

**“ CİHANGİR’DE Bİ EV – YOGA”
ADLI KISA FİLM ÇALIŞMASININ
YARATIM SÜRECİ**

CAN FAKIOĞLU

2010

T.C
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

“CİHANGİR’DE Bİ EV – YOGA ”
ADLI KISA FİLM ÇALIŞMASININ
YARATIM SÜRECİ

CAN FAKIOĞLU

S.B.E. Film ve Drama Yüksek Lisans Programında Hazırlanan

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Ezel Akay

2010

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	I
ÖZET.....	II
ABSTRACT.....	III
GİRİŞ.....	1
1.KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	2
1.1. Temel Çalışma Kavramı.....	2
1.1.1 Görsel Stil 2.....	2
1.1.2 Ses Efektleri.....	6
1.1.3 Montaj Stili.....	6
1.1.4 Senaryo Üzerine Çalışmalar.....	6
1.2. Tematik Arka Plan.....	7
2. FİLMİN ANLATISI.....	10
3. ÜRETİM.....	12
3.1. Ön Hazırlık.....	12
3.2. Casting.....	13
3.3. Çekim.....	14
3.4 Post Prodüksiyon Aşamaları.....	15
3.5 Ses Tasarımı ve Müzik.....	18
4.DEĞERLENDİRME VE SONUÇ.....	19
5.EKLER.....	21

ÖNSÖZ

Kadir Has Üniversitesi Film/Drama bölümündeki 3 yılımda kendi derslerinden edindiğim teorik ve pratik bilgilerin sonsuz yararının yanında, heyecanı, ilgisi ve desteği ile bu alana olan motivasyonumun gün geçtikçe artmasına neden olan değerli hocam Çetin SARIKARTAL'a, derslerini keyifle takip ettiğim, her yorumu ve hareketiyle ufkumu genişlettiğine inandığım hocam Başak ŞENOVA'ya, değerli yorumları ve desteğiyle projelerime daha da çok sarılmamı sağlayan değerli hocam Ezel AKAY'a

Tanıştığımız ilk günden itibaren eşsiz dostlukları ile hayatıma giren ve her projeme sonsuz destek olan sevgili mestektaşlarım ve değerli arkadaşlarım Burak KOLCU, Behiç Alp AYTEKİN ve Deniz CEYHAN'a, oyunculuk sanatına verdiğim değeri her geçen gün arttıran Onur ÖZAYDIN'a

Yürüttüğüm akademik hayatımın yanına, eşsiz bir profesyonel kariyer deneyimi koymuş olmamı sağlayan, attığım her adımda yanımda olduklarını hissettiğim sevgili ortaklarım ve değerli dostlarım Elif YALÇINER ve Özgür AKBABA'ya

Eski bir çocukluk hayalim olan "Cihangir'de Bi Ev"i, yüksek lisans tez projem olarak hayata geçirmemi sağlayan, desteğinin yanında güvenini de göstermeyi esirgemeyen sevgili Oky'e

Bana inandıklarını her daim hissettiren, yaptığım işe, hayatıma her gün daha çok sarılmamı sağlayan sevgili aileme,

Teşekkürlerimi ve şükranlarımı sunarım.

Can FAKIOĞLU

ÖZET

“CİHANGİR’de Bİ EV” ADLI KISA FİLM ÇALIŞMASININ YARATIM SÜRECİ

Fakıoğlu, Can

Film ve Drama Yüksek Lisans Programı (Yönetmenlik)

Tez Danışmanı: Ezel Akay

2010, 23 sayfa

Bu çalışmada; Film ve Drama Yüksek Lisans Programı’da yönetmenlik eğitimi gören Can Fakıoğlu’nun“Cihangir’de Bi Ev” karikatür serisini filme uygulama süreci ele alınmıştır. Çalışmada hedeflenen film ortamının teknik olanaklarının artı değer sağlayacak şekilde projeye eklenmesidir.

Anahtar Kelimeler: Karikatür, Uyarlama, Görsel Efekt, Komedi, Mizah, Sitcom, Film

ABSTRACT

CREATION PHASE OF THE SHORT MOVIE “CIHANGIRDE BI EV”

Fakıođlu, Can

MFA in Film and Drama (Directing)

Supervisor: Ezel Akay

2010, 23 pages

This study analyzes the production phases of the film called “CIHANGIRDE BI EV” directed by Can Fakıođlu who has been studying in Film and Drama Master’s Program. The practice aims to adapt original comics into film with a surplus value via using visual and audial effects.

Keywords: Comics, Adaptation, Visual Effects, Comedy, Humour, Sitcom, Film

GİRİŞ

Film ve Drama Yüksek Lisans Bitirme Tez Projesi olarak yazar-çizer OKY'nin kaleme aldığı, LOMBAK mizah dergisinde yayınlanmış olan, *Cihangir'de Bi Ev* karikatür serisinin “Yoga” başlıklı 6 sayfalık bölümünün film ortamına uyarlanması süreci gerçekleştirildi.

Bu projeyi hayata geçirmek istememin temel nedeni, Film ve Drama bölümünde aldığım Performans Araştırmaları, Yönetmenin Sanatı, Oyuncu Yönetimi, Mekan Kurgusu, Senaryo Yazımı gibi birçok dersten edinmiş olduğum akademik bilgilerle 2007 yılında kulumuna ortak olduğum ve halen yönetmen sıfatıyla çalışmalarımı sürdürmekte bulunduğum **DIGIMIND Görsel İletişim Stüdyosu**'nda tecrübe ettiğim video üretimi pratikleri bir araya getirerek film yapım sürecini yeniden tecrübe etmektir.

Proje ilk olarak 2 yıl kadar önce ele alınmış, senaryo süreci, 2009-2010 Kış Döneminde Barış Pirhasan'ın Senaryo Stüdyosu dersinde tamamlanmış, üzerine ufak revizyonlar geçirerek Mayıs 2010'da çekime hazır hale getirilmiştir.

Karikatürlerin film ortamı için deşifre edilmesi ve mecraya uygun olarak görsel stilin geliştirilmesinde iki nokta temel alınmıştır:

1999 yılında *L-Manyak* dergisi ile okuyucu ile buluşup, 2002 yılında yayın hayatını *LOMBAK* dergisinde tamamlamış olan periyodik yayınının ardından iki kitap-albüm halinde *LOMBAK Yayınları*'ndan piyasaya çıkmış olan “*Cihangir'de Bi Ev*” karikatür serisinin film ortamına adapte edilmesi sürecinde, birinci odak projenin sürekliliğini ve başarısını sağlamış olan temel karikatür dinamiklerin (Kurulmuş olan çizgi dünyanın atmosferi, hikaye gelişimi, karakter özellikleri, görsel stil vb. gibi) orjinaline uygun olarak yeni mecraya uygulanabilirliğinin sağlanmasıdır.

İkincisi ise film mecrasına taşınacak karikatürlerin bu yeni mecranın görsel teknik ve teknolojik olanakları ile (Oyunculuk, Görüntü efektleri, Ses efektleri vb.) zenginleştirilmesi ile artı değer elde edilerek izleyiciye sunulmasıdır.

Bu prensipler dahilinde projeyi filme uygulayacak olan *Can Fakioğlu* ve projenin asıl yaratıcısı *Okky* ortak paydada buluşarak projenin gerçekleştirilmesi konusunda fikir birliğine varmışlardır.

1. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

1.1 Temel Çalışma Kavramı

Cihangir’de Bi Ev” karikatür serisinin filme uygulaması için yapılacak çalışmaya temel bir çerçeve oluşturmak için öncelikle projenin ilk hali tanımlanmıştır:

Cihangir’de Bi Ev uzun diyalogları ile öne çıkan, karakterlerin iyi işlenmesi ve bolluğu ile zaman içinde zenginleşmiş bir karikatür serisidir. Cihangir’de bir evi paylaşmakta olan 3 ana karaktere sahiptir; Ömer (asabi), Muhittin (çapkın) ve Batu (sapık). Adından da anlaşılacağı üzere olayların tamamı Cihangir’de bu üçlünün kaldığı evde geçmektedir. Eve başta Doktor, Şeker, Turgut, Eser, Müge, Metin Demirhan olmak üzere üçlünün birçok arkadaşı, özellikle de Muhittin’in kız arkadaşları gelmektedir. Aslında bir nevi günümüz gençliğinin yaşam tarzını ya da yaşamak istediği tarzı ortaya koyarak, satır aralarında geçen birçok detayla 90’ların sonu 2000’lerin başındaki gençliğe bir ayna oluşturmaktadır. Hikayeler genellikle günün belli bir zaman aralığında, evde tezahür eden olay ve diyaloglarla şekillenmektedir. Her bölüm kendi içinde başlayan, gelişen ve biten mini-hikayeler şeklindedir. Ancak bölümler arasındaki bağlantılarla ana hikayede ve karakterler arası ilişkilerde gelişmeler olmaktadır.

Bu özellikleri ile **Cihangir’de Bi Ev (CBE)**, karikatür mecrasında *sitcom* özelliklerini de barındırmaktadır. Seri olarak devam eden bir proje olması dolayısıyla tez projesinin de kapsamı oluşturulurken son ürün olarak bir kısa filme ulaşmaktan çok, bir sitcom serisinin pilot bölümü olabilecek özellikleri taşıyabilecek bir bölümün seçilmesi konusunda fikir birliğine varılmıştır.

Seçilecek bölümle beraber uyarlamanın ön çalışmasının yapılabilmesi için 4 ana başlık belirlenmiş ve bunlarla beraber proje şekillendirilmeye çalışılmıştır:

1.1.1 Görsel Stil

CBE’nin karikatürden film dünyasına aktarılması sırasında baskı mecrasının getirmiş olduğu stilize görsel tadların film mecrasında değer kaybına uğramaması için bir dizi teknik karara

gereksinim duyulmuştur (Bu kararlar üretim aşamalarında detaylandırılacaktır). Ana prensip olarak karikatürün filme değil, filmin karikatüre yaklaşması yönünde karar verilmiş ve bu alanda yapılmış diğer örnekler incelenmiştir. İncelenen örnekler aşağıdaki gibidir:

1.1.1.1 SinCity¹

Frank Miller'ın 1991'de çizmeye başlayıp 1992'de tamamlamış olduğu Sin City çizgi romanı 2005 yılında Robert Rodriguez'in Frank Miller'la beraber yönettiği aynı isimli sinema filmi haline getirilmiştir. SinCity'de *Chroma-Key Compositing*² metodu ile yeşil perde önünde gerçek oyuncularla filme alınan aksiyon ve diyaloglar, post-produksyonda dijital ortamlara uygulanarak filmi oluşturan sahneler elde edilmiştir. Frank Miller'ın orjinal çizgi romanda siyah-beyaz-kırmızı renkler kullandığı serinin film uyarlamasında genellikle duo-tone (siyah beyaz) ortamların üzerine bazı obje, kostüm detayları üzerinde, bir ya da iki pastel renk eklenerek (genellikle kırmızı olmak üzere, kırmızı-sarı, kırmızı-lacivert gibi) görsel stil bütünleştirilmiş ve çizgi roman ile uyum sağlanmıştır.

CBE'de de sarı-turuncu ortamlar üzerine, siyah beyaz karakterler kullanılması bu projeye yakınlık oluşturmaktadır.



Sin City'den Bir Sahne

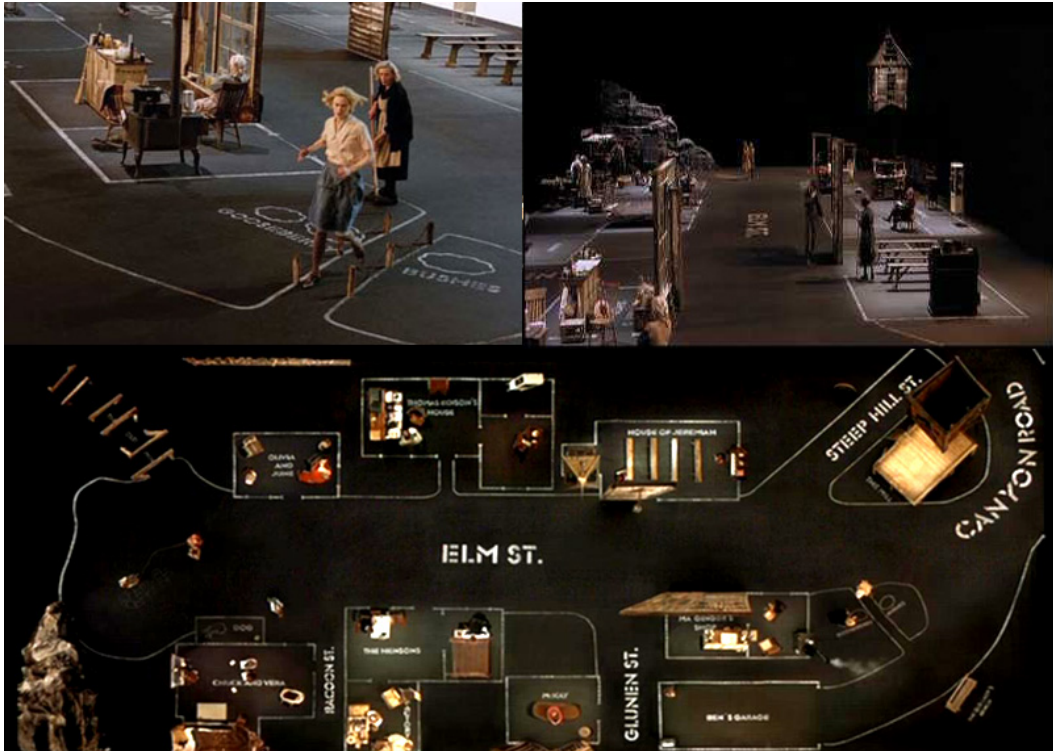
¹ Sin City "The Movie" (<http://www.imdb.com/title/tt0401792>)

² Chroma Keying (http://en.wikipedia.org/wiki/Chroma_keying)

1.1.1.2 Dogville³

Lars von Trier'in 2003 yılında yönettiği felsefi-drama filmi "Dogville" de yönetmen hikaye anlatımı için minimal bir dünya oluşturmuştur. Duvarları olmayan odalar, boşlukta duran kapılarla birbirinden ayrılmış, çekilen çizgiler ve tipografik anlatımlarla kasabanın sokakları oluşturulmuştur. Fiziksel sınırların yere çekilen çizgilerle minimal bir tasarımla sağlandığı bir dünyada basit objelerle 3 boyut sağlanmış ve tiyatro sahnesine yakın bir dekor içerisinde filmin çekimleri tamamlanmıştır.

