon ve konsept sanatı alanlarında serbest çalışan sanatçı, çalışmalarını oyun, promosyonel kart, bilim kurgu ve fantezi kitapları, konsept tasarımları üzerinde oluşturmaktadır.(PM Ekibi, 2009: 1).



Resim 20. Yiğit Köroğlu Konsept Sanat Çalışması ("Sanal-20" ,2019)

Örnek çalışmada Yiğit Köroğlu Sümer mitlerinden yola çıkarak bir zamanların güzel şehri Ardash kentinin Savunucuları Urmahlullus'un sonuncusu olarak tasvir ettiği yarı aslan yarı insan karakterlerin, Ardash kentinin kalıntılarını yağmalayan, yılan insanlara karşı savunmalarını konu almıştır. Çalışma Adobe Photoshop programı ile dijital boyama tekniği ile oluşturulmuştur.

3.1.4. Fotoğraf Sanatında Matte Painting

Matte Painting çalışmalarının tarihi temeli fotoğraf üzerinde istenmeyen alanların cam plaka üzerinden resim tekniği ile yeniden düzenlenmesi ve tekrarında pozlanması ile başlayan süreci, teknolojinin hızla gelişmesi neticesinde yerini bilgisayar yardımı ile fotoğrafta yeni düzenlemeler ve kompozisyonlar üretmeye bırakmıştır. Bu noktada fotoğrafın da işlevi özellikle matte paint çalışmalarında önemini artırmıştır. Matte paint temel itibari ile olmayan yerlerin gerçekte varmış gibi gösterilmesi ya da oluşturulmak istenilen görüntünün fotoğraflanma imkânının olmadığı durumlarda gerçekçi bir şekilde oluşturulması mantığına dayanır. Tabi ki elde edilen bu görüntü resim ve fotoğrafın bağına da artırmış olup farklı görüntüleri elde etmede dijital oluşturma süreciyle desteklenmektedir.

Sanatların birbirinden bağımsız olmadığı, sanatın tek başına değerlendirildiği, bütün sanat dallarının birbiri içine geçmiş olduğu günümüzde fotoğraf da başlı başına bir materyal olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde bütün sanat dalları arasında bir ilişki vardır. Bu ilişki diğer sanat dalları içerisinde kullanılan tekniklerle birbirinin gelişimini etkilemektedir (İmançer, 2019: 1). Fotoğraf ve resim sanatı da matte paint çalışmalarında bir birinden beslenir duruma gelmiştir.

Matte painting çalışmaları sinema sektörü içerisinde kendini göstermiş olsa da tek kare görüntüler oluşturmak için de kullanılabilir. Fotoğraf sanatının dijitalleşmesi ile beraber bilgisayar üzerinde uygulanabilen birçok teknik gelişmiştir. Bu teknikler içerisinde matte paint oluşumunda da kullanılan fotomontaj ön plana çıkmaktadır. İstenilen görüntünün oluşmasında elde bulunan görsellerin bir biri ile ilişkilendirilmesi ile oluşan görüntüler çeşitli sınırlılıkların ortadan kalkmasını sağlamıştır. Örneğin bir düğün fotoğrafçısı çekmiş olduğu görseli başarılı bir uygulama ile farklı mekânlarda gösterebilir. Ya da bir moda fotoğrafçısı istenilen

görseli bin bir türlü yaratıcı düşünce içerisinde sanal ortamda oluşturduğu görüntü içerisinde tekrar fotoğraflayabilmektedir. Bu uygulamaları birçok alanda örneklendirmek mümkündür. Özellikle grafik sanatlar içerisinde ihtiyaçlar doğrultusunda kurgulanarak bilgisayar destekli fotomontaj tekniği ile üretilen fotoğraflar dergiler, gazeteler, reklamlar, multimedya, web yayıncılığı, TV gibi bugün birçok sektörde kullanıldığı görülmektedir.



Resim 21. Bilal Aslan Matte Painting Fotomontaj Çalışması (“Sanal-21”, 2019)

Geleneksel matte paint yöntemi ile günümüzde fotoğraf sanatını birleştiren elde etmiş olduğu fotoğrafı dijital teknoloji ile harmanlayarak tekrar fotoğraflayan örnekler mevcuttur. Bu teknikte Türkiye’de örnek gösterebileceğimiz çalışmalar görünmemektedir. Geleneksel matte paint ile fotoğraf sanatını bir arada kullanarak birleştiren Suzanne Moxhay bu tekniğin en güzel çalışmalarını sunmaktadır. Moxhay, geleneksel kes ve yapıştır kolajının yanı sıra dijital manipülasyon kullanarak, izleyicileri biraz kapalı olan bir dünyaya getirir. Çalışmalarını oluştururken eski dergiler, kitaplar gibi kaynaklardan edinmiş olduğu görüntüleri, geleneksel matte painting çalışmalarında olduğu gibi cam plakaların üzerine katmanlar halinde yerleştirerek fotoğraflamaktadır. Bu yöntemle elde etmiş olduğu fotoğrafı bilgisayar yardımı ile tekrardan düzenleyip fotoğraflamış oluyor. Dijital montaj tekniğinin aksine geleneksel matte painting tekniği ile oluşturulmuş fotoğraflar gerçeğe en yakın sonucu vermektedir. İzleyiciye gerçek mi kurgu mu kesin olarak ifade edemeyeceği bir görüntü sunar (Jean ve Ramand, 2018: 1).



Resim 22. Suzanne Moxhay Geleneksel Matte Painting Fotoğraf Çalışması ("Sanal-22", 2019)

3.1.4.1. Sayısal Görüntüleme (Render)

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ile beraber ortaya çıkan render kavramı tamamen dijital ortamda oluşturulmuş olan görüntülerin gerçek dünyada var olan ışık yansıma kırılma, pozlama gibi fotoğraf çekerken kullanılan tüm bilgi ve deneyimlerin dijital ortamda simüle edilmesi ile elde edilen görüntüdür. Yani eserin ya da ürünün 2b görüntüsüdür. Render görüntüsü sıklıkla mimaride, endüstriyel tasarımda, yazılı ve görsel medyada, reklam sektöründe televizyon ve sinemada sanal görüntünün ihtiyaç duyulduğu birçok sektörde kullanılan fotoğrafçılığa yöntemidir.

Bilgisayar destekli tasarım programları oluşturulan modelin malzeme, doku, ışık, renk gibi ayarlarının sanal ortamda oluşturulması ile elde edilen görüntüler sanal bir kamera ile geleneksel fotoğrafçılığa yöntemlerinin tümünün kapsadığı ve kontrolün tamamen sanatçıya elinde olduğu bir süreçtir (Olgun ve Yılmaz, 2014: 56).

Türkiye’de özellikle mimari görselleştirme, reklam ve sinema sektöründe olmak üzere birçok alanda tamamen bilgisayar teknolojisi yardımı ile elde edilmiş çalışmaların örneklerini görmek mümkündür. Türkiye’de üretilen renderların asıl amacı ticari olsa da sanatçılar çoğu zaman kendi çalışmalarını sunmak ve neler yapabileceklerini göstermek amacı ile oluşturmuş oldukları portfolyolarında hiçbir ticari kaygı gütmeyen tamamen sanatsal renderlar ortaya koymak adına işler üretmektedirler.

3.1.4.1.1. Bu Bölümde Sayısal Görüntüleme (Render) Örneklerine Yer Verilmiştir.

3.1.4.1.1.1. Cihan ÖZKAN

Silista Bulgaristan doğumlu olan sanatçı uluslararası birçok ödüle sahiptir. Berlin Animago AWARD 2014 Best Stil Adayı olmuştur. Digital Production dergisinde Making Of yazısı ve galeri kısmında çalışmaları basıldı. 3d Artist dergisinde 2016 yılında Computer Space konferansında Sofia’da Gara Bezimenna çalışması birinci oldu ve bu yıl da Rainy çalışması birinci oldu. Bunların yanı sıra sektör sayfalarında da birçok galeri ödülleri mevcut olan sanatçı yurt içi ve yurt dışında önemli işlere imza atmıştır (Art Of CG, 2018: 1).



Resim 23. Cihan Özkan Modelleme Render Çalışması (“Sanal-23” ,2019)

Örnek çalışmada Cihan Özkan amacının, eski binaları kırsal alanda barındıran bir cadde oluşturmak düşüncesi ile yola çıktığını, çalışmaya başlamadan önce örnek yapıların ve malzemelerin araştırmasını yaptıktan sonra oluşturacağı kompozisyonun eskiz çizimlerinden sonra modelleme ve dokulandırma, materyal oluşturma ve en son render işlemlerine geçtiğini ifade etmektedir. Çalışmada kışın sabahın erken saatlerinde bol kar yağışı olması ve evlerin ışıklarıyla yayılan bir sıcaklık hissi uyandırmak istemektedir. Çalışmanın oluşturulmasında Autodesk 3d MAX, Vray render motoru ve Adobe Photoshop yazılımlarını kullanılmıştır. Sanatçı Çalışmanın yaklaşık olarak 2 ila 3 hafta sürdüğünü belirtmektedir. Bu çalışma sanatçının sıklıkla yapmış olduğu, günlük rutin İşlerinden artakalan zamanlarda oluşturmuş olduğu kişisel işlerinden güzel bir örnek olarak tanımlanabilir.

3.1.4.1.1.2. Volkan Kaçar

1982 yılı mersin doğumlu olan sanatçı mimari, otomotiv görselleştirme ve oyun modelleri üzerine çalışmıştır. Volkan Kaçar CG alanında uluslararası birçok yarışmada ödül almıştır. 3D World, 3D Creative Magazine, CG Magazine yine CG Arena gibi dergilerde yer almıştır. Yurt içi ve yurt dışında adından sıkça söz ettirmiş bir sanatçıdır (Art Of CG, 2018: 1).



Resim 24. Volkan Kaçar 3d Render Çalışması (“Sanal-24” ,2019)

Örnek resim Kurbağa Kardeşler adı ile ifade edilmektedir. Bu çalışmanın modellemesi 5 günlük bir çalışma süresinde tamamlanmış olup render de sektör içerisinde önemli bir yere sahip olan ışık ve render sanatçısı Volkan Kaçar ile karakter artist ve sanat yönetmeni Sedat Açıklar'ın ortak çalışmasıdır. Eser dünyaca ünlü 3D Artist dergisinin 99 sayısında da yayınlanmıştır.

Çalışmanın oluşum aşamasında Zbrush, 3ds Max, Adobe Photoshop ve render motoru olarak Oktane render motoru tercih edilmiştir.

3.1.4.1.1.3. Serkan Günal

1978 doğumlu mimari görselleştirme uzmanı **Serkan Günal**'ın yaptığı birçok çalışması ile yerli ve yabancı birçok sitede binlerce beğeni almış ve galerilere girmiştir (Art Of CG, 2018: 1).



Resim 25. Serkan Günal Render Çalışması ("Sanal-25", 2019)

Örnek resimde Serkan Günal çalışmasına The Violin Man ismini vermiştir. Çalışma sahnesinin 3d objeler kullanılarak oluşturulduğu görülmektedir. Görsel gecenin karanlığında violin çalan bir adam ve onu dinleyen köpeğin üzerine düşen güçlü bir ışık ile duygusal atmosferin vurgulanarak artırılması üzerine oluşturulduğu izlenimi vermektedir.

