



**ÇİZGİ FİLMDE MEKÂN
(‘ÇİĞLİK’ FİLM UYGULAMASI)**

Sanatta Yeterlik Tezi

Tahir Kutluay AKSOY

Eskişehir 2022

**ÇİZGİ FİLMDE MEKÂN
(‘ÇIĞLIK’ FİLM UYGULAMASI)**

Tahir Kutluay AKSOY



SANATTA YETERLİK TEZİ
Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı
Danışman: Prof. Fethi KABA

ESKİŞEHİR
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
Haziran 2022

ÖZET

ÇİZGİ FİLMDE MEKÂN (‘ÇİĞLİK’ FİLM UYGULAMASI)

Tahir K. AKSOY

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Haziran 2022

Danışman: Prof. Fethi KABA

Sanat, insanın var olduğu ilk çağlardan günümüze kadar olan zaman sürecinde gelişerek değişim göstermeye devam etmektedir. İnsan da deneylediği ve/veya edindiği bilgiyi doğru olarak saptamak, saklamak ve aktarmak için çeşitli kayıt ve aktarım yöntemleri, bir başka deyişle anlatım biçimleri oluşturmaktadır. Bu anlatım biçimlerinden biri olan sinema hem eğitici-belgeselci yanı, hem de eğlendirici yanı sayesinde zaman içerisinde gelişmekte ve popülerliğini artırmaktadır. Çizgi film sanatı da, sinemaya paralel olarak gelişmesinin yanı sıra, kendine özgü bir dil geliştirmiştir. Sinemadan devraldığı illüzyonu bir adım ileri taşımış ve izleyicisini gerçek olarak yaratılması olanaklı olmayan diyalara götürmüştür. Her anlatının bir zaman akışına, karakterlere, çatışmaya vb. gibi bileşenlere gereksinim duymasının yanı sıra, anlatı içerisinde gerçekleşecek olayların geçeceği mekâna, mekânlara da ihtiyacı vardır. Mekân, karakterleri öyküye bağlayan, karakterleri birbirine ilişkilendiren ve olay örgüsünün gelişmesini sağlayan önemli bir unsurdur. Mekân, çizgi filmin biçimine, tarzına hizmet eder, belirleyici bir rol üstlenmektedir. ‘Çizgi Filmde Mekân’ başlıklı bu çalışmada, öncelikle mekânın tanımlanması yapılarak, kısaca mekânın, bir çizgi film eseri için önemi, gerekliliği üzerinde durulmuştur. Mekânın bileşenleri incelenmiş ve çeşitli örnekler yardımıyla, yaratım süreci içerisinde mekânın zengin ifade biçimlerinin öykünün anlatımına sağladığı katkıların önemi, araştırılarak elde edilen bulgular sayesinde ‘ÇİĞLİK’ adlı bir çizgi film uygulaması gerçekleştirilmiştir. Öykü içindeki çatışma mekânlarla desteklenmiş, karakterin gerçek hayatındaki halinin algılanışı ve kendi hayal dünyasındaki halinin algılanışı arasındaki tezat gösterilmeye çalışılarak, mekânın karakterin en önemli vurgulayıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Çizgi Film, Mekân tasarımı, Sahne tasarımı, Karakter tasarımı

ABSTRACT
BACKGROUND IN ANIMATION
(A FILM PROJECT ‘SCREAM’)

Tahir K. AKSOY

Department of Animation

Anadolu University Post Graduate School of Fine Arts, June 2022

Advisor: Prof. Fethi KABA

Art is changing and evolving during the period, between the primitive ages that mankind exists and the time today. Parallel to this process, man is creating various recording and transferring procedures, in other words, expression methods to determine truly, keep and pass on the knowledge that he experienced and/or acquired. Being one of these expression methods, cinema is changing and increasing its popularity in time with the help of not only its educational-documentarist side but also its entertaining side as well. Being parallel to the cinema, the art of animation, developed its original language as well. And carried the illusion, that it took over cinema, to a further step and created many realms for its audience, which cannot be realistically created. Every narration not only needs components such as a time flow, an argument, characters, etc. but it also needs a location and environment in other words the background. The environment and the background is an important factor, which binds the characters to the story, which binds the characters to each other and also it ensures the development of the plot. It serves the form and the style of the animation and is decisive. In this the environment is defined and then simply emphasized the importance and the necessity of the background for an animation project. The components of the background are being examined and the importance of the contributions of the background’s rich expression methods to the storytelling during the creation process helped this study to the conclusion utilizing various samples. In guidance of these explorations an animation short film project, titled ‘ÇİĞLIK (SCREAM)’ is being finalized. By showing the contrast between the real-life version of the character and the character in his fantasy world, the conclusion is being reached that background is the most important emphasis of the character.

Key Words: Cartoon, Background design, Scene design, Character design

ÖNSÖZ

Araştırma konusunun belirlenmesi ve araştırılmasında önemli değerlendirmeleri ile katkıda bulunan Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film (Animasyon) Bölümü, Öğretim Üyesi Sayın Prof. Fethi Kaba'ya, çalışma süresince bana destek olan çok değerli eşim Aynur ve canım kızım Irmak Naz'a, değerli arkadaşım Hakan Yılmaz'a ve sevgili öğrencilerime teşekkür ederim.

Tahir K. Aksoy



ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

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

Tahir K. AKSOY

İÇİNDEKİLER

Sayfa

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	ix
GİRİŞ.....	1
Problem	3
Amaç.....	3
Önem	4
Sınırlılıklar.....	4
Yöntem	5
1. ÇİZGİ FİLMDE MEKÂN	6
1.1. Kavram Olarak Mekân	6
1.2. Tarihsel Süreçte Mekân.....	11
2. SİNEMADA MEKÂN	16
2.1. Mekân ve Sahnenin Bileşenleri.....	18
2.1.1. Mekân ve kamera	20
2.1.2. Mekân ve ışık	28
2.1.3. Mekân ve zaman.....	31
2.1.4. Mekân ve hareket.....	41
2.1.5. Mekân ve karakter	43
3. ÇİZGİ FİLMDE MEKÂNIN KULLANIMI VE UYGULAMALARI	45
3.1. Çizgi Filmde Mekânın Kullanımı	45

3.1.1. Mizansen	50
3.2. Çizgi Film Farklı Yapım Tekniklerinde Mekân Uygulamaları.....	55
4. ‘ÇIĞLIK’ ADLI FİLM UYGULAMASI.....	70
SONUÇ	89
KAYNAKÇA.....	91
ÖZGEÇMİŞ	



GÖRSELLER DİZİNİ

Sayfa

Görsel 1.1 Çılgılık filmi karakteri (mekânsız) (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).....	14
Görsel 1.2 Çılgılık filmi karakteri (mekânlı) (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).....	15
Görsel 2.1 Western filmine örnek ('Posta Arabası' (1939) filminden ekran görüntüleri).	17
Görsel 2.2 Kara Film'e örnek (Nightmare Before Christmas (1993) filminden ekran görüntüleri).	18
Görsel 2.3 İmge kuruluşuna örnek ('Stalker' (1979) filminden ekran görüntüleri).	19
Görsel 2.4 Hiroşima Sevgilim (1959) (filminden ekran görüntüleri)	21
Görsel 2.5 Sığ odak örneği ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüsü).	23
Görsel 2.6 Derin odak örneği ('Citizen Kane' (1941) filminden ekran görüntüsü).....	25
Görsel 2.7 Zoom objektifi örneği ('Doctor Strange in the Multiverse of Madness' (2022) filminden ekran görüntüleri).	27
Görsel 2.8 Mekân örnekleri ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüleri).	28
Görsel 2.9 Işık kullanımına örnek ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüsü).	30
Görsel 2.10 Işık kullanımına örnek ('Crisis' (1946) filminden ekran görüntüleri).	31
Görsel 2.11 Işık kullanımına örnek ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüleri).....	33
Görsel 2.12 Zincirleme geçiş örneği ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüleri).....	35
Görsel 2.13 Bindirme geçiş örneği ('Hiroşima Sevgilim' (1959) filminden ekran görüntüleri).	35
Görsel 2.14 Zincirleme geçiş örneği ('Citizen Kane' (1941) filminden ekran görüntüleri).	36

Görsel 2.15 Silme geçiş örneği (‘Charlie’nin Çikolata Fabrikası’ (2005) filminden ekran görüntüleri).....	36
Görsel 2.16 Merdiven sahnesinden örnekler (‘Potemkin Zırhlısı’ (1925) filminden ekran görüntüleri).....	39
Görsel 2.17 ‘Odessa Merdivenleri’ sahnesi (‘Potemkin Zırhlısı’ (1925) filminden ekran görüntüsü).	40
Görsel 2.18 Tek mekân çözümlemesine örnek (‘12 Kızgın Adam’ (1957) filminden ekran görüntüsü).	41
Görsel 2.19 Mekânda hareket örneği 1 (‘Monsters Inc.’ (2001) filminden ekran görüntüsü).	42
Görsel 2.20 Mekânda hareket örneği 2 (‘Monsters Inc.’ (2001) filminden ekran görüntüsü)	42
Görsel 2.21 Karakterleri bütünleyen mekânlara örnek (‘Charlie’nin Çikolata Fabrikası’ (2005) filminden ekran görüntüleri).	44
Görsel 3.1 3D mekân örneği (‘Monsters Inc.’ (2001) filminden ekran görüntüsü).	46
Görsel 3.2 Mekân içinde mekân örneği (‘Monsters Inc.’ (2001) filminden ekran görüntüsü).	47
Görsel 3.3 Sade Mekân örnekleri (‘La-Linea’ (1969) çizgi dizisinden ekran görüntüleri).	49
Görsel 3.4 Yenigerçekçilik bakış açısıyla sahne örnekleri (‘Ladri di biciclette’ (1948) filminden ekran görüntüleri).	51
Görsel 3.5 Üç kaçışlı perspektif örneği (Aslı Özcan perspektif üzerine notlarından). ..	53
Görsel 3.6 Örnek mekân çizimi (Tahir K. Aksoy, kişisel arşivi).....	53
Görsel 3.7 ‘Çılgılık’ filminden, yüze ışık odaklanması örneği (Tahir K. Aksoy, kişisel arşivi).	54
Görsel 3.8 Renkli ve siyah-beyaz background örnekleri (Nelson Daniel’in çalışmalarından).	57
Görsel 3.9 Eskiz mekân tasarımı örneği (Nelson Daniel’in çalışmalarından).	58

Görsel 3.10 Soğuk renklerle tasarlanmış bir mekânda ‘kırmızı’ örneği (Nelson Orloff’un çalışmalarından).....	59
Görsel 3.11 Kırmızı kullanımına örnek (‘Schindler’s List’ (1993) filminden ekran görüntüsü).	60
Görsel 3.12 Mekânda ‘yeşil’ örneği (Nelson Orloff’un çalışmalarından).	61
Görsel 3.13 Mekânda ‘yeşil-mavi’ örneği (Nelson Orloff’un çalışmalarından).....	61
Görsel 3.14 Mor örneği (Julien Neel’den çalışmalarından).....	62
Görsel 3.15 Mekân örneği (Nelson Orloff’un çalışmalarından).	63
Görsel 3.16 Renk perspektifi örneği (Nelson Orloff’un çalışmalarından).....	64
Görsel 3.17 Zıtlıkların önemini gösteren örnek (Nelson Orloff’un çalışmalarından). ..	64
Görsel 3.18 Renkli mekân örnekleri (‘Tom ve Jerry’(1940) çizgi dizisinden ekran görüntüleri).	65
Görsel 3.19 Alt aç ı örneği (‘Monsters Inc.’ (2001) film den ekran görüntüsü).....	66
Görsel 3.20 Üst aç ı örneği (‘Monsters Inc.’ (2001) film den ekran görüntüsü).	67
Görsel 3.21 ‘Batman the Animated Series’den (1992) storyboard örneği (Bruce Timm ve Eric Radomski’nin çalışmalarından).....	68
Görsel 3.22 ‘Tarzan’ (1999) filminden storyboard örneği (Mike Manley’nin çalışmalarından).....	69
Görsel 3.23 ‘Çığlık’ filmi storyboard’ı 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	72
Görsel 3.24 ‘Çığlık’ filmi storyboard’ı 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	73
Görsel 3.25 ‘Çığlık’ filmi karakter tasarımı 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).....	74
Görsel 3.27 ‘Çığlık’ filmi karakter tasarımı 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).....	74
Görsel 3.26 ‘Çığlık’ filmi sahne planlaması 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	75
Görsel 3.28 ‘Çığlık’ filmi sahne planlaması 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	75
Görsel 3.29 ‘Çığlık’ filmi renkli konsepti 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	76
Görsel 3.30 ‘Çığlık’ filmi renkli mekân konsepti 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	76
Görsel 3.31 ‘Çığlık’ filmi renkli mekân konsepti 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	77

Görsel 3.32	‘Çığlık’ filmi renkli mekân konsepti 3 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	77
Görsel 3.33	‘Çığlık’ filmi renkli mekân konsepti 4 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	78
Görsel 3.34	‘Çığlık’ filmi storyboard çalışması (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).....	79
Görsel 3.35	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	80
Görsel 3.36	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	80
Görsel 3.37	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 3 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	81
Görsel 3.38	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 4 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	81
Görsel 3.39	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 5 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	82
Görsel 3.40	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 6 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	82
Görsel 3.41	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 7 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	83
Görsel 3.42	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 8 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	83
Görsel 3.43	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 9 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	84
Görsel 3.44	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 10 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	84
Görsel 3.45	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 11 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	85
Görsel 3.46	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 12 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	85
Görsel 3.47	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 13 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	86
Görsel 3.48	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 14 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	86
Görsel 3.49	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 15 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	87
Görsel 3.50	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 16 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	87
Görsel 3.51	‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 17 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).	88

GİRİŞ

İnsanlığın varoluşundan bu yana, önceki nesiller, kendilerinden sonra gelen nesillere birikimlerini aktarma ihtiyacı içerisinde olmuşlardır. Bu ihtiyaç, çeşitli aktarım yöntemleri geliştirmelerini sağlamıştır. Mağara duvarlarına av konulu resimler çizmek, tüm sanat dalları gibi çizgi film sanatı için de bir ‘doğuş’ işareti olarak kabul edilebilir. Bilginin çizerek aktarımı, anlatımı daha o günlerden başlayıp bugüne kadar uzanmaktadır. Aktarılan bilgi, kimi zaman bir sosyal olay, kimi zaman bilimsel bir keşif, kimi zaman da estetik bir kaygı olmuştur. Çizgi filmi (animasyon, canlandırma sineması), hareketlendirilmiş çizgilerle hikâye anlatma sanatı olarak tanımlarsak, resimlerle öyküler anlatan bu ilk anlatıcılar belki de ilk çizgi film sanatçıları olarak kabul edilebilirler. İlk anlatıcılara paralel gelişen bilimsel keşifler, zaman içerisinde bu anlatımlarını daha pratik ve daha etkili yöntemler kullanarak aktarmalarına olanak sağlamıştır. Fotoğrafın keşfi ile kendine başka bir yol bulan bilgi ve birikimler, yollarına ‘sinema’ olarak devam ederlerken, hareketlendirilmiş çizgilerle hikâye anlatımı, popülerliğini bir süre yitirmiş olsa da çağın getirdiği tüketim, eğlence gibi ihtiyaçları dolayısıyla yeniden talep edilen bir yöntem olarak kabul edildiğini söylemek mümkündür.

Çizgi filmin, sinemanın seyirci üzerinde aldatıcı bir özelliği bulunmaktadır. Bu temel özellik ‘yanılsama’ olarak adlandırılır. Sinemanın ve çizgi filmin temelinde bulunan yanılsamayı beynin küçük bir hatasına bağlamak mümkündür denilebilmektedir. Söz konusu olan yanılsama açıklanmak istenirse, beynin gözün gördüğü görüntüyü, kaybolursa dahi bir süre daha algılamaya devam etmesidir denilebilir. Hatta birbirini takip eden görüntüler, beyin tarafından ‘hareket ediyor’ olarak algılanmaktadır.

... insan gözü, bir perde üzerinde belirli bir hızla (genellikle sessiz sinemada saniyede 16, sesli sinemada saniyede 24 kare) art arda yansıtılan film karelerindeki görüntüleri kesintisiz bir hareket içinde görür. Sinema sanatını oluşturan en büyük etken, insan gözündeki retina tabakasının saniyede 10’dan fazla resmin art arda gösterildiğinde hareket ediyor izlenimi yaratmasıdır. (Teksoy, 2005)

Sinemanın ve çizgi filmin gelişim sürecinde bilim insanları, mucitler ve sanatçılar bu bilgiden yola çıkarak ışık-ayna düzenekli aygıtlarla, belirli herhangi bir ivmelenmenin adımlarını tespit eden bir dizi görüntüye, belirli bir hız dâhilinde sırayla bakarak gözde hareket algısı yaratmayı başarmışlardır. Döneminde büyük bir hayranlık ile karşılanan bu gizemli hareketlilik kazandırma, çizgi film (canlandırma) gösterilerine insanlar büyük bir ilgi duymuş ve bu ışık-ayna düzenekli aygıtlarla sunulan teatral gösterileri ilgiyle

izlemiştir. Bir yandan fotoğraf ve kameranın teknolojik gelişimi diğer yandan ise sanatçıların bu gelişmeleri kendileri için yeni bir anlatım biçimi olarak görmesi, sinemayı sürekli değişen ve gelişen bir sanat dalına dönüştürmüştür. Bu süreçte, birçok anlatım türü üreten sinemayla birlikte paralel gelişen, gerçekte sinemadan daha köklü bir geçmişe sahip, bir başka sanat dalı çizgi film de kendi anlatım biçimini yaratmıştır.

Hayal gücünün neredeyse hiç sınır tanımadığı çizgi filmin sahip olduğu sihirli dünyası, artık popüler bir sanat dalı olmuştur. Anlatısal öğelerle bezenmiş sinemasal düzenlemeye, çizgi film olanakları da eklenince, izleyicinin ortaya çıkan eserle özdeşleşme, inanırlılığın giderek artması aktarılan anlatının güçlenmesine katkı sağlamaktadır. Roe, çizgi filmlerin, aktarılan deneyimleri insanın yorumlama ve anlama yaklaşımına önemli katkılar sunduğunu belirtmektedir (Roe, 2011, s. 211). O, bu konuyu şu kelimelerle örneklendirmektedir: “Walking with Dinosaurs (1999) dinozorların yaşama şekliyle ilgili bilimsel hipotezlerini sunmak için, doğal tarih programlamasının tanıdık estetiğini kopyalayan bir tarzda, tarih öncesi yaşamın gerçekçi animasyonlu rekonstrüksiyonlarına bağlıdır” (Roe, 2011, s. 211). Gerçeği yakalamak ve iletmek, izleyiciye sunulan konu içeriğinin daha yüksek boyutlarda hissedilmesi ve algılanmasını önemli ölçülerde etkilemektedir. İzleyiciler gerçek dünyada değil, onun için yaratılmış evrenin büyüğü ortamında oluşturulan hayali mekânların, kahramanların ve olay örgüsünün bir parçası olmuşlardır. Çizgi film, imkânları dolayısıyla inanılmaz hikâyeler anlatabilmektedir. Teknolojik gelişmelerin olanakları sayesinde, sinema sektörü de çizgi film alanı ile iş birliği yaparak, gerçekçi olarak elde edilemeyecek birçok öykü, karakter, sahne ve mekân düzenlemelerini kolayca gerçekleştirilmektedir.

Çizgi filmler, anlattıkları öykülerde sonsuz sayıda farklı gerçeklikler yaratabilmekte, başarılarını ise özgün birer tarz yakalamış olmalarına borçludurlar. Filmin mizanseninin kuruluşunda, yeni, farklı ve estetik yaratımlar ve buluşlar öykünün anlatımına büyük ölçüde hizmet edebilmektedirler. Filmin her bir sahnesi için gerekli olan bir tasarım süreci bulunmaktadır. Sahnenin tüm bileşenleri göz önünde tutularak en etkiliyi, en etkileyiciyi arayış gerçekleşir. Bu arayış sırasında yol gösterici ve taşıyıcı olarak önemli bir etkiye sahip olan ‘mekân’ kavramı, anlatım sürekliliğini etkileyen temel ve bütünleyici bir bileşendir. Bir film içerisinde mekân, sabit, durağan niteliğini yitirmekte, bir hareket, bir ivmelenme kazanmaktadır. Doğal olarak mekânsal değişim, zamana ilişkin özellikler üstlenir. Zaman ve mekân sınırları akıcıdır. Mekân öyküyü toparlar, bir yola sokar. Karakteri tanıtır, belirler ve belirginleştirir. Buna daha açıklayıcı

örnek vermek gerekirse, mekân karakterin geçmişi, aile yapısı, yetenekleri, hobileri, alışkanlıkları vs. ile ilgili parçaları içinde barındırarak, henüz karakter sahnede görünmese dahi, karakter hakkında birçok ipucu sunabilmektedir. Mekân içerisinde yer alan tıka basa dolu bir kitaplık karakterin okumayı seven hatta bilgili, kültürlü bir karakter olduğuyla ilgili mesajlar aktarabilmektedir.

Problem

‘Çizgi Filmde Mekân’ başlıklı bu çalışmada, mekânın, sinemanın bütünlüğü içinde gösterdiği değişim ve farklı kullanım biçimleri ele alınmış, diğer sanat disiplinleri ile etkileşiminden doğan zengin anlatımları, yöntem ve teknikler olarak incelenmiştir. Bu çalışmanın temel sorunu, çizgi filmin sinemanın bütünlüğü içerisinde konumlandırıldığı yerin önemini ortaya çıkarmak olmuştur. Çizgi filmin kökeni, tarihsel süreçte sinemadan daha eskilere dayanmaktadır. Literatürde çizgi filmin sinemadan daha önce üretilmeye başladığının bilincinin farkında olunmaması karşılaşılan problemler arasındadır. Çizgi filmin sinema ve diğer sanat disiplinleri ile arasındaki bağları ve etkileşimi sonucu ortaya çıkan inandırıcılığın yüksek ölçüde başarıldığı görsel tasarımlar üzerinde yeteri kadar durulmadığının gözlemlenmesi de bir başka sorun teşkil etmektedir. Daha çok ortam, bir başka deyişle mekân yaratma süreçlerinde sinemaya önemli katkılar sağlayan çizgi filmin araştırmalarda göz ardı edilmesi de bu tezin temelinde yer alan problemlerdendir. Bu nedenle çizgi filmlerin temelini oluşturan, öykülerin taşıyıcı ana parçası konumundaki ‘mekân’ asıl konu olarak ele alınmış, mekânın diğer sahne bileşenleri ile ilişkileri üzerinde durularak, öykünün anlatımındaki etkili rolü vurgulanmaya çalışılmış ve bu veriler doğrultusunda ‘ÇİĞLİK’ adlı bir çizgi film uygulaması yapılmıştır.