CBE hikayelerinin tamamı bir eve yayılmıştır. Tüm hikayeler yoğunluk ortak paylaşım alanı olan salonda olmak üzere, 3 ev arkadaşının odaları ve evin banyosunda yaşanmaktadır. Oldukça minimal bir tasarıma sahiptir. Odak çoğunlukla diyaloglarda, zaman zaman aksiyonlardadır. Çizimlerde ev, genellikle sadece döşemenin bir kısmı ve duvarlar ile gösterilmiş, 2 boyutlu bir fon olarak kullanılmıştır. Olaylara bağlı olarak zaman zaman kanepeler, yataklar, klozet gibi objeler karakterlerle beraber ön plana taşınmıştır.



Bu

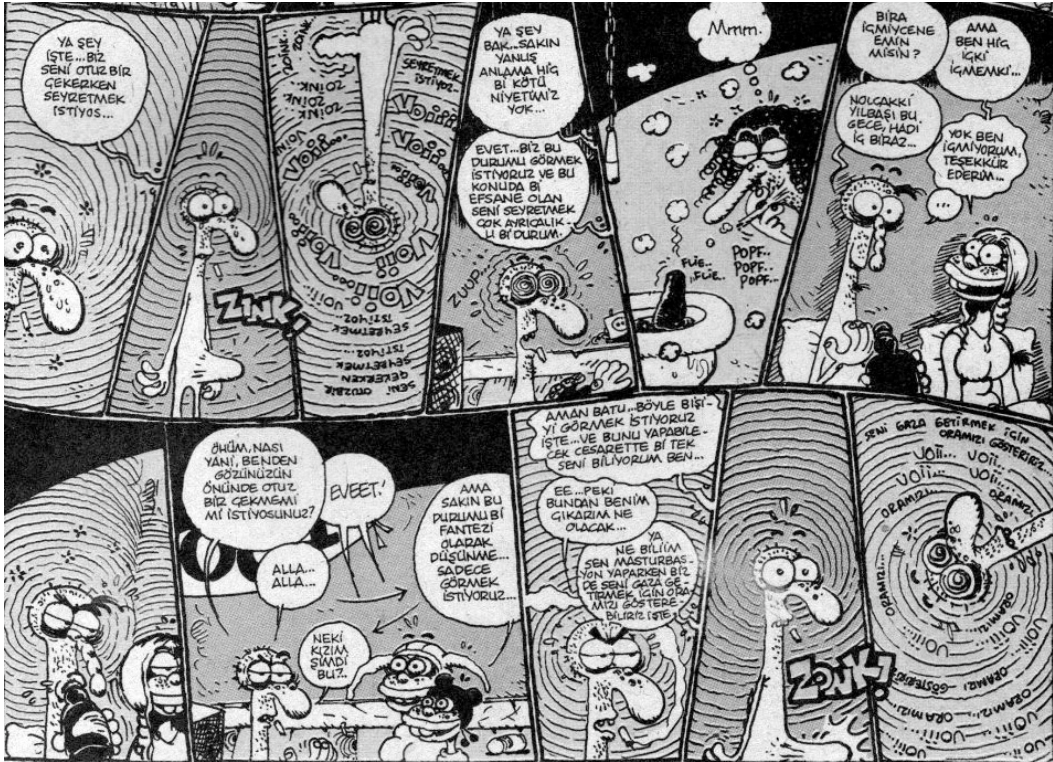
³ Dogville "The Movie" <http://www.imdb.com/title/tt0276919/>

Bu özelliklerle beraber düşünüldüğünde Dogv ille'deki tasarım referans alınarak CBE'ye uygun minimal bir dekor oluşturabileceği fikri ortaya çıkmıştır.

1.1.1.3 Analog Görseller Üzerine Dijital Görsel Efekt Uygulamaları

Günümüzde birçok film, reklam filmi ya da müzik videosunda uygulandığı üzere gerçek mekanlarda yapılan çekimlerin üzerine dijital efektler eklenerek gerçek-dışı sahneler gerçek görüntülerle beraber kullanılabilir. *Motion-tracking* ve *Rotoscoping* teknolojileri sayesinde kamera hareketleri ile beraber eşlenen görsel efektler mekanın içerisinde fiziksel varlık oluşturduğu izlenimini seyirciye ulaştıracak nitelikte kullanılabilir.

CBE'nin çoğu sahnesinde (Özellikle Batu karakteri'nin transa geçtiği sahnelerde) karikatür üzerinde çizimle anlatılmış olan bir takım efektlerin görsel efekt olarak film ortamına aktarılmasına ihtiyaç duyulmaktadır. Gerçek bir ev içerisinde projenin filme çekilmesi durumunda bu eklemeler 3D ya da 2D animasyonlar kullanılarak oyuncuların buldukları ortamlara adapte edilebilir.



- Batu karakterinin karikatürler üzerindeki trans sahnelerinden biri

1.1.2 Ses Efektleri

CBE'nin birçok sahnesinde fiziksel aksiyonların ses etkileri okuyucuya tipografik olarak aktarılmış, kullanılan textler aksiyonları da güçlendirecek şekilde hareketlerle birleştirilmiştir. Serinin birçok yerinde birbiri ile sağlam bir tutarlılığa sahip olan “ZONK!”, “ZİVZİV!”, “RONRON!”, “BÖDÖF!”, “FITİFİTİ!”, “VOİVOİ” gibi ses efekti hissiyatı oluşturacak textler mevcuttur. Örneğin evin kapısı her zaman “KLING-KLONG!” şeklinde çalmaktadır. Bu efektleri sadece ses ya da ses ve hareketli tipografi olarak filme uygulanması gerekmektedir. Dolayısıyla serinin tamamına uygulanabileceği gözetilmesi gereken bir ses karakterine ihtiyaç duyulacaktır.

1.1.3 Montaj Stili

Yukarıdaki karikatür örneğinde de görülebileceği gibi hikayelerin tümünde, tezahür etmekte olan olaylar, farklı geometrik kadrarlar içerisinde birbirine eklenerek bir sayfa yapısı oluşturulmuştur. Bu çizim teknikleri her bölümde tekrar ederek zaman içerisinde **CBE**'nin kendine has bir grafik tada ulaşmasını sağlamış ve hikaye anlatımına önemli ölçüde katkıda bulunur hale gelmiştir. Dolayısıyla film mecrasında alışık olduğumuz üzere 4:3 ya da 16:9 gibi sabit kadrarlarla çalışıyor olmak, serinin uyarlamasında değişikliklere sebep olacaktır. Bu etkinin film ortamında da sağlanabiliyor olmasını çeşitli montaj teknikleri deneyerek sağlamak konusunda bir çalışmaya ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

1.1.4 Senaryo Üzerine Çalışmalar

Belirtildiği gibi **CBE**, *sitcom*'a⁴ yakın bir senaryo yapısına sahiptir. Bir sitcom tanımı itibariyle genellikle bir aileyi, aynı çalışma ortamını paylaşan iş arkadaşlarını ya da bir grup yakın arkadaş ana karakterler olarak konu alan, komedi-drama özellikleri barındıran, karakter ve hikaye gelişimleri ile süregelen, çoğunlukla aynı mekanlarda geçen ve zaman zaman tekrar

⁴ SitCom (<http://en.wikipedia.org/wiki/Sitcom>)

karşımıza çıkan yan karakterlere zenginleştirilmiş karakteristik özelliklere sahip bir televizyon formatıdır.