Serkan Günal The Violin Men adlı çalışmasının da Autodesk 3d Max , Adobe Photoshop ve render motoru olarak ta Oktane render kullandığını ifade etmektedir.

3.1.4.1.1.4. Cem Tezcan

1982 doğumlu Cem TEZCAN dünyaca ünlü dergilerde çalışmaları yayınlamış, galerilere girmiş bir endüstriyel tasarımcıdır. 2007 ve 2011 yılları arasında yayımlanan Dijital Art dergisinde ve 2009 – 2012 yılları arasında Macline dergisinde toplam 48 sayıda 3d modelleme ve görselleştirme üzerine dersleri ve makaleler yazmıştır (Art Of CG, 2018: 1).



Resim 26. Cem Tezcan Render Çalışması ("Sanal-26", 2019)

Örnek resim Cem Tezcan'ın endüstriyel tasarımcılığının getirmiş olduğu merakla, Ebay üzerinden almış olduğu eski bir oyun konsolunun modelleme düşüncesinden yola çıkarak oluşturmuş olduğu içinde bir dönemin efsanevi bilgisayar olan Comodor 64'ün de bulunduğu bilgisayar ve diğer Retro ürünlerin modellenmesi ile bir seriye dönüşmüş modellerin render görüntüsünü içermektedir.

Cem Tezcan Modelleme işlemlerini daha temiz ve düzgün organik yüzeyler oluşturmak için cat programlarını tercih ettiği ifade etmektedir. Bu çalışmalarında Rihinoseros, Solidwork, ve Mol gibi cat yazılımlarını kullanmıştır. Sanatçı yüzey topolojisini oluşturmada ise retopoloji işlemlerini modo yazılımı ile çözümlendiğini ifade etmektedir. Cem Tezcanın 3d modelleme ve render alanlarındaki en büyük başarısını ise Substance Painter adlı 3d boyama programı ile elde ettiği dokulama ve

materyal üretme konusunda adından söz ettirmiştir. Sanatçı çalışmalarında son çıktığı, render işlemini ise genelde Oktane renderder ile almaktadır (Vincent Gault, 2018: 1).

3.1.4.1.1.5. Emir Şafak

Yaptığı çalışmalar ile adından sıkça söz ettiren render, ışık, kaplama, post production gibi konularda uzman CG Artist Emir Şafak Maltepe Üniversitesi İç Mimarlık mezunudur. Ulusal ve uluslararası alanda adından çokça söz ettiren sanatçı birçok defa Evermotion ana sayfa galerisine çıkmış ve editörün seçimi ödülünü almıştır. Bunun yanında Vray World yeni adıyla VWartclub ve Autodesk Areagallery 3D Total Excellent Award ödülünü almıştır (Art Of CG, 2018: 1).



Resim 27. Emir Şafak Render Çalışması(“Sanal-27” ,2019)

Örnek çalışmada sanatçı Emir Şafak, kişisel portfolyosu için oluşturmuş olduğu çevre düzenlemesi çalışmasında tamamen 3d modellerden yararlanmıştır. Çalışmanın kurgusunu ve modellerini 3d max programında gerçekleştiren sanatçı render motoru olarak vray render motorunu tercih etmiştir. Render sonrası alınan görüntünün renk ve benzeri düzenlemelerin de photoshop programını kullanmıştır.

3.1.5. Reklam Sektöründe Matte Painting

Reklam anlatılmak istenen konunun görsel ve işitsel olarak kitlelere hem gerçeğin hem de gerçekte olmayanın anlatılmasında kullanılan güçlü bir araçtır. Reklamın etkileme, yönlendirme, ikna etme, beğendirme, algı oluşturma, tanıtmaya gibi nihai hedefleri bulundurmaktadır. Bu hedefler doğrultusunda izleyiciye ya da hedef kitleye anlatılmak istenen konunun görsel bir şölen içerisinde sunulması büyük önem arz etmektedir. Bu görsel şöleni oluşturulurken birçok yöntem ve teknik kullanılabilir. Bu yöntem ve teknikler içerisinde hiç kuşku yok ki günümüzde teknolojinin sunmuş olduğu olanaklar çerçevesinde özellikle sinemada sıklıkla kullanılan görsel efektler devreye girmektedir. Reklam sektörü içerisinde gerçeğin simüle edilmesinin önemi büyüktür. Bu durumun temel nedeni birçok durumda elde edilemeyecek canlılıkta ve netlikte oluşturulmak istenilen görüntünün elde bulunan imkânlarla görüntülenememesidir. İşte bu noktada dijital oluşturma süreçleri ve görsel efektler devreye girmektedir. Geçmiş ile dijitalin bir araya gelerek istenilen etkiyi görselleştirme ve sunma noktasında etkisi reklam sektörü için önemli bir araçtır (Elitaş, 2018: 1-2).

Teknolojideki ilerleme ile beraber görüntü teknolojilerinin hızla gelişmesi gerçeğin yeniden inşa edilmesinde büyük olanaklar sağlamaktadır. Postmodernizm ile birlikte kurgusal gerçekliğin gücü ve önemi toplumun bütün kesimlerinde ve özellikle siyaset ve iş dünyasında kavranmış olup bu gücü etkili bir şekilde kullanma amacı ile reklamı araç olarak kullanmışlardır. Bu doğrultuda reklam da kendine istenilen gerçekleri sunmak için teknolojinin olanaklarından yararlanmıştır. Teknolojinin sunmuş olduğu olanaklar dijital ortamda istenilen gerçeğin yansıtılmasında profesyonelce üretilmesinde sinemada olduğu gibi reklam sektörüne de hizmet etmektedir (Kazan, 2017: 239).

Reklam günümüz dünyasında anlatılmak istediği hikâyeyi izleyiciye aktarırken güçlü bir anlatım kurgusu sunan önemli bir araçtır. Reklam bu hikâyeleri anlatırken belli bir takım bağlantılara dayanmaktadır. Bunlar kompozisyona dayandırılan fiziksel materyaller, müzik resim, dil üstü özellikler, obje ve nesnelerin çevresi ile olan durumu, aktörler olarak sıralandırılabilir. Bu bağlantıların nihai amacı reklamda anlatılmak istenen hikâyeyi güçlü bir kompozisyona dönüştürmektir.

Sinema ile gelişen özel efektler reklam sektörünü de etkilemiş gerçeğe olan bağı zamanla önemsizleşmesini sağlamıştır. Post modern tarzda sunulan reklam ögesi klasik anlatımda yansıtılan gerçek öğeyle bağı, özel efektler sayesinde gerçeğin ikamesini yaratmak için gerçek obje ve nesneye gerek duyulmayacak duruma getirmiştir. Reklamlar görselliğin ve işitselliğin bir şölen içerisinde sunulmasında özel efektleri kullanarak kullanışlı bir reklam hikâyesi kompozisyonu sunmaktadır (Savaş, 2018: 334).

Reklamlarda etkiyi artırma, pazarlanmak istenilen ürünü alıcı kitleye özendirme, ürünlerdeki detayları ve görünmeyen detayları vurgulama amacı ile hazırlanan reklam filminin alıcı kitleye beğendirilmesi için pazarlanan ürünün alıcısı etkilemesi gerekmektedir ve bu durum da ürünün her açıdan görselinin ve sunumunun yüksek olması gerekliliğini doğurmaktadır. Bu amaçla hazırlanan reklam filminde, sinemada olduğu gibi, belli kısıtlılıklar ve imkânsızlıklar özel efektlerin sunmuş olduğu olanaklarla giderilebilmektedir. Özel efektler içerisinde kullanılan Matte Painting tekniği bu anlamda reklam sektörünün karşılaştığı sorunları çözme noktasında gelişen teknolojik imkânlar dâhilinde hizmet etmektedir. Günümüzde Türkiye’de ve Dünya üzerinde çekilen birçok reklam filminde matte painting tekniği diğer özel efekt çeşitleri ile beraber reklam sektörüne hizmet eden bir teknik olarak gösterilebilir.

Matte painting tekniği, iç veya dış mekân fark etmeksizin, oluşturulması güç ya da imkânsız yerlerin oluşturulmasına katkı sunan bir görsel efekt tekniğidir. Bu teknik, gerçekçi görsellik oluşturmanın yanında ekonomik anlamda da sektöre büyük katkı sunmaktadır. Bu özelliklerinden dolayı matte painting tekniği, sektörün önemli görsel efekt teknikleri arasında yer almaktadır.

3.1.5.1. Bu Bölümde Reklam Sektöründe Matte Painting Örneklerine Yer Verilmiştir

3.1.5.1.1. Eren Arpacı

1986 İstanbul doğumlu Eren Arpacı, henüz çocuk yaşta çizdiği karikatürlerle birçok ödül almıştır. Avni Akyol Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi’nde aldığı eğitimin

ardından Bilgi Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı bölümünden mezun olan sanatçı. Reklam sektöründe görsel efekt üzerine çalışmaya başladı. Karakter tasarımı, 3D tasarım ve ilüstrasyon matte painting çalışmalarının ardından, storyboard alanında uzmanlaştı. Bant Mag.'de henüz okul döneminde yaptığı ilüstrasyonlarla yer aldı. Hala Bant Magazin çizerlerinden biri olarak çalışmalarını sürdürmekte, storyboard çizerliği yapmakta ve kişisel resim sergileri açmaktadır.



Resim 28. Eren Arpacı Matte Painting Çalışması ("Sanal-28" ,2019)

Örnek görsel bir içecek markası olan uludağ firması için hazırlanmış reklam filimine ait matte paintin görsellerinin öncesi ve sonrası halini yansıtmaktadır. Resimde sarı renkte görünen su kaydırığının rengi çevreyle zıtlık oluşturması adına kırmızı bir renge dönüştürülmüştür. Kaydırığın yanında yer alan oto yol, görselliği ve vurgulanmak istenilen doğallığı bozduğu için matte painting tekniği ile kameranın çekim alanına giren oto yol, kaya görünüsüne dönüştürülerek reklamda vurgulanmak istenilen doğallık yakalanmaya çalışılmıştır.

3.1.5.1.2. 1000 Volt

1000 Volt, İstanbul / Türkiye merkezli bir Post prodüksiyon şirkettir. Şirket bünyesinde oluşturulan vizyon, sektöre küresel bir bakış açısıyla yaklaşmaktadır. Tv reklamları, uzun metrajlı filmler, kurumsal filmler, belgeseller ve müzik videoları konusunda oldukça deneyimli olan firma. Yetenekli teknik ekibimi ve yerel / uluslararası yaratıcı yetenekleri, bünyesinde barındırmaktadır.



Resim 29. Eren Arık Matte Painting Çalışması (“Sanal-29”, 2019)

Örnek resimde 1000 Volt firması adına Eren Arık tarafından Doritos markası için hazırlanmıştır. Resim Reklam filmi için hazırlanan, Matte painting çalışmasından bir kareyi içermektedir. Matte painting işlemi öncesinde oluşturulmak istenilen görüntünün kamera açısını yakalamak adına kırmızı çerçeveli alan referans video karesi olarak kullanılmıştır.