Amaç

Bu çalışmanın temel amacı, mekân olgusunun bir fon olarak değerlendirilmesinden ziyade sahne içerisinde yer alan karaktere atfedilen oyuncululuğu nitelendirme ve daha görünür hale getirilme sürecindeki yapıları sunmak ve ‘Çığlık’ isimli uygulama filmi ile bulguları yorumlamak olmuştur. Çalışmanın araştırma ve uygulama süreci içerisinde temel alınan bu ana amaç dâhilinde alt amaçlar oluşturulmuş ve birincil amaç ile ilişkilendirilmiştir. Oluşturulan bu alt amaçlar sırasıyla aşağıdaki gibidir:

Bu çalışmada mekân kavramı; düşünsel, duygusal ve fiziksel uzam üzerinden incelenerek, çizgi film alanındaki kullanım biçimleri, sinematografik yöntemler ile ilişkilendirilerek açıklanması amaçlanmıştır.

- Mekânın biçimsel özellikler çerçevesinde hazırlanan farklı kullanımlarının duygusal aktarıma olan etkisi incelenmiş ve örnek uygulama üzerinden tanımlanması amaçlanmıştır.
- Mekânın genel aydınlatma unsurları yardımı ile karakter canlandırmalarında tanımlanan dramatik ya da aksiyon hareketlerinin nitelenmesinin önemi vurgulanmış ve uygulama filmi üzerinden tanımlanmaya çalışılmıştır.
- Mekân tasarımının hem genel hem de sahne içerisinde yer alan sahne öğelerinin kendi renklerinin duygu aktarımına olan etkisinin önemi vurgulanmış ve uygulama filmi üzerinden tanımlanmaya çalışılmıştır.

Önem

Çizgi film alanı içerisinde tanımlı olan karakter olgusu, sinema alanında var olan karakterlere görece daha büyük ya da küçük boyutlarda duygular çerçevesinde rollere bürünebilmektedir. Temel amaç, oyuncunun izleyici ile kuracağı bağ ve özdeşleşme olduğu kabul edilerek; hazırlanan hareket tasarımlarının ve oyunculuğun daha görünür hale getirilmesi gerekmektedir. Bu çalışmada mekân kavramı çok boyutlu olarak ele alınmış, sinema ve çizgi film alanı ile ilişkilendirilerek incelenmiştir. Yazılı ve görsel materyallerin incelenmesi sonucunda ulaşılan bilgiler, mekân kavramının karakter yapı ve tasarımına olan katkısı, karakter oyunculuğuna yönelik düzenlemeleri ile oyunculuğun daha görünür hale getirilmesi aşamasında etkin bir rol oynadığı bulgulanmıştır. Mekân içerisinde yer alan sahne tasarım elemanlarının karakterin oyunculuğunu destekler nitelikte hazırlanması ve konumlandırılması, sahnenin izleyici tarafından daha net olarak okunmasını sağlamaktadır. Çizgi filmler için hazırlanan mekân tasarımlarının sadece bir fon olarak değerlendirilmesinden ziyade tiyatro gibi oyuncunun sahne içerisinde rolünü kuvvetlendiren bir sanat ile koşut bir söylem içerisinde olduğu görülmekte ve mekân içerisinde yer alan varlıkların doğru değerinde ve konumda hazırlanması ile iletimi hedeflenen duygunun ya da konunun etkinliği artırılmaktadır.

Sınırlılıklar

Bu çalışmada mekân kavramı hareketli görüntü tasarımları ile ilişkilendirilmiş ve bu bağlamdaki önemli örnekler ile sınırlandırılarak incelenmiştir. Bu önemli sinema filmleri ve çizgi film örnekleri mekânın; kamera, ışık, zaman, hareket ve karakter öğeleri ile olan ilişkileri kapsamında, literatürde yer alan öncül filmler üzerinden seçilerek oluşturulmuş ve bu filmler üzerinden sınırlandırma yapılarak yorumlamalar

gerçekleştirilmiştir. Bu çizgi film ve sinema seçkilerinin ortak özellikleri hem karakter oyunculuğunun öne çıkarıldığı hem de sinemasal bir anlatımın temel alınarak hazırlanan filmler olarak sınırlandırılmıştır. Bir görselin hazırlanma sürecinde önemli etkisi ve yeri olan “çizgi, biçim, doku, renk, değer ve yön” temel tasarım elemanlarından biçim, renk ve yön öğeleri ile sınırlandırma yapılarak örnek filmler üzerinden değerlendirme yapılmıştır.

Yöntem

Bu çalışma yöntem olarak iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde tarama modeli temel alınarak çalışma konusunun literatürdeki yeri yazılı, görsel ve hareketli görsel materyaller incelenerek araştırılmıştır. “Tarama modeli geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımlarını içerir. Araştırmaya konu olan bu olay, birey ya da nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır”. (Karasar, 1998, s. 80) İkinci bölümde, literatür taraması sonucu ulaşılan bilgiler dahilinde “Çılgılık” isimli uygulama filmi hazırlanmış ve literatür temelinde var olan bilgiler bu film üzerinden yorumlanmıştır.

1. ÇİZGİ FİLMDE MEKÂN

1.1. Kavram Olarak Mekân

Çizgi filmde mekân olgusundan bahsetmeden önce, uzam, uzay, kaplam gibi bazı kavramlara yer vermek, onları açıklamak uygun olacaktır.

Uzam ya da Kaplam (extension); zaman içerisinde var olma, fiziksel mekân içerisinde yer işgal etme olarak tanımlanır. Dokunulup, müdahale edilebilen, belirli bir şekli olan, belirli bir büyüklüğe sahip olan maddenin yer edinebilme özelliğidir.

Mekân ya da Uzay (space); içerisinde var olan bütün küçük, büyük sınırlı varoluşları barındıran, içine alan sonsuz büyüklüktür. Sınırları olmayan bir ortam, sonu olmayan büyük kap veya haznedir. Temel anlamda üç boyuta sahip, bir başka deyişle belli bir derinliği, eni ve boyu olan hacimdir (Cevizci, 2000, s. 635).

Mekân konusunda felsefi açıdan üç temel yaklaşım bulunmaktadır. Bunlardan, mekâna bir kap veya bir hazne olarak bakan görüş, mekânı içerisine herhangi bir şey konulana dek, boş bir kap kabul etmektedir. Mekân, içinde nesneler barındırsın ya da barındırmamasın var olan bir şeydir ve dış sınırları bulunmamaktadır. Bağıntısız mekân açısından bakan görüş ise, mekânı, yalnızca bir arada var olan şeylerin arasında bulunan dışsal bağıntı olarak görmektedir. Bu anlayış açısından, mekân, aralarında bir şey olmaksızın, var olabilenlerin arasındaki şey olarak tanımlanır. Şeyler, objeler var olduklarında, mekân da varlığını onların arasında bulur, aksi durumda mekânın varlığı söz konusu değildir. Üçüncü mekân görüşü ise mekânı bir ‘kap olarak’ gören görüş ile ‘bağıntısız mekân’ görüşünün bir birleşimini kullanarak, mekâna daha geniş bir açıdan bakmaktadır. Bu ‘çok yönlü mekân’ görüşü, şeylerin ve mekânın birbirlerini tamamladığını öne sürmektedir.

Düşünce tarihi boyunca mekân kavramına yönelik birçok teori üretilmiştir. Parmenides’in görüşü açısından mekân, mutlak bir boşluk, var olmayan bir şeydir. Mekânda var olmak için mekânda yer kaplamak gerekmektedir. Atomları temel gerçeklik kabul eden, öne süren atomcular açısından mekân, içerisinde atomların yönlendiği, ivmelendiği, hareket ettiği boşluktur ve bu atomların arasında mekân var olur. Locke ise dokunma duyusu yardımı ile mekân kavramının kazanıldığını söyleyerek deneycilik temelli bir görüş oluşturmuştur. Descartes’in rasyonel mekân görüşü, maddi töz, maddedir. Bunu açıklamak gerekirse mekân, işgal eden, bir yerde varlık bulan şeydir; bir yerde varlık bulmak ise mekândır. Newton’a göre mekân mutlak bir kaptır. Mutlak mekân

doğası dâhilinde, herhangi dıřsal bir řeyle iliřki kurmaksızın, deęiřmez ve ivmesiz kalır. Mekân yapısı, bütün dięer var oluřların kořuludur, zorunludur. Mekân, insanın algısı sayesinde geliřen mutlak bir form olduęundan nesneler, objeler içinde var oldukları mekân vasıtasıyla algılanmakta, var kabul edilmektedir.

Bütün fiziksel veya maddi obje ve nesneler mekânın birer bütünleyeni olarak açığa çıkmaktadır. İmgesel alanın iřleyiři de mekân görüsünden bağımsız deęildir. Bundan dolayı, bir ‘řey’e iliřkin tam bir açıklama mekân iliřkisi bağlamında geręekleřebilmektedir.

Mekân, bir sanatsal yaratımda nesnenin, hareketin, olayın ve dięer tüm öğelerin anlamını, birleřtirici özellięi ile kurarak bir bağlam içinde sunmaktadır. Anlamlandırma sürecindeki bu etkin konum, mekânın sanat eserlerindeki önemini ortaya koymaktadır. Sanat eserinde, mekân tasarımı iyi bir řekilde konumlandırılmadıęı takdirde mevzu bahis konunun doğrudan anlatımı olanaksızlařır denilebilmektedir. Bu bağlayıcı özellięi göz önünde bulundurulmayıp, mekânın, řeylerin sadece içinde bulunduęu yer olarak görülüp zemin saęlayıcı özellięinin kullanılarak kurgulanması dięer tüm öğelerle birlikte amaçlanan anlamın iletisini aktarmakta yetersiz kalmaktadır. Bir bařka deyiřle mekân, belirleyici bir temel oluřturmaktadır.

Kant felsefesinde iki tür temsil biçimi vardır. Bunlardan biri görü, dięeri ise kavramdır. Kavram anlama yetisine iliřkin dolaylı ve evrensel bir temsil biçimi iken görü nesnelere dair en doğrudan, dolaylımsız tikel bir nesneye ait tekil bir temsildir. Kant’a göre herhangi bir bilginin ortaya çıkabilmesi için görü ile kavramın bir araya gelmesi gerekmektedir. Ancak bu ikisinin birliktelięinden sonra bir temsilden bahsedilebilmektedir. Kant, aynı zamanda bir görü olan uzaya iliřkin görüşlerini temel olarak ‘Saf Aklın Eleřtirisi’ isimli kitabının ilk bölümü olan ‘Transandantal Estetik’te ortaya koyar. Görü bilginin temel kořullarından biri olduęu için ve uzay da, hem saf görü hem de zamanla beraber ampirik (deneysel) görünün kořulu olduęu için, Kant felsefesinde uzayın bilgisi bilme etkinlięinin olmazsa olmaz bir parçasıdır. Tikel nesnelerin tüm temsilleri bize uzayda ve zamanda verilidir. Bu nedenle, uzay ve zaman tüm ampirik görülerin formlarıdır. Ancak uzay ve zaman da tikel nesneler olarak temsil edilmelidir. O nedenle uzay ve zaman bizzat görüdür. Hem uzay hem de zaman ile ilgili řeyleri ‘a priori’ (önsel) olarak bildiğimiz için uzay ve zaman görünün saf formları olmak zorundadır ve aynı zamanda kendileri saf görüdür (Çitil, 2002, s. 87).

Uzay ve zamanı hem saf görünün formları hem de bizzat görü olarak düşünen bu devrimci anlayış, temel olarak Newtoncu uzay ve zaman fikirlerinin arıtılmasına dayanmaktadır.

Newton'cu görüşe göre uzay ve zaman gerçek şeylerdir, fakat doğrudan gözlemlenecek özelliklere sahip değildirler. Kant felsefesinde uzay ve zaman kavramları, uzay ve zamanın tekil şeyler olmalarını; uzay ve zamanı işgal eden bir şeyle veya böyle bir şeyin uzay-zamansal özellikleri ile olan tanışıklığımızın, tekil şeyler olarak uzay ve zamanla dolaysız bir tanışıklığı varsayması gerekir. (Wood, 2009, s. 60)

Geniş anlamıyla mekân; algıda evrensel boşluğun ve doğal ortama ait bir kısmının bir ya da birkaç açıdan sınırlanmasıyla iç ve dış gerilim güçlerine bağlı kendine özgü bir görünüş (form) oluşması olarak tanımlanabilmektedir. “Bir nesneyi boşluk içinde görmek o nesneyi bir ortam içinde görmektir.” (Arnheim, 2004) Görünüş, enerjinin, sınırsız hareket içindeki geçici denge kazanmış halidir. Sınırsız bir mekân içinde sınırlı ve sonlu oluşumdur. Arnheim, nesnenin her ne biçimsel özelliğe sahip olursa olsun anlamının bulunduğu mekân ve o mekân içerisinde bulunan diğer nesneler ile farklılaşabileceğini vurgulamaktadır (Arnheim, 2004, s. 5).

Enerjinin evrensel dağılımı ve genişlemesi içinde eksi ve artı yüklü uyumlu parçacıklar birbirine tutunarak göktaşlarından gezegenlere, güneş sistemlerinden galaksilere kadar açık-kapalı mekânları oluşturmaktadırlar. Bu da L.F. Alexsis'in şu cümlesiyle açıklanabilmektedir: “Kuantum Fiziği esaslı olarak madde; atom-molekül esaslı parçacıkların birbirlerine çekim yoluyla tutunup paketlenmesinden oluşmuştur.” (Alexsis, 1994)

Mekân kavramı, uzayın sınırlanıp kopartılmasını nitelemektedir. Ama bir genelleme olarak her tür özel mekân oluşumunu kapsamaktadır. İster doğal ister yapay olsun uzayı sınırlayıp, alan, hacim, yoğunluk, görünüş kazanan her şey bir mekânı oluşturabilmektedir. İnsanın doğal gereksinmelerinden, üretim faaliyetlerini gerçekleştirmek üzere inşa ettiği her açık-kapalı mekân, mimari mekândır. Özel işlevlere göre düzenlenmiş her iç hacim ise iç mekândır. Dolayısıyla mekân kavramı kapsamı geniş bir kavram olup, yapay her özel içlemi; mimari mekândan, endüstri ürünlerine, illüzyonist görünüşlerden, insani görsel algıya dayalı biçim-zemin ilişkilerine kadar özel mekân oluşumlarını kapsamaktadır demek mümkündür.

İster doğal, ister yapay olsun kendini sınırlarıyla çevresinden ayıran her şey bir mekândır. Bu açıdan insanın görüp algıladığı, perspektif alanına giren her şey bir mekân

olarak kabul edilebilmektedir. Bu aynı zamanda insan zihninde de oluşan her görünüşün, bir algısal mekânı oluşturur sonucunu getirmektedir. İnsanın ağırlıklı olarak görsel algılaması mekâna bağlı olarak evrimleşmiştir. Bunun sonucu olarak mekân yoksa görsel algı söz konusu değildir denilebilmektedir.

Mekân yapılanmasında her köşe (nokta), sınır (çizgi), yüzey-çeper (kabuk-leke) fark yaratmaktadır. İnsani algıda oluşturduğu etkiyle bu üç somut-nesnel öge, üretilecek her şeyin, bir başka deyişle yapay mekân yapılanmalarının da öğeleridir. Aynı zamanda renk, doku, biçim, aralık, ton, ölçü, yön gibi öğeleri ve denge, birlik, egemenlik, uyum zıtlık, ritim ilkelerini de içermektedir. Uzaysal dizilimler, derinlik, yüzeysel yoğunluk ve açıklıklar, netlik, sınırlar ve vurgu elemanları kişinin dikkatine bağlı olarak tüm duyuları farklı oranlarda etkileyebilmektedir.

Çizgi filmlerde sahnenin bütün olarak algılanması temel esastır. Mekânı oluşturan öğelerin de hepsi bütünle ilişki içindedir. Bu bağlamda Gestalt yaklaşımı üzerinde durmak çizgi film ve mekân ilişkisini belirlemek için daha doğru bir yöntem olabilir. “Çünkü Gestalt kuramına göre bütün, parçaların toplamından farklı bir anlam ifade eder ve birey, bütünü parçalarına ayırıştırarak değil, bütünlük içinde algılar.” (Erdal, 2020, s. 33) Bir başka deyişle Gestalt psikolojiye göre mekân, birbirlerinden bağımsız var olabilen öğelerin psikolojik süregelen bir devinim neticesinde bir bütünü oluşturmak amacıyla gruplanma yönelimidir denilebilir. “Gruplandırma sonucunda ortaya çıkan şekil ve biçim, kendini meydana getiren öğelerin karşılıklı ilişkilerinden oluşur. Öğelerin arasındaki karşılıklı ilişki değiştiği zaman doğal olarak bütün de değişir.” (Kılıç, 2000, s.47) Bu bağlamda, bütün, daima kendisini oluşturan her bir öğeden daha karmaşık ve daha büyüktür demek doğru olacaktır.

Görsel algı hem doğal-yapay bir mekânın algılanması, hem de mekâna göre evrimleşmiş bir algısal mekân yapılanmasından oluşmaktadır. Resim, özgün baskı, minyatür, karikatür vs. gibi çizgi film de mekân algısına bağlı olarak gerçeklik kazanabilmektedir. Çizgi filmler karakterlerden dramaya, mizansenden storyboard’a, background’dan çekim ortamlarına kadar, her bir öge, özel mekân düzenlemeleriyle var olabilmektedir.

Çizgi filmlerde mekân (background) kavramı, bir çizgi film projesine ait herhangi bir sahnedeki karakterin sahne içindeki her türlü ivmelenmesini, eğer var ise su efekti, duman efekti, parlama efekti ve diğer özel efektlerin hareketlendirilmelerinin ve sahnenin

diğer bileşenlerinin yerlerinin belirlenmesi için çizgi film projesinin tarz ve tekniğine uyumlu şekilde gerçekleştirilmiş sahne tasarımı çizimlerine verilen isimdir. Bir başka deyişle çizgi filmlerdeki hareketlendirmelerin ve sahne aksesuarlarının arkasında mizansenî tamamlayan dekor çizimleridir de denilebilmektedir.

Yalın bir tasarımdan detaylı ve karmaşık bir tasarıma, somut anlatımdan soyut aktarıma, dolaysız anlatımdan, dolaylı anlatıma, üretilen görüntüden faydalanarak yepyeni görsel etkisi yüksek bir dünya yaratmak, tüm diğer görsel sanatlarda da olduğu gibi çizgi film sinemasında da sanatçıya ait, kişisel bir eylemdir. Her sanatçı kazanmış, edinmiş, deneyimlemiş olduğu, sosyo-kültürel yaşantılarıyla beslediği farklı görselleştirme biçimleri ile seyirciye zihnindekileri açıklayabilmekte, sunabilmektedir. Mekân düzenlemeleri oluştururken ögelere, yorumlarıyla estetik bir boyut kazandırmaktadırlar. Böylece sanatının sunumunu güçlendirirken, seyircinin algılamasını da kolaylaştırabilmektedirler. Bir başka deyişle sanatçı mesajını, göstererek aktarır denilebilir. Mekânsal düzenlemelerin değişimi, görsel bir bütünlük içinde olduğunda, seyirci algıladığı olayları yanılsama olarak ekranda yaşayabilmektedir. Tüm bunların yanı sıra mekân yoksa mekânın zamana, topluma, çağa göre canlandırılıp varlıklaştırılması yoksa ne öykü, ne öykünün sürecini içeren storyboard, ne de background'un yoktur demek mümkündür. Tüm Gestalt psikologyası gibi Köhler de; “Çevresi, doğal ya da uygun mekânı olmayan bir nesne, varlık, biçim algıyı uyarmaz, algılamayı oluşturmaz.” diyerek mekânın önemini belirtmektedir. (Köhler, 1935) İnsani algı nesneleri ve varlıkları çevrelerine, ortamlarına, mekân oluşumlarına göre algılayıp, kavramaktadır. Bu anlamda çizgi filmde doğrudan göze batmayan ana belirleyici mekândır denilebilmektedir. Mekân, bir başka deyişle görünüşlerin, biçimlerin var olduğu çevre, ortam, geri plan olarak kabul edilebilir. Aynı şekilde Goethe de, “Doğadaki hiçbir şeyi tek başına göremeyiz, ama her şeyi önündeki, ardındaki, altındaki, üstündeki bir başka şeyle bağlantılı olarak görürüz.” (Aktaran Eisenstein, 1949, s. 45) diyerek mekânın algıdaki önemli konumunu vurgulamıştır. Tüm bunlardan yola çıkılarak bir biçimin, olayın algılanıp anlaşılması doğru mekân çözümlemesine, uygun mekân tasarımına dayanmaktadır demek mümkündür. Bu da en iyi, Morgan'ın bu konudaki şu söyleminden çıkarılabilecek sonuçtur: “Biçim zemin ilişkisi olmayan bir algılama söz konusu değildir.” (Morgan, 1991, s. 266)

1.2. Tarihsel Süreçte Mekân

Anlatılabilen mitler, efsaneler, masallar, anılar, yaşanmışlıklar hep bir ilgi, bilme, merak ve kaygı barındırmaktadır. İlk olarak anlatılan söylenceler bilme, öğrenme ihtiyacına hizmet etmişlerdir denilebilir. Dinleyicinin, izleyicinin anlatılana inanması, anlatılanı tam olarak kavrayıp kendine mal etmesi, özümsemesi ve yeri geldiğinde bunları kullanması genelde birincil hedef olarak görülmüştür. Buna bağlı olarak anlatıların, insanlığın varoluşundan bu yana değişim ve gelişim gösterdiğini söylemek mümkündür. İlk zamanlarda anlatıcılar, masalcılar, topluluğun ihtiyaçları bu görevi yerine getirirken daha sonraları bu anlatıcılar farklı yöntemler geliştirmişlerdir. Anlattıklarını kuklalarla süslemişler, oyunculuklarıyla desteklemişlerdir. Bunlara örnek vermek gerekirse, meddahlar, orta oyunu ve günümüzde halen devam eden ‘Karagöz ve Hacivat’ oynatıcıları bu tür anlatıcılardır. Dünyada gelişim de paralel olarak devam etmiştir. Fotoğraf sanatının gelişimi ile hız kazanan sinema, yanılsamalı bir dünya yaratmaya başlamıştır. Gözün art arda akan kareleri, fotoğrafları hareket ediyormuşçasına algılaması illüzyonundan faydalanarak geniş kitleler için etkileyici ve çekici bir sanata dönüşmüştür. Teknik açıdan ileri bir düzeye ulaşmış olan sinema, estetik anlamda da daha iyi olma uğraşını sürdürmektedir demek mümkündür.

Lumiere kardeşlerin ‘La Ciotat Garına Trenin Girişi’ adlı filmi ilk sinema izleyicileri için gerçekliğin illüzyona dönüştüğü, fantastik bir deneyim olmuştur. Öyle ki, bazı izleyiciler trenin üzerlerine doğru geldiğini sanarak, kurtuluşu kendilerini salondan dışarı atmakta bulmuşlardır. Hızlıca gelişen sinema zaman içerisinde popüler sanat dallarından biri haline gelmiştir.

Film yapımının başlangıcında, 1890’larda dahi iki tür sinema yapılmaktaydı. Bu iki tür, gerçek yaşamın sinema diline çevirimi ve icat, hile, fantezi, illüzyon kullanımını ön planda tutan sinema dili olarak tanımlanabilirler. İlk türün öncülüğünü Louis ve Auguste Lumiere kardeşler yaparken, ikinci türün öncüsü Georges Melies olmuştur. Bu noktada sinemanın temel sorunu olan gerçekleri olduğu gibi anlatmak veya izleyiciyi düşsel bir yolculuğa çıkarmak ikilemi kendini duyumsatmaya başlamıştır.