Ancak **CBE** cinselliği konu alan diyaloglar içeren ve komedi özelliklerini güçlendiren argo diyaloglarıyla genel izleyiciye pek uygun olmayan bir içeriğe sahiptir. Bu özellikler serinin karakterini ciddi şekilde şekillendirmiş öğeler olduğu için herhangi bir uyarılma çalışmasında ödün verilebilecek noktalar olmadıkları açıktır. Bu noktada iki önemli karar daha verilmesi gerekmektedir.

Birincisi elde edilecek ürünün yayın kanalları konusudur. Mizah dergisi okuyucusu gibi, yaratılacak videonun hedef kitlenin kendi isteği ile ulaşabileceği bir yayın organı üzerinden yayınlanması ile genel yayın organlarında yayın yapmanın yaratabileceği içerik kısıtlamalarından kurtulabilmek önemli bir yaratıcı özgürlük noktası oluşturmuştur.

İkincisi ise senaryonun video mecrasına uygun hale gelecek şekilde düzenlenmesidir. Seri içindeki cinsellik-argo içeren bazı içerikler baskı mecrası için zenginleştirici öğeler olmakla beraber videoda gerçek oyuncular tarafından uygulandığı zaman ne şekilde bir seyir hali yaratacağı üzerinde durulması gereklidir. İçeriğin seyirci tarafında irite edici öğeler barındırmamasına özen gösterilmelidir. Mecra farklılaşmasının izleyici-okuyucu üzerindeki etkileri üzerinden gidilerek metin haline dönüştürülecek karikatürlerin, senaryo olarak düzenlenmesi sırasında bu husular göz önünde bulundurulmalıdır.

1.2 TEMATİK ARKA PLAN

Projenin genel çerçevesinin oluşturulması için karar verilmesi gereken noktalara ulaşıldıktan sonra bu noktalarla ilgili olarak çalışmaya başladım. Uygulamaya geçilmeden önce verilmesi gereken kararların çoğuna **Oky** ile yaklaşık 1 yıl boyunca süre görüşmelerimiz esnasında ulaştım.

Toplantılarda öncelik olarak CBE serisinin geneli hakkında konuştuk. Projenin başlangıcı, şekillenmesi, yıllar içinde süre gelen gelişimi, izleyici tepkileri, karakter özellikleri gibi birçok konu üzerinde süregelen konuşmalarımızda adaptasyon sürecinde dikkate alınması gereken konu başlıklarının da altı çizilmeye başlandı.

İlk edindiğim bilgi, Cihangir’de Bi Ev üzerine birkaç farklı ekip tarafından bu tarz adaptasyon çalışmaları yapılmak istendiği, ancak sonuçlandırılmadığı oldu. Bunun, adaptasyon süreçlerinde projeye dahil olan film ekiplerinin, CBE’nin karikatür dünyasından gelen ruhunu fazlasıyla değiştirme isteklerinden kaynaklandığı kanaatine vardım. Bu sebeple yapılacak uyarılama çalışmasında tüm noktalarda karikatürleri yüzde yüz referans olarak kullanmaya ve çok gerekmedikçe manipüle etmemeye karar verdim.

Oky **CBE**’yi oluştururken ana karakterler Batu, Muhittin ve Ömer’i kendi karakterini üçe bölerek, bazı kişilik özelliklerini abartması ile oluşturmuştu. Diğer karakterlerin tamamı ise gerçek insanların, çizer tarafından karikatürize edilmeleri ile oluşturulmuşlardı. Bunun hikayelerdeki diyalogları ve karakter zenginliğini oluşturan ve doğallığın dramatik estetiğe dönüşmesinde en önemli faktörlerden biri olduğunu düşündüm.

Oky’nin en önemli prensiplerinden biri, ev içerisindeki karakterlerin günlük hayatlarındaki toplumsal rollerini hikayeye aktarmıyor olmasıydı. Karakterlerin bir işi olup olmadığı ya da devam etmekte oldukları bir eğitim hayatına dair referanslar seride yer almıyordu. Tutukları takım ya da giydikleri kıyafetlerin özel bir önemi yoktu. Eve taşıdıkları muhabbetler genellikle o gün izledikleri filmin, katıldıkları partinin ya da döndükleri tatilin yakın zamanlı yansımalarıydı.

CBE insan odaklı bir seriydi. Hikayeler büyük bir doğallık ve samimiyet içeriyor, bir ev içerisinde bir araya gelen bir grup insanın genellikle sadece konuşmaya başlamalarından kaynaklanıyor, insanların karakterlerinin ve birbirleri ile olan ilişkilerinin şekillendirmesiyle günlük olaylar ve görece sıradan konuşmalar seyri keyifli, başlangıcı, bitişi olan olay parçalarına dönüşüyordu. Dolayısıyla olayların tümünün aktarımında doğallık ve samimiyet en önemli faktörü oluşturuyordu. Bu özellikle oyuncu seçimi ve oyun karakteri için en önemli noktayı oluşturuyordu. Bununla beraber anlatılacak hikayede tüm görsel öğelerin oyuncularını ve oyunlarını öne çıkarır şekilde düzenlenmesi gerektiği konusunda hareket etmenin yararlı olacağı kanaatine vardım.

Karikatürlerdeki tipografik bazlı görsel ve ses efekti çizimlerin ve bazı gerçeküstü – dışı anların resmedilmesi çizerin kendi aklında hareketli olarak canlandırdıkları aksiyon ve efektlerin kareler halinde statik hale getirilmesiyle oluşturulmuşlardı. Dolayısıyla durağan kareleri akar hale getirmenin en büyük avantajların bu görsel efektlerin harekete kavuşup

oyuncularla buluşmalarından ve seslerin yazı formatından çıkıp işitsel olarak algılanabilir hale gelebilecek olmasından elde edilebileceği üzerine konuştuk. Bu öğelerden doğru şekilde yararlanabilmek için ses efektleri ve görsel efektler üzerine ciddi bir konsept çalışması yapılarak tüm hikayeye doğru şekilde yedirilmesi gerektiğine karar verdim.

Son olarak karikatürlerin okuyucuda oluşturduğu keyifli izleme-okuma halini önemli şekilde etkileyen espritu el cinsellik ve argo kullanımlarının gerekli d zenlemeler yapılacak olsa da, aslına sadık kalınarak mecra deęişimine uęraması gereklilięinin  neminde hemfikir olduk. Karikat r i erięinin izlenir hale getirildięinde bazı sadeleştirmelere gerek olabileceęi, ancak bu filtrelemelerin ciddi anlamda bir kısırlaştırmaya sebep olmaması gerektięinin altını  izdik.  zetle hikaye cinsel i erik taşıyorsa bu dramaturgiyi etkilemeyecek şekilde basitleştirilse de seyirciye doęru şekilde ulaştırılıyor olmalı, anlatım tarzı argo i eriyorsa da irite etme sınırı dikkatle  ekilerek orjinal i erięin doęal yapısı bozulmadan argo kullanımına gidilmeliydi.