3.1.5.1.3. Mojo

MOJO, müşterileri ile işbirliği içerisinde animasyon, görsel efektler ve canlı eylemleri kullanan çok disiplinli bir post prodüksiyon şirkettir. Mojo, stüdyonun yönetmenleri ve sanatçıları çeşitli teknikleri farklı türde 2d, hareket tasarımı ve 3d ile birleştirdiği karma medya alanındaki güçlü yetenekleriyle ön plana çıkmaktadır. Ayrıca interaktif filmler, yayın tasarımı ve konser görselleştirmeleri dahil olmak üzere farklı alanlarda hizmet veren yerli bir firmadır.

Tadalle firması için yapılmış reklam filmi için oluşturulan matte painting çalışması



Resim 30. Mojo Tadalle Reklamı Matte Painting Çalışması (“Sanal-30”, 2019)

Mojo firması tarafından tadalle firması için üretilmiş olan reklam filminde kullanılan matte painting tekniği ile oluşturulmuş sahne, Karadeniz horonu oynayan ekibin, kamera açısına denk gelen arka planının vurgulanmak istenilen doğallığı yansıtması adına matte paintig tekniği ile oluşturulmuştur.

3.1.5.1.4. Abt İstanbul

ABT, 27 Şubat 1986 yılında İstanbul’da kurulmuş bir firmadır ve geçirdiği 25 yılda Türkiye’nin önde gelen post prodüksiyon şirketlerinden biridir. Son teknoloji ekipmanlar ve yetenekli ekibi ile nitelikli post prodüksiyon hizmeti sunabilmektedir. Abt İstanbul firmasının hizmetleri dahilinde çeşitli programlarla görsel efekt, hareketli grafikler, 3D animasyon, 3D modelleme, ses tasarım, kurgu ve dijital renk düzeltme vardır. Firmanın çalışma alanları, ağırlıklı televizyon reklamları olduğu gibi sinema filmleri, muzik klipleri, belgeseller, kısa filmlerdir.

Abt istanbul adına Hüseyin Yıldız tarafından yapılmış Türksel için çekilmiş reklam filiminden bir matte paintin çalışması



Resim 31. Abt İstanbul Türksel Reklam Filmi Matte Painting Çalışması (“Sanal-31” ,2019)

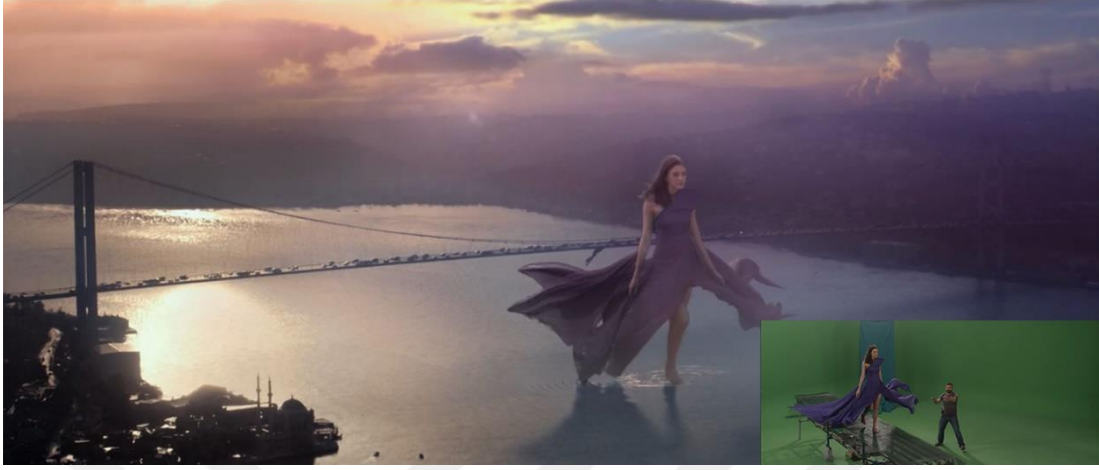
Örnek görsel, Türksel firması için ABT İstanbul firması adına, Hüseyin Yıldız tarafından oluşturulmuş 4 Spartalı reklam filminden bir karedir. Resimde yer alan arka planlar kamera açısına denk gelecek şekilde çekilen Spartalı figürlerinin matte paintig arka plan görselleri ile bir araya getirilmesi ile oluşturulmuştur.

3.1.5.1.5. Mutlu Çağdaş Usta

Çok uzun zamandır bir bilgisayarda çalışan sanatçı, 12 yaşında bu yana resim yapıyor. 16 yaşından sonra web sayfaları tasarlamayı, rötuşlamayı, fotoğrafçılığı ve grafik tasarımı öğrenir. 20 yaşındayken daha ileri gitmeye ve daha karmaşık görsel efektler içeren CG sanatlar öğrenmeye karar verir. Farklı stüdyolarda ve hem takım hem de birey olarak çalışır. Serbest çalıştıktan kısa bir süre sonra İstanbul'da bir stüdyoda çalışma imkânı bulur ve 2014'te küçük bir ekip ile büyük ajanslar ve yapım şirketleri için çalışırken birçok popüler reklam projelerinde yer alır.

Bir vfx sanatçısı olarak, 2008'den beri 200'den fazla televizyon reklamı, 10'dan fazla özellik, müzik videosu ve kısa film için çalışma imkânı olur. Temel olarak kompozisyon, görsel efektler ve matte paint ile uğraşır. Ancak, film yapım hayali yüzünden düzenleme, renk derecelendirme ve ses tasarımı gibi post prodüksiyonun diğer yönleriyle ilgilenir. Daha sonra kendi stüdyosunu kurarak kariyerine devam eder. VFX'in yanı sıra saygın kurumlar, prodüksiyon şirketleri için hareketli grafikler ve stok düzenleme filmleri yapan sanatçı şimdi, konsept tasarımı, mat boyama ve kompozisyonu odak noktası olarak görür. Usta, Çok Filim Hareketler

Bunlar, Karaođlan, Nar, Őeytanir Racim, KavŐak, Arog gibi filmlerin yanı sıra biröok reklam filminde de yer almıŐtır.



Resim 32. Mutlu ađdaŐ Usta Matte Painting alıŐması (“Sanal-32” ,2019)

Örnek görselde İstanbul’un tanıtımı için çekilmiş olan reklam filminden bir kare yer almaktadır. Reklam filminde İstanbul zarif bir kadın figürüne benzetilmektedir. YeŐil perde önünde çekilmiş kadın görüntüsü, diđer görsel efektler aracılıđı ile temizlendikten sonra İstanbul’un görüntüsü içerisinde büyütülerek gerçekleştirilmiş bir görüntü eŐliđinde sunulmaktadır.

3.1.5.1.6. ađlar Özen

ađlar Özen, İstanbul (Türkiye) merkezli bir görsel tasarımcısı, 2D ve 3D Sanatçısıdır. ođunlukla TV reklamları ve uzun metrajlı filmler için görsel efekt alanında alıŐmaktadır. 2003 yılında ilk tercih ettiđi eğitim Güzel Sanatlar olmuŐtu ancak Güzel Sanatlar hazırlık sınıfındayken büyük bir film hayranı olarak, ani bir karar deđiŐikliđi ile Yeditepe Üniversitesi’nde Sinematografi ve Film alıŐmaları (BA) okumaya devam etti. Mezun olduktan sonra, Bilgisayar Teknolojisi ve Sanat Yapım becerilerini Animasyon ve Görsel Efekt sektöründe birleŐtirdi. ađlar Özen’in yetenekleri arasında, Geometri ve Projeksiyon Boyama temelli İllüstrasyon, 2D Mat Boyama, CG Sanat, 3D Mat Boyama bulunmaktadır.



Resim 33. Çağlar ÖZEN Matte Paint Çalışması (“Sanal-33”, 2019)

Örnek görsel, Citroen firması adına yapılmış bir reklam filmidir. Filmin oluşumunda zorlu yollardan, şehir hayatının akıcılığına geçişi ifade eden bir konsept hâkimdir. Reklam filminde oluşturulmak istenilen bu dönüşümü gerçekleştirmek için gerçek mekanlarda yapılan çekimler, matte painting görselleri ile birleştirilerek elde edilmiştir.

3.1.6. Sinema Sanatında Matte Painting Kullanımı

Türk sineması, 14 Kasım 1914 yılında yedek subay Fuat Uzkinay tarafından çekilmiş olan “Ayasofya’daki Rus Abidesinin Yıkılışı” belgeseli ile başladığı düşünülmektedir ve uzun bir süre sanat olarak ciddiye alınmamıştır. (Güvenli, 1960: 231). Oluşum sürecini 1950-1960 yılları arasında tamamladığı ifade edilen Türk sineması 1960’lı yılları ulusal bir sinema anlayışı içerisinde geçirir. 1970’ler melodramların ağırlıklı olarak işlendiği yıllar olsa da Türk sinemasına iz bırakacak filmlerin çekildiği yıllar olarak geçmektedir. 1980’ler ve 90’lar, Türk sinemasında yeni akımların ve yeni anlatımların dönemi olarak gözüktür. Türk sineması denince akla asıl gelen ‘Yeşil Çam’dır. Sinema tarihi içerisinde Yeşil Çam oldukça uzun bir dönemi kapsamaktadır ve bu uzun süreç içerisinde de kendine özgü bir dil geliştirmeyi başarabilmiştir. Türk sineması bu uzun soluklu tarihsel gelişimini 12 Eylül sonrasında uzun sürecek bir sessizliğe bırakır bunun en büyük sebebi ise dönemin siyasi yapısı, eserlerin dünya sinemasındaki gelişimlere ayak uyduramaması, birbirinin kopyası haline gelen yeşil çam filmlerinin seyirciyi sinema salonlarından uzaklaştırması ve Hollywood filmleri furyasıdır. Bu etmenler Türk sinemasını bitirme noktasına getirmiştir (Sinema, 2015: 1)

Türk sineması için yeniden dirilişin başlangıç filmi olarak lanse edilen “Eşkîya” filminin bu unvanını almasında özel efekt sahnelerin kullanılmasının payı azımsanmayacak kadar fazladır. Bilgisayar hilelerine başvurularak çekilen filmlerin ilki diyebileceğimiz filmlerden biri de “İstanbul Kanatlarımın Altında” filmidir. 2002 yılında Levent Kırca’nın çekmiş olduğu “Son” filminde de bu teknikten çokça yararlanılmıştır. Filmin birçok sahnesinde kullanılan özel efektler Londra’dan gelen ekip tarafından oluşturulmuştur (Şenyapılı, 2003: 137).