Georges Melies’le sinemaya yeni bir illüzyon türü daha dâhil olmuştur. Melies’e göre sinemada düşsellik eksiktir. Sahne sihirbazı olan Melies kendi sinematografını yaparak, hayallerini perdede seyredilebilir kılmak için uğraşmıştır. Amacı, sahnede yaptığı illüzyonu, sinemada da gerçekleştirmektir. Melies’in zengin bir sineması

olmuştur. Buna, iskeletler kullanarak çekimlerini yaptığı dans sahneleri, kendi ekibi ile ürettikleri ay sahnesi dekoru ve mermi biçiminde bir uzay gemisi, kendi kendilerine bir sandığın içinden çıkan ve daha sonra yine sandığa tekrar giren bir oda dolusu mobilya gibi çeşitli örnekler verilebilir. Melies çizgi filmin bir türü olan ‘stop-motion’ tekniğini kullanan ilk yönetmen olarak kabul edilebilir. Bilinen yöntemlerdeki sanatsal ilerleme, bugün pek çok çizgi film türünü belirlemeyi sağlamaktadır. Bu gibi yenilikler, buluşlar sonucunda, zaman içinde çizgi film, sinemadan ayrı bir sanat olarak incelenmeye doğru ilerlemiştir.

Doğadaki bir ‘şey’i, bir ‘olay’ı, kısacası ‘bilgi’yi doğru olarak saptamak, saklamak ve aktarmak için gerekli olan ve istenilen iki şeyin varlığından bahsedilebilir. Birincisi, ‘olan’ı olduğu gibi aktarabilmek, böylece bilgiyi kayıpsız olarak saklayabilmek ve ikincisi, bilgiyi olduğu gibi geri alabilmek, kazanabilmektir. Bilgiyi saptama ya da yaratma işi başarılmaya çalışılırken anlatım aracı olarak biçimler seçilebilir, bu yolla gerçekleştirilen sanat dalları Biçim Sanatları (görsel sanatlar) adı altında toplanır. Bilginin aktarımı için tanımlar tercih edilerek gerçekleştirilen sanat dallarına ise Yazın Sanatları denilmektedir. Biçimlerle anlatım, iki boyutlu (çizgi, renk, leke, ışık, fotoğraf vb. kullanılarak) veya üç boyutlu (heykel ya da model yaparak, hologram kullanılarak) gerçekleştirilir.

Bir şey veya bir olay, iki ya da üç boyutlu biçimlerle anlatıldığında, aktarılan bilgede dördüncü boyut eksik kalmaktadır. O da zaman içindeki değişimdir, ‘hareket’tir. Hareketi bir bilgi olarak saptamak ya da yaratmak ve bunu geri alabilmek isteği, tıpkı resim yapmak gibi insanların çok eski tutkularından biridir. Sinemanın icadı, bu tutkunun sonucudur denilebilir. Sinema önce hareketli çizgi resimlerle başlamış, daha sonra fotoğraf tekniği ile gelişimini sürdürmüştür. Bu bağlamda çizgi filmin, sinemanın temellerini attığını söylemek çok da yanlış değildir.

Hareketi tanımlamak için ‘yol’ denilen, şeylerin, nesnelerin biçim, konum ya da yer değiştirmeleri ve ‘zaman’ olarak adlandırılan, bu değişimin süresi kullanılmaktadır. Alınan yolun, geçen zamana göre oranı ise hareketin hızını ortaya çıkarmaktadır. Hareketin bir başlangıcı ve bir de sonu vardır. Bir başka deyişle hareketin iki ucu bulunmaktadır. Doğaldır ki bu iki uç arasında da sayısız ara konum bulunmaktadır. Hareketin resimlenmesi işi olan ‘çizgi film’ bu esaslı temel olarak kullanarak hareket illüzyonunu sağlayabilmektedir. Çizgi film sayesinde tüm plastik sanatlar yeni bir

devinim kazanmıştır denilebilir. Bunu daha açıklayıcı belirtmek gerekirse, olası olmayanı, olası kılabilmenin cazipliği her alanda farklı etkilerini göstermiştir.

Çizgi filmde hareketin başlangıç, bitiş ve arada bulunan konumlarına ‘uç resimler’ ve ‘ara resimler’ adı verilir. İki uç resim arasındaki uzaklık, hareketin izini yani ‘yol’u, ara resimler ise zamana bağlı olarak hareketin ‘hız’ını belirler. Hareketin ve/veya hareketsizliğin her zaman bir mekâna, yere, zemine, fona ihtiyacı bulunmaktadır. Tek ton bir beyaz renk, tek ton bir siyah renk gibi ya da hareketsiz her tür zemin bu ihtiyacı karşılar ki böylece öndeki hareketli veya hareketsiz şeyi, nesneyi ya da karakteri görünür kılabilir. İzleyicinin tüm bunları kayıpsız alabilmesi gerekmektedir. Burada ‘algı’, ‘algılama’ kavramı ile karşılaşılır. Türk Dil Kurumu algı kelimesini “bir şeye dikkati yöneltmek, o şeyin bilincine varmak, idrak” ifadeleri ile açıklamaktadır (TDK, 1998, s. 80). Efron ise algının, insanın etrafındaki dünyayla bilişsel temasının birincil şekli olduğunu ifade eder ve bu konuya ilişkin tüm kavramsal bilginin, farkındalığın bu birincil biçimine dayandığından veya ondan türetildiğinden, algı konusu üzerine gerçekleştirilen çalışmaların felsefe ve bilim için her zaman benzersiz bir öneme sahip olduğunu ifade eder. İnsanın farklı veri işleme süreçlerini bu kavramın çeşitli anlamlarda işlenmesini sağlar ve algılama eylemi gerçekleşir (Efron, 1969).

Algılama, görme, fark etme ve anlama süreçlerini içermektedir. Algılanan, görünen şey gerçekte ‘fark’tır. Bir şeyin, nesnenin, karakterin görünmesi, algılanması, fark edilmesi isteniyorsa, ‘fark’ yaratılmalıdır. Farkın kolay tanınabilmesi için ‘abartı’ gerekmektedir. Bu bağlamda abartma eksi veya artı, her iki yönde de yapılabilmektedir, sonuçta buradaki amaç, farkı artırmaktır. Bunun şu ya da bu şekilde bir ölçüsü yoktur denilebilir, yaratılan tüm farklılıklar, kişiden kişiye değişkenlik gösteren özneliktir, ‘yorum’dur. Ama görsel anlatımda ve özel olarak çizgi filmde farkı, estetik fark değerine yükselten mekâna ilişkin incelikler, ayrıcalıklar, özelliklerdir. Mekân; tümel kapsamı gereği geniş bir kavramdır. Mekânı çizgi film mekânına; iddialı, ayrıcalıklı bir özele çevirmek, mekânı özel kılacak niteliklerle biçimlendirmeyi gerektirmektedir. Özel, içlemsel değerlere sahip mekân biçimlendirmesi, çizgi filmin estetik bütünlüğüne en büyük katılımı sağlamaktadır. Çizgi filmde mekân tasarımı yoksa çizgi film de yoktur demek yanlış bir söylem olmayacaktır (Görsel 1.1 - Görsel 1.2). Buna örnek vermek gerekirse, Görsel 1.1 ile örneklendirilen, çevreden bağımsız olarak verilen karakter sadece kendi bilgilerini deşifre edecek yapıda bulunmaktadır. Yaş, cinsiyet, giyim tarzı ve renkleri, fiziksel özellikleri, duruş açısı ve pozlandırılması genel olarak öykünün

aksiyon tarzına vurgu yapabilmektedir. Bu veriler, öykü yapısı, işlenişi, akışı hakkında yeterli bilgi vermekten yoksun kalmıştır. Seyirci bu tür verilere ulaşamamıştır demek mümkündür.



Görsel 1.1 *Çılgık filmi karakteri (mekânsız) (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).*

Çizgi film sanatı da yaratılacak öykünün algılanabilmesi için izleyici katılımının temel bir gereklilik olduğu sanat türlerinden biri olarak görülmektedir. Bu konuyu Büker'in şu saptaması ile daha belirgin aktarmak mümkündür, "İzleyicinin öğeler arasında bağıntı kurmasını sağlar, ama bu bağıntının dayanağı beyindir. Çünkü izleyici anlamı anlıksal bir çağrışımla çıkartmak zorundadır." (Büker, 2010, s. 101) Belirlenen öykü için yaratılan mekân içine konumlandırılan karakterin gösterildiği Görsel 1.2, mekânın nitelikleri sayesinde seyirci algısında da konumlandırılmıştır. Tarzın gerekliliklerine uygun mekânın tasarlanması sayesinde ise öncelikle öyküye inandırmış daha sonra ise hangi tarz bir öyküye ait olduğunu kanıtlamıştır. Burada yaratılan mekânın verilerini kullanarak, karakterin hareket ivmelenmelerini irdelleyen, yönünü belirleyen, mantıksal çözümlemelere ulaştıracak görseller, sahnenin gerektirdiği nesneler, objeler ile tamamlanmıştır.



Görsel 1.2 *Çılgık filmi karakteri (mekânlı) (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).*

Mekân öykü, tür, mizansen hakkında bilgi vermekte, karakteri tanımlamaktadır. Mekâna bağlı üretilen sahne öğelerinin hâkim olduğu bir yapı içinde; hareketi anlamlandıran ve akışı sağlayarak, öyküyü algıda kopma olmadan anlatan bir yapıda aktarılmaktadır. Bir başka deyişle sahnelerden oluşan öykü akışında sahneyi betimleyen zamanın ve değişimlerin gösterilerek verildiği, çizgi film içinde kullanılacak objelerin varlığını da konumlandıran mekânın seyirciye kazandırmış olduğu avantajlar ile oldukça zengin bir yapı arz etmektedir.

2. SİNEMADA MEKÂN

Görüntüsel algılama üzerine psikolojik araştırmalar, izleyicilerin aslında özel ipuçlarına göre tarama yaptığını göstermektedir. Sinemada ne zaman nereye bakılacağına yönelik durağan görsel ipuçları, figürlerin ya da kameranın hareketiyle sahnenin sesleriyle, kurguyla ve filmin bütün biçimiyle güçlendirilebilmekte ya da zayıflatılabilmektedir. Bir sanat eseri içerisinde, onu oluşturan öğelerin birbirleri arasında bir bağ bulunmaktadır, bir araya gelerek bir bütünü oluştururlar; ortaya, birleşen öğelerin her birinden daha üstün bir değer çıkar. “Andre Malraux sinemayı plastik gerçekliğin ileri evrimi olarak tanımlamıştır. Başlangıç noktası olarak da Barok resmi ve Rönesans dönemini almıştır.” (Bazin, 1993, s. 16) Doğal olarak sinema da bir bütünlük çalışmasıdır demek mümkündür. Bir sinema eserini üretirken sanatçı da elde etmeye çalıştığı bütünü, bir başka deyişle eserin son halini üretirken kendi yaşamından, deneyiminden ve bilgisinden yararlanarak bir dil oluşturmaya çalışmaktadır. Bu noktada Arijon’un şu belirlemesi örnek gösterilebilir: “Yaş, milliyet ya da özgeçmiş önemli değil. Önemli olan söyleyecek bir şeylerinizin olması. Bunu da film aracılığıyla kendi yönteminiz ve tarzınızla söyleyebilmenizdir. ...” (Arijon, 1976, s. xxii) Bu yaratım sürecinde sanatçı kontrolü elinde tutarak, oluşturduğu dili kullanarak seyirciye anlatısını en uygun biçimde aktarmaya çalışmaktadır. Herhangi bir teknik hata ya da anlatıdaki aksaklık, neden-sonuç uyumsuzluğu, filmdeki zaman ve mekândaki sıçramalar izleyiciyi filmden koparabilmektedir.

Sinema sanatı gelişirken, türleri belirleme çabaları ile pek çok ayırım ve tanımlama yapılmıştır. Kavram üzerine yapılan tartışmalar neticesinde en çok dikkat çeken, vurgu yapılan noktalar belirlenmiştir. Yapıtın zamanı, kültürel oluşumlarla etkileşimi, endüstrideki yapısal değişiklikleri, seyirciyle etkileşimi (popülerliği), sanatı, sanatçısı gibi saptamalar ortaya koymuştur.

Film türleri tanımlanmaya çalışılırken, pek çok yönden değerlendirilmesi sayesinde sürekli olarak değişime uğramış ve tanımların gelişmesiyle sonuçlanmıştır.

Tür ayırımının yapılabilmesi için ortak özelliklerinde popüler olmaları, benzer ama farklı olmaları, öykü yapısı ve olay örgüsü, mekân ve karakterlerin temel niteliklerinin büyük ölçüde değişime uğramaması, toplumsal ve ahlaki düzenin varlığı, biçime sadık olması gerekliliği bulunmaktadır.

Türlere yönelik incelemeler sonucunda; komedi, müzikal, western, korku, gerilim fantezi-serüven, trajediler, bilim kurgu, melodramlar, tarihi filmler, destan filmleri, belgesel filmler, macera, kadın filmleri, savaş filmleri vb. gibi sınıflandırmalar yapılmıştır. Fakat şu da bir gerçektir ki birçoğunun sınırları birbirlerinin içine geçmektedir. Zaman zaman bir tür, filmin içinden sıyrılarak, kendi başına bir tür oluşturabilmektedir. Değişmekte, zenginleşmekte, birbirlerinin bazı öğelerini ödünç almakta ya da birbirlerinin sınırlarını aşmaktadırlar.

Sinema türlerinden bazılarına kısaca değinmek gerekirse, ‘western sineması’, kendine özgü coğrafi özellikleri olan, kıtaya gelen öncülerin ruhunu yansıtan, dönemin mitosunu uygun bir biçimi ve tarzı kullanarak aktaran bir türdür. Geleneksel ve tematik yapısında erdemli kahraman, kötü adam, çöller, özgürlük ve genişlik, cesaret, dayanıklılık, iyi silah kullanma, otorite, intikam, kervanlar, posta arabaları, altın arayıcılığı, hayvancılık ve kovboyluk, tren yolu inşaatları, yerlilerin çiftçilerle çatışması gibi konular ve ayrımlar işlenmiştir. ‘Western’ denildiğinde, ‘Vahşi Batı’ kavramı da ilk akla gelen kavramlardan olmaktadır (Görsel 2.1). Duygulanım açısından farklı film türleri hakkında Abisel şöyle söylemiştir;



Görsel 2.1 Western filmine örnek (*‘Posta Arabası’ (1939) filminden ekran görüntüleri*).

Tematik olarak ortak niteliklere sahip görünseler ve böyle olsalar bile, farklı film türleri farklı duygulanımlar yaratırlar. Önemli olan nokta, türün öteki türden hangi özellikleri aktardığına, bunları yeni biçimler haline nasıl getirdiğine, kendini nasıl farklılaştırdığına bakılarak belirlenmesidir. (Abisel, 1995, s. 8)

Mizansen olarak farklı bir tarz olan Kara Film’de (Film Noir) Fransızca siyah anlamına gelen ‘noir’ sözcüğüyle türemiştir. 1940 - 1950 yılları arasında ABD’de pek çok örneği yapılmıştır. Bu türe ismini de veren en önemli özelliği filmlerde az ışık kullanılması, dolayısıyla karanlık ortamlar oluşturulmasıdır demek mümkündür. Filmde yer alan karakterlerin ruh hallerindeki karamsarlık kullanılarak, devam eden kısır döngü

mekânsal çözümlemelerde, atmosferi genellikle basık, alışılmışın dışında kamera açıları kullanılarak, renkler karanlık ve kontrastları yüksek tutularak, bunun sonucunda ortaya çıkan keskin gölgeli görüntülerle seyirci ilginç sayılabilecek bir atmosferin içerisine çekilmektedir.

Aydınlatma doğal ışık koşullarına uymamaktadır. Bu da gerilimi gözle görülür biçimde artırmaktadır. Polisiye filmler, gangster filmleri, dedektif filmleri bu tür altında değerlendirilebilmektedir.

Çizgi film eserlerinden, ‘Nightmare Before Christmas’ (1993) Kara Film tarzına örnek olarak gösterilebilir (Görsel 2.2).



Görsel 2.2 Kara Film’e örnek (*Nightmare Before Christmas* (1993) filminden ekran görüntüleri).

Mekân oluşturulurken hiçbir zaman komedi filmiyle bir melodramın, polisiye ile bir müzikal filmin mizanseni aynı şekilde işlenmemektedir. Filmin konusuna uygun mizanseni yaratmak en önemli basamaktır demek mümkündür.

2.1. Mekân ve Sahnenin Bileşenleri

Sinemanın ortaya çıkışı, sanat eserinde mekânın rolünü bambaşka bir boyuta taşımıştır demek gerekir. Bu noktada sinemada mekânın tarihini incelemek mekânın bir sanatsal öge olarak gelişimini araştırmak açısından belirleyici olacaktır. Mekân genel olarak insanlarda güven duygusu yaratmaktadır. Ait olma, sahip olma emniyet gibi duyguları harekete geçirir. Mekânı oluşturan objeler renk ve doku, aydınlık ve karanlık alanlar ile semboller kullanılarak işlendiğinde her birinin etkisi farklı olacaktır. Böylece sahneye çeşitli anlamlar yükleyerek, istenen psikolojik ve tematik amaçlar gerçekleştirilebilmektedir. Bu nedenle sinemayla birlikte mekân, imgenin kuruluşunda

destekleyici bir öge olmaktan çıkarak imge kurucu bir yapıya dönüşür denilebilmektedir (Görsel 2.3).



Görsel 2.3 *İmge kuruluşuna örnek ('Stalker' (1979) filminden ekran görüntüleri).*

Mekânın imge kurucu yapısına örnek vermek gerekirse, Andrei Tarkovsky filmlerinde sıklıkla rastlandığı üzere mekân, taşıyan, ileten ve imgeleri birbirine ören bir ağ gibi çalışmaktadır. Bu noktada Tarkovsky'nin anlayışını daha iyi kavramak açısından şu sözlerinden bahsetmek uygun olacaktır;

Filmin diğer sanat biçimlerinden farklı olarak (tümünün en demokratik olanı) her izleyici için aynı, tam bir etkiye sahip olduğunu düşündüğüm bir zaman vardı. Her şeyden önce o, görüntülerin fotografik ve net olduğu, bir dizi kaydedilmiş görüntüydü. Böyle olmasından dolayı, açık görüldüğü için, onu gören herkes tarafından tek bir şekilde ve aynı yolla algılanacaktı. (Belli bir noktaya kadar, tabii ki.) Ama yanıltılmışım. Filmin insanları bireysel olarak etkilemesine izin veren bir ilke üzerinde çalışılmak gerekmektedir. 'Toplam' imaj özel bir şey haline gelmelidir. (Edebiyat, resim, şiir, müzik imgeleriyle karşılaştırılabilir.) Temel ilke -bir bakıma, esas sebep- bence, gerçekten mümkün olduğu kadar az şey gösterilmelidir ve bu küçük şeyden izleyiciler bütünüün geri kalanı hakkında bir fikir oluşturmalıdır. Benim bakış açım göre sinematografik imajı inşa etmenin temeli bu olmalıdır. Ve eğer ona semboller açısından bakılırsa, o zaman sinemadaki sembol, doğanın, gerçekliğin bir sembolüdür. Elbette mesele ayrıntılar değil, neyin saklı olduğu meselesidir. (Tarkovsky, 1994, s.65)

Tarkovsky filmlerinde, hem kurgu hem olay örgüsü, mekânla birlikte işlevsellik kazanarak, imgesel bütünlüğü olan bir dünyanın kuruluşuna neden olmaktadır. Bunu Tarkovsky'nin 1979 tarihli 'Stalker' adlı filminden yola çıkarak açıklamak gerekirse, 'Roadside Picnic' (Boris Strugatsky - Arkady Strugatsky) adlı kitaptan uyarlanarak

kurgulanmış olan bu film temel anlamda yine bir tür ‘yol’ öyküsüdür. Filmde usta bir avcı olan Stalker, biri yazar diğeri profesör iki insanı belirli bir bölgeye götürmek üzere anlaşmıştır. Film süresince bölge olarak adlandırılan bu mekânın tanımı anlaşılamamakta ve birçok yorum açısından bu mekânın Freud’un sözünü ettiği ‘ulaşılamayan’ı temsil ettiği kabul edilmektedir. Tarkovsky film boyunca, konunun derinliğini artırmak için bu gizemi temel alarak, tanımlanması zor mekânlar kullanmıştır (http-1).

2.1.1. Mekân ve kamera

Filme alınmış gerçek görüntü parçalarının, anlamlı bir biçimde düzenlenmesinde yapılacak mekân çekimleri ayrıca önemlidir. Film yapımı sürecinde anlatıda verilmek istenen mesajı ve zamanı en etkili anlatacak kadraj, açı, alan derinliği, kamera hareketleri özenle seçilmelidir. Yapısı karmaşık ve kullanımı ise özel bilgi gerektiren film kameraları uzman bir ekip tarafından kullanılmalıdır. Günümüze kadar film yapımcıları tarafından yıllarca denenmiş, kendi yöntem ve tarzlarıyla oluşturdukları pek çok kuram gelişmiştir. Doğruluğu kanıtlanmış ve uzun sürede geçerliğini koruyacak bu kuram ve yöntemler sayesinde çözümlere ulaşılmıştır.

Bu uygulamalar sayesinde film projelerinde zamandan, teknik ve maddi-manevi olanaklardan fazlasıyla kazanç sağlanabilmekte, anlaşılır filmler yaratılabilmektedir. Bu tekniklerin en yaygın olanı ‘paralel film kurgusu’dur. “İki öykü çizgisini, iki karakteri, iki farklı olayı ya da daha fazla sayıdaki öykü, karakter ve olayı anlatma görevi paralel film kurgusuna yüklenmiştir.” (Arijon, 1993, s. 11) İki ya da daha fazla ilgi merkezinin, aksiyonun sırayla değişimi ile sağlanmaktadır. Buna örnek vermek gerekirse, aksiyon ve karşı aksiyon denilebilir.

Sinema sanatının iki türü, geleneksel anlatı film yapısı ve çağdaş anlatı film yapısı bulunmaktadır. Sanatın her türünde sinema, resim, müzik, tiyatro alanlarındaki klasik olmuş eserlerin yapısal anlamda temel düzeni, genel anlamda hep, zıtların birliği ilkesi üzerine kurularak, zıt öğelerin bir çatışma içerisinde olması temelinde işlenmiştir. Uzun soluklu, sanat değeri kalıcı olan eserler de konularının gerektirdiği bu ihtiyacı karşılamak yoluyla klasik eserler statüsüne yükselebilmektedirler.

Zıt öğelerin çatışmasının olmadığı eserlerde, belli bir kuralcı düzgünlük oluşmaktadır. Buna bağlı olarak eserin derinliğinin etkilenmediği, temanın gelişemediği,

anlatımı yetersiz kalan, izleyici üzerinde bir yere kadar etkili olabilecek eserler ortaya çıkabilmektedir.