Bu nokta yayın alanları konusunda bir soru iřareti getiriyordu. Bahsedilen ve korunması  ng r len i erik, televizyon yayınına yayın kısıtlamaları dahilinde, genel izleyiciye ulaştırılması husunda uygunluk taşımıyordu. Elimizdeki i erik, RT K’ n belirlemiř olduęu ***Akıllı İřaretler Sembol Sistemi***⁵’nde “+18 yař ve  zeri i in uygun”, “Cinsellik i erir”, “Olumsuz  rnek oluřturabilecek davranıřlar i erir” sembolleriyle iřaretlenmesi gereken bir son  r ne d n yecek  geler barındırıyordu. Bu i erikleri koruyarak izleyiciye ulaştırılması konusunda projenin internet yayını ile izleyiciye ulaştırılması gerektięine karar verdik.   nk  internet yayını doęası gereęi i erięin izleyicinin aktif kararı ile izledięi bir platform oluřturduęu i in i erik saęlayan tarafın yaratıcı  zg rl ę  konusunda esnek bir alan oluřturuyordu. **Cihangir’de Bi Ev**, seri haline d n řmesi halinde bařta video paylařım kanalları (Youtube, Vimeo, Dailymotion vb. Gibi) olmak  zere kendi platformunu oluřturacak řekilde (www.cihangirdebiev.com)  zerinden yayınlanması planlanan bir “Internet Serisi” olarak kurgulanmalıydı.

G n m zde internetin yoęun kullanımı dolayısıyla hızla ilerleme kaydetmiř, online olarak takip edilebilen, indirilebilir ya da *stream* edilebilir, televizyon i eriklerine g re g rece daha kısa (4 ila 15 dakika arasında deęiřkenlik g steren) i erikler webisode olarak adlandırılmakta

⁵ Akıllı İřaretler S. S. (<http://www.rtukisaretler.gov.tr/RTUK/index.jsp>)

ve internet serilerini⁶ oluşturmaktadırlar. Bu bilgiler ışığında ve bölümlerinin uzunlukları ve değişkenlikleri itibariyle, **CBE**'nin en doğru yayın alanının internet olduğu açıktı.

Oky'le son olarak karar verdiğimiz nokta, oluşturulacak video içeriğinin yayın organının internet olmasıydı. Çünkü tıpkı içeriği aldığımız LOMBAK dergisinde olduğu üzere ve devam eden geleneğin temsilcileri olan Penguen, Uykusuz, Leman, GırGır gibi mizah dergilerinin de hedef kitlesini oluşturan genç kullanıcıların takip ettikleri yayın organı internetti.

Bu temel noktalar konusunda hemfikir olduktan sonra üzerinde odaklı çalışılabilecek bir texte ihtiyaç duyduk. Projenin başlangıcı için bölümlerden birinin ya da seçilecek birkaç tanesinin birleştirilmesi ile pilot bölümün belirlenerek prodüksiyon hazırlıklarına geçilmesine karar verildi.

2. FİLMİN ANLATISI

CBE'nin video adaptasyonunun bir internet serisinin pilot bölümü olarak kurgulanmasına karar verilmişti. Dolayısıyla pilot bölüm tanımına uyacak şekilde 2 albümlük seriden bir bölüm seçilmesi gerekiyordu.

Pilot bölüm genellikle bir serinin ilk bölümü olmakla beraber, çoğunlukla bir günlük çekim sonrasında elde edilen görüntülerin beraber montajlanarak üretilecek serinin görünüm ve ruhunun anlaşılmasını sağlayan bir bölümdür.

Bizim de serinin ruhunu, evin genel atmosferini, ana ve önemli yan karakterleri ve karakterler arası iletişimleri rahat algılayıp sonraki safhalarını kurgulayabileceğimiz bir bölüme ihtiyacımız vardı.

Bu noktada hazırlanacak bölümü seçerken 3 şeye dikkat etmeye karar verdim:

⁶ Internet Serisi "Webisode" (<http://en.wikipedia.org/wiki/Webisode>)

Birincisi ev ahalisini ve ana karakterleri oluşturan Muhittin, Batu ve Ömer karakterlerinin genel olarak çizilmesi, izleyiciye aktarılması ve seri boyunca devam edecek karakteristik özelliklerine hakim olunabilecek şekilde tanımlanmış olmalarıydı.

İkincisi seriyi sürükleyecek olan ana olay örgüsü hakkında genel bir kaniya varabiliyor olmamız gerekiyordu. **CBE** serisinin yaklaşık 3 yıllık serüvenini sürükleyen en önemli öge Batu ve Şeker karakterlerinin aşkıydı.

Üçüncüsü ise evin genel havasının tanımlanmasıydı. **CBE**, 3 ev arkadaşı tarafından paylaşılan, ancak geleni gideni çok olan ve genellikle spontane gelişen olaylara ev sahipliği yapan bir toplu paylaşım alanıydı. Evin bu özelliklerinin yapılacak bölümde izleyiciye aktarılması, evin genel halet-i ruhiyesinin ortaya konulması önemli bir noktaydı. Çünkü yapılacak çalışma ile bu alanın duvarları çizilecek ve sonrasında içinde yaşanacak olaylara ev sahipliği yapacak olan dünya belirlenmiş olacaktı.

Bu temel noktalarla beraber, serinin ilk albümünün, son hikayelerinden biri olan “YOGA” yı senaryo olarak kullanmaya karar verdim. Çünkü “YOGA” bölümünde yan karakterlerle beraber ev ahalisi bir grup aktivitesi yaparken görülüyordu. Bu bölümde Batu, Muhittin ve Ömer karakterlerinin genel hatlarıyla hal ve tavırları anlaşılabilir. Diyaloglar üzerinden birbirleri ile ilişkileri konusunda genel bir fikir sahibi olabiliyoruz. Ayrıca aktivite gecenin bir saati dışarıdan gelen bir ziyaretçiyle bozuluyor ve bu aksiyon evin gece-gündüz değişime açık dinamiklerine hakim olmamıza olanak veriyor. Daha sonrasında ise Batu ve Şeker aşkının ilk kıvılcımı görülüyor. Bu da serinin devamında takip edeceğimiz ana olay örgüsünün ilk halkasını görmüş olmamıza olanak veriyor. Bu sebeplerle serinin en komik ya da en ilgi çekici bölümü olmadığını düşünmeme rağmen en karakteristik özellikleri bir arada bulduğum ve doğru bir başlangıç noktası olduğuna kanaat getirdiğim için “YOGA” bölümünü text haline dönüştürmek üzere çalışmaya başladım.