Resim 34. Arog Filminden Bir Sahne (“Sanal-34”, 2019)

Özellikle yine Türk sineması için teknolojik anlamda bir devrimin başlangıç filmi sayılan 2004 yılda çekilen G.O.R.A’daki özel efekt uygulamalarıdır. Bu eserler Türk seyircisinin yeniden Türk sinemasına doğru yönelmesinde etkili olmuştur. Filmde kullanılan özel efekt uygulamaları ilk filmin de ötesinde başarılı bir şekilde uygulanmıştır. Filmde gösterilen mekânların çoğunluğu matte paint tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Örnek olarak Arif’in hücreye atıldığı sahnede pencereden dünyanın görüldüğü sahne tamamen CGI tabanlı bir matte paint uygulamasıdır. Yine 2008 yılında G.O.R.A.’nın devamı niteliğinde A.R.O.G çekilmiştir. Özel efektlerin yoğun bir biçimde kullanıldığı Hollywood filmleri karşısında seyircisini kaybeden Türk sineması, son dönemde özel efekt kullanımına yöneldikçe Türk izleyicisini kazanmaya başlamıştır. Özel efektlerin kullanımındaki yoğunluk, izleyicilerin bu tür filmlere olan yoğun ilgisi ve film yapım maliyetlerine olan azımsanmayacak katkısı

nedeniyle bu tür efektlerin kullanıldığı filmlerin beğenilmeyeceği ve sinemanın bundan uzak duracağı yolundaki iddiaların boşa çıktığı görülmektedir. Özel efektsiz bir filmin nerdeyse imkânsız olacağı bir çağa doğru yol alırken izleyiciyi sinemaya çekmek için bu alana yönelik teknolojiyi takip etmek gerekmektedir (Yurdigül, 2013: 60).

3.1.6.1. Bu Bölümde Sinema Sanatında Matte Painting Örneklerine Yer Verilmiştir

3.1.6.1.1. Metin Güngör

Van doğumlu olan sanatçı Marmara üniversitesi G.S.F. Resim bölümü mezunudur. Mimar Sinan üniversitesinde yüksek lisansını tamamladıktan sonra uluslararası bir yarışmadan birincilik alması ile beraber yurt dışına çıkar. Lee Strasberg Studios London'da oyunculuk eğitimi ve Sheridan Collage de görsel efekt ve bilgisayar animasyonu bölümlerinde eğitim alır. İngiltere'de Nfts Finishing okulunda Dijital composting eğitimi alır ve Mill Film'de matte painter olarak çalışmaya başlar. Metin Güngör uluslararası alanda çekilmiş bilindik birçok filmde yer almış bu alanda en önemli sanatçılarımızın başında gelmektedir. Görev aldığı filmler içerisinde Yıldız Tozu, 28 Hafta Sonra Da Vinci Şifresi, Ciderella Men, Ben Robot, Lara Croft Tom Raider, Harry Potter gibi dünya çapında başarı kazanmış filmlerde mat ressam ve değişik görsel efekt bölümlerinde işlerler yapmıştır. Ayrıca Metin Güngör ülkemizde gösterime giren Renklerde Kaybolan Hayat Fikret Mualla isimli filmde yönetmenliğini yapmıştır (Özden, 2011).



Resim 35. Metin Güngör Matte Paintig Çalışması (“Sanal-35” ,2019)

Örnekteki görsel Metin Güngörün, Da Vinci Code filminde geçen bir iç mekân sahnesinin matte painting öncesi ve sonrasını örneklendirmektedir. İkinci görselde maskelenmiş siyah alan Matte paint görseli ile kamera açına eşleştirilerek gerçekçi bir sahne görünümüne dönüşmüştür.

3.1.6.1.2. Bike Kefeli

1986 yılında İstanbul'da doğmuştur, burada Sabancı Üniversitesi Görsel Sanatlar ve İletişim Tasarımı programından mezun olan sanatçı çalışmaları sırasında Lowe Worldwide Reklam Ajansı, İstanbul Modern Sanatlar Müzesi ve Harper'sBazaar Magazine gibi çeşitli firmalarda stajyer olarak çalışmıştır.

Sanatsal bakış açısını genişletmek için Parsons Yeni Tasarım Okulu, RISD ve Central Saint Martins Londra gibi tanınmış kurumlarda yurtdışında birkaç yaz kursuna katılır. Mat Boyama tutkusu, David Mattingly'nin “Dijital Mat Boyama El Kitabı”nı aldığıında matte painte tekniğine hayranlığı ile başlamıştır. Hayran olduğu bu sanat biçimini kariyer yoluna dönüştürmek için MFA eğitimime 2012'de Görsel Efektler bölümünden geçerek Sanat Akademisi Üniversitesi'nde başlar. Şu anda Los Angeles'ta olan sanatçı çalışma hayatına serbest çalışarak devam etmektedir.



Resim 36. Bike KEFELİ Matte Paint Çalışması (“Sanal-36” ,2019)

Örnek görsel Bike Kefelinin portfolyosunda sunmuş olduğu bir görüntünün matte paintig aşamasının öncesini ve sonrasını örneklendirmektedir. Görüntüdeki

temel görsel üst kısımda olan resimdir. Sahnenin geri kalan objeleri matte paintig tekniği ile yerleştirmiş görüntülerdir.

3.1.6.1.3. Merve Kaplan

Akdeniz Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Bölümünden mezun olan Merve KAPLAN Okuldan sonra bir yıl boyunca Macaristan'da Avrupa Gönüllü Hizmeti ile gönüllü olarak çalışmaya başlar. Döndükten sonra özel animasyon okulu olan Anima Okulu'ndan mezun olduktan sonra karakter tasarımı, animasyon, desen çizim dersleri alan sanatçı Kalbimin Sultanı, Vatanım Sensin, Diriliş Ertuğrul, Fi, Bodrum Masalı, Gök Zamanı, Poyraz Karayel, Yunus Emre Aşkın Yolculuğu gibi yapımlarda yer alır.



Resim 37. Merve Kaplan Matte Paint Sanat Çalışması ('Sanal-37' ,2019))

Örnek resim Merve Kaplan'ın kişisel olarak çalışmış olduğu arka plan peyzaj çalışması örneğidir. Bu tür görüntüler genelde çizgi animasyon tekniğinde yapılan filmlerde, arka plan görseli olarak kullanılmaktadır.

3.1.6.1.4. Hüseyin Yıldız

Kurnaz ve genç bir adam olan Arif, bir kasabada halı satarak yaşamını sürdürmektedir. Genelde yaşadığı bölgedeki insanlar, kendisini hafif üçkâğıtçı bir tip olarak bilirler. Bir gün Arif'in dükkânına gelen yabancı müşteriler, ona hayal bile edemeyeceği bir deneyim yaşatır. Gelenler aslen uzaylılardır ve bu uzaylılar tarafından

kaçırılan Arif, başka bir gezegene götürülür. Arif, karakterine uygun bir biçimde bu gezegenden kaçıp kurtulabilmenin türlü yollarını aramaya başlar. Ancak yaşayacağı maceralar, onun bu gezegende aşk ile burun buruna gelmesine de neden olacaktır.

Filimin görsel efekt çalışmalarını Sinefx şirketi üslenmiş on kişilik bir ekiple yapılan çalışmada ağırlıklı olarak Türkiye’de matte paint çalışmalarının ilk örneklerini sunan mat boyama sanatçısı Hüseyin Yıldız’ın emeği bulunmakta.



Resim 38. Hüseyin Yıldız Gora Filmi Matte Paintig Çalışması (“Sanal-38” ,2019)

Hüseyin Yıldız çalışma sisteminden bahsederken:

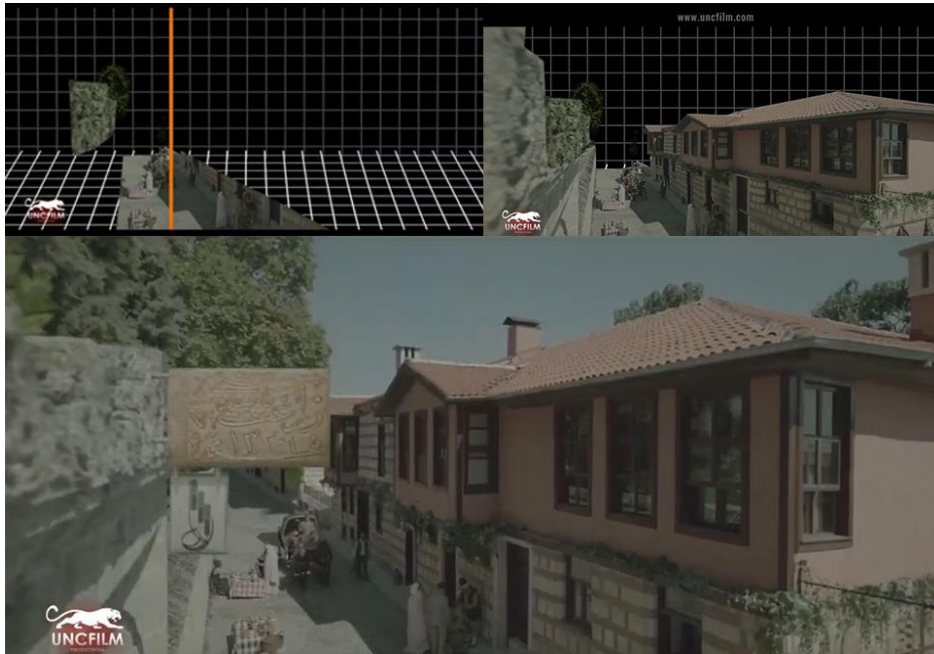
“Çalışmalarında genel olarak öncelikle işin konsept art’ını hazırlayarak başlarım. Bu hızlı ve detaylar özensiz yapılmış bir çalışma olur. Mühim olan kullanacağım figürlerin kütsel boyutlarını ve etkisini görmek ışığın neyin

üzerinde dans edeceğine karar vermektir. Ondan sonrası, elimdeki parçaları kesip biçerek ait oldukları yere koymaktan geçiyor. Eski çalışmalarım hariç hiç bir zaman yapılmış bir iş üzerinden ilham alarak gitmedim. İyi çekilmiş fotoğraflarda hep bir şeyler ararım.” der (Sönmez, 2005: 1).

Görseldeki resim sahnenin matte paint uygulamasının öncesini ve sonrasını göstermektedir. Sahnede yer alan arka plandaki fütüristtik bina 3d programlarda elde edilmiş olup matte paintik tekniği ile camera açısına dâhil edilmiştir.

3.1.6.1.5. Hürkuş

I. Dünya Savaşı ve Kurtuluş Savaşı'nda görev yapan, düşman uçağı düşüren ilk Türk pilot olan Vecihi Hürkuş'un hayatının beyaz perdeye aktarıldığı Hürkuş filmi Türk havacılık tarihinin en önemli isimlerinden pilot ve mühendis Vecihi Hürkuş'un hayatını anlatır. Filmin yönetmenliğini Kudret Sabancı'nın yaptığı filmin CGI efektlerini bir Türk firması olan Unc Production yapmıştır. Filmin birçok sahnesinde CGI efektleri kullanılmıştır ve bu efektler üretilirken, dijital matte paint tekniği başarılı bir şekilde uygulanmıştır. Unc firması, son zamanlarda yapılan birçok dizi ve filmde efekt yapımlarını üstlenmiştir.