Geleneksel anlatı, seyirciyi önemli bir bilgiden yoksun kılacak şekilde kurulmalıdır. Bir gerçeklik duygusu sunarak izlenenin film olduğunu unutturmaktadır. Geleneksel anlatı, dramatik olmasının yanı sıra, pozitif, güven yenileyen bir ileti ulaştırmak, belirli bir kurgulama ve kamera tekniği kullanmak, zayıf ışık kullanılarak görünür hale gelmiş sahneler ve görkemli sahne dekorları kullanmak gibi kurallara sahiptir.

Bir Alain Resnais filmi olan ‘Hiroşima Sevgilim’ (1959), çağdaş anlatı yapısına sahiptir demek mümkündür. Film içerisinde tamamen değişik yerlerde gerçekleşen olaylar aslında aynı zaman aralığında geçiyormuş gibi eş zamanlı bir şekilde kurgulanmış, birbirinin karşıtı duygular ve mekanlar eğretileme kullanılarak bir araya getirilmiştir. Bükler’in de dediği gibi; “... Filmin anlamı kendine özgü. İçeriğin anlatılma biçimi filmin anlamını oluşturuyor. Filmin bilinen içeriği “nasıl” anlattığı çok önemli. İleti ya da içerik genel, anlam ise çok özel. Çünkü bilinen içerik yeni bir düzenleme içinde.” (Bükler, 2010, s.25) Belgeseli aratmayacak biçimde insanı güçlü bir etki altına alan savaş görüntüleri sayesinde ve filmin en başında yer alan şiirsel anlatım yardımıyla estetik, etkili ve farklı bir ürün ortaya çıkmıştır (Görsel 2.4). Bu açıdan Topçu’nun da saptamasına yer vermek gerekebilir; “Farklı zaman dilimleri arasındaki atlamalar, bilinen sinemasal geçiş yöntemleriyle gerçekleştirilmemiştir. Böylece izleyicinin çağdaş anlatının özelliklerine uygun biçimde filme katılması ve etkin olması sağlanmıştır.” (Topçu, 2004, s. 90) Hatırlananlar ile unutulanlar temelinde kurulan Hiroşima Sevgilim filmi, Fransız sinemasının başyapıtlarından biri olarak kabul edilmektedir (Dorsay, 1996, s. 208).



Görsel 2.4 *Hiroşima Sevgilim* (1959) (filminden ekran görüntüleri)

uğrayarak tekrar edildiğinde esere belli bir sağlamlık ve kaynaşma sağlamakta, bu sayede izleyici için daha akılda kalıcı olmaktadır. Farklı bakış açıları ile sahneye bakmak, izleyici üzerindeki etkilerini araştırmak gerekeli bir yöntem olarak ortaya çıkmaktadır. Kameranın da yardımıyla objektif, diyafram, odak mesafesi, işlenen konuya olan mesafe gibi birçok şey yardımı ile sahne içerisindeki alan derinliği ile oynanabilmekte ve aktarılmak istenen daha etkili bir biçimde sunulabilmektedir. Bu açıdan dikkate değer bazı teknikler bulunmaktadır; sığ odaklama (shallow focus), derin odaklama (deep focus) vb. gibi.

Sığ odaklama tekniğinde, karşılıklı konuşma halinde olan karakterler ya da önemi ön plana çıkarılmak istenen objeler birbirlerine mümkün olduğunca yakın tutulmaya çalışılarak, geri planda kalan diğer karakter ve objeler netsiz bırakılmaktadır (Görsel 2.5).



Görsel 2.5 Sığ odak örneği ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüsü).

Charlie'nin Çikolata Fabrikası ('Charlie and the Chocolate Factory', 2005) filminden alınmış örnek görüntüde, ön planda kalan karakter Willie Wonka, net, arka planda kalan diğer karakter ve objeler flu görüntülenmiştir. Özellikle seçilmiş bu teknik ile yönetmen vurgulanması gerekeni, önemli olanı seçerek seyirciye göstermektedir. Buradan da fark edileceği üzere sığ odaklama tekniği sayesinde kadraj içerisinde olan görüntünün yalnızca tek bir bölümü odak içerisinde tutulmakta; kadrajdaki geri kalan bölüm odak dışıdır, bir başka deyişle bulanık, netsiz gösterilmektedir. Sanatçılar sığ odaklama sayesinde sahnenin bir kısmını diğer kısımlara nispeten daha görünür ve

belirgin yaparak, izleyiciyi yönlendirebilmekte ve özellikle göstermek, aktarmak istediklerini vurgulayabilmektedirler.

Derin odaklama tekniği ise film sahnesinin içerisinde konumlandırılmış her bir karakter ve objeyi kapsayacak denli geniş bir net alan derinliği kullanılarak elde edilen sinematografik teknik olarak tanımlanabilir. Bu sayede sahne içerisinde, kameraya uzaklığı fark etmeksizin, önde, ortada, arkada olan her bir sahne ögesi odak içerisinde yer alabilmekte ve seyirciye eş önemde sunulabilmektedir. Bu sayede, derin odaklama tekniği görüntü derinliğini etkili bir biçimde kullanmak için değerlendirilebilmektedir.

Sinema sanatında, derin odaklama tekniğini benimseyen yönetmenler arasında Orson Welles ve görüntü yönetmeni olarak da Gregg Toland sayılabilirler. Welles ve Toland, 'Citizen Kane' (1941) filminde bu tekniği etkin bir şekilde kullanmışlardır. Bu teknik sayesinde, öykü ve kompozisyon zenginliği ve inanılmaz derinliğiyle film gerçek bir ders kitabı niteliği taşımaktadır (Demir, 1994, s. 42).

Citizen Kane filminde derin odak sıkça kullanılmış ve filmin tarzını belirleyici olmuştur. Sahnede, ön planda konumlandırılmış şapka ve masa ile geri planda karlar üzerinde oyun oynayan çocuk ve sahne içerisinde bulunan, kadraj dâhilindeki tüm öğeler, net olarak görüntülenmiştir (Görsel 2.6). Alt aç bu film içerisinde doğru şekilde kullanılmış, sinemaya azımsanmayacak, önemli bir şekilde katkı sağlamıştır demek mümkündür. Daha önceleri, sahnelerde aydınlatma ışıkları tavanda bulunmakta olduğundan alt aç kullanılmamıştır. Bu filmle gelen, alt aç yeniliği sayesinde yandan aydınlatmalar önem kazanmış, etkili bir şekilde kullanıma girmişlerdir. Bu filmin sinema anlayışına birçok yenilikçi katkılarda bulunuşunu Rotha ve Griffith şöyle açıklar;

Sonunda 'Yurttaş Kane' ortaya çıktığında, eşi görülmemiş bir "succes d'estime"ye (takdire değer başarı) ulaştı. Biçimsiz mercekleri ve boyu kısa gösteren perspektifleri, Film Sanatı'nda yapılan devrim niteliğinde katkılar olarak kabul edildi. P. M'den Cecelia Ager: "Sanki daha önce hiç film izlememiş gibi hissediyorsunuz," demiştir. Bütün koşullar, yersiz kıskançlıklar bir kenara itildi. Welles, ufku sınırsız bir yenilikçi olarak neredeyse bütün dünyada tanındı. (Rotha ve Griffith, 2001, s. 164).



Görsel 2.6 Derin odak örneği ('Citizen Kane' (1941) filminden ekran görüntüsü).

Diğer yandan Bazin, kendisinin 'nesnel gerçeklik' olarak adlandırdığı şeyi yansıtan eserlere ve kendilerini 'görünmez' kılabilen yönetmenlere inanmıştır. Bazin'e göre, yönetmen kendi şahsi bakış açısını yansıtabilmeli, filmin veya sahnenin yorumu izleyiciye kalmalıdır (Bazin, 1995). Bazin'e ait bu düşünce, yaratıcı yönetmenlik kuramının gelişmesinde önemli bir rol oynamıştır demek mümkündür.

Kadraj (çerçeveleme), kamera karesinin içine dâhil edilen her şey demektir. Kamera vizöründen bakıldığında görünen her türlü resimsel düzenin, görüntünün, çerçeve sınırlarının belirlenmesi işlemidir. Seyirciye ulaşması hedeflenen sahneler ait öğelerin üzerinde pozlama, netleme ve saf, temiz görüntüyü elde etmeyi ifade eden terimdir. Görsel, algısal, anlam ve kavramsal boyutların çözümlenmesi, birbiri içinde harmanlanarak seyircinin kişisel ilgisini, görsel algısını kadraj içerisinde tutmak açısından büyük önem taşıyabilmektedir. Kadraj, sinemada olduğu gibi çizgi filmlerde de üzerinde durulması gereken bir etkidir denilebilir.

Kameranın çalışma sistemi insan gözü benzeri bir yapıdadır, belirli bakış açısı elde edilebilir. Farklı mercekler eklenerek değişik etkilerin üretilmesi mümkündür. Böylece odak uzaklığı çeşitlenmiştir. Görüntü yönetmenleri bu konu üzerinde uzmanlaşmış kişilerden oluşmakta ve seyirci üzerinde özel etkiler oluşturmak için çeşitli niteliklerde

objektifler arasında tercih yaparak farklı fakat anlatıma ve türe uygun sonuçlar yakalamaya çalışmaktadırlar.

Bu noktada kameralarda kullanılan bazı objektifler hakkında bilgi vermek gerekirse; mekân içerisindeki uzaklıkları belirginleştiren, buna karşın odak uzaklıkları kısa olan objektiflere geniş açılı objektifler denilir. Birbirlerinden ayrı, uzak duran objeleri birbirlerine daha yakınmış gibi hissettirerek gösterip, perspektifin bir şekilde düzmüş gibi algılanmasını sağlayan, abartıları azaltan objektiflere tele objektif denilmektedir.

Kameraman için odak mesafesini değiştirebilme olanağı sunan objektiflere ‘zoom objektif’ denilir. Sabit objektifler, zoom objektiflere kıyasla daha hızlı bir şekilde ve daha kaliteli sonuçlar sunabilmekte olmalarından dolayı sinema sektöründe daha çok kullanım alanı bulabilmektedirler. Bunun ötesinde bir beklenti içinde olunan durumlarda; kolaylık, hız vb. gibi, zoom objektifler de farklı bir özel durum gerektirdiğinde kullanılmaktadırlar.

Zoom objektiflerin etkili bir şekilde, farklı bir duygulanım yaratmak adına kullanılması açısından bu bağlamda bir örnek vermek gerekirse; Sam Raimi ‘Doctor Strange in the Multiverse of Madness’ (2022) filmindeki, Scarlet Witch karakterinin, Doctor Strange ve diğer karakterleri yakalamak üzere takip etme sahnesini zoom objektif kullanarak gerçekleştirmiştir (Görsel 2.7). Zoom objektifi, sahnede yer alan hareketin akışı içerisinde hızlı bir takip için kullanmış, bu sırada sahne içindeki hareket yönelmelerini izlerken kamerada yaptığı sağa, sola yatma hareketleriyle seyirci üzerinde bir heyecan, korku dalgası yaratmayı başarmıştır demek mümkündür.



Görsel 2.7 Zoom objektifi örneği ('Doctor Strange in the Multiverse of Madness' (2022) filminden ekran görüntüleri).

Odak mesafesi bir sahne içerisindeki alan derinliğini, bir başka deyişle; anlatıma uygun olarak belirlenen odak dâhilinde görüntünün ön, arka ve orta kısımlarının ne oranda filmde yer alacağını da etkilemektedir. Alan derinliği, diyaframın ne kadar açık olduğunu gösteren oran ile odak uzaklığı kullanılarak belirlenmektedir. Bir başka deyişle;

Geniş ya da derin bir alan derinliği, çok küçük bir diyafram açıklığını ve uzaktaki bir nokta üzerinde odaklama yapılmasını gerektirir. Alan derinliğinin az olması içinse, geniş bir diyafram açıklığı ve merceğe daha yakın bir nokta üzerinde odaklama yapılması gerekmektedir. (http-2)

Charlie'nin Çikolata Fabrikası filmindeki mekânlarda iç ve dış dünyayı birbirinden ayıran net bir renk ve sahne düzenlemesi farklılığı görülmektedir. Tim Burton bu filmde sinemanın bütün bileşenlerini başarılı bir şekilde kullanmış, profesyonel bir titizlikle

çalışmıştır. Filmdeki özel efektleri kadar hiç duraksamayan mizahı, inanılmaz görselliği ile hayallerin ötesinde bir dünya yaratmıştır. Dış dünyadaki renkler soğuk ve mat, mekânlar sistematik, sıkıcı bir yapıya sahiptir. Masal gibi olan fabrikanın içindeki dünyada tam bir tezat oluşturulmuştur. Rengârenk mekânlarda çikolata şelaleleri, Umpa-Lumpa'lar, şekerden ağaçlar gibi olağanüstü görüntüler tasarlanmıştır. Tuhaf ve sürprizlerle dolu ziyaret sırasında, seçilmiş çocukların farklı kişiliklerini de yansıtan düzenlemeler yapılarak neden ve sonuç görsel algımızda bilinçli olarak yaşatılmıştır (Görsel 2.8).



Görsel 2.8 Mekân örnekleri ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüleri).

2.1.2. Mekân ve ışık

Işık mekânda var olan her nesneyi görünür kılarak, biçimini, yapısını algılamamızı sağlamaktadır. Bunu Sofuoğlu'nun şu saptaması ile daha iyi algılamak mümkündür; "Maddenin ışıkla dolu olması onun temel görünümüdür." (Sofuoğlu, 2004, s.173) Sahne düzenlemelerinde ışığın kontrolü ve aydınlatma kaynaklarının etkili kullanımı çok önemli yere sahiptir. Elde edilmek istenen dramatik ve estetik boyutu, ışığın şiddeti, açısı,

nesnelerde oluşturacağı gölgeler, bir görüntü yönetmenin sinematografik anlatım tarzıyla belirlenmektedir. Işık demetinin çarpışacağı engel olarak tanımlanabilecek nesnelerin sahne düzenlemelerinde, hareketli ve hareketsiz durumlarının da planlanması, düşünülmesi gerekmektedir. Kavramsal bazı yöntemlerin mantığını da kullanarak mekân düzenlemelerinin biçiminin ve özünün görsel olarak tanımlanması ışığın da yardımıyla şekillendirilebilmektedir. Çerçeve ve nesnelerin varlığı arasındaki çatışmada, ışık düzenlemeleri ile alıcıya (kamera) bir başka deyişle, bir anlamda seyirciye gösterilmesi planlanan, seçilmiş olanı, ön plana çıkararak veya gölgede bırakarak çözüme ulaştırılabilmektedir. Nesnelerin görünmesini sağlayan ışık, oluşturacağı gölgeler ile boyut kazandırmaktadır. Bu bağlam Kılıç'a göre şu şekildedir; "Işık ve gölge, yarattıkları estetik etkiler yanında duygusal uyumu da sağlar." (Kılıç, 2000, s. 21) Bir başka deyişle gölgelerin niteliği, yönü, geliş biçimi, tonal değerleri, renkleri, dokuları, netliği, yoğunluğu gibi etkenlerin kullanımındaki görsel seçimlerle, mizansenin oluşumuna oldukça büyük katkı sağlanmaktadır.

Genel olarak iki çeşit aydınlatma türünden söz etmek mümkündür. Bunlardan biri olan, doğrudan aydınlatma kullanılmış sahne düzenlemelerinde sert kontrast oluşturan ışık ve gölge görülebilmektedir. Bir başka deyişle, gölge alanlar koyu olarak, beyaz olan yüzeyler ise temiz olarak görünebilmektedirler.

Dağınık aydınlatma da ışığın sahneye doğrudan değil başka bir yüzeyden yansıtılması ya da yarı saydam, geçirgen bir yüzey ya da ortamdan süzülerek yumuşatılması söz konusudur. Kontrast baskın değildir, ışık ve gölge arasında net koyu olmayan gölgeler bulunmaktadır. Bu tür sıkça kullanılan aydınlatma yöntemleri resim sanatından faydalanılarak gerçekleştirilmiştir. Bunu da en iyi açıklayan saptama şu şekildedir; "Sinemada estetik amaçlarla yapılan aydınlatma, resim sanatından yararlanmış, Caravaggio, Rembrandt gibi resim ustalarının, tablolarını oluştururken kullandıkları ışık ve aydınlatma teknikleri sinemaya uyarlanmıştır." (Algan, 1999)

Chiaroscuro aydınlatmasının birkaç farklı şekli bulunmaktadır. Bunlardan biri Rembrandt aydınlatmasıdır. Konu içinde önemli olduğu vurgulanmak istenen alanlar sert ışık kaynaklarıyla aydınlatılarak, diğer bölgeler koyu kontrast oluşturacak şekilde karanlıkta bırakılarak gerçekleştirilen bu teknikle derinlik, etkili bir biçimde hissettirebilmektedir. Bir diğeri ise Cammeo aydınlatmasıdır. Sahne içerisinde yer alan ögeler, ön cepheden aydınlatılır iken, siluet aydınlatmasında ise ögeler tam tersi olarak,

arkadan ışıqla aydınlatılmaktadırlar. Işığın önemini Algan'ın şu sözlerinden çıkarmak mümkündür;

Işık aracılığıyla rengi algılarız. Rengin psikolojik etkisi göz ardı edilemez. Kültürel değerler (karanlık: kötülük, aydınlık: iyilik, psikolojik değerler (kırmızı: sıcak, mavi: soğuk) turuncu/mor: batan güneş, titreyen kızılık: ateş) gibi etmenler bizim dünyayı algılamamızda ve algılarımızı şekillendirmede önemli rol oynar. Işığın bu özellikleri ayrı bir çalışma konusu olarak karşımıza çıkar. (Algan, 1999)

Işığın farklı kullanımlarına örnek vermek gerekirse, bir Tim Burton filmi olan Charlie'nin Çikolata Fabrikası'nda (2005) Willie Wonka karakteri filmin sonlarına doğru, yaşadığı probleme bir çözüm bulduğu anda yerinden kalkarak doğrulur ve ışık bunu görsel olarak anlatmakta seyirciye aktarmaktadır (Görsel 2.9). Mekânda yapılan aydınlatma düzenlemeleri, sanatçının hissettirmek istediklerini gösterebilmesini sağlamakta ve pek çok sahnede psikolojik etkinin yakalanmasında kullanılmaktadır. Bu tür sahneler mekânda ışığın psikolojik olarak kullanımına örnektir.



Görsel 2.9 Işık kullanımına örnek ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüsü).

Işığın psikolojik kullanımına bir başka örnek vermek gerekirse; Ingmar Bergman'ın 'Crisis' (1946) filminin sonunda bir rahatlama ve mutluluk yaşayan karakterlerin duyguları, aydınlık, ferah dış mekân çekimleriyle seyirci üzerinde de aynı psikolojik etkiyi bırakmak üzere başarılı bir şekilde tasarlanmıştır (Görsel 2.10). Bu sayede seyirciye ulaştırılmak istenen duygular aktarılabilmiştir demek mümkündür.



Görsel 2.10 Işık kullanımına örnek (*'Crisis'* (1946) filminden ekran görüntüleri).

2.1.3. Mekân ve zaman

Film yapım sürecinde her tür yapı, filmin akışını temsil eden, birbirlerini nasıl izleyecekleri önceden belirlenerek hazırlanan bir taslak üzerine kurulmaktadır. Olayların anlatım sırasını gösteren bu taslak, olay örgüsüdür. Olay örgüsünün, birbirini takip eden olayların belli bir zaman sırası gözetilerek birleştirilmesi sonucu oluşturulduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Filmsel mekân ve zaman, birbirine bağlı bir şekilde, anlatımı ve yapıyı sürekli kılarak değişimi sağlamaktadır. Zamanın anlatım üzerindeki etkisini, Demir'in şu tespitinden anlamak mümkündür; “Zaman insan yaşamında meydana gelen her şeyin anlatımında bir süreklilik, bir form ortaya koyar.” (Demir, 1994, s. 49) Bir başka deyişle olay örgüsü istenilen etkiye ulaşabilmek, bu etkiyi yakalayabilmek üzere hikâye içerisinde gelişen olayları, belli bir zaman akışı içerisinde dizerek, aralarında olan sebep sonuç bağlantılarına uygun olarak düzenlemekte, bu sayede anlatının yapısını meydana çıkarmaktadır denilebilir. Sofuoğlu'na göre ise;

Sürekliliğin içindeki dilimler, öteki deyişle bir hareketin başlangıcından son buluşuna kadar geçen zaman aralığı (bir çekim), akışın bütünü içinde belirlenmek için bir başka süre (diğer çekim), ile karşılaştırılır. Bu durumda sinemada kullanılan yöntemlerin, bir anlamda zaman saptamak için kullanılan yöntemlerle aynı olduğu söylenebilir. (Sofuoğlu, 2004, s.7)

Olay örgüsü içerisinde istenilen etkiyi yakalayabilmek, o etkiye ulaşmak için olayları sebep sonuç ilişkisine göre düzenlemek suretiyle anlatının yapısı oluşumu sağlanabilmekte, süresi okunur hale gelmektedir. Buna Sofuoğlu şöyle bir yorum getirmiştir;

Dolayısıyla da gerek zamanın gerekse de mekân içindeki belli konumların, yani belli bir noktada bulunma halinin algılanması ve belirlenmesi kurgu yapma yeteneği ile ortaya çıkar.

Zaman ve mekân içindeki konumlar anlamına gelen ilişkiler, bir soyutlama, ayıklama, birleştirme, bir başka anlatımla sinematografik bir yapıdır. (Sofuoğlu, 2004, s. 7)

Olay örgüsü içinde, öykünün aktarımına yardım eden, sahneler içinde yakalanan zaman ve mekân ilişkileri istenilen ya da tercih edilen sırayla ve sürelerde dizilebilmektedirler. Bu dizilimlerle, tercih edilen sıralama ve sürelerle izleyici üzerinde beklenen, umulan etkiler oluşturulabilmektedir. Yapısı gereği teknik değişkenlere uygun temellendirilmiş yeniden ortaya koyulan filmsel zamana uygun mekân ya da zamanı yaratan mekân tasarımları olay örgüsü içinde yer almaktadırlar. Topçu bunu şu şekilde açıklamaktadır;

Zaman kavramı mekân olmaksızın tam olarak ifade edilemez. Çünkü zaman ve mekân birlikte bir evren yaratırlar ve her şey bu evren içinde anlamını bulur. Zamanın geçtiği her yerde mekân, mekânın geçtiği her yerde zaman değişen oranlarda yer alır. (Topçu, 2004, s. 50)

Mekânda çeşitli aydınlatma yöntemleri kullanılarak farklı zaman dilimleri ile ilgili sahneler elde edilebilmektedir (Görsel 2.11). Filmsel zamanı kurarken (günün, ayın, mevsimin vb.) mekânda kullanılacak çeşitli aksesuarlarla birlikte ışık ile vurgulanmak istenen ön plana çıkartılarak, diğer bazı görüntülerin önemi azaltılabilmektedir. Aynı şekilde doğru kadraj seçimi ile de gösterilmek istenen vurgulanabilmektedir. Görsel devamlılık için ise ışık ya da mekân öğelerinden faydalanılabilmektedir. Bir başka deyişle, aynı değere sahip ışık kullanımı sayesinde zamanın aynı olduğu hissi verilebilmekte veya kullanılacak ışığın değeri ile oynanarak zamanın geçtiği hissi yaratılabilmektedir. Bu ışık değeri değişimleri sırasında sahnenin öğelerinin bu ışık kaynağına göre aynı değişimleri yaşaması da aktarılacak istenen etkiye hizmet edebilmektedir.