Bu bölüm üzerinde yaptığım senaryo çalışmasını Barış Pirhasan’ın senaryo stüdyosu dersinde tamamladım. Senaryo düzenlemesine başlamak için ilk olarak karikatürlerdeki tüm diyalog ve aksiyonları düz yazı halinde kağıda geçirdim. Karikatürlerden ayırarak okumalar yaparak karakterler arası diyaloglardaki, anlam ve oyunları deşifre etmeye çalıştım. Karakterlerin hareket ve sözlerine, “Bu hareketi neden yapıyor?” “Bu sözü neden söylüyor?” sorularını sorarak oyunları anlamaya ve çekimlerde oyunculuk yönetimim sırasında kafamda

oluşturduklarımı oyunculara aktarmaya yarayacak püf noktalara ulaşmaya çalıştım. Bu süreç içerisinde yukarıda belirttiğim cinsellik ve argo konularını dengelemek adına, görselden ayrılmış olarak ele aldığım textte sesli okuma sırasında kulağım batan, tekrar eden ve genel hikaye akışına etkisi olmayan noktalardan bazılarını eksiltme yoluna gittim.

Daha sonra eksiltmeler yaptığım texti, orjinal karikatürlerden ayırdığım karakterleri ortamlarla birleştirerek yaptığım kolajlarla kadrajlara döktüm ve eşleştirdim. Böylece hikayenin diyaloglarla beraber akışını kısmen görselleştirmiş oldum. Bu çalışma oyuncuların hareket yönleri, bakış açıları ve aksiyonları ile şekillenerek bana yavaş yavaş çekim planımı da oluşturma fırsatı verdi. Bu görseller üzerinde, görsel efektlerin ve ses efeklerinin başlangıç ve bitişlerini de notlar alarak kurguladım ve tüm prodüksiyon boyunca (ön hazırlık, çekim, kurgu, compositing, ses tasarımı) kullanacağım referans dokümanına ulaşmış oldum. **(EK 2)**

3. ÜRETİM

3.1 Ön Hazırlık

(EK 1) de görülen dokümanı hazırladıktan sonra ilk olarak görsel stilin oturtulması ve çekimin teknik olarak planlanması üzerine çalışmaya karar verdim. Yukarıda SinCity, Dogville ve Ally McBeal örnekleriyle gösterdiğim stillerden projeye en yakın ve uygun olduğuna karar verdiğim SinCity örneğini oldukça basitleştirip sadeleştirerek yeşik fon üzerinde *Chroma Keying*'le bölümlerden seçmiş olduğum bir sahneye kendimi koyarak ufak bir test videosu oluşturdum.

Elde ettiğim ham görüntüyü farklı fon çeşitleriyle test ettim. En son denememde yine karikatürlerden altığım bir duvar çizimini dijital dekor olarak kullanıp hareketlerin belli yerlerine şaşırma, korkma ve aksiyon anlarını güçlendirmesi için basit animasyonlarla çizimleri ekledim. Elde ettiğim video parçasını başta tez danışmanım **Ezel Akay** ve **Oky** olmak üzere birçok farklı kişiye izlettirerek yorumlarını almaya başladım. İzlettiğim tüm insanlardan olumlu yorumlar almaya başlayınca bu videoda kullandığım stilin hikayenin tamamına uygulanması üzerine genel bir çalışma yürütmeye karar verdim.

Kullandığım teknik 4 farklı katman içeriyordu. 1. si yeşil fonda görüntülenmiş gerçek oyuncular, 2.si fonu oluşturan ev çizimleri, 3.sü görsel efektler (karikatür çizim parçacıkları) ve son olarak sesler ve ses efektleri.

Görsel stili belirleyen en önemli faktör olduğu için Oky'den evin odalarını oluşturmak için karikatürlerde kullandığı odaların boş hallerini ham çizimler olarak tekrar çizmesini istedim. Ben de bu sırada oyuncu arayışına giriştim.

3.2 Casting

CBE projesinde oyuncular, görseli oluşturan 4 katmandan ilki ve en önemlisi olduğu için oyuncu seçiminde oldukça seçici davranmaya çalıştım. Göz önünde bulundurduğum iki noktadan ilki, çok büyük bir benzerlik taşımaları büyük bir koşul oluturmasa dahi, her karakteri oynayacak oyuncunun, karakterin çizim haline mümkün olduğunca yakın fiziksel özelliklere sahip insanlardan seçilmesiydi.

İkinci olarak da projenin doğallığının sağlanması ve ev içerisindeki arkadaş ortamının olabildiğinde rahat kurulabilmesini sağlamak için oyuncu ekibinin birbirine yakın, rahat anlaşabilecek ve mümkünse önceden tanışıyor olmalarına özen gösterdim. Ayrıca oyuncuların CBE projesini daha bilen ve okuyucusu olmuş olan kişilerle çalışmayı, projeye büyük katkı sağlayacağını öngörerek özel olarak gözettim.

Birkaç görüşme sonrasında ana karakterler olan **Batu ve Şeker**'i Kadir Has Üniversitesi Oyunculuk Bölümünden arkadaşlarım Onur Özaydın ve Sanem Öge'nin, **Doktor** karakterini Stüdyo Oyuncuları'ndan Erhan Cene'nin, **Müge**'yi Kenter Tiyatrosu öğrencilerinden Pınar Göktaş'ın, **Tarık**'ı ilüstratör/animatör arkadaşım Gökhan Okur'un oynamasında karar kıldım. Eksik kalan **Ömer** karakterini, fiziksel benzerliğinden yola çıkarak oyunculuk geçmişi bulunmamasına rağmen CBE'nin yayınlandığı dönemde sıkı bir takipçisi olduğu için arkadaşım Mert Hasbay'a verdim. Yan karakterlerden **Turgut**'u da, oyuncu tarafında da bulunarak, aksiyonun içine dahil bir noktadan yönetmenlik çalışmasını yürütmeyi planlayarak kendim oynamaya karar verdim. Sonuçta tüm karakterleri, oyuncularla eşleştirerek oyuncu seçimini tamamladım.

Çekimler öncesi oyuncuların daha önceden angaje oldukları projeler olması dolayısıyla prova yapmak üzere sadece bir defa bir araya geldik. Bu çalışmamızın başında herkese projenin şekillenmesinden genel olarak bahsettim. Oynamalarını istediğim karakterleri, bu karakterlerin seri içindeki yerlerini ve önemini, karakterlerin diğer karakterlerle iletişimlerinde öne çıkan faktörleri ve yaklaşık olarak kendilerinden beklediğim oyunculuk tarzlarını aktarmaya çalıştım. Birkaç okuma provası yaptıktan sonra oyuncuların kendi dünyalarında yaratacakları karakterlerin doğallığına çok fazla müdahale etmemek istediğimi belirttim. Doğal bir hava yakalamak adına kendilerine seride önemli gördüğüm bazı bölümlerin karikatürlerini yollayarak oynayacakları karakterleri daha yakından tanımaları ve karakterleri okudukları karikatürlerin de yardımıyla kendilerinin tanımlamalarını beklediğimi vurguladım.

Kendim de teknik olarak zaman tasarrufu anlamında elverişli bir ortamda çekim yapacağımız için oyuncuların doğal olarak çıkmasını umduğum karakterler oyunlarına kamera önünde ufak müdahaleler yaparak projenin bütününe güçlendirmeyi planladım.