Resim 39. UNC Production Hür Kuş Filmi Matte Painting Çalışması ("Sanal-39", 2019)

Örnek resimde görünen sahne filmin kompositing aşamasında, matte painting uygulama sahnesinin uygulanış aşamalarını, sahnenin öncesini ve sonrasını örneklendirmektedir. Film, tarihi bir dönemi yansıtmayı gerektirdiğinden mekânda geçmiş zamanın görüntülerini oluşturmak adına matte painting uygulamaları birçok sahnede kullanılmıştır. Örnek resimde görünen evler ağaçlar ve duvarlar 3d uygulamalarıdır. Mekân içerisindeki modeller dönemin özelliklerini yansıtır nitelikte tasarlanıp gerçek görüntülerle birleştirilerek elde edilmiştir.

3.1.6.1.6. Son Osmanlı Yandım Ali

Yapımcılığını Mehmet Soyarslan'ın, yönetmenliğini Mustafa Şevki Doğan'ın üstlendiği Son Osmanlı Yandım Ali filminin konusu işgal sırasında terhis edilen bahriye çavuşu Yandım Ali, kendisi askerdeyken evlenen Defne için, yanmaktadır. Onu alıp Viyana'ya kaçırmak niyetindedir. Ama yolu Mustafa Kemal'e rastlayınca işlerin boyutu değişir. Kendini vatanına adayan bu genç adam, asıl aşkının üzerinde yaşadığı topraklar olduğunu anlar. Tek başına bu ülkenin davasını omuzlamaya mücadelesine girer. Filmin dijital efektleri ve matte painting uygulamaları Digitalflame firması tarafından yapılmıştır. Filmin birçok sahnesinde kullanılan özel efektler ve özellikle matte painting uygulamaları, filmin dönem filmi olmasından kaynaklı dönemi yansıtan ayrıntıların gerçekçi bir şekilde izleyiciye aktarılmasını sağlamıştır.



Resim 40. Digiflame Son Osmanlı Yandım Ali Filmi Matte Painting Çalışması (“Sanal-40”, 2019)

Örnek görseldeki sahne filmde yer alan matte paintig uygulamalarına bir örnektir. Film özellikle bir dönemi yansıtmayı gerektirdiğinden gerçek çekimlerde yer alan görüntüler, matte paintig uygulamaları ile dönemi yansıtır nitelikte özellik kazanmıştır.

3.1.6.1.7. Kutsal Damacana Drakula

Yönetmenliğini Korhan Bozkurt’un yaptığı korku komedi ve macera filmi olan filmin konusu doğduğu gün cami avlusuna bırakılan, güvercin ve kumruların yemleriyle beslenen Sebo’nun yaşadıklarıdır. Sebo, büyüdüğünde kendini zengin bir iş adamının yanında bulur. Burada hem bekçilik hem de bahçe işleriyle uğraşan Sebo, iş adamının kızı Demet’e âşık olunca işler değişir. Bir akşam çat kapı eve gelen Kont Drakula, Sebo'nun büyük büyük dedesi Kara Fuat, Drakula'nın

sevgilisini elinden aldığı için Sebo'dan intikam almak amacıyla türlü yollar deneyecektir. Filmin dijital efektlerini Digitalflame firması yapmıştır. Filmin belli sahnelerinde bir dönemi yansıttığı bölümlerde matte painting tekniği sıklıkla uygulanmıştır.



Resim 41. Digiflame Kutsal Damacana Drakula Filmi Matte Painting Çalışması (“Sanal-41” ,2019)

Örnek görseldeki sahne Drakula'nın yaşadığı şatonun görüldüğü bir sahneye aittir. Şato görüntüsü maket ten elde edilen bir görüntüdür. Şatonun maketten elde edilmesi durumu özel efektlerin alanına giren bir teknik olarak değerlendirilir. Elde edilen özel efekt görüntüleri ile matte paintig tekniği ile oluşturulan görüntü kamera açısı eşleştirilerek gerçekçi bir şato sahnesi elde edilmiştir.

3.1.6.1.8. Bir Zamanlar Osmanlı

Dizi 1711'de Osmanlı Ordusu'nun, Rus Ordusu'nu bozguna uğratmasının ardından yaşanan olaylar, önce hain sonra kahraman ilan edilen Yeniçeri Ali ve

Yusuf'un hikayeleri eşliğinde, Lale Devri'nin gelişiyle beraber Osmanlı Devleti'nin içindeki çeteler ve Osmanlı'nın yapılanma öyküsünü ekrana getiren Bir Zamanlar Osmanlı'nın çekimleri İzmit'te plato haline getirilen eski Seka Fabrikası'nda yapılmıştır.

Dizi bir dönem dizisi olmasından kaynaklı birçok sahnesinde dönemin görüntülerinin oluşturulması için özel efekt ve matte painting uygulanan sahnelerini içinde barındırmaktadır. Dizinin özel efekt ve matte painting uygulamaları PixelHouse firması ekibi tarafından hazırlanmıştır.

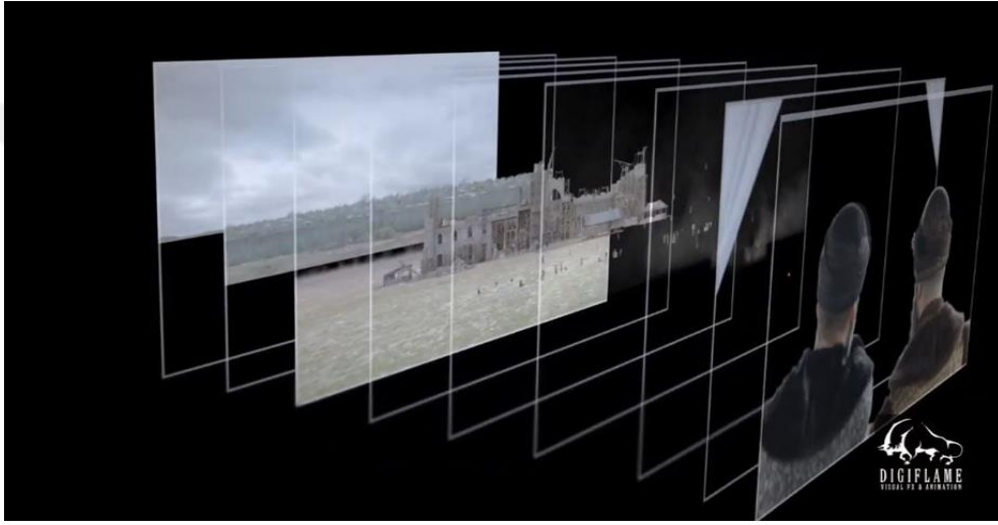


Resim 42. Pixelhouse Bir Zamanlar Osmanlı Filmi Matte Painting Çalışması ("Sanal-42" ,2019)

Örnek görsel, filmin geçtiği döneme ait bir sahne görselini içermektedir. Sahnenin oluşmasında kullanılan mekân objeleri dönemi yansıtır nitelikte, 3d programları ile modellenerek görselleştirilmiştir. Sahnede kullanılan objelerin çoğunluğu görsel efektlerle elde edilmiştir. Mekanın geçtiği bölgenin matte painting görseli üzerine kamera açıları, dijital kamera projeksiyon tekniği ile eşleştirilerek elde edilmektedir.

3.1.6.1.9. Muhteşem Yüzyıl

Muhteşem Yüzyıl, Tims Productions tarafından yapıp Star TV’de yayınlanan Türk yapımı tarihî televizyon dizisidir. Dizi, temel olarak Osmanlı İmparatorluğu padişahı Kanuni Sultan Süleyman’ın ve Hürrem Sultan’ın hayatı, Hürrem Sultan’ın evlatları için giriştiği taht mücadelesi ve saray hayatı üzerine kurgulanmıştır. Dizinin Efekt ve mat boyama işlerini yerli bir firma olan Digiflame production firması üstlenmiştir.



Resim 43. Digiflame Muhteşem Yüzyıl Dizisi Matte Painting Çalışması (“Sanal-43” ,2019)

Örnek görsel muhteşem yüzyıl dizisi içerisinde Süleymaniye camiinin yapımının planlandığı sahneyi içeren görseli yansıtmaktadır. Sahne tamamen bir dönemi yansıması sebebi ile 3d programlarda oluşturulan görüntüler matte paintig

tekniki ile gerçek görüntülerin kamera açılarının eşleştirildiği sahneyi oluşturmaktadır.

3.1.7. Mimari Görselleştirmede Matte Painting

Geleneksel yöntemlerle çalışan bir mimar, mimari tasarımını anlatmak ve geliştirmek için maketler kullanmaktaydı. Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ile ortaya çıkan mimari modelleme kavramı ile iki boyutlu düzlemde üretilen tasarım (Çizim) üç boyutlu bir uzay içerisinde sanal olarak görüntülenebilen üç boyutlu bir maket formuna dönüşmüştür. Bu olanaklar neticesinde mimar tasarımını sorgulayabilmekte ve gerekli noktalarda geri dönüş yapabilme olanağı ile tasarımını revize edebilmektedir.

Mimari modelleme kavramının gelişmesi neticesinde mimar tasarlamış olduğu projeyi foto realisttik bir görünümde sunma olanağı da kazanmıştır ve mimari görselleştirme diye ifade edebileceğimiz yeni bir alanın açılmasına zemin hazırlanmıştır.

3d görselleştirmeyi belli parametreler ışığında kişinin sanal ortamda gerçeğe yakın mekânlar veya modeller oluşturma “sanatı” olarak nitelendirebiliriz. Teknolojinin gelişmesi ile beraber mimari görselleştirme alanında büyük yenilikler ortaya çıkmıştır. Teknoloji sanatçıya kendini ifade etmede klasik yöntemlerin dışına çıkma imkânı vermiş, bilgisayar teknolojilerini kullanarak tasarımcıya yeni ufuklar açmış ve zihninde oluşturmuş olduğu tasarımı sunmada yeni olanaklar sunmuştur. Bu vesile ile mimar tasarımcı olarak, bir film yönetmenliği ya da bir animatörlük gibi alanların kullanmış olduğu teknolojileri kendi çalışmalarında kullanma olanağı kazanmıştır. Mimar, tasarlamış olduğu yapıyı üretmenin yanında eserini göze hitap eden bir gerçeklikte ve sanat formunda izleyiciye sunma fırsatı yakalamıştır (Korkmaz, 1998: 49).

Mimari Görselleştirmenin sektör bağlamında pek çok fayda sağladığını söylemek mümkündür. Günümüzde inşaat sektöründe büyük çapta projeler üretilmektedir. Üretilen bu projelerin de hiç kuşku yok ki üretim safhasında kusursuz olmaları gerekmektedir. Kusursuz bir üretim için ise yaşanabilecek sorun ve sıkıntıları önceden kestirebilmek ve yapının genel özelliklerini tüm detaylarıyla

görebilmek için 3d modelleme ve görselleştirme teknikleri büyük bir kazanım sağladığı görülmektedir.