Görsel 2.11 *Işık kullanımına örnek ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüleri).*

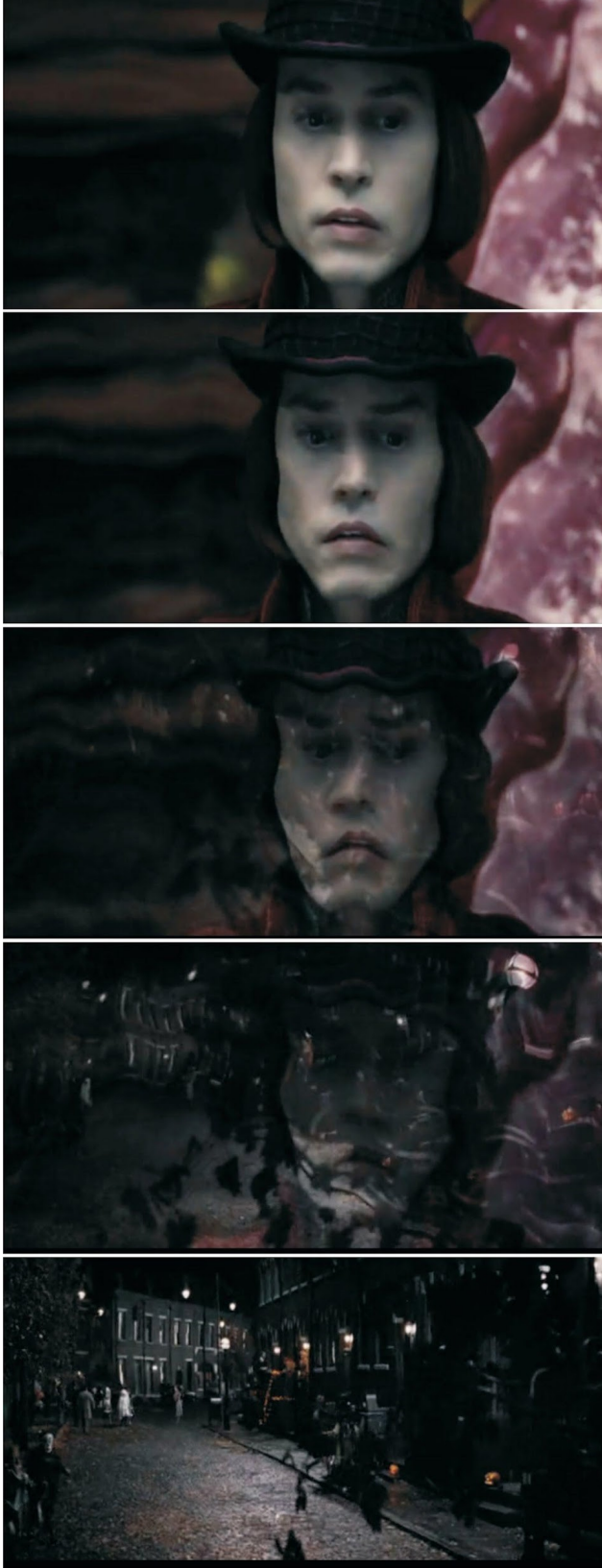
Filmsel zamanı oluştururken çekimler arasındaki en temel geçiş yöntemi kesme olarak görülebilir. Bu gibi geçiş yöntemleri arasında kararma, açılma, bindirme, zincirleme, silme, netleşme ve bulanıklaşma sayılabilmektedir. Bu geçiş türlerinin her birinin kullanım amacı farklılık gösterir ve etkileri değişkendir.

İki farklı sahne, birbirleri arkasına hiçbir geçiş efekti kullanmadan peş peşe eklendiğinde gerçekleşen geçiş, kesme olarak adlandırılır.

Süreklilik içermeyen, olayları farklı zaman ve mekânda olmasına karşın birbiriyle ilişkisi olan sahnelerin bir araya gelmesine sekans denilmektedir.

Filmde sekanslar arasındaki geçişler zincirleme ile verilebilmektedir. Bu teknikte kullanılacak sahnelerde sırasıyla; ilk görüntü soluklaşarak kaybolmadan üzerine sonrasında gelmesi planlanan sahnenin görüntüsü silik bir şekilde verilir ve giderek belirginleşir, netleşir. Artık ekranda ikinci sahne bulunmaktadır. Bu teknik yardımı ile vurgulanması gerekene uygun, istenilen sayıda tekrar da yapılabilir. Böylece seyircinin zaman ve mekânın değiştiğini fark etmesi sağlanabilmektedir.

Bu geçiş yöntemine örnek olarak Charlie'nin Çikolata Fabrikası filminden alınmış birbirini takip eden görüntü kareleri gösterilebilir. İki farklı sekans arasında zincirleme geçiş kullanılmıştır. Charlie, altın bileti bularak, fabrikayı ziyarete gelen çocuk konukları ve aileleriyle birlikte geçirdiği zaman içinde, kimi konuşmalar sırasında bazen anılarında geçmişini hatırlayarak dalıp gitmektedir. Farklı zaman ve mekânlarda geçen bu iki olayı anlatan sekanslar arasında kullanılan zincirleme tekniği sayesinde algıda bir kopukluk yaşanmamış ve aslında çok farklı düzenleme ve tarzı olan bu sekanslar uyumlu bir şekilde anlatımı güçlendirerek olay örgüsü içinde yerini alabilmiştir. Mekânlar arasında bariz bir fark bulunmaktadır. Renkli, cıvıl cıvıl bir masal görünümündeki mekân, yerini karanlık ve kasvetli bir sokağa bırakmaktadır (Görsel 2.12-2.13). Aynı şekilde, birbirini takip eden, farklı zaman dilimlerini anlatan sahneler, yine birbiri üzerine bindirilerek bu tür bir, zamanda geçiş hissi yaratabilecek çekimler yapılabilir. Olay örgüsü içerisinde bu tarz anlatımların hikâye açısından katkısı açık bir şekilde fark edilebilmektedir.



Görsel 2.12 Zincirleme geçiş örneği ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüleri).



Görsel 2.13 Bindirme geçiş örneği ('Hiroşima Sevgilim' (1959) filminden ekran görüntüleri).

Aynı sahne içindeki planlar arasındaki geçişleri vurgulamak için de zincirleme geçiş tekniği kullanılabilir (Görsel 2.14). Zincirleme geçiş, hatalı çekim ve çerçeveleme olan sahneler arasında kullanıldığında, seyircinin hataları fark etmemesi de sağlanabilmektedir.



Görsel 2.14 Zincirleme geçiş örneği (*'Citizen Kane'* (1941) filminden ekran görüntüleri).



Görsel 2.15 Silme geçiş örneği (*'Charlie'nin Çikolata Fabrikası'* (2005) filminden ekran görüntüleri).

Yine zincirlemeye yakın, ancak farklı bir teknik olan ‘silme’ yöntemi ve ‘açılma kararma’ da sık kullanılan yöntemlerdendir. Silme, sahnedeki görüntünün, ikinci sahnenin görüntüsü tarafından silinmesidir. Silme yöntemi, film akışında olabilecek sıçramayı ve böylece seyircinin kafasının karışmasını önlemek için kullanılmaktadır (Görsel 2.15). Onaran silme yöntemini şu şekilde açıklar;

Silme (Wipe) ile film içinde izleyiciye zamanda atlama yapıldığı, zamanın geçtiği hissi verilebilir. Diğer yöntemlere göre bir görüntüden diğerine geçişte daha sert bir etki yaratır. Çünkü ilk görüntünün üzerine ikinci görüntü gelerek onu siler. Perdedeki görüntüler düz, eğri ya da kırık bir çizgiyle silinerek kaybolduğu ve görüntünün iki boyutluluğunu vurguladığı düşünüldüğü için çok sık tercih edilmez. (Onaran, 1986, s. 85)

Ekrandaki tamamen karanlık bir sahneden görüntünün yavaş yavaş belirginleşerek aydınlığa çıkmasına, bu sayede sahnenin tüm öğeleri ile beraber görünür olmasına açılma, bu geçişin tam tersinin uygulandığı geçişe ise kararma denilmektedir. Bu iki geçiş işlemi art arda gelecek şekilde kullanıldığında açılma-kararma olarak adlandırılmaktadır ve genellikle birbiri ardı sıra kullanılmaktadırlar. Tek başlarına da filmlerin başında ya da sonunda da kullanılabilirler. Doğal olarak bir sahne sonu için kararma, bir sahnenin başlangıcı için ise yeni gelen sahnenin başladığını belirtir şekilde açılma kullanılabilir.

Bu geçiş yöntemi, daha çok oyuncunun gözünden aktarılacak suretiyle seyircinin gördüğü sahnelerde kullanılmaktadır. Buna örnek vermek gerekirse, oyuncu fenalaşır kendinden geçer, kameradaki görüntüsü netliğini yitirir ve kamera sabit halinden çıkarak yalpalarken sahne kararır. Daha sonra uyanma sahnesinde ise karanlıktan açılarak görüntü netleşir.

Ses kullanımında da açılma-kararma geçişleri uygulanabilen tekniklerdendir. Ses dikkate alındığında ilk sahnenin sesleri aşamalı olarak kısılarak duyulmaz olur ya da tam tersi yavaşça şiddeti artırılarak duyulabilir, anlaşılabilir bir düzeye ulaşır.

Bindirme, iki farklı sahnenin görüntülerinin aynı anda üst üste verilmesi tekniğine verilen isimdir. Her iki görüntüde aynı anda aynı film üzerinde montajlanmıştır. Farklı bir etki yaratarak gerçek üstü görünümler yakalamaya olanak sağlamaktadır.

Ingmar Bergman’ın (İsveçli yönetmen, tiyatrocu ve senaryo yazarı. 1945 yılında yönetmenliğe başlamıştır. Genelde ileri sanayi toplumlarındaki bireylerin sorunlarını işlemiştir. Zengin filmografisi içinde çektiği tüm filmlerin senaryo çalışmalarına katılmıştır.) 1946 yapımı ‘Crisis’ adlı filminde bu yöntem başarılı bir şekilde

uygulanmıştır (Görsel 2.13). Karakterin baskı altındaki iç dünyasını, seyirciye anlatmak ve psikolojisini seyirciye hissettirmek için bu farklı teknik kullanılmıştır. Kızını ziyaret etmiş, eve dönüş yolculuğu sırasında bindiği tren kompartımanındaki üst üste yataklardan en alttakinde yatmakta olan kadın karakterin üzerinde odaklanmaktadır bu sahneler. Her yatakta bir başka kadın yatmaktadır. Üç karakter de sırayla kadrajda görüntülenir. Üstteki iki kadın yataklarının başındaki küçük aydınlatma lambalarını kapatarak, rahat bir şekilde uykuya dalarlar. Mekân düzenlemesinde en alt yatakta yatmakta olan karakter, lambasını da yakmadığı için karanlık ve sıkıntılı etki hemen kendini hissettirir. Yakın çekim yüz görüntüsünün üzerine bindirilmiş tren raylarının sağlı sollu çapraşık görüntüleri ile duygu karmaşası yaratılmıştır. Bu karmaşa, tren rayları görüntülerinin arasında, kızının büyüme sahneleri ve sıkıntıda olduğu olayla ilgili daha önce yaşadıkları, kişiler ve olumsuzluklar art arda kurgulanarak tırmandırılmıştır. Bu süre sonuna kadar görüntüler ve kadının yüz görüntüsü aynı anda gösterilmiş, aynı zamanda kamera da yavaş yavaş yaklaşmıştır. Zaten yakın olan çekim alanı daha da daralmıştır. Tüm bu görsel çözümler toplamında hissedilen baskı, boğulma hissi karakterin bir anda duygusal patlama yaşamasına sebep olarak, kurtulmak istercesine üzerindeki yatağı itirmeye çalışması çabası ve çığlıklarıyla son bulmuştur. Görüntüler kaybolur. Seyirciye de yaşatılan bu duygu patlaması, bindirme tekniğinin, ışığın, doğru mekân tasarımının ve doğru kadrajın kullanımıyla mümkün olmuş, çarpıcı bir anlatım yakalanmıştır. Nesnel gerçekliğin de bozularak farklı çağrışımlar üzerine kurgulanan filmlerde bulunmaktadır ve bu konuda Bükler'in şu saptaması çarpıcı örnekler içermektedir;

Sinemada nesnel gerçekliği bozarak eğretilmeler yapmak da çok elverişli bir yöntemdir. Murnau, *Vampir* (Nosferatu, 1922)'de, Bunuel, *Endülüs Köpeği* (Un Chien Andalou, 1928)'inde doğaüstü ve gerçeküstü bir imgelem yaratmak için diğer geçiş yöntemlerinin yanı sıra etkili biçimde kullanmışlardır. (Bükler, 1991, s. 164)

Sergei Eisenstein, 1925 yılında sinema açısından büyük önem taşıyan 'Potemkin Zırhlısı' adlı filmini çekmiştir. Bu film açısından ilginç olan bir nokta, Sovyet hükümeti tarafından sipariş verilmiş bir devrim propagandası filmi olmasıdır. Lakin Eisenstein filmini çekerken kurguyla alakalı bütün kuramlarını deneyleme imkânı elde etmiştir. Sonuçta ortaya, kurgunun sinema açısından önemini vurgulayan bir başyapıt ortaya çıkmıştır (Görsel 2.16). Eisenstein kendi kurgu becerilerini deneylemiş, bir devrim propagandası filmi ortaya çıkarmıştır. Filmde uyguladığı çeşitli kurgu yöntemleri sayesinde seyircinin üzerinde düşünsel ve duygusal açıdan inanılmaz bir etki oluşturmayı

başarmış, bu sayede çarlık rejimine yönelik bir nefret oluşmasını sağlarken, ezilen halka sempati kazandırmıştır.



Görsel 2.16 Merdiven sahnesinden örnekler ('Potemkin Zırhlısı' (1925) filminden ekran görüntüleri).

Filmde yer alan, Odessa merdivenlerinde gerçekleşen kıyımı, katliamı anlatan çarpıcı sahneler en etkili bölüm olarak görülmektedir. Duygusuz makineler gibi merdivenlerden aşağı doğru inen askerlerin, kaçan halkı katlettiği sahnedir. Sahnenin kurgusu, Eisenstein'in kurgu tekniğini tam anlamıyla örnekleyen bir yapıdadır (Görsel 2.17) ve kendinden sonra gelen birçok filmde Eisenstein'in tekniği uygulanmaya çalışılmıştır. Kurgu sayesinde bu sahnedeki zaman algısı çok farklı bir şekilde algılanmıştır. Bu tür bir kurguyu Sofuoğlu şu şekilde açıklamıştır;

Benzer bir biçimde, farklılaştırma anlamı değiştirir: “verili bir potansiyel, diğerinin seçilmesini zorlayan, herhangi bir olmayan, ama bu yolla potansiyelin bu farkı ikisi arasında kurulur, buda bir üçüncünün ya da yeninin üretimi olacaktır.” Bu serilikle, zaman görüntü bütünselliği ve tekliği arkasında bırakarak yeni değerler, yeni öznellikler ve düşüncenin yeni güçlerini üretmeye yönelir. (Sofuoğlu, 2004, s. 209)

Bazin ise bu şekilde düzenlenmiş bir kurgulama (atraksiyonlu kurgu) ile yaratılan duygunun, bir başka deyişle ima ettiği anlamın, izleyicilerin belli çözümlemeler yapmasını sağlamak amaçlı olduğunu söylemektedir (Bazin, 1966). Abisel ise şu tespiti yapmıştır; “Öykünün yalın, anlatımının bölüklü olmasına karşın, silitize kompozisyonlar ve ritmik montaj filmi çok etkileyici kılıyordu.” (Abisel, 2007, s. 237)

Bu sahnede merdivenlerin tercih edilmesi ve kullanılması mekânın film için ne denli önemli olduğuna da bir örnek oluşturmaktadır. Hatta çok belirgin bir başka örnek olarak Brian De Palma'nın 'The Untouchables' adlı filmindeki 'merdiven sahnesi'

gösterilebilir. “Eisenstein özellikle kurgulama ve teknik açısından bu konuda devrim yaratmıştır. Modern sinemanın miladı olarak sayılan ‘Potemkin Zırhlısı’, ‘realite’ ve ‘kurgu’ arasındaki dengeyi kurgudan yana bozmuştur.” (http-3)



Görsel 2.17 ‘Odessa Merdivenleri’ sahnesi (‘Potemkin Zırhlısı’ (1925) filminden ekran görüntüsü).

Daha yakın tarihli 1957 yılı yapımı Sidney Lumet filmi ‘12 Angry Men’, 96 dakika boyunca seyirciyi sadece tek bir mekânda film süresi boyunca ilgiyi kaybettirmeden tutmayı başarmaktadır. Filmdeki mantıksal çözümler, nitelikli öykü anlatımı ve toplumsal bir mesele olan adalet sistemini, kendine özgü açılardan faydalanarak yapılan anlatım, izleyiciyi filme bağlamaktadır. Konuyu anlatmak için tek bir mekânın seçilmesine rağmen seyirciyi etkileyen farklı ve yenilikçi bir çalışma ortaya çıkmıştır (Görsel 18). Mekân tanımlayıcı, belirleyici, destekleyici bir role üstlenmiş gibi, film içerisinde tüm hikâyeyi, karakterleri, duygusal iniş ve çıkışların aktarılmasını sağlayarak kendini gösterebilmiştir.



Görsel 2.18 Tek mekân çözümlemesine örnek ('12 Kızgın Adam' (1957) filminden ekran görüntüsü).

2.1.4. Mekân ve hareket

Sinemada sahneleme, bir başka deyişle görüntüleme yapılırken, genel aksiyonu tek tek planlara ayırarak, anlatılmak istenen durum ön plana çıkarılmaktadır. Genel çekim planı, orta çekim planı, yakın çekim planı gibi farklı çerçeveler kullanılarak aksiyonun izlenimi güçlendirilebilir. 'An'ı planlara ayırmak suretiyle filmde dinamik bir etki yakalanıp, seyircinin bu heyecanı hissetmesi sağlanabilmektedir. Kameranın her bir farklı konumu sayesinde, seyircinin akış halindeki öyküye, kendisine verilmiş olan o tek noktadan bakması sağlanabilmektedir. Bir başka deyişle, kameranın farklı konumlandırılmalarıyla oluşan, birbirini takip eden bu görüntüler yoluyla seyircinin mekân içerisinde gösterilmek istenilenleri görerek gezdirilmesi sağlanabilmektedir. Eisenstein sahnelemeye şu şekilde yaklaşmaktadır;

Sahneleme tarihi içinde tiyatrodaki sahne üzerinde, yani seyirci karşısında değişmez bir yerde gelişirken, sinemada aksayan görüntü alıcısının çevresinde, yani seyircilerin çevresinde oluşur. Böylece, alıcı çevresinde gelişen sahnelemenin içine yalnızca 'girmekle' kalmaz, isterse onun çevresinde de dolaşır, tiyatro sahnesinin tek mekânını, oynanacak çerçeveler olarak, sahnenin bütününden ayrı bir oyun mekânı şeklinde bir dizi 'platform'lara böler. (Eisenstein, 2006)

Çerçeveler her ne kadar farklı yapılarda (yakın plan, geniş plan vb.) olsalar da bütüne hizmet etmektedirler. Genele uyumluluk sağlayan iç parçalanmalar olarak kalmakla beraber öykü akışına, olay örgüsüne katkı sağlayacak düzende sıralanarak aktarılmaları izlenecek en uygun yöntem olmalıdır demek mümkündür. Ancak bu sayede, bu ayırık parçalar bir bütün, tek bir eser, ürün olarak var olabilmektedir.

Çizgi film sinemasında önemli bir etkiye sahip olan mekân kavramı anlatım sürekliliğini etkileyen temel ilkelerdendir. Film içinde mekân durağan olma özelliğini, var olan durgunluğunu yitirerek ivmelenir (Görsel 2.19 - 2.20). Doğal olarak mekânsal değişim, zamana ilişkin özellikler üstlenmektedir. Zaman da bu yapı içerisinde mekânsallaşır. Zaman ve mekân sınırları birbiri ile örtüşür, akıcıdır demek mümkündür. Buna Bazin şu şekilde değinmiştir, “Görüntülerin nesnel olarak taşımadıkları ve sadece bunların ilişkilerinden doğan bir anlamı yaratmak.” (Bazin, 1966)



Görsel 2.19 Mekânda hareket örneği 1 ('Monsters Inc.' (2001) filminden ekran görüntüsü).



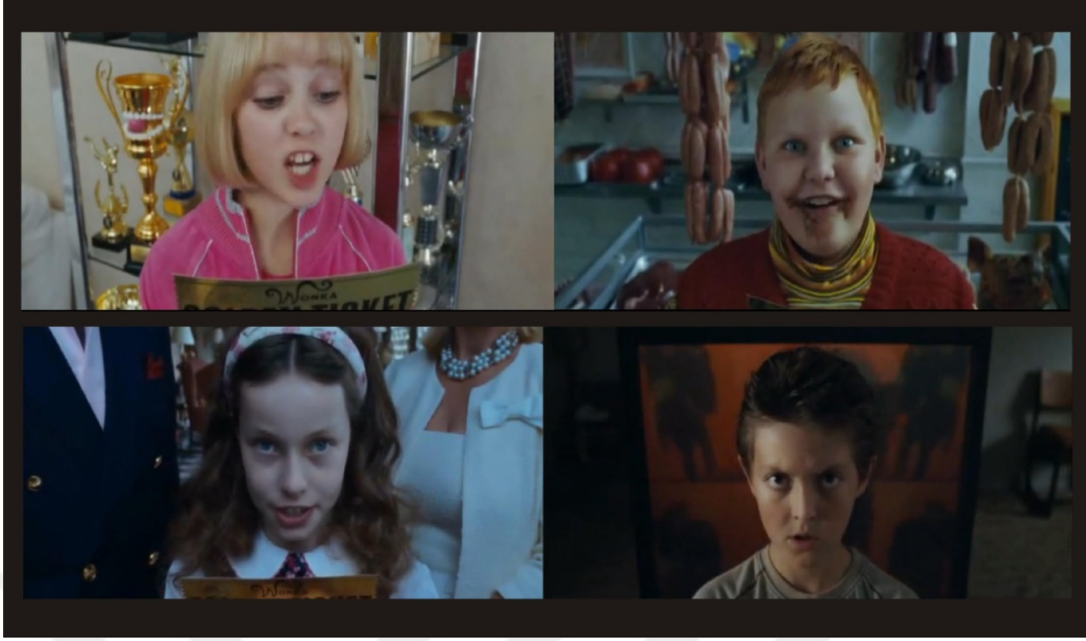
Görsel 2.20 Mekânda hareket örneği 2 ('Monsters Inc.' (2001) filminden ekran görüntüsü)

Çeşitli büyüklüklerde çekilen ve ortak görevleri olan planların peş peşe getirilerek, yönetmenin anlatım tarzı ve ritmi yakalama şekli ile bir araya getirilmesi işlemi, kurgu düzenlemeleridir. Bir başka deyişle görüntülerin zaman içinde düzenlenmesi olarak da tanımlanabilmektedir. Birbirini bütünleyen bu parçaların, sanatçının kendi birikimleri ile geliştirdiği yonteme ve biçime uygun şekilde zaman içerisinde düzenlenerek sunulması da üretim açısından en verimli yol olarak kabul edilmektedir. Sofuoğlu mekân ve zaman arasındaki ilişkiyi şu şekilde tanımlamaktadır; “Bir yanda hareketsiz durağan birimlerle diğer yandan konumları sürekli değişen hareketli birimlerle belirlenen iki ilişki düzleminin birlikteliği ile karşılaşırız. Bu nedenle mekandaki her değişim ve dönüşüm, zamandaki bir değişim ve dönüşüm ya da bunun tersi olacaktır.” (Sofuoğlu, 2004, s.7) Sahnelerin içerisinde yer alan mekân, karakter ve diğer öğelerle oluşturulan her bir yeni düzenlemenin birbirlerini takip ederek kurgulanmasıyla zaman algısı yaratılmaya çalışılmaktadır denilebilir.