3.3 Çekim

CBE'nin çekimini 1 tam gün olarak planladık. Çekimler ortağı olduğum DIGIMIND Stüdyosu'nda, proje için hazırlanan yeşil fonda gerçekleştirilecekti. Aynı stüdyoda, CBE için kullanacağımız kamera ve ışık yerleştirmelerine çok yakın kurulumlarda daha önce birkaç farklı müzik videosu üzerinde çalıştığım için alışık olduğum teknik ekipmanları değiştirmemeye karar verdim. Prodüksiyon bütçesini de yükseltmemek adına stüdyomuzda mevcut olan ekipmanların dışına çıkmak istemedim. Bu karar ilerki süreçte projenin seri haline getirilmesi halinde bütçelerinin minimumda tutulması için önemliydi. Aynı zamanda projenin geneli için karar vermiş olduğumuz "sadelik" ilkesinin prodüksiyon tarafındaki yansımaları olduğunu da düşünüyordum.

Çekimlerin bilgisayar ortamına aktarımının kolaylığı için HDV kamera kullanmaya karar verdik (Canon XH-A1). Genel olarak sabit kamera açılarımız ve kamera önünde kadraj içine ve dışına doğru çok minimal fiziksel hareketlerin olduğu bir storyboard'umuz olduğu için ses kaydı konusunda da aynı basitlikte davranarak, *Ambians Müzik Prodüksiyon* şirketinden kamera ile birlikte hareket edebileceğimiz bir BOOM mikfon ödünç aldık. Ses kayıt

presibimiz kameranın gördüğü alanlardaki sesi almak ve dış sesleri uzaktan geldiğini hissedebileceğimiz şekilde algılamaktı.

Ana amacımız oyuncuların performanslarını en yüksek şekilde kayda alabilmek olduğu için, stüdyoda oyuncuların dikkatini dağıtacak, ortamı gereği dışında kalabalıklaştıracak hiçbir elemanın olmamasına özen gösterdim. Bu nedenle çekim ekibini de kompakt tutmaya karar verdim. Yönetmen olarak görevimin dışında, ışık kurulumunu da ben yürüttüm. Storyboardlar ve çekim planının hazırlanmasından sonraki bütün süreçte, yönetmen yardımcısı olarak görev yapacak ve sonrasında post prodüksyonu da benimle beraber yürütecek olan ortağım **Elif Yalçın**'le beraber hareket ettik. Gerçek bir dekora sahip olmadığımız için sanat yönetmenliğine ihtiyaç duyulacak bir durum söz konusu değildi. Ancak oyuncuların kostüm ve aksesuarlarına karar verilmesi ve çekim anında anlık görsel kararlara desteği için sanat yönetmeni arkadaşımız **Elif Çiftçioğlu** çekim öncesinde bizimle beraber çalıştı ve çekimlerde ekiple beraber hazır bulundu. Çekim boyunca boom operatörlüğümüzü de **Mertcan İçten** üstlendi.

Bu ekip ve ekipmanlarla toplamda 12 saat süren bir çalışma neticesinde, 6 Haziran 2010'da ilk bölümümüz için gerekli olan tüm çekimleri tamamladık. (EK-5)

3.4 Post Prodüksyon Aşamaları

CBE'nin post-prodüksyonu projenin stili itibariyle çekimlerden daha önemli olmasa da zaman anlamında daha uzun bir sürece ihtiyaç duyuyordu.

Temel olarak yapılacak çalışma, tüm planlar için çekilmiş olan ham sahnelerin *chroma-key* yapılarak yeşil fondan arındırılması ve storyboard'lardaki akışa uygun olarak, gerekli çizim fonla birleştirilmesini içeriyordu.



* Karikatürlerin videoya dönüştürülme süreci

Öncelikle hazırlanan dijital dekorlu planlar, kabaca üst üste eklendi ve ön izleme için bir montaj hazırlandı. Bu montaj üzerinden daha detaylı bir post-produksiyon çalışmasına girişmeden önce projenin akış halinde genel atmosferini görmeyi amaçlamıştık.

Elde ettiğimiz montajı tez danışmanım **Ezel Akay**'la paylaştım. Kendisi genel olarak işin temposunun iyi olduğu, ama projenin geneline hakim 2 boyutluluğu kırarak eklemelere ihtiyaç olduğunu ve içerikteki “eğlenceli sapıklık” durumunun altını çizerek ve seyri daha keyifli hale getirecek animatif öğeler üzerine çalışması gerektiği yönünde yorumlarını belirtti. Ayrıca projenin son haline önemli katkısı olacak ses tasarımı ve müzik eklemeleri konusunu da hatırlattı.

Bu yorumlar ışığında ve ham montajda tespit ettiğimiz noktalarla **Elif Yalçın**'le beraber, sahneleri elden geçirmeye, montajı yenileyerek sahne içindeki görsel efektleri oluşturacak animasyonları eklemeye başladık. Görsel efektler için kullandığımız görsel öğelerin hepsini karikatür serisinden sayfaları tarayarak dijital ortama aktarıp daha sonra parçalar halinde kompozisyonlarımıza ekleyerek hazırladık.

İlk olarak elde ettiğimiz montajda dikkati çeken en önemli noktalardan biri, karikatür ortamında sayfa üzerinde değişen kadraj oranlarının filme aktarılması sırasında yaşanan uyumsuzluk oldu. Çekimlerimizin tamamı 16:9 oranında idi. Ancak karikatürde birçok plan daha küçük kadrallar içerisinde, genellikle dikey olarak resmedilmişti. Bu özellikle sadece karakterler ve oda fonunun bulunduğu planlarda bir negatif alan dengesizliğine sebep oluyordu. Ezel Akay ve Çetin Sarıkartal'la beraber filmin bu montajı izleyip üzerine yapılabilecek güçlendirmeler konusunda fikir alışverişinde bulunduktan sonra montaj şeklimizi elden geçirmeye karar verdik.

Yardımcı yönetmenim ve aynı zamanda projenin masaüstü uygulamalarında sanat yönetmenliğini de yürüten Elif Yalçın'le beraber, elimizdeki montajı tek tek planlara ayırıp, olması gereken oranlarda tekrar kadrajladık. Bunların tamamını da A4 boyutunda bir sayfa üzerine uygulayanmış gibi davranarak çerçeveler içinde yan yana yerleştirmeye başladık. Daha sonra post-produksiyon yazılımında bir sanal kamera yardımı ile CUT anlarında kameranın pozisyonunu kaydırıp izlenecek planı ortalayacak şekilde pozisyon almasını sağladık. Bu teknikle beraber daraltılmış kadralların ortalanması ile 16:9 luk ana kadrajımız

içerisinde önceki ve sonraki planların bir kısmı da görünür hale geldi. İzlenmekte olan çerçevenin içi hareketliken sağ ve sol çerçeveler stil imajlar halinde görülmekteydi.



* Projenin son montajından bir kare.

İlk başta dezavantaj gibi görünen negatif alan problemimizi bu şekilde düzenleyerek çözdüğümüzde hikaye anlatımına dair yeni bir keşif yapmış olduk. Hikayeyi bu şekilde çerçeveler içinde dolanarak seyirciye aktarıyor olmak, bir mizah dergisini okuma halinde gözün odaklandığı noktanın değiştirip kaydırılıyor olması ve hatta zaman zaman göz kaçması diye tabir edebileceğimiz şekilde ile ilerideki karelerin kısmen görülüyor olma halini anımsatıyordu. Bu seyir hali kısmen hikayenin lineer akışını da olumlu anlamda kırıyordu. Bu da film dünyasını karikatüre yaklaştırmak istediğimiz için bizim için oldukça önemli bir avantaj sağlıyordu.