Üretimin yanı sıra üretilen yapının sunumu da bir o kadar ön plana çıkmaktadır. Etkili bir sunum oluşturmak, yapının satış aşamasında üreticiye büyük avantajlar sağlamaktadır. Günümüzde birçok firma daha proje aşamasında olan yapılarını görselleştirmiş oldukları 3d ortamlar içerisinde yapı bitmeden pazarlayabilmektedir. Bu durumun getirmiş olduğu avantajları gören sektör üreticileri 3d görselleştirmenin ne denli önemli olduğunun farkına vararak görselleştirmeye büyük önem vermektedirler.

Türkiye’de Matte Painting uygulama alanları içerisinde sinema ve reklam alanlarından sonra en fazla matte painting uygulaması mimari görselleştirme alanında görülmektedir. Üretilen projelerin pazarlanabilmesinde etkili bir sunum oluşturabilmek için sinema sanatının ortaya çıkartmış olduğu matte painting tekniğini kullanmakta ve tanıtım aşamasında reklam filmi için mimari animasyonlarda matte painting tekniğinden yararlanabilmektedir.

3.1.7.1 Bu Bölümde Mimari Görselleştirmede Matte Painting Örneklerine Yer Verilmiştir

3.1.7.1.1. Wox - Ertuğrul Yenidemir

Endüstriyel ürün tasarımcısı ve CG sanatçısı olan Ertuğrul Yenidemir tarafından kurulan Wox yaratıcı mimari görselleştirme stüdyosu bu alanda oldukça başarılı çalışmalar sunmaktadır. Sanatçı Ertuğrul Yenidemir endüstriyel ürünler alanında da birçok ulusal ve uluslararası ödül almış bir sanatçıdır. Wox firması Türkiye’de mimari alanda üretilen birçok yapının görsellerini uluslararası düzeyde görselleştirme anlamında çok başarılı çalışmalar ortaya çıkarmayı başarmış yerli bir firmadır.



Resim 44. Wox Ertuğrul Yenidemir Mimari Görselleştirme Çalışması (“Sanal-44”, 2019)

Örnek görselde 3d modelleme ve render ve post production işlemleri, Ertuğrul Yenidemir tarafından oluşturulmuş bir görseldir. Gece görüntüsü içerisinde sunulan mekân, ışık etkileri ile oluşturulan zıtlıklarla ön plana çıkartılmaya çalışılmıştır. Resimde bulunan bina, 3d programlarda elde edildikten sonra görselliği ve sunumu artırmak adına post production işlemi için photoshop programı ile çevre düzenlemesi, ışık ve renk düzenlemeleri uygulanarak görselleştirildiği görünmektedir.

3.1.7.1.2. Tesla Stüdyo - Serkan Çelik

Peyzaj mühendisi ve CG sanatçısı olan Serkan Çelik 2014 yılında kurmuş olduğu Tesla Stüdyo ile mimari görselleştirme alanında uluslararası kalitede mimari görselleştirme çalışmaları yapan yerli bir firmadır. Yapmış olduğu çalışmalarla adından söz ettiren sanatçı Serhan Çelik, ulusal ve uluslararası düzeyde birçok ödüle sahiptir.



Resim 45. Tesla Stüdio Serhan Çelik Mimari Görselleştirme Çalışması (“Sanal-45” ,2019)

Örnek resimdeki görsel, Tesla Stüdio ekibi tarafından 3d modelleme, render ve post production işlemleri ile elde edilmiş bir görseldir. Post production işlemlerinde gece görüntüsü içerisinde sunulan bina, ışıklarla elde edilen zıtlıklarla ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. Resimde ön planda yer alan binalar 3d programları ile render edildikten sonra photoshop ile post production işlemi ile çevre düzenlemesi, ışık ve renk düzenlemeleri ile son halini aldığı görülmektedir.

3.1.7.1.3. Pixel Art CHIEF

Salih Efe, Hakan Algan, Emre Algaç tarafından 2015 yılında kurulan Türkiye, İran, Rusya merkezli firma 3d mimari görselleştirme alanında uluslararası standartlarda çalışmalar üreten bir firmadır. Firma ulusal ve uluslararası alanda yapmış oldukları çalışmalarla birçok ödüle layık görülmüştür.



Resim 46. Pixel Art CHIEF Mimari Görselleştirme Çalışması (“Sanal-46”, 2019)

Örnek görsel Pixel Art Chief ekibi tarafından 3d modelleme, render ve postproduction işlemleri ile elde edilmiş bir görseldir. Mimarisi genel olarak dış dünya ile irtibatı kesmeden ev içerisindeki hava akımının kesintisiz olması ile tasarlanmış bir yapı. Rüzgâr uğultu seslerinden hoşlanılan bu evde dökümler üst üste koyularak ara boşluklarından hava akışı sağlanması düşünülmüştür. Görselde yer alan ev 3d programları ile render edildikten sonra photoshop programı ile post production işlemleri uygulanmıştır. Bu işlem esnasında arka plan, zemin ve çevre düzenleme işlemleri gerçekleştirilerek renk düzenlemeleri yapıldıktan sonra görselin son halini aldığı görülmektedir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

4.1. Sonuç ve Öneriler

4.1.1. Sonuç

Resim sanatı çerçevesinde ele aldığımız mat boyama tekniği, zaman içerisinde fotoğraf, film, mimari, grafik sanatlar gibi alanları da etkisi altına alarak, teknolojinin sanata ne derece etkili bir şekilde yansıdığıнын en büyük göstergesi ve resim sanatına güzel bir hediyesidir diyebiliriz.

Mat boyama uygulama alanı yedinci sanat olarak nitelendirilen sinema sektörü içerisinde resim sanatına farklı bir bakış açısı getirerek, resim sanatına da taze bir kan olmuştur. Günümüzde çekilen tüm sinema filmlerinde bu teknik en az bir oyuncu bir yönetmen kadar sinema sanatının önemli bir aktörü konumuna gelmiştir.

Mat boyamanın sinema içerisinde bu denli etkili olmasının en büyük nedeni çekilen filmleri zaman ve mekân sıkıntısından kurtarması ve karşılaşılan sorunlara en ekonomik çözümleri üretme gücüdür. Tabi ki burada bu sanatın üreticisi olan mat boyama sanatçısını unutmamak gerekir. Görünürde dijital ortamda üretilen eserde teknolojinin sunmuş olduğu olanaklarla sanatçının işi kolaylaşmış gibi gözükse de durum bundan farklıdır. Sanatçının düşünce gücü yaratıcı ve özgün düşünebilir nitelikte olmalıdır ki izleyene görmediği dünyaların kapısını açma imkânı sunsun.

Matte painting, teknolojinin getirmiş olduğu kolaylıkları aracı kılarak, hayal dünyamızın sınırlılıkları çerçevesinde sinema, resim sanatının bu büyülü çizimlerinden büyük ölçüde istifade etmektedir ve edecektir. Mat boyama sanatçıları süreç içerisinde cam üzerine çizmiş oldukları eşsiz güzellikteki resimleri dijital ortamda oluşturmakta ve sektöre zaman kazandırma anlamında büyük kazanç sağlamaktadır. Elbette ki bu süreç yeni programların ortaya çıkması ve yeni tekniklerin geliştirilmesi ile çok daha ileri düzeyde çalışmaların çıkmasına vesile olacaktır.

1800'lü yıllarda başlayan matte painting tekniği tüm dünya özellikle film sektöründe ve sektörün birçok alanında kullanılan önemli bir teknik iken, Türkiye'de bu alanda yapılan çalışmalar 2000'li yıllara gelinceye kadar pek bir varlık gösterememiştir. Ülkemizde bu geri kalmışlığa sebep olan durumlar arasında film sektörünün ve Türk sinemasının belli dönemler içerisinde yaşamış olduğu maddi olanaksızlıklar nedeniyle bitme noktasına gelmesi, yetişmiş insan gücünün olmaması, yetişmiş olan insanların ise ülke içindeki olanaksızlıklardan yurt dışında faaliyet göstermeleri, matte painting tekniğinin gelişimini Türkiye'de gecikmiştir diyebiliriz.

Son yıllarda ise Türk yapımı sinema, reklam yada daha genel manada görüntünün kullanıldığı diğer sektörlerde yapılan işler, özel efekt üretiminde dünya ile yarışabilecek noktaya doğru ilerlediğini göstermektedir. Sinema ve reklam gibi alanlarda üretimin, dönemin şartlarına ayak uydurması gerekmesi sebebiyle yerli CGI firmalarının da bu ihtiyacı gidermek adına oluşan talep doğrultusunda sayıları gün geçtikçe artmaktadır. Bu durum ülkemiz adına hem bir katma değer oluşturmakta hem de sanatsal üretim ortamının gelişimine ciddi manada katkı sunmaktadır diyebiliriz.

Türkiye'de görsel efekt alanında yaşanan bu gelişmelerin akabinde bugün şunu diyebiliriz ki Türkiye, görsel efektler ve matte painting tekniğinde her alanda güzel örnekler ortaya konmasının yanı sıra kendi olanakları ile yetişmiş olan insan gücü ile tüm dünya üzerindeki örneklerle boy ölçüşecek düzeyde kaliteli işler ve sanatçılar yetiştirebilmiştir.

4.1.2. Öneriler

Film sektörü içerisinde sinema sanatının var olduğu günden bu yana sıklıkla kullanılan ve günümüze değin teknolojinin getirmiş olduğu olanaklarla gelişerek varlığını koruyan görsel efektler ve onun ayrılmaz bir parçası olan matte painting tekniği bütün dünyada olduğu gibi Türkiye'de de güzel ve kaliteli çalışmalar çıkarmak adına vazgeçilmez bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır.

Türkiye'de matte painting tekniği uygulamaları tarihsel süreç içerisinde çok eskiye dayanmasa da son on beş, yirmi yıldır sinema, reklam filmleri, fotoğraf,

mimari vs. sektörlerde başarılı bir şekilde kullanılmaktadır. Matte painting tekniği çerçevesinde günümüzde yapılan işler bakımından güzel örnekler görmek artık mümkündür denilebilir. Ama halen bu alanla ilgili eksikler de yok değil.

Türkiye’de matte painting alanındaki en büyük sorunlardan biri eğitimidir. Bu alan üzerine eğitim veren kurumların sayısı istenilen düzeyde değildir. Özellikle üniversitelerin güzel sanatlar alanına hitap eden matte painting tekniği bu alanlarda maalesef bilinmemektedir diyebiliriz. Eğitim adına karşılaşılan bu sorunu aşmak adına öncelikle üniversitelere büyük görev düşmektedir. Bu bağlamda resim, grafik, fotoğraf gibi bölümlerin geleneksel eğitimin yansıra yeni yaklaşımları içinde barındıran eğitim programlarının planlanması bu bölümlerin içerik olarak zenginleşmesine yarar sağlayacak hem de bu bölümlerde lisan eğitimi alan öğrencilerin ufkunu genişletecektir. Üniversitelerin sağlayacağı bu olanaklar neticesinde yetişen öğrenciler, edinmiş oldukları sanat eğitimin yanında farklı alanlarda da çalışmalar üretebilecek nitelikte alana hizmet etme imkânına sahip olacaktır. Bu alanın gelişmesine katkı sağlayabilecek bir diğer durum üniversitelerimizin akademik eğitimin üst basamaklarında görev alan akademisyenlerin, yetişmesi ve yetişen akademisyenlerin bu alanlar üzerine yapacağı bilimsel araştırmalar neticesinde görsel efektler üzerinden matte paint ve benzeri tekniklerin gelişmesi açısından alana önemli katkılar sunacaktır. Yetişen akademisyenler ve onların yönlendirmesi ile araştırma yapacak olan öğrencilerin, yazacağı bilimsel makale, tez vb. yayınlar neticesinde kendilerinden sonra gelen yeni araştırmalar yapmak isteyen öğrencilerin ve alanın meraklılarına araştırmalarında ulaşabilecekleri kıymetli kaynaklar kazandıracaktır.