2.1.5. Mekân ve karakter

Sinemanın içinden çıkan çizgi film sineması zamanla başlı başına bir sektör haline gelmiştir. Düş gücünün hiç sınır tanımadığı bu gizemli dünya, popüler bir sanat dalı olmuştur. Anlatısal öğelerle bezenmiş sinemasal düzenlemeye, çizgi film olanakları da eklenince seyircinin ortaya çıkan yapıtla özdeşleşmesi kaçınılmaz bir hal almıştır. Bu büyülü ortamda oluşturulan düşsel mekânların, kahramanın ve olay örgüsünün bir parçası olabilmektedirler. Mekân, öğeleri sayesinde bilinçli ilgideki değişimleri de kontrol edebilmektedir.

Charlie'nin Çikolata Fabrikası filminde bilet sahibi, talihli 5 çocuğun fabrikayı ziyaretleri öncesinde, çocuklar kendi gerçek dünyalarında görüntülenerek seyirciye tanıtılırlar. Her bir çocuk farklı bir temel insan kusurunu (kıskançlık, hırs, oburluk, vb.) temsil eder biçimde aktarılmıştır. Çocukların yakın plan görüntüleri dahi, portreyi çevreleyen renkler ve mekân sayesinde onların çarpık kişilikleri hakkında birçok ipucu içermektedir. (Görsel 2.21) Hangisinin hırslı olduğu, hangisinin obur olduğu gibi bilgiler mekân yardımı ile mekâna eklenen nesneler, mekânda kullanılan renkler yoluyla seyirciye fark ettirilebilmektedir. Bu sayede bir dış anlatıcı veya ekstra çekimlerden tasarruf edilmesi sağlanabilmektedir.



Görsel 2.21 Karakterleri bütünleyen mekânlara örnek ('Charlie'nin Çikolata Fabrikası' (2005) filminden ekran görüntüleri).

Ayrıca en önemli nokta, karakterlerin filmin mizanseni içinde anlamlı bir şekilde var olabilmelerinin başlıca etkeni mekândır. Çizgi film sineması mekân tasarımlarıyla özün her yere gidebilmesini, sonsuz sayıda hareket mekânını ya da yer değiştirmeyi olanaklı kılabilmektedir. Sanatçının önceliği, tarafından belirlenen bir zaman ve dünya bilincini maddeleştirmesi olduğundan mekân, çizgi film sinemasının da vazgeçilmezi olarak kendini sunabilmektedir.

Çizgi filmde anlatımı sağlayan tüm öğeler, bir başka deyişle, çekim ölçekleri, görüntüler arası geçişler, aydınlatma, kurgu vs. mekân ile sıkı ilişki içindedirler demek mümkündür.

3. ÇİZGİ FİLMDE MEKÂNIN KULLANIMI VE UYGULAMALARI

Sinemada olduğu gibi çizgi filmde de öykü, bütünleyici ve taşıyıcı olarak mekânı kullanmaktadır. Mekân karakteri tanımlamakta, içinde var etmektedir demek doğru olacaktır. Bir başka deyişle karakterler bir mekânda var olmakta, yaşamakta, hareket etmekte, film boyunca mekânla, mekânlarla etkileşime girmekte ve bu sayede ilerleyen hikâyenin zaman içerisinde konumlandırılmasını da sağlayarak filmi oluşturmaktadırlar.

3.1. Çizgi Filmde Mekânın Kullanımı

Mekân seçimi, anlatımı ileriye götürmesi ve gelişimi için önemli bir unsurdur demek mümkündür. Çizgi filmde karakter ya da nesneler kadar onu çevreleyen ortam (mekân) da duygu ve düşüncenin anlatımında çok önemli bir yer tutmaktadır. Doğru tasarlanmış bir arka plan inandırıcılığı artırabilmektedir. İnandırıcılık genel anlamda tüm çizgi filmlerin temel amacı olarak tanımlanabilmektedir. Bu konuyla ilgili Goldberg karakterin inandırıcılığı ile ilgili olarak şunları söylemiştir;

Karakterinizin sahip olabileceği en önemli özellik, kendi düşünce sürecinin bir sonucu olarak yaptığı eylemler ve uzayda tutarlı bir ağırlık ve hacme sahip olmasından dolayı kendi başına var olmasıdır (ve aynı zamanda tüm bunların sorgusuz sualsiz bir şekilde seyirci tarafından kabul edilmesinden dolayı seyircilerin karakterin ifadelerine ve performansına daha fazla konsantre olabilmesidir). Karakterin kişiliğinden gelen dudak senkron uyumu ve aksanları kişiliği açısından inandırıcıdır. (Chuck Jones: “Böceklerin yürüyüşü gerçekçi değil ama inandırıcıdır.”) Bu gerçekçiliği taklit etmekle ilgili değil - seyirciyi karakterinizin varlığına ikna eder şekilde kullanılan gözlem ve karikatürle ilgilidir. Öyle ki bu, o karakter dışında başka kimse olamaz. (Goldberg, 2008, s. 23)

Karakterin inandırıcılığı kadar mekânın da inandırıcılığı çizgi film üretilirken ön planda tutulmaktadır. Bu inandırıcılık çizgi film içinde yaratılan ortam, mizansen açısından oluşturulmak istenenlerle doğru orantılı olarak gelişmektedir. Dolaysız, net bir anlatım için mekânda yapılacak her dokunuş, renk, çizgi, doku, ışık, doluluk-boşluk anlatıma uygunluğu desteklemekte, özgünlük oluşturabilmektedir. İyi bir çerçeve (çekim ölçeği, kadraj) ile bir araya gelen hareketli anlatım çizgi filmde uzun soluklu izler bırakabilmektedir. Çizgi filmin türü ne olursa olsun (eğlendirici, sanatsal veya deneysel) soyut-somut, can verilen nesne ön planda olacak biçimde yaşadığı ortam ile hayat bulabilmektedir. Karakterin hareketlendirilmesinde yakalanan gerçeğe yakınlık oranında da inanılabilirliği arttığını söylemek mümkündür.

Çizgi filmde mekânın farklı düşler yaratma etkisi, konunun sürekliliğini sağlaması ya da öyküyü toparlaması, öyküyü bir araya getirmesi, öykünün tümüne hizmet etmesi önemli bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Bir başka deyişle mekânın, izleyiciyi olay örgüsü içinde gezdirerek, izleyicinin bütünü görmesini sağlayan bir etkisinden bahsetmek doğru olacaktır.

Bir çizgi film projesi başlamadan önce senaryo çalışmaları, karakterlerin tasarlanması, ardından senaryo temel alınarak storyboard'ın üretilmesi, animatik (doğru zamanlama ile dizilmiş, hareketli storyboard) ve son olarak da sahnelerin tasarlanması (layout design) işlemleri gerçekleşmektedir. Bu aşamalar, çizgi film yapım sürecinin belkemiğidir demek mümkündür.

Gelişen teknoloji sayesinde bilgisayar ortamında gerek vektör gerekse de piksel tabanlı hareketlendirmelerin yapılabilmesi imkânları ortaya çıkmıştır. Gerçekleştirilen çizgi film eserlerinin teknikte sınır tanımadıkları görülebilmektedir. Bunu yanı sıra yapım tekniği açısından genel olarak sınıflandırmak gerekirse; üç boyutlu çizgi film (3D), geleneksel çizgi film (2 boyutlu), cut-out ve stop-motion en çok tercih edilen çizgi film yapım teknikleridir denilebilir.

3 Boyutlu çizgi filmlerde öykünün gerektirdiği mekânlar, objeler, karakterler modellenerek üretilir. Daha sonra yansıtması gereken doku ve renkleri objelerin yüzeylerine kaplanarak, gerçeğin benzeri ya da inandırıcı, karakteristik özellikleri olan, yapay görüntüler elde edilebilmektedir (Görsel 3.1).



Görsel 3.1 3D mekân örneği ('Monsters Inc.' (2001) filminden ekran görüntüsü).

Mekânı başarılı bir şekilde betimleyebilmek için varlıklara bakmak, bir başka deyişle gözlem yapmak gerekmektedir. Duyu organları aracılığıyla varlıkları inceleyip, diğer türevlerinden farklı taraflarını belirlemek, görselleştirmenin ilk koşulu olarak sayılabilir. Birbiri ile aynı özelliklere sahip nesnelerin, objelerin birbirlerine benzer tarafları olduğu gibi, tamamen farklı, ayrılan tarafları da bulunabilmektedir. Bu nedenle, sanatçının kaygısı, betimleyeceği obje, varlık veya nesnelerin kendilerine has, ilgi çekici taraflarını bularak, özellikle bunları vurgulamak üzerine kurgulanabilmektedir. Sanatçının çevresine ve üreteceği objelere bakışıyla ilgili Arnheim şöyle demektedir; “Etkin seçicilik, zeka içeren başka faaliyetlerin olduğu gibi, görmenin de temel bir özelliğidir ve dikkat edilmesi gereken en temel seçim de, çevredeki değişimlere yöneliktir. Görmeyi kendi ihtiyaçlarına göre ayarlayan organizma, doğal olarak hareketsizlikten çok değişimlerle ilgilenir.” (Arnheim, 2007, s.36)

Modelleme işlemi çeşitli programlar kullanılarak bilgisayarın üç boyutlu ortamı içerisinde gerçekleştirilir. Üretilmiş modellerin yüzey nitelikleri de tanımlandıktan sonra, hareketlerin, bir başka deyişle olayların geçeceği sahne yaratılmaktadır. Bu, bir anlamda 3 boyutlu çizgi film tekniğindeki sahne tasarımıdır (layout design). (Gürsaç, 1999, s. 29) Tüm üretim işlemlerinin bilgisayar ortamında gerçekleştirildiği tasarım sürecine dayanmaktadır.



Görsel 3.2 Mekân içinde mekân örneği ('Monsters Inc.' (2001) filminden ekran görüntüsü).

Sanatçı bu etkileri yaratma süreci içinde edindiği bilgi ve birikimleri, belirli tekniklerle sınırlı bir zaman ve çerçevede nasıl seyirciye sunacağını çabasında olmalıdır. Zihninde canlandırdığı, soyut bilgiyi yeniden tasarımıyarak, görsel, somut görünüş değerlerine dönüştürmelidir. Seyircinin mekânı kavrayabilmesi için gerekli ipuçlarını verebilmelidir. Öykünün geçeceği her farklı sahnede, istenilen görsel ve psikolojik etkiyi yakalamak için mekân içerisinde olması gereken nesneler ve karakterler yer almaktadır. Görüntü yönetmeninin belirleyeceği ışık ve kamera açıları da planlanması gereken önemli mekân etkenleri arasında sayılabilmektedir.

Sanatçı ölçü, oran ve denge ile kavramlarını kullanarak, algıda oluşturacağı izlerle mekânı tanımlamaktadır. Mekân kararlılıktır, dengedir, bütündür. Kişinin algısı şekil ve zemin arasında ilişki kurmak suretiyle oluşmaktadır. Bu da, şekilleri gruplar halinde algılamak, şekilleri birbirlerini tamamlayan olarak algılamak biçiminde gerçekleşmektedir. Şekil, ölçü, ışık ve gölge bir çırpıda değişmezlikleriyle fark edilebilmektedir. Kompozisyon kurmak adına, estetik, dengeli bir bütün oluşturmak için sanatçı doğayı sürekli gözlem altında tutmalıdır. Sanatçının doğadan yola çıkarak bulabileceği dizilimler, düzenlemeler izleyici üzerinde estetik bir etki bırakacaktır. Bu konuda Arnheim şu tespitte bulunmuştur;

Belli bir duyusal alandaki zekice davranış, o ortamdaki verilerin anlaşılabilirliğine bağlıdır. Verilerin, zengin bir nitelik çeşitliliği sunması gerekir, ama bu yetmez. Bütün duyuların zengin bir nitelik çeşitliliği sunduğu söylenebilir; fakat bu nitelikler, belli şekil sistemleri halinde düzenlenemiyorlarsa, zekaya yeterince hareket gücü kazandırmazlar. (Arnheim, 2007, s.33)

Bu bağlamda mekân görsel iletişimdir demek doğru olacaktır. İzleyici genel anlamda duyuları karşısına sunulan objenin şekil ve biçim olarak varlığına, yüzey yapısına, bir başka deyişle ‘doku’ya ve kütle olarak kapladığı bütünlüğe göre tavır takınır denilebilmektedir. Objelerin düzenlenmesinde şekil ve biçimleri, kütleleri ve yüzey yapılanmaları dikkate alınarak tasarlandığında izleyicide hoşlanma gerçekleşebilmekte, tasarımda ortaya çıkacak bu tür bir düzenin yokluğu ise seyirci açısından sıkıcı olabilmektedir.

İki boyutlu bir çizgi film olan ‘La-Linea’nın (1969) çizgisel tarzı ve mizahı, mizansenini ile dikkat çekmektedir (Görsel 3.3). Burada önemli bir şey başarılmıştır. Mekân olgusunu yatay tek çizgide küçük farklılıklar yaratılarak, çok sade görsel anlatımıyla net bir şekilde verebilmiştir. Ortada hiçbir üç boyutluluk yoktur, zaten böyle

bir kaygıya gerek de bulunmamaktadır. Tarz, belirgin bir şekilde, anlatılmak istenenler için yeterlidir. Karikatür sanatını da anımsatan ince, düşündüren esprili bir dili bulunmaktadır. Çizgiye yüklediği anlamlar yardımıyla mizansenin gerektirdiği mekânı yaratmaktadır.



Görsel 3.3 Sade Mekân örnekleri ('La-Linea' (1969) çizgi dizisinden ekran görüntüleri).

Sanatçı, doğadan gözlemlediği nesnelerin biçim, yüzey ve kütlesini belli ölçülere göre düzenleyerek izleyicinin hoşuna gidebilecek kompozisyonlar kurmaya çalışır. Doğadan gözlemlenerek elde edilmiş, bulunmuş, fark edilmiş, deneylenmiş estetik düzen kurmada dengeli bir mekân alanı oluşturmada birçok kompozisyon kullanılmaktadır. Görsel alan düzenlemesinde merkezi, altın oran, üçgen, simetri, tekrar, eksensel, sınırsız olarak tanımlanan kompozisyonlar kullanılabilir. Kompozisyon, anlama uygun olan sınırlı bir mekânın düzenidir, düzenlenmesidir demek mümkündür.

3.1.1. Mizansen

Çizgi film sahnelenirken herhangi bir plan ya da kompozisyon içindeki hemen hemen her şeyin, kompozisyonun kendisi de dâhil olmak üzere belirtilmesine mizansen (sahneye koyma) denilir. Aytekin mizansenini şu şekilde tanımlamıştır;

... sinema, diğer sanat dallarından kendine ait özel ifade biçimleri bularak ayrılmışsa da kurduğu görsel dünya üzerinden resim ve fotoğrafla önemli birleşme noktaları taşımaya da devam etmiştir. Ancak hareketli görüntünün getirdiği ayrıcalıklı konumda sinema için yine de oldukça önemlidir. Bu nedenle mizansen kavramı, kompozisyonun bir adım ötesine geçerek hareketin ve kameranın sağladığı olanaklarla görüntünün yarattığı estetik arayış içerisinde boyut kazanmıştır. (Aytekin, 2019, s. 81)

Mekân (background), çerçeveleme, kameranın ve karakterlerin hareketi, renklendirme, ışık, sahne düzeni, ses, filmin tarzına göre değişim gösterecek olan gerçeklik gibi performansların sahneye koyularak, seyircinin özümsemesi ve ikna edilmesi mizansenin gücüdür demek mümkündür. Sanatçının, tasarladığı sanatını göstermek amacıyla hazırladığı can alıcı sahte düzen ve bunu seyirciye aktarırken görünenler üzerindeki kontrolü, hâkimiyetidir. Mizansen bir seçim, bir tercihin ürünüdür demek doğru olacaktır.

Mizansen etik ve estetik kavramlarını da içermektedir. Sanatçı vermek istediği mizansenini etik bir şekilde sunmalıdır. Etik bir ahlak felsefesi olarak insanın ona davranış-düşünüş tutumlarını belirlemektedir. Toplumla sineması aracılığıyla bağ kurabilmekte olan sinema sanatçısının ise etiği sineması içindir demek mümkündür. Bu bağlamda Akçam ve Teker'in şu tespitini aktarmak uygun olacaktır; "Sanat, toplumların yaşam biçimlerini dile getirir ve kültürlerini oluşturur. Onların problemlerini, mücadele ettikleri konuları, bu alanda seçtikleri yöntemleri, elde ettikleri sonuçları, sahip oldukları hayat felsefesini ve var oluş nedenlerini anlatır." (Akçam ve Teker, 2006, s. 213)

Mizansenin seçimi ve düzenlenişi aracılığıyla estetik bir gerçeklik gösterilebilmektedir. Bir filmin güzel görüntülerden oluşan bütünü, estetik olarak kabul etmek yeterli olmayacaktır. Estetik bir bireşim varlıklaşmasıdır, bir elektir, sadece bir birliktelik olarak kabul edilememektedir. 'Güzel şeylerin' bütünü, bir aradalığı tabi ki estetik açıdan lüzumludur, ama sadece bu yeterli olarak kabul edilememektedir. Çizgi film sanatında estetiğin en görünür problemlerinden birisi, biçim ve içerik arasında var olan ilişkide bulunmaktadır. Çizgi filmde estetik bir gerçekliği seyirciye sunmak için, doğru mizansen seçimi ve düzenleme gerekmektedir. Biçim ve içeriğin bir arada varlığı

bir şart, koşul olarak görülmeli, mutlaka sağlanmalıdır denilebilir. İçerik öncelikli olmakta ve biçim de etkin rolü üstlenmektedir. Estetikte biçim değişime uğrayabilir ama öz kalıcıdır demek mümkündür. Bu niteliklerden dolayı mizansen seçimi ve uygulaması, aynı zamanda mekân tasarımının biçimlendirilmesini belirleyip, yönlendirebilmektedir. Bu sorumluluk sanatçının donanımlı olmasını gerektirmektedir. Sanatçının sorumluluğuna Akçam ve Teker şu açıdan yaklaşmaktadır;

Yaratmak sadece ve her zaman eser vermekle gerçekleşmez. Kişinin kendini geliştirebilmesi için, özellikle hayatı anlamak ve kavramak konusunda kendini geliştirmek, yetilerini güçlendirmek için yaratıcı düşünceye ihtiyacı vardır. Özünde ki kaotik durumu, yaşam içinde kaçınılmaz bir biçimde tecrübe ediyorsa yaratıcılığı da kullanma şansına sahiptir. Bunu, kendi kendini yeniden yaratmakta düşünsel ve anlamsal boyutu ile kullanabilecektir. Kullanırken de sanat eserleri ona büyük ölçüde yardımcı öğe olacaktır. (Akçam ve Teker, 2006, s. 214)

Bu anlayış ile üretilcek eserlerin de sanat değeri yüksek olacaktır demek mümkündür.

Kişisel çabalarıyla bir sinema kültürü yaratmış olan Andre Bazin, mizansenin yaratırken, mekânsal niteliklere dair eleştirel bir anlayışla, alışılmamış bir şekilde derin mekân çözümlemeleri getirerek, mizansen anlayışını geliştirmiştir. (Bazin, 1966) Film kuramcısı olarak bilinir. Onun etik anlayışına dayanan mizansen seçimleri, çok özel mekân tasarımları çözümlemeleriyle gerçekleşmiştir.

‘Ladri di biciclette’ (Bisiklet Hırsızları) (1948) yenigerçekçilik akımının önde gelen filmlerinden biridir demek mümkündür. Bu akımın estetiğinin tüm unsurlarını bünyesinde bulundurmaktadır (Görsel 3.4).



Görsel 3.4 Yenigerçekçilik bakış açısıyla sahne örnekleri (*‘Ladri di biciclette’* (1948) filminden ekran görüntüleri).

Andre Bazin derinlikli olarak sahnelenen çekimlerin ve derin odağın izleyicinin gözünde daha düz ve daha dar çekimlerin yaptığından daha fazla özgürlük kazandırdığını öne sürmüştür. (Bazin, 1966) Bu tür çekimlerde izleyicinin gözü ekran boyunca gezinebilmektedir.

Sanata bilimsel açıdan bakılarak yapılan gözlemlerde, perspektife dayalı ölçülebilen bir yan vardır. Perspektif, Latince ‘perspektum’ kavramından türetilmiştir; “gözün gördüğü gibi” anlamına gelmektedir. Bir başka deyişle düz bir resim, görüntü alanında gözün gördüğü gibi bir görsel hareketlendirme yapmaktır. Görme duyusuyla ilgili Leppert şöyle demiştir;

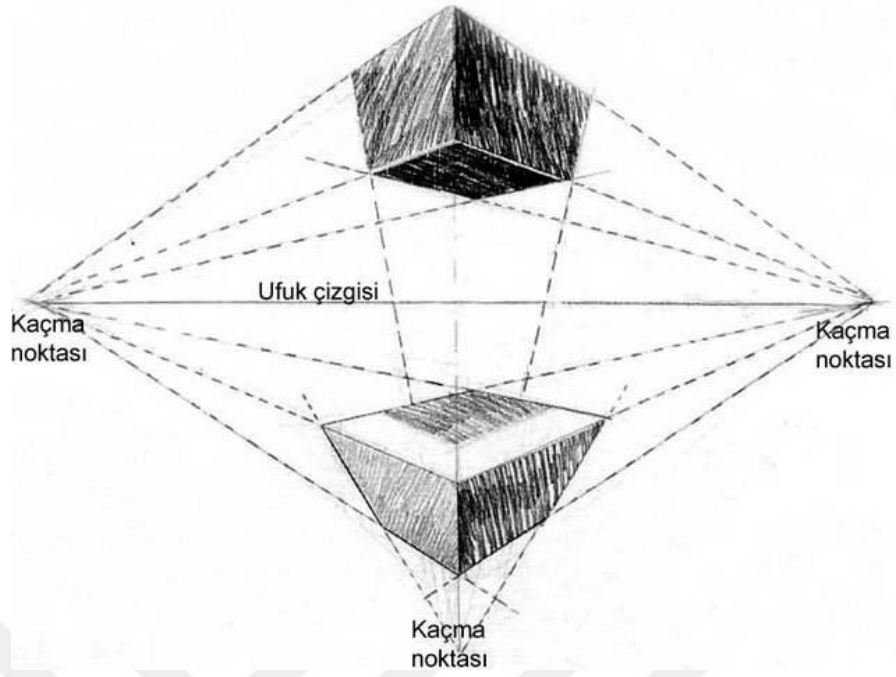
Görme duyusu insanoğlunun elindeki önemli araçlardan biridir ve bu araç gerçekliğin hem açıklanmasında hem de denetlenmesinde kullanılır. Bu dünyanın mimetik bir temsilini çizme, yani üç boyutlu bir şeyi iki boyuta “uydurma” kabiliyeti kimi toplumlarda büyü ve benzeri özel güçlerle bir tutulur ve bu hiç de şaşırtıcı değildir. (Leppert, 2002, s. 34)

Doğada var olan iki boyutlu veya üç boyutlu objelerin, nesnelerin gözden uzaklaştıkça daha küçükmüş ve sahip oldukları renklerin daha solukmuş gibi görünmesi, göze göre perspektif görüşü oluşturmaktır. İnsanın baktığı noktaya daha yakın bulunan objeler, daha uzakta bulunandan daha büyük olarak, daha ayrıntılı olarak görünürler. Bu tarzda üretilen çizimler, tasarımlar izleyici açısından, oran orantı açısından, biçimsel olarak, renkler hesaba katılmaksızın, üç boyutlu olarak daha gerçekçi bir görünüş kazanarak var olurlar.