Çetin Sarıkartal'ın yorumu ile temel olarak yapıyor olduğumuz çalışma şuydu; Karikatürlerdeki her bir kare, çizerin zihninde hareketli olarak canlanan bir olay anının, akışı da okuyucuya aktarabilecek şekilde sabitlenip statik halde resmedilmesiydi. Bizim filme çevirirken yapıyor olduğumuz çalışma ise bu kareye sıkıştırılmış "zip" dosyası gibi davranıp, statik karenin öncesi ve sonrasındaki kareler ile birleştirilmiş şekilde akıyor olduğu olay anına ulaşmaktı.

Yapılan çalışmada fark ettiğimiz noktalardan biri de karikatür serisindeki karelerin zaman olarak birbirinden farklılaşmasıydı. Filme transfer ettiğimiz bir kare bazen 1 saniye sürerken bazen 15-20 saniye kadar aynı kareyi izliyor olabiliyorduk. Ayrıca zaman zaman bir kare içerisinde başlayan bir olayı (bir karakterin ayağa kalkıp yürümesi gibi) başka bir kare içerisinde takip edebildiğimizi de gördük. Bu da bize geliştirmiş olduğumuz tekniğin dinamiklerinin sonraki çalışmalarımızda hikaye anlatımını destekleyebilecek önemli potansiyel açılımları da barındırıyor olduğunu göstermiş oldu.

Sonuç olarak post-prodüksiyon çalışmamız çekimi takip eden 2 hafta içerisinde tamamlandı, revizyonlarla beraber 3. Haftanın sonunda projenin görsel tarafı tamamlanmış oldu. Bu noktada projeyi final aşamasını oluşturan ses tasarımı ve müzik eklemelerinin yapılması için **Dound Sesign Ses Stüdyosu**'na teslim ettik.

3.5 Ses Tasarımı ve Müzik

CBE projesinin işitsel bütün operasyonları projenin ses sponsoru **Dound Sesign** şirketi tarafından ses tasarımcısı **Başar Ünder** ile ortak çalışmamız ile yürütüldü.

Ses tasarım süreci çekim sırasında görüntülerle beraber kaydedilmiş diyalog seslerinin “noise”lardan arındırılıp , sahne geçişlerinin yumuşatılması ile başladı. Genel akıştaki tüm konuşmaların net bir şekilde algılanabilir, seslerin geldiği yönlerin izleyici tarafından rahat bir şekilde anlaşılabilir olması sağlanmaya çalışıldı.

İkincil olarak görsel olarak animatik öğelerle desteklenen anlara ses efektleri konularak karikatürde “KLING! KLONG!”, “OĞMM” gibi text olarak görülen seslerin üretilmesi, kompozisyonlara eklenmesi ve bu sayede sahnelerin görsel-işitsel zenginliğinin artırılması üzerine yoğunlaşıldı.

Çalışmanın önemli anlarını oluşturan **Batu** karakterinin trans sahnelerinde iç sesi oluşturan sesler için kullanılacak ses karakterine karar verildi ve gerekli düzenlemeler yapıldı.

Bazı sahnelerin atmosferini güçlendirmek için (Yoga anları gibi) çeşitli müzik-ses kompozisyonları montaja eklendi.

Son olarak dizinin finali ile beraber başlayıp künye sekansı boyunca devam edecek akılda kalıcı bir müzikle bölümü bitirmek konusunda bir karar verdim. Bunun için **Athena** grubunun

“Serseri Mayın” isimli şarkısı, hikayenin bittiği “Pause” anıyla beraber çalacak şekilde montaja eklendi.

4. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

“Cihangir’de Bi Ev” bir yönetmen adayı olarak kariyerimde çok önemli bir basamak oluşturdu. Çünkü CBE yönetmenliğini yapacağım ilk diyaloglu projemdi. Bu çalışmada yüksek lisans öğrenimim boyunca üzerinde çalışma fırsatı bulduğum performans, oyuncu yönetimi, senaryo, yönetmenlik gibi alanların tamamını birebir deneyimleme ve kendimi sınama fırsatı buldum.

Bunların yanında lisans öğrenimim boyunca üzerine çalıştığım görsel tasarım alanında edinmiş olduğum teorik ve pratik neredeyse tüm bilgi birikimini yüksek lisansta edinmiş olduğum tecrübelerle buluşturma ve deneyimleme fırsat da bulmuş oldum. Projede, özellikle oyunculukların animasyonlarla birleştiği anlarda bu birleşimin avantajlarını olumlu şekilde kullandığımı hissettim.

CBE projesi aynı zamanda bir yapım dersi niteliğindedir. İlk fikrin ortaya atılmasından, çizerle yapılan toplantılara, oyuncu seçiminden, prova ve çekime, ses tasarımına kadar bütün aşamalarda yönetmenliğin yanında bir yapımcı gibi çalışarak önemli bir organizasyon deneyimi elde ettim. Bu aşamaların tamamında hem kendimi zaman anlamında disipline sokmam, hem de ekibimi yapım aşamalarını eksiksiz yerine getirebilmek için organize etmem gerekiyordu. Bu anlamda zamanın efektif kullanımı ve problem çözme konularında ciddi bir tecrübe edinmiş oldum.

Projenin %100 verimle tamamlandığını düşünmüyorum. Ancak özellikle oyuncu yönetimi ve senaryo alanlarında kendimi geliştirmem gereken noktaları tespit etmemde çok yardımcı oldu. Projeyi ele alırken belirlemiş olduğumuz ve yapım süreci boyunca sadık kaldığımız “pilot” proje üretiyor olma hali, önemli bir yaratıcı özgürlük getirdiği gibi, ekip olarak adımlarımızı rahat ve güvenli atmamıza, deneyip yanılmamıza, keşfetmemize, eksik kalan noktaları saptayıp, bunların zaman içinde giderilmesi konusunda pratik yol haritaları çıkarmamıza yardımcı oldu.

Özetle, yıllar boyunca sürdürmeyi umduğum bir kariyere ilk adım niteliği taşıdığı için büyük bir ciddiyet ve istekle çalışmaya başladığım **CBE** projesinin, tüm eksiklerine rağmen seyri keyifli bir ürün verdiğiğine inanıyorum. Projenin önümüzdeki günlerde Türkiye'nin ilk animatik internet dizisi olarak yayınlanmaya başlayarak kitlelere ulaşır hale dönüşmesini hedefliyorum.

EK - 1

Filmin Künyesi

Filmin Adı: Cihangir'de Bi Ev “Yoga”

Süresi: 12:04

Yapımcı - Yönetmen: Can Fakıoğlu

Yazan – Çizen : Oky

Yardımcı Yönetmen: Elif Yalçiner

Senaryo Uyarlama : Can Fakıoğlu

Yapım: DIGIMIND

Oyuncular: Onur Özaydın, Pınar Göktaş, Sanem Öge, Efe Keleşoğlu, Erhan Cene, Can Fakıoğlu, Gökhan Okur, Mert Hasbay

Ses Kayıt : Mertcan İçten

Ses Tasarım ve Düzenleme : Başar Ünder (Dound Sesign)

Kurgu / Compositing / VFX : Elif Yalçiner, Can Fakıoğlu