Matte paint sanatının işlevi her ne kadar sinema sanatının içinde yer alsada da özü plastik sanatlar içerisinde resim sanatına dayanmaktadır. Mat boyama olarak ifade etmiş olduğumuz resim sanatının sinema sanatı içerisinde yer alan bu sanat uygulanmaya başlandığı günden bu yana teknolojinin de getirdiği yeniliklerle kendi içerisinde büyük gelişim göstermiştir.

Mat boyama sanatı ülkemizde maalesef hak ettiği yerde değildir. Tabi ki son beş on yıllık süreci göz önüne aldığımızda bu sanata gönül vermiş kişileri ümitlendirecek önemli gelişmeler de yok değil. Özellikle uluslararası anlamda büyük

beğeni toplamış birçok yapımda kullanılan mat boyama eserleri, Türk sanatçılarının da içinde yer aldığı projelerle oluşmuş ve ülkemiz adına bizleri gururlandırmıştır. Bu sanatçılarımızdan bazıları Türkiye'ye dönüş yapmış ve uluslararası deneyimlerini bu işe gönül vermiş kişilere aktarmak için üniversitelerde seminer, workshop gibi etkinlikler düzenleyerek yetenekli gençlerin ufkunu açmıştır.



KAYNAKÇA

- AKDENİZLİ, D.** (2018). “Grafik Tasarımcıya Getirdiği Avantajlar Açısından Sayısal Renk Sistemlerinin Gelişimi”, **Medeniyet Sanat, MÜ Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi**, Cilt: 4
- ANONİM** (2013). **Fotoğraf Tarihi**, Eskişehir.
- ANTMEN, A.** (2009). **20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar**, 2.Baskı, İstanbul: Sel Yayınları.
- ATMACA, Y.** (2011). “Modern Sanat ve Bilgisayar Destekli Sanat Çalışmaları”, **Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi**, Cilt: 10.
- BAZIN, Andre** (Haziran 2011). **Sinema Nedir**, (İbrahim Şener Çev.) İstanbul: Doruk Yayınları.
- BEKTAŞ, D.** (1992). **Grafik Tasarımın Gelişimi**, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- BERK Mustafa Evren, Mustafa Aslan** (2018, Mart). “Dünya Sinemasında Görsel Efekt”, **Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi**, Sayı: 66.
- BETTON, G.** (1993). **Sinema Tarihi Başlangıcından 1986'ya Kadar**, (Ş. Tekeli, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.
- BUDAK, Zekiye** (2018). “**Görüntü - Mekân İlişkisinde İmge**” Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi: Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Heykel Anasanat Dalı, Ankara.
- BORA, Mücahit** (2018). “Görsel Sanatlar Eğitiminde Bilgisayar Teknolojisinden Yararlanma Olanakları”, **İdil Dergisi**, Sayı: 7.
- ÇAKIR, Ş.** (2014). **Modern Resim Sanatı ve Grafik Tasarım**. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi: Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Tasarımı Anasanat Dalı Programı, İstanbul
- DANTO, A.** (2014). **Sanat Nedir** 1.Baskı, (Z. Baransel, Çev.) İstanbul: Sel Yayıncılık.
- DOĞANAY, Doç.Dr. Ahmet, MURAT, Doç.Dr. Murat, ŞİMŞEK, Prof. Dr. Ali, AKBULUT, Doç.Dr. Yavuz,** (2012, Ağustos). **Sosyal Bilimler Araştırma Yöntemleri** , 1. Baskı, Eskişehir: Anadolu üniveristesi Web-Ofset Tesisleri
- ELİTAŞ, T.** (2018, Mayıs). “Televizyon Reklamlarında Özel Efekt Teknolojileri İle Sunulan Marka İmajı”, **Social Sciences Studies Journal**, Sayı: 4
- FARTHING, S.** (2010). **Sanatın Tüm Öyküsü**. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- GOMBRİCH, E.H.** (2007). **Sanatın Öyküsü**. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- GÖK, K.** (2016). “Fotoğrafın Bulunuşu ve Sonrasında Oluşan Teknik”, **Yıldız Jurnal Of And Desin**, Sayı: 3.
- GÜVENLİ, Z.** (1960). **Sinema Tarihi**, 1.Baskı, İstanbul: Ekin Basım Evi.

- İBRAHİMGİL**, Mehmet (2017). **Sanatın Tarihi**, İstanbul: Koza Yayın Dağıtım A.Ş.
- KADILAR**, Ö. (2007). **Boyut Değiştiren Çizgiler**, Digital Art.
- KAYA**, G., ve H. Ebru Keskin (2018). **Fotoğraf**, 2. Baskı, Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- KAZAN**, Hüseyin, C. U. (2017, Eylül). “Efekt Kavramı Ve Reklam Filmlerinde Efekt Kullanımı”, **Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi**. Sayı, 52.
- KESKİN**, Savaş (2018). “Reklam Gerçeğinin Dijital Failerleri Olarak ‘Efekt Kimlikler: Turkcell’in ‘Emocan’ları””, **Global Media Journal**. Sayı, 16.
- KILIÇ**, P. (2012). **Temel Fotoğrafçılık**, 1.Baskı, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- KORKMAZ**, İ. Serhat (1998). **Bilgisayar Grafiği Kavramları Ve Mimarlıkta Kullanımı**, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul.
- MATTINGLY**, D. (2011). **The Digital painting Handbook**. Wiley Publishing Inc.
- OLGUN**, Rıfat, Tahsin **Yılmaz** (2014). “Peyzaj Mimarlığında Bigisayar Destekli Tasarım ve Tasarım Aşamaları”, **Niğde Üniversitesi Mühendislik Bilimleri Dergisi**. Sayı: 1.
- OZON**, N. (1985). **Sinema Uygulayımı, Sanatı, Tarihi**, 1.Baskı, İstanbul: Hil Yayınları.
- RİCKİTT**, R. (2007). **Spesial Effect The History and Technigue**, 1.Baskı, New York: Billboard Books.
- SAĞLAMTİMUR**, Y. (2010). “Dijital Sanat”, **Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi**, Sayı: 10.
- SERTER**, S. Serhat (2000). “Fotoğrafik Görüntünün Oluşma Süreci ve Bu Görüntüde Sanatçının Rolü”, **Kurgu Dergisi**. Sayı: 17.
- SONTAG**, Suzan (Eylül 2008). **Fotoğraf Üzerine**, 1.Baskı, İstanbul: Aroga Kitap Evi.
- ŞENYAPILI**, Ö. (2003). **Sinema ve Tasarım**, 2.Basım , İstanbul: Boyut Yayınları.
- ŞENERLER**, Filiz (2005). “Animasyonun Tarihi, Teknikleri ve Türkiye’deki Yansımaları”, **Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü**. Sayı: 3.
- ÖZDEMİR**, Süleyman (2016). “Resim Sanatı ve Fotoğraf Arasında Görüntü Sorunsalı”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, Ankara: **Detay Yayınları**. Sayı: 5.
- TANSUĞ**, S. (Şubat 2011). **Resim Sanatının Tarihi**, 7.Baskı, İstanbul: Remzi Kitap Evi.
- TEPECİK**, D. (2002). “Grafik Sanatlar”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi**, Ankara: Detay Yayınları. Sayı: 1.

- TÜRKMENOĞLU**, Harun (2014). “Teknoloji İle Sanat İlişkisi Ve Bir Dijital Sanat Örneği Olarak Instagram”, **Ulabilge Dergisi**. Sayı: 4.
- UÇAR**, İ, **T. Ekim**, **F. Türkmen**, (2012). **Grafik Tasarım Ders Kitabı**, 3.Basım, MEB Devlet Kitapları.
- YAMAN**, İsmail Şamil ve diğerleri (2016). **Çağdaş Dünya Sanatı**, Ankara: MEB Devlet Kitapları
- YURDİGÜL**, Y. ve **İ. Zinderen**, (2011, Temmuz). “Sinemada Özel Efekt”, **Atatürk İletişim Dergisi**. Sayı: 2.

İNTERNET KAYNAKLARI

- AGARUNOV**, E. (2010, Eylül 28). **The History Of Matte Painting**. Tutsplus: <https://design.tutsplus.com/articles/the-history-of-matte-painting-basix--psd-1032/>, 2 (Erişim Tarihi 09.11.2018).
- Blur Studio**. (2012,Eylül 7).’**A Gentlemen Duel’in**. [https:// pineame. wordpress. com/tag/blur-studio/](https://pineame.wordpress.com/tag/blur-studio/), (Erişim Tarihi 21.03.2019).
- Art Of CG**. (2018, Ağustos 8). **Kariyer Sohbetleri**. Art of Cg1: <http://artofcgi.com/volkan-kacar-ile-roportajimiz/> (Erişim Tarihi 09.11.2018).
- CANDAN**, Ozan Muhammet (2011,Ekim 03). **Konsept Nedir? Nasıl Üretilir** Grafik Tasarımları: <https://www.grafikerler.org/forum/konu/konsept-nedir-nasil-uretilir-reklam-konsept-calismasi.25445/>, (Erişim Tarihi 03.03.2019).
- PİCKTHALL**, **Jason** . (2012, Kasım 06). **Just What İs Concept Art?** www.creativebloq.com: <https://www.creativebloq.com/career/what-concept-art-11121155/>, (Erişim Tarihi 05.09.2018).
- EDWARDS**, **G**. (2015, Haziran 9). **matte-painting**. cinefex Blog:<http://cinefex.com/blog/matte-painting/> (Erişim Tarihi 04.05.2018)
- EVREN**, **Ü**. (2011, Kasım 24). **Kerem Beyit’le Söyleşi**. [delikasap.com](http://www.delikasap.com): <http://www.delikasap.com/yazi/soylesi/kerem-beyitle-soylesi/2365/>, (Erişim Tarihi 07.01.2019).
- KÜPÇÜ**, **KAYRA Keri**, (11, Ekim). **Emrah Elmaslı ile Röportaj**: <https://frpnet.net/roportajlar/emrah-elmasli-ile-roportaj/>, (Erişim Tarihi 04.02.2019).
- Galerie Jean-Louis Ramand**. (2018, Şubat 28). **Suzanne Moxhay. Galerie Jean-Louis Ramand**: <https://www.galeriejeanlouisramand.com/Gallery-Artists/suzanne-moxhay/>, (Erişim Tarihi 09.11.2018).
- İMANÇER** , **Y**. (2019, ocak 10). **Fotoğraf Sanat İlişkileri**. [fotografya.gen.tr](http://www.fotografya.gen.tr): http://www.fotografya.gen.tr/issue-15/a_imancer15.htm#14/, (Erişim Tarihi 14.01.2019).
- ÖZDEN**, **A**. (2011, 29 Aralık Perşembe). **Amatör Kültür**. 2019 tarihinde Amatör Kültür.Net: <http://ourwebnet.blogspot.com/2011/12/hollywoodun-gozdesi-metin-gungor-ile.html/>, (Erişim Tarihi 08.02.2019).