Perspektif, çizgi perspektifi, renk perspektifi olmak üzere 2’ye ayrılır.

1. Çizgi perspektifi: Paralel çizgilerin sonsuzda birleşmesi, yani küçülmesidir.
2. Renk perspektifi: Işık değiştikçe ve cisimler bizden uzaklaştıkça renklerin değişim göstermesine denir.

Perspektifte ufuk çizgisi (zemin çizgisi), ufuk düzlemi, görme noktası (esas nokta), karşıdan görünen çizgiler, kaçış noktaları, kaçan çizgiler gibi tanımlar yer alır (Görsel 3.5). (http-4)



Görsel 3.5 Üç kaçırlı perspektif örneđi (Aslı Özcan perspektif üzerine notlarından).

Doğadan taklit edilerek de, bir başka deyişle yararlanılarak da, doğru gözlemlenmiş çizimler yapıldığında etkileyici illüstrasyonlar, sahneler elde edilebilmektedir (Görsel 3.6).



Görsel 3.6 Örnek mekân çizimi (Tahir K. Aksoy, kişisel arşivi).

Karikatür dâhil, tüm grafik anlatılarında özel bir perspektif çizimi kullanılmaktadır: ‘görsel paralel perspektif’. Teknik çizimlerde, endüstri ürünlerinin üretim çizimlerinde kullanılan ‘teknik paralel perspektif’e benzeyen görsel paralel perspektif, insanın yakın şeyleri görmesine uygun çizimleri içermektedir. İnsan gözü, evrimsel gelişmede iki görüş fizyolojisi oluşturmuştur. Uzağı ve yakını farklı görmektedir. Uzaklığı küçülterek (tek, çift, üç kaçıslı perspektif esasıyla), yakını ise gerçeğe en yakın ölçülerde, neredeyse bir bölü bir oranında görür. İnsan gerçekten de 25-30 santimden 300-400 santime kadar olan her şeyi, göz çok fazla küçültmeden aktardığından, gerçek ölçülerine yakın değerlerde görmektedir.

Bu bağlamda, çizgi film gibi, çoğu sahnesi yakın ölçülere dayanan (peyzaj gibi uzaklık içeren sahne tasarımları, filmin tamamında yer almazlar) görüntü üretimlerinde görsel paralel perspektif kullanılmaktadır. Ön ve arka kenar daralmaları arttıkça, cisim büyük bir cisim gibi algılanmaktadır. Derinliği, büyüklüğü, uzunluğu, uzaklığı metreleri, kilometreleri bulmayan, görmeye yakın her şeyin görünüşü ve çizimi artistik (konik) denilen tek, çift, üç kaçıslı perspektiflerle çizilememektedir. Görsel paralel perspektif hem karakterlerin hareketlendirilmelerinde, hem tasarımlarlarda, hem de yakında olan nesnelerin çiziminde kullanılmaktadır.

Çizgi filmde bazen kahramanın yüzü, yarısı veya başka bir cismin bir kısmı görüntünün en yakın ögesini oluşturmaktadır (Görsel 3.7).



Görsel 3.7 ‘Çılgılık’ filminden, yüze ışık odaklanması örneği (Tahir K. Aksoy, kişisel arşivi).

Bir kadrada çok fazla yakındaki bir nesneyi aktaran görüntüyü çekmek, sınırlı, yakın bir mekân tasarımıdaki olayı yansıtmaktadır. Böyle sahneler çizgi film sahnelerinin çoğunu oluşturur. Eğer çizgi film görüntüleri hep bir, iki, üç kaçıslı perspektifle çizilirse, seyirci görüntüyü ya yanlış anlar, ya da algılayamaz. Bu yüzden, evrimde insanın geliştirdiği yakın görüşe uygun çizimler, mekânın gerçekliğiyle algılanmasını sağlamaktadır. Bir başka deyişle görsel paralel perspektif görünüş çizimleri, mekân tasarımlarının ana düzenini oluşturmaktadır.

Sanatçı öncelikle yapacağı mekân yapılanmasında edindiği birikimlerden yola çıkarak, kendini de ortaya koyan, farklı, denenmemiş, çarpıcı estetik etkiler yaratma çabasında olmalıdır. Mekânsal biçimin kuruluşu aracılığı ile belirli değerleri iletmeye çalışmalıdır. Görselleştirme biçimi ve mizansen yaratımıyla bütünlüğe gidilmesi aşamasında başvuru en önemli etken mekândır demek mümkündür. Her mekân, bir bilgi varlıklaşmasıdır ve bilgisini içinde barındırmaktadır. Sanatın ve tasarımın da dili olarak kabul edilmektedir.

3.2. Çizgi Film Farklı Yapım Tekniklerinde Mekân Uygulamaları

Çizgi film sinemasında mekân, çözümlenmesi gereken önemli bir etken olarak belki de ilk sırada bulunmaktadır. Sahne tasarımı sanatçısı tarafından oluşturulan fonlar, mekân (background) sanatçısı tarafından boyanarak film içerisinde yerini alacaktır. Bu noktada mekân üzerinde çalışan çizgi film sanatçıların bazı donanımlara sahip olmaları gerekmektedir demek mümkündür. İyi bir mekân (background) sanatçısı aslında iyi bir ressam olmalıdır. Resim sanatı adına her türlü donanıma sahip olmasının yanı sıra, çizgi film sanatını da bir bütün olarak kavramış olmalıdır. Kompozisyonlar oluşturmak, sahneler kurmak birincil görevidir. Bu nedenle her türlü resim ve tasarım malzemesini kullanabilmeli, kendine özgü kompozisyonlar kurabilmek için ışık-gölge, denge-yerleştirme, leke-renk bilgisine sahip olmalı, aynı zamanda birçok mekân oluşturacağı ve mizansen kuracağı için sinemaya da hâkim olması beklenmektedir.

Mekân sanatçısı, öyküye ilişkin çağın, dönemin mimari yapılarından iç mekân donatılarına, giysilerinden yaşam araçlarına kadar her şeyi zamanına uygun olarak bilmeli veya bulup tasarlayabilmelidir.

Bütün resim sanatı ürünlerini, ulaşabildiği her tür sinema, çizgi film eserlerini kendini güncel tutmak adına takip edebilmelidir. Sanatın her alanıyla kendini

doymalıdır. Sanatla iç içe bir hayat tarzı sürdürmek için, üretmek, görsel üretimleri izleyerek, yazınsal üretimleri okuyarak ve dinleyerek, duygu ve duyarlılığını canlı tutmaya çalışmalı, duyuş ve biliş açısından aktif kalabilmelidir.

Mekân sanatçısı, her türlü fikre açık olmalıdır fakat bunları özünde sentezleyerek tekrar yaratmalıdır. Yaratıcı fikirlerini çeşitli araçlarla sunabilme yeteneğine sahip olmalıdır. Elini eğitebilmelidir, gözünü eğitebilmelidir. Sanat eğitimi, en temel anlamda imgelemi aktif tutarak, dramatize ederek, deneyleyerek, var olan beceri ve yetenekleri geliştirmek için gerekli yaratıcı sürece yön vermek açısından önemli bir ihtiyaçtır.

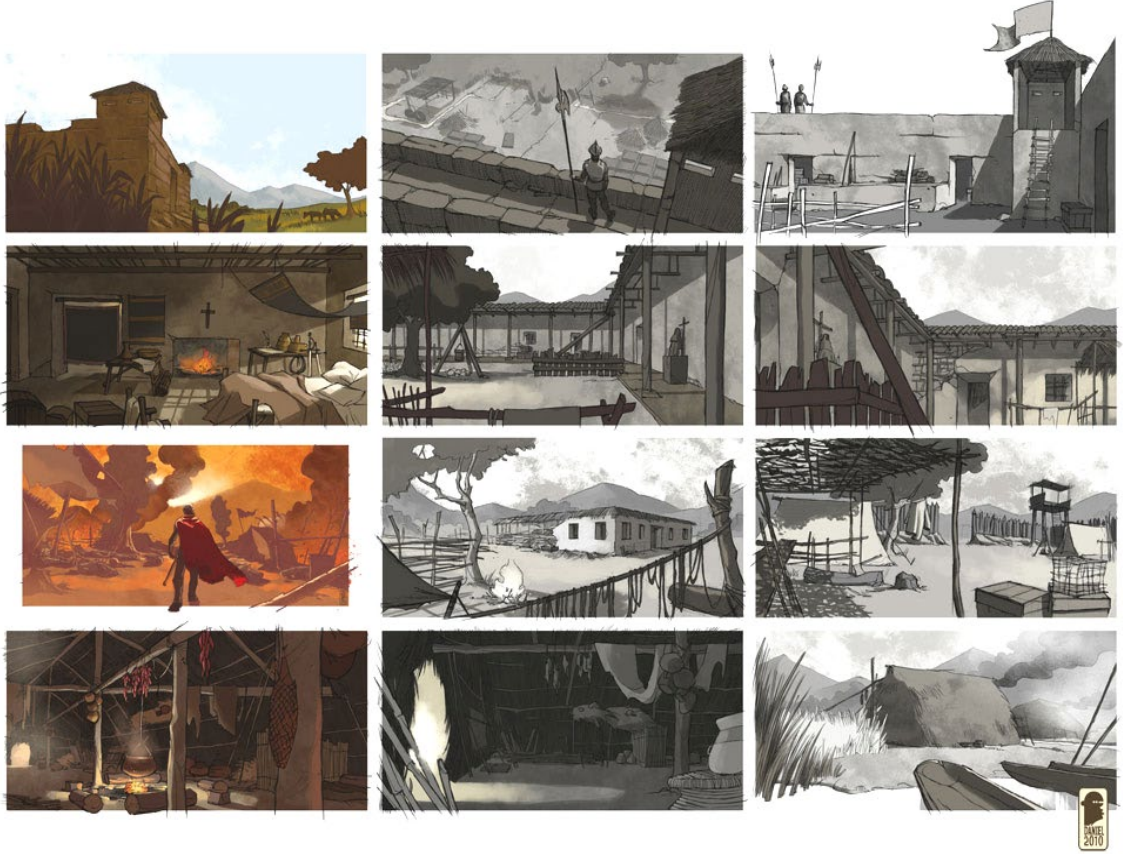
Sanatsal yaratıda özgür ve özgün olmalıdır. Farklı olan ayrıntıyı, detayı görmeli, bütünde farklılığı yaratabilmelidir.

Sanatçıların mizansene uygun olarak, yaratıcılıklarını kullandıkları tasarım sürecinde yapıtı çözümlemek, mekâna dair anlamlar üretmek, zihinlerinde canlandırdıklarını, teknik ve soyut bilgileriyle yeniden tasarımıyarak, basit ve sıradan şeylerin üstünde bir nesnel değere dönüştürmeleri gerekmektedir. Ana konusunu gerçeklik üzerinden kurgulamış bütün eserler, üretimler, sanat yapıtları için birer 'yeniden sunum' demek mümkündür. Filme farklı bir parıltı katılabildiğinde, sanat olgusuna biraz daha yaklaşmış sayılır.

Mekânda yaratılmaya çalışılan algı, imgelerin ve nesnelerin bir bütün, birbirleriyle birleşmiş bir şekil olarak kavranması da olabilir, tam tersi imge ve gerçeklik ilişkisinin koptuğu hayal dünyası "fantezi gerçeklik" de olabilir. Bu çizgi film sinemasında sahneye koyulan bir şeyin gerçekliğinin veya gerçek dışılığının, doğruluğunun veya yanlışlığının artık sorguya çekilemeyeceği bir alandır. Her iki şekilde de izleyici ile sanat yapıtı arasındaki bağ, algıyı çeşitlendirdiği ve seyirci ile eser arasında bir bağ oluşmasına olanak sağladığından dolayı büyük önem taşımaktadır. Sinema, dolayısıyla çizgi film, başına buyruktur ve sürekli olarak değişmektedir. Yaşamdan yola çıkıp gerçekçi bir anlatım kullanıyorsa, toplumsal işlev ile olan bağını korumak istiyorsa, dünyanın akışkan ve değişmeye meyilli bir yapıda olduğunu da aktarabilmeli hatta bu değişim ve bir anlamda gelişim için destek olabilmelidir.

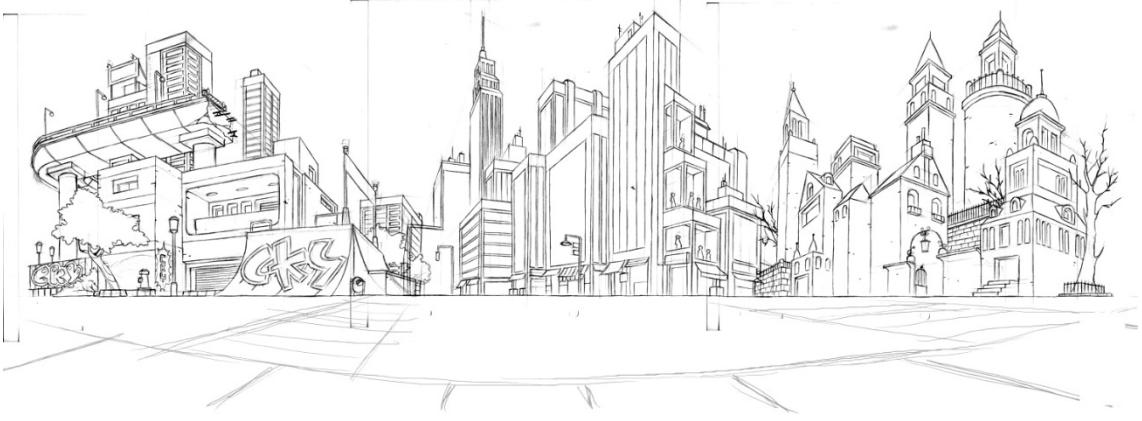
Mekân (background) kelime anlamı olarak, arka plan, zemin, fon olarak kullanılmaktadır. Çizgi film sinemasında yaratılacak karakterlerin ve hikâyenin geçeceği öykünün anlatılması, görselleştirilmesi için gerekli olan çizimler yapılarak renklendirilir (Görsel 3.8). Dikkat edilmesi gereken görsel yaratıcılıktır ve filme hizmet etmesi

beklenmektedir. Görevi anlaşılabilirliği desteklemektir. Karakteri vurgulamakta, karakterin oyunculuğunu etkilemekte, olay örgüsünü pekiştirip anlaşılır kılmaktadır. Dikkat çekilmesi gereken her objeye hizmet edebilmektedir. Mekân bütünleyicidir. Seyirciyi de psikolojik etkisi altına alarak bambaşka büyüdü bir dünyanın içine çekebilmektedir.



Görsel 3.8 Renkli ve siyah-beyaz background örnekleri (Nelson Daniel'in çalışmalarından).

Mekân (background) tasarımı içerisinde yer alması gerekenler arasında her çeşit geri plan tasarımları, alt fon ve üst fon gibi bu tasarımlara ait öğeler sayılabilirler. Çizgi film hareketlendirme sanatçıları ile mekân tasarımcılarının kullanımı için üretilmişlerdir. Mekân tasarımları çizgi filmin gerçekleşeceği ortam ile atmosferin görselleştirilmesi olarak kabul edilebilmektedirler (Görsel 3.9).



Görsel 3.9 *Eskiz mekân tasarımı örneği (Nelson Daniel'in çalışmalarından).*

Mekân yaratılırken, oluşturulurken, kompozisyonun bileşenleri arasında çeşitli uzak-yakın, küçük-büyük, dolu-boş değer farklılıkları ortaya çıkmaktadır. Sahne tasarımı içerisinde oluşturulmuş çeşitli biçimsel oran ve orantı türevleri, estetik ve doygun bir uyum üretmek için birçok alternatif düzen içinde kullanılabilmektedirler. Bu alternatif düzenlemeler insandan insana farklılık gösterebilmesine karşın filmin genel ritminin bozulması anlamına gelmemektedir. Üretime dâhil olan sanatçıların, tasarımcıların etkili bir tasarım üretmek için duyguları ile sezgilerini kullanması öncelikli hedefleri olmalıdır. Sanatçının yetkin bir duyarlılığa sahip olması yaratımların yeni, özgün olması açısından dikkate değer bir öncelik olarak kabul edilebilmektedir.

Renk, ışığın maddeler üzerine çarparak, kısmen yüzey tarafından tutulup kısmen de yansıtmasıyla değişik dalga boylarında titreşmesi sonucunda gözde bıraktığı algı olarak kabul edilmektedir. Farklı dalga boyları, rengin tonları ya da salt renk olarak adlandırılmaktadır.

Ana renklerden sadece ikisi kullanılarak yapılan karışım sonucunda elde edilen ara renk, karışıma dâhil edilmeyen ana rengin bütünleyeni olarak kabul edilmektedirler. Buna örnek vermek gerekirse; kırmızı rengin bütünleyeni yeşil, mavi rengin bütünleyeni turuncu, sarı rengin bütünleyeni ise mor olarak kabul edilmektedir. Tabi ki bu kontrast renkler bir arada kullanıldıklarında bir denge oluşturmaktadırlar.

Nötr renkler, beyaz, siyah ve kurşuni gibi tarafsız renklerdir. Bunlar belli başlı bir renk özelliğinden ziyade, çeşitli renklerin elde edilmesine yardımcı olurlar. Nötr renkler, dinlendiricidir; doyurucu manalı ve olgun bir etkileri vardır. Bunlardan siyah renk, derinlik ve karanlık beyaz ise aydınlık, temizlik ve yakınlık hissi yaratır. Renklerin özelliklerine göre, meydana getirdiği ve aksettirdiği değişik havadan, insan ruhu çeşitli şekillerde etkilenir.

Yerine göre bir huzur, ferahlık ve sakinlik verebileceği gibi tersine kötümserliğe de neden olabilir. Bununla beraber renklerin üzerimizde bıraktığı etkiler; özel durumumuza, ruh halimize ve doğa koşullarının reaksiyonlarına bağlıdır. (http-5)

Renkler şiddetlerine, yoğunluğuna, vurgularına ve izleyiciler üzerinde uyandırdığı duygulanımları açısından ikiye ayrılırlar denilebilir, bunlar sıcak renkler ve soğuk renkler olarak adlandırılırlar. Bunu örneklendirmek gerekirse bazı renklerin etkisini şu şekilde aktarmak mümkündür: kırmızı öfke, şiddet ile ilgili, yeşil doğanın bitki örtüsü ile ilgili, mavi gökyüzü, deniz ile ilgili çağrışımlara, duygulanımlara yol açabilmektedir. Tek tek ele alınarak renklerin fiziksel ve psikolojik etkileri incelendiğinde ortaya çıkan sonuçlar, resim sanatının kullanıldığı her alanda kendini göstermektedir. Doğal olarak çizgi filmlerde (canlandırma, animasyon sineması) de kullanılmaktadır.

Burada özellikle kırmızı rengin egemenlik oluşturan bir renk olması üzerinden bir örnekleme yapmak gerekirse, kırmızı rengi fon oluşturacak şekilde değil, vurgu etkisi yaratmak, odak belirtmek amaçlı kullanmak daha uygun bir yöntem olarak gösterilebilir. Sıcaklık, şiddet, tehlike, ihtiras belirtmesi ve çok titreşimli bir renk olmasından dolayı, bilhassa koyu renklerle donatılmış bir geri planla beraber kullanılırsa şiddeti artar, sahne içindeki en ufak bir kırmızı leke dahi görüntünün bütününe etki edebilmektedir (Görsel 3.10).



Görsel 3.10 Soğuk renklerle tasarlanmış bir mekânda 'kırmızı' örneği (Nelson Orloff'un çalışmalarından).

Kırmızı üzerinden devam edildiğinde verilebilecek belki de en iyi ve en popüler örnek, ‘Schindler’s List’ adlı filmidir. Steven Spielberg’in bu filminde siyah-beyaz olan sahneler bütününün içerisinde, vurgulanmak istenen küçük kız karakterinin, sadece paltosunda kırmızı renk kullanılmış ve sahnenin dramatik yapısı küçük kıza odaklı bir şekilde pekiştirilmiş, güçlendirilmiştir (Görsel 3.11).



Görsel 3.11 Kırmızı kullanımına örnek (*‘Schindler’s List’ (1993)* filminden ekran görüntüsü).

Diğer renkler hakkında da bilgi vermek gerekirse turuncunun, duygularımızı yakalayan, güçlü çekiciliğe sahip bir renk, sarının en parlak, en dikkat çekici renk olduğu söylenebilir. Sıcak renkler, titreşimleri güçlü olduğundan daha erken fark edilebilirler. Dolayısıyla soğuk renklerin titreşimlerinin sıcak renklere kıyasla daha az olduğu, bu yüzden de daha geç fark edildiklerini söylemek mümkündür. Sıcak renkler daha çok objelerin aydınlık taraflarında gözlemlenirken, soğuk renkler ise gölgeli taraflarında yer almaktadırlar.

Yeşil doğanın ve baharın rengi olarak kabul görmektedir. Yeşilin insan üzerinde yarattığı etkiler huzur, denge, güven gibi sıralanabilmektedir. Gözler açısından rahatlatıcı, aynı zamanda görme yetisini yükselten renk olarak kabul görmektedir. Sinir sistemini düzenleyici, iyileştirici etkiye sahip bir renktir (Görsel 3.12).



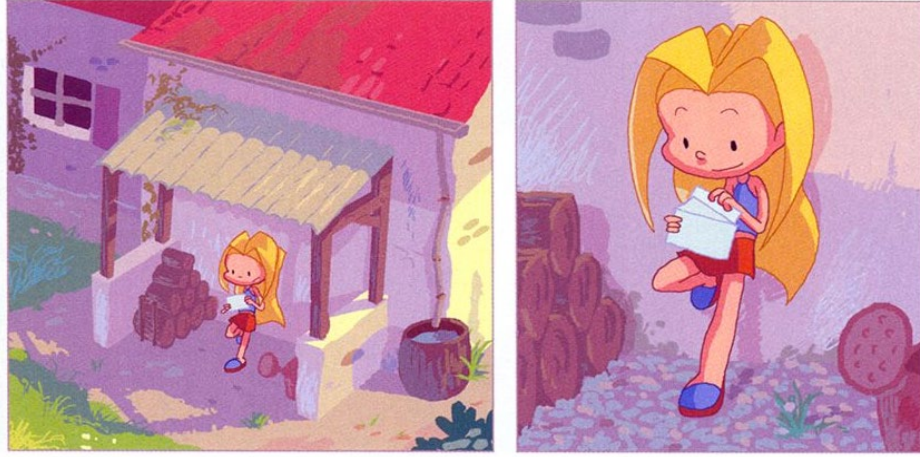
Görsel 3.12 *Mekânda 'yeşil' örneği (Nelson Orloff'un çalışmalarından).*

Mavi rengi deniz, okyanus, sonsuz uzanan ufuklar ve gökyüzünün simgesi olarak değerlendirmek mümkündür. Sükûneti, incelikli davranışları, yaşam sevincini ve arkadaşlığı, dostluğu ve sonsuzluğu vb. simgeleyen bir renk olarak görülebilmektedir (Görsel 3.13).



Görsel 3.13 *Mekânda 'yeşil-mavi' örneği (Nelson Orloff'un çalışmalarından).*

Mor, asaleti simgeleyen bir renk olarak görülebilir. İhtişam ve gösteriş, varlıklı olmayı, zarif olmayı iletebilmektedir. Tüm bunların yanı sıra duygusallık, romantizm ve tutku gibi hisleri de ifade edebilmektedir (Görsel 3.14).



Görsel 3.14 Mor örneği (Julien Neel'den çalışmalarından).

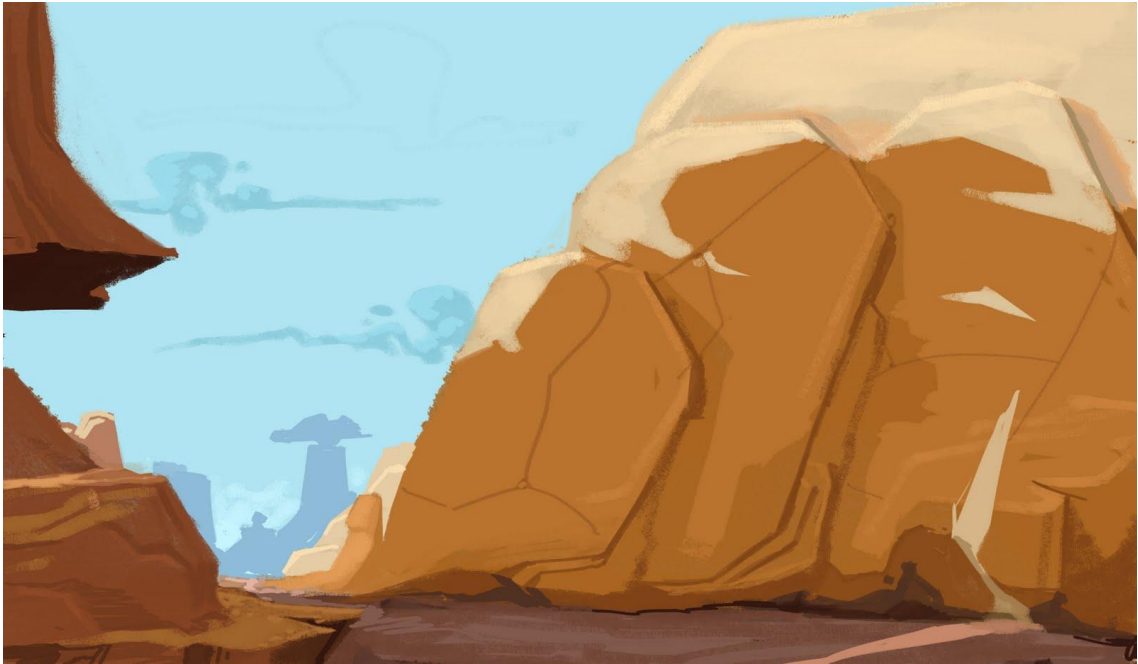
Siyah kudret, ihtişam, tutku ve matemi ifade etmek için tercih edilmektedir. Beyaz ise istikrarı, devamlılığı, dengeyi, masumiyeti, saflığı, simgeleyen, nazık, yumuşak, alçakgönüllü ve asil bir renk olarak kullanılmaktadır.

Bir tasarım içerisinde estetik açıdan nitelikli bir ritim ve ahenk yaratılabilmesi için kullanılan renklerin sıcak-soğuk titreşimleri dikkate alınarak düzenlenmesi en verimli yöntem olacaktır. Sıcak veya soğuk titreşimli renklerin kendi başlarına kullanılarak ortaya çıkarılan tasarımlarda verilmek istenen etki yetersiz kalabilmektedir. Tasarımlarda sıcak renkler ve soğuk renkler beraber dengeli bir bütün oluşturacak biçimde kullanılarak daha etkili, amaca hizmet eden görseller üretilebilmektedir. Çizgi filmlerde de sahneler tasarlanırken bu özelliğe dikkat edilmesi en doğru yöntem olacaktır. Vurgulanmak istenen objenin fark edilmesi için ön plana çıkartılması önemli bir gerekliliktir. Buna örnek vermek gerekirse, sıcak renklerin yoğun kullanıldığı sahnelerde vurgulanmak istenen, soğuk renklerle kurgulanarak öne çıkartılabilir. Mekân tasarımı, renklendirilmiş sahne tasarımı, çizgi filmlerde background çalışmaları, background tasarımları olarak tanımlanmaktadır. Eserin tamamını etkileyen önemli bir basamağını oluşturmaktadır.

Renkli sahne çalışmalarında (background), renkler arasında yapılan geçişlerde, sıcak ve soğuk renklerin arasında ortaya çıkacak ahenge dikkat etmek tasarımı daha etkili

bir hale getirebilmektedir. Sahne içerisindeki herhangi bir öğede aydınlık ve gölgeli alanlar sıcak renklerle çözümlenmişlerse, ritim ve ahenk yakalamak adına geçiş alanlarında soğuk renklere yer vermek daha doğru olacaktır. Bu sayede vurgulanmak isten alanlar belirginleşebilmektedir. Tasarım içerisinde kullanılan renkler karıştırılarak sıcak-soğuk dengeleri ayarlanabilmektedir.

Çoğunlukla soğuk renklerle hazırlanan arka fon, sıcak renklerin vurgulanmasını sağlayarak, daha da ön plana itebilmektedir (Görsel 3.15).



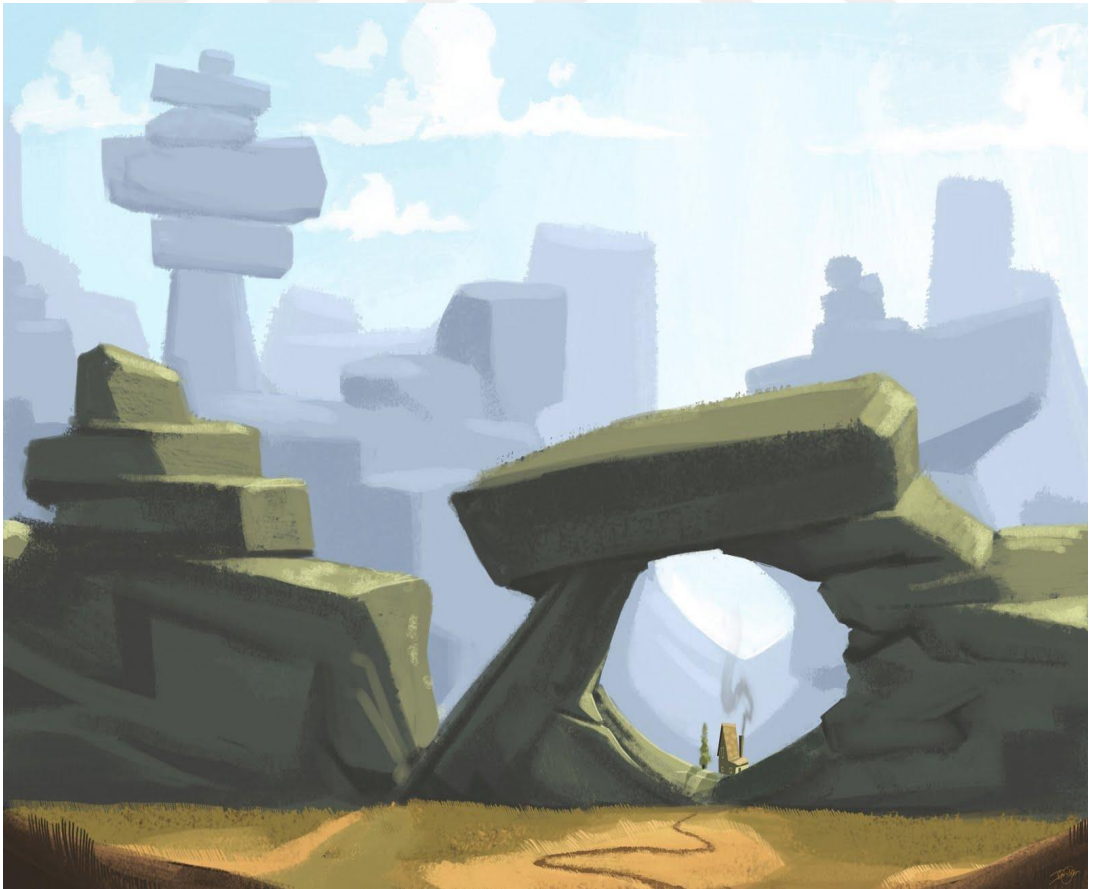
Görsel 3.15 Mekân örneği (Nelson Orloff'un çalışmalarından).

Tüm bu duygu aktarımı veya önem belirleme ihtiyaçlarının yanı sıra perspektifi oluştururken de renklerden faydalanılabilmektedir. Aynı rengin farklı tonlarıyla boyanmış bir illüstrasyonda, mavinin parlaklık değerleriyle oynanarak, kirletilerek, soluklaştırılarak mekânda üç boyutluluk etkisi yaratılabilmektedir. Gözden uzaklaştıkça mavi renk, silikleştirilerek ve net, berrak görünümü kaybettirilebilmekte ve bu sayede bir tür illüzyon yardımıyla derinlik hissi yaratılabilmektedir (Görsel 3.16).



Görsel 3.16 Renk perspektifi örneği (Nelson Orloff'un çalışmalarından).

Sahne oluşturulacak formların, büyük-küçük zıtlıkları uygun biçimde kullanılarak, sahnenin asıl önemli bileşenine dikkat çekilebilmektedir (Görsel 3.17).



Görsel 3.17 Zıtlıkların önemini gösteren örnek (Nelson Orloff'un çalışmalarından).

Tüm bu bilgiler ve psikolojik etkileri göz önüne alındığında renkler, çizgi filmde doğru anlatım ve etki için, sanatçının elinde müthiş kullanışlı bir yaratma aracıdır denilebilmektedir.

Çizgi filmlerin hedef kitlesi genellikle küçük yaş grupları, çocuklar olarak görülmektedir (Görsel 3.18). Bu nedenle canlı, etkileyici, dikkat çekici renkler, bütünlüğü de sağlayacak şekilde tercih edilerek kullanılmaktadır.

Çizgi film sanatı, doğası gereği, hikâyesini göstererek anlatan bir sanattır. Bütünü oluşturan sinematografik tercihler, kurgunun ve ses öğelerinin uygulanışı, hikâyelendirmeyi (storytelling) biçimlendirebilmektedir. Seyirci gördüğü bütüne kendini de dâhil ettiğinde başarısı ve kalıcılığı sağlanabilmektedir. Her şeyin akıcı ve anlaşılır olması için uğraşılır. Seyirci filmi izlediğinde anlamlandıramıyor ise o film neye hizmet ediyor, niçin yapılmış, gibi sorular sorgulandığında, ‘başarısızdır’ denilebilmektedir.



Görsel 3.18 Renkli mekân örnekleri ('Tom ve Jerry'(1940) çizgi dizisinden ekran görüntüleri).

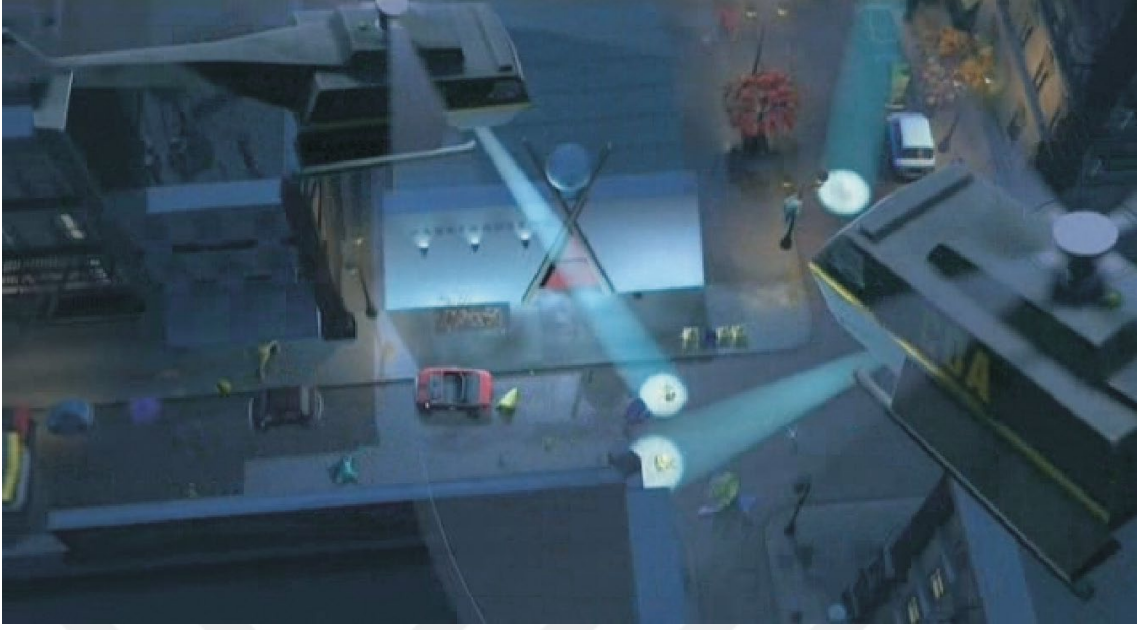
Çizgi film tasarlanırken, mekân sanatçısı tarafından yaratılacak farklı açılarla, öyküde hareketin (animasyonun), derinlemesine gelişimini sağlayarak, estetik bir görüntü oluşturulabilmektedir. Özellikle psikolojik bir etki bırakmak üzere tasarlanarak kullanılabilirler.

Alt açılı bir mekân tasarlandığında, sahnede psikolojik anlamda korku, saygınlık, heyecan gibi duyguları aktarmak ve karakteri yüce bir noktaya taşımak ve daha heybetli, kudretli olarak hissettirmek üzere kullanılabilir (Görsel 3.19).



Görsel 3.19 Alt açılı örneği ('Monsters Inc.' (2001) filminden ekran görüntüsü).

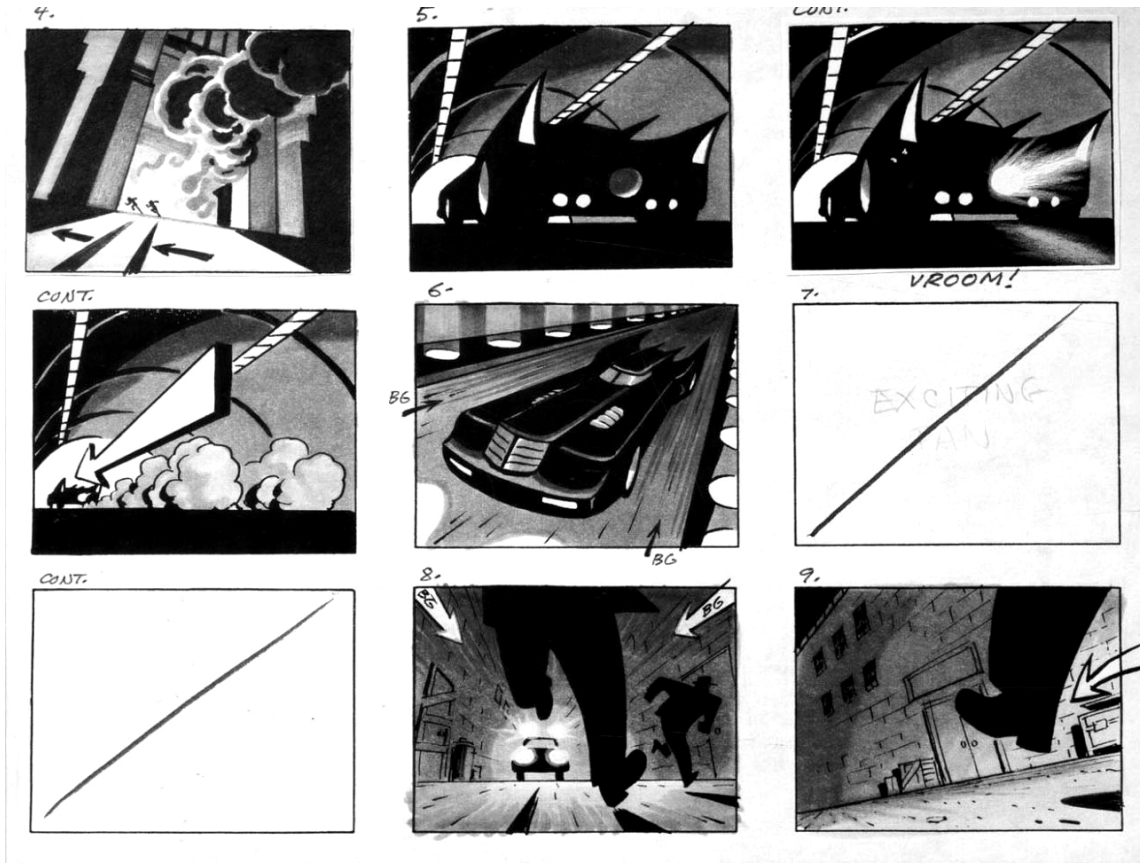
Üst açılı bir mekân tasarlandığında, sahnede psikolojik anlamda aşağılama, vasıfsızlaştırma, küçük görme, eziklik gibi duyguları aktarmak gibi duygulanımları üzere kullanılabilir. Bu yöntem sayesinde seyircinin üstünlük duygusunu kazanması sağlanabilmektedir (Görsel 3.20).



Görsel 3.20 Üst açI örneęi ('Monsters Inc.' (2001) filminden ekran görüntüsü).

Storyboard filmin ana fikrine uygun mizansenI yakalamak için, ayrıntılı bir taslak nitelięi taşımaktadır. Öykünün şeklini veren, 'anlam'a yön veren iskelet yapı olarak görülebilir. Filmdeki olayların kronolojik sıralamasını belirleyen şematik taslak, anlatının tasarımıdır demek mümkündür. Filminden ayrı bir çalışmaymış gibi düşünölmemelidir (Görsel 3.21, 3.22).

Bir çizgi film projesinde storyboard çalışması, projenin tamamlanması gereken ilk aşamalarından olduğundan dolayı henüz çekimler başlamadan önce gerçekleştirilmesi, çizgi film proje bütçesinin belirlenmesi, mekân tasarımlarının son haline getirilmesi ve efektif bir zamanlama çizelgesi oluşturulması açısından önem taşımaktadır. Sanatçının yöneteceği filmde, storyboard hazırlarken kaybedeceği zaman, çekimler sırasında kaybedeceği zamana oranla çok daha az olacağından daha doğru bir planlama yöntemi olarak benimsenmektedir.



Görsel 3.21 'Batman the Animated Series'den (1992) storyboard örneği (Bruce Timm ve Eric Radomski'nin çalışmalarından).

Storyboard çizimleri yapılırken sanatçı doğal görüntülerden, birikimlerinden, tecrübe ve teknik çözümlerlerden veya hayal dünyasından yararlanabilir. İsteddiği etkiyi yakalayabilmesi için gerekli olan her şeyin çözümü bulunmakta ve çizilmektedir. Çizimler çoğaldıkça, ortaya çıkacak projenin, süreç sonunda ne nitelikte bir çizgi film olarak ortaya çıkacağı hatta kurgulanmış son haline yakın bir doğrulukta storyboard'dan seyredilmesi, anlaşılması mümkün olabilecektir. Bir başka deyişle takip edilebilir olacaktır. Sanatçı bu çizimler ve her bir çizimin altına düştüğü notlar sayesinde, dikkati dağılmadan, planladığı şekilde ve seri bir çalışma gerçekleştirebilmektedir.

Storyboard sanatçısının oluşturacağı, belirleyeceği her şeyin filmin bütününe hizmet edeceği düşünüldüğünde, kendisinden sonra, film yapım sürecinde yer alacak her bir çalışan eleman için storyboard'ın önemi daha açık bir şekilde ortaya çıkabilmektedir.

4. ‘ÇIĞLIK’ ADLI FİLM UYGULAMASI

Mekânın her filmin ayrılmaz bir parçası, öykünün akışını kolaylaştıran bir yol, olayları birbirine bağlayan, kaynaştıran bir kap olduğunu daha iyi vurgulamak için bu temel üzerine dayandırılan bir senaryo üzerinde çalışılmıştır. İlk olarak kısaca temel bir olay örgüsü ve konu belirlenmiştir.

‘Çığlık’ filminin konusu kısaca; bir karakterin hayal dünyasındaki kişiliği ve gerçek dünyadaki halinin çatışmasını, daha doğrusu çelişkisini vurgulamak ve bu bağlamda mekânın, onun büründüğü bu kişiliklere katkısının mizahi bir yolla aktarılmaya çalışılmasıdır. Her ne kadar çekici ve güzel hayal dünyaları var olsa da hayatın kaçınılmaz bir devamlılığı söz konusudur. Bu noktada karakter kendini hayal dünyasında bir kahraman olarak bulur. Kötüyü, bir başka deyişle sorunu bulup yok edeceği esnada tamamen şok olur ve gerçek dünyasına döner; sıradan bir insandır. Olayın sonunda ulaşılan mekânda karakterin çocuğu, babasının bu hayal dünyasına dalmasına neden olan objeyi, kitabı bulur ve o da kendini bir anda babasının hayal ettiğinin benzeri bir fantezi dünyasında bulur. Sonuçta hayat da bir döngü değil midir?

Filmin kısaca çekime yönelik senaryosu aşağıdaki şekilde kısa, öz ve tanımlayıcı şekilde yazılmıştır:

ÇIĞLIK (Sanatta Yeterlik Tez Projesi)

karanlıkta bir çığlık duyulur

bizim karakter yavaş yavaş belirir (geniş plan)

sağa sola bakınır (yakın plan)

(ortam belirginleşmiştir artık: karanlık bir koridor) bir tarafa doğru hızla atılır (bel planı)

bir koridorun derinliklerine doğru koşup uzaklaşır

(burada bir geniş plan lazım) bir kapının önünde biran durur ve sonra içeri hızla dalar odanın içinde durur bakınır

sadece onun gözünden odayı görürüz kamera öyle bir gezinir odayı

karakter yakın plan yüzü, bir kadın çığlığı daha duyulur, yüzü gerilir, kadrajdan hızla çıkar