- ÖZLÜ**, Özlü (2019 12 Mayıs). **Pirimitivim ve Dışavurumculuk**. Extrem Bilgi: <https://ekstretilbilgi.com/sanat/primitivizm-ve-disavurumculuk/>, (Erişim Tarihi 05.01.2019).
- PESZKO**, J. (2006, Temmuz Perşembe). **Concept Art and VFX: Managed Collaboration**. 2019 tarihinde www.awn.com: <https://www.awn.com/vfxworld/concept-art-and-vfx-managed-collaboration/>, (Erişim Tarihi 02.12.2018).
- PM Ekibi**. (2007, Nisan 01). **Ömür Özgür. Photoshop Magazin**: http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2007/04/omur_ozgur.html/, (Erişim Tarihi 21.02.2019)
- PM Ekibi**. (2009, Nisan 01). **Yiğit Köroğlu-İllüstrator**. Photoshop Magazin: http://www.photoshopmagazin.com/dergi/2009/04/yigit_koroglu_illustrator.html (Erişim Tarihi 15.02.2019).
- REVOY** David. (2019). **What is a Concept Artist?** conceptartempire.com: <https://conceptartempire.com/what-is-concept-artist/>, (Erişim Tarihi 14.02.2019).
- SAWYER** McKella (2015). **Matte Painting In Film, VFX & Animation: What It Is & How It Works** conceptartempire.com: <https://conceptartempire.com/matte-painting/>, (Erişim Tarihi 18.02.2019).
- SİNEMA**, (2015, ekim 11). **Türk Sinemanın Kısa Tarihi** [sinema.gov.tr](http://www.sinema.gov.tr) <http://www.sinema.gov.tr/yazdir?248133EE12F78F46B8C82CE35F9FDDCD14/>, (Erişim Tarihi 14.01.2019).
- SÖNMEZ**, G. (2005). **Hüseyin Yıldız Gora ve Matte Paint Üzerine Söyleşi**. Aralık Perşembe, 2017 tarihinde [sinefx.com](http://www.sinefx.com): <http://www.sinefx.com/makale.php?kayit=5&sayfa=2&k=abm/>, (Erişim Tarihi 14.09.2018).
- UYSAL**, T. (2019, 01 31). **Popüler Kültür Bağlamında Fotoğraf ve Sinematografi İlişkisi**. 2019 tarihinde Academia.edu: https://www.academia.edu/36572812/POP%3%9CLER_K%3%9CLT%3%9CR_BA%4%9ELAMINDA_FOTO%4%9ERAF_VE_S%4%B0NEMATO_GRAF%4%B0_%4%B0L%4%B0%5%9EK%4%B0S%4%B0/, (Erişim Tarihi 09.11.2018).

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Sanal, 1. (2018), <https://youth-time.eu/origins-of-photography-camera-obscura/13> (Erişim Tarihi 07.10.2018).
- Sanal, 2. (2018), <http://www.yaraticihayat.com/2015/05/optik.html> (Erişim Tarihi 07.10.2018).
- Sanal, 3. (2018), <https://wfhsphotography.weebly.com/sept-26-the-camera-obscura.html> (Erişim Tarihi 07.10.2018).
- Sanal, 4. (2018), <http://camarasfotograficasgd.blogspot.com/2015/05/quien-invento-la-primera-camara.html> (Erişim Tarihi 07.10.2018)
- Sanal, 5. (2018), <http://media3138.blogspot.com/2011/11/thaumatrope.html>(Erişim Tarihi 09.11.2018).
- Sanal, 6. (2018), <http://bellil-eduressources.blogspot.com/2010/12/#.XKgjZJgzaiM> (Erişim Tarihi 09.11.2018).
- Sanal, 7. (2018), <https://pixels.com/featured/the-horse-in-motion-eadweard-muybridge.html>S.1 (Erişim Tarihi 09.11.2018).
- Sanal, 8. (2018), Pellacini Fabio Virsual Effects a Simple Introductions S.32 (Erişim Tarihi 07.9.2018).
- Sanal, 9. (2018), <http://cgiweirdo.blogspot.com/2010/12/matte-paintings-part-1.html> (Erişim Tarihi 12.9.2018).
- Sanal, 10. (2018), <http://bumblebeevisual.blogspot.com/> (Erişim Tarihi 07.9.2018)
- Sanal, 11. (2018), <http://cgiweirdo.blogspot.com/2010/12/matte-paintings-part-1.html>(Erişim Tarihi 06.10.2018).
- Sanal, 12. (2018), <https://tr.redsearch.org/images/5019598> (Erişim Tarihi 09.11.2018).
- Resim 13. BÜYÜKBAYRAM, Yunus (2019).Konsept Sanat Ve Türkiye’de Uygulama Durumu, Yüksek Lisans Tezi, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Anabilim Dalı, Resim Bilim Dalı Konya. (Erişim Tarihi 18.05.2019).
- Sanal,14. (2018), <https://www.omurozgur.net/concept-arts>(Erişim Tarihi 05.12.2018).
- Sanal, 15. (2018), <https://www.ardakoyuncu.com/>(Erişim Tarihi 05.12.2018).
- Sanal, 16. (2018), <https://deluxepaint.net/characters.html> (Erişim Tarihi 03.01.2019).
- Sanal, 17. (2019), <https://frpnet.net/roportajlar/emrah-emasli-ile-roportaj>(Erişim Tarihi 05.01.2019).
- Sanal, 18. (2019), http://www.erenarik.com/mattepainting1/pvj5bz3_e0er23zbxj10_yrhrv18wb0b (Erişim Tarihi 18.01.2019).
- Sanal, 19. (2019), <http://www.delikasap.com/yazi/soylesi/kerem-beyitle-soylesi/2365> (Erişim Tarihi 12.02.2019).
- Sanal, 20. (2019), https://www.yigitkoroglu.com/projects/gDkvZ?album_id=665567 (Erişim Tarihi 18.02.2019).
- Sanal, 21. (2019), <http://www.zamanvadisi.com/fenerbahce-duvar-kagitlari.html/fenerbahce-kapak-fograflari> (Erişim Tarihi 12.02.2019).
- Sanal, 22. (2019), <https://www.artistaday.com/?p=27544#> (Erişim Tarihi 15.03.2019).
- Sanal, 23. (2019), <https://www.cozkan.com/3dtotal-interview/> (Erişim Tarihi 18.01.2019).

- Sanal, 24. (2019), <https://www.artstation.com/artwork/denze>(Erişim Tarihi 13.03.2019).
- Sanal, 25. (2019), <http://artofcgi.com/serkan-gunal-ile-roportajimiz/> (Erişim Tarihi 10.04.2019).
- Sanal, 26. (2019), <https://www.algorithmic.com/blog/cem-tezcan-takes-you-back-80s-substance>(Erişim Tarihi 10.05.2019)
- Sanal, 27. (2018), <https://www.artstation.com/artwork/6KVY6> (Erişim Tarihi 11.09.2018).
- Sanal, 28. (2019), [https://www.behance.net/gallery/57452561/Matte-Painting-for-Uludag- Commercial](https://www.behance.net/gallery/57452561/Matte-Painting-for-Uludag-Commercial) (Erişim Tarihi 11.04.2019)
- Sanal, 29. (2019), <http://www.erenarik.com/mattepainting-1> (Erişim Tarihi 12.02.2019).
- Sanal, 30. (2019), <http://www.mojofx.net/page.php#Reel>(Erişim Tarihi 18.03.2019)
- Sanal, 31. (2019), <http://www.abtistanbul.com/turkcell-4-spartali,5,216,1>(Erişim Tarihi 14.05.2019).
- Sanal, 32. (2019), <https://vimeo.com/223035086>(Erişim Tarihi 08.03.2019)
- Sanal, 33. (2019), <https://vimeo.com/311556607>(Erişim Tarihi 05.02.2019)
- Sanal, 34. (2019), <http://halukdemirel.blogspot.com/2012/11/arog-karakter-calsmalar-3d-2d.html> (Erişim Tarihi 14.05.2019)
- Sanal, 35. (2019),<https://www.artstation.com/artwork/N55kkN> (Erişim Tarihi 12.02.2019).
- Sanal, 36. (2019), <http://www.bikekefeli.com/#reel> (Erişim Tarihi 08.01.2019)
- Sanal, 37. (2019), <https://www.behance.net/gallery/32958121/Landscape-study> (Erişim Tarihi 07.02.2019).
- Sanal, 38. (2019), <http://www.sinefx.com/makale.php?kayit=5&k=abm>(Erişim Tarihi 12.05.2017).
- Sanal, 39. (2019), <https://www.youtube.com/watch?v=IJg59UwCJnQ&t=66s>(Erişim Tarihi 01.04.2017).
- Sanal, 40. (2019), <http://www.digiflame.com/proje/Detay/107>(Erişim Tarihi 03.02.2019).
- Sanal, 41. (2019), <https://vimeo.com/42265926>(Erişim Tarihi 03.02.2019).
- Sanal, 42. (2019), <https://www.youtube.com/watch?v=UyIod5jdQ38>(Erişim Tarihi 09.02.2019).
- Sanal, 43. (2019), <https://vimeo.com/119113230>(Erişim Tarihi 03.02.2019).
- Sanal, 44. (2019), <http://wox.com.tr/mimari-render/>(Erişim Tarihi 18.01.2019).
- Sanal, 45. (2019), <http://www.serkancelik.com.tr/>(Erişim Tarihi 18.01.2019).
- Sanal, 46. (2019), http://www.pixelartchief.com/PAC_galeri_ilkveson.asp (Erişim Tarihi 18.01.2019).

 KONYA	T.C. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü	 NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ KONYA SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
--	---	---

ÖZ GEÇMİŞ

01.10.1980 Konya ilinde doğdu. İlkokulu Konya Necati Bey İlköğretim okulunda 1991 yılında tamamladı. Ortaokul eğitimini Konya Mevlâna Orta Okulu'nda 1996 yılında tamamladı. Lise eğitimini Konya Gazi Lisesinde 1999 yılında tamamladı. 2000 yılında Mersin Üniversitesi Seramik bölümünü kazandı. 2001 yılında Selçuk Üniversitesi Resim İş Öğretmenliği Bölümünü kazandı. 2005 yılında mezun oldu. 2005 yılında Konya Özel Gençlik İlköğretim ve Ortaokulu'nda görsel sanatlar öğretmeni olarak göreve başladı. 2009 yılında evlenen ve iki kız çocuğu olan Mevlüt ÇEŞME, halen Özel Gençlik İlköğretim ve Ortaokulu'nda görevine devam etmektedir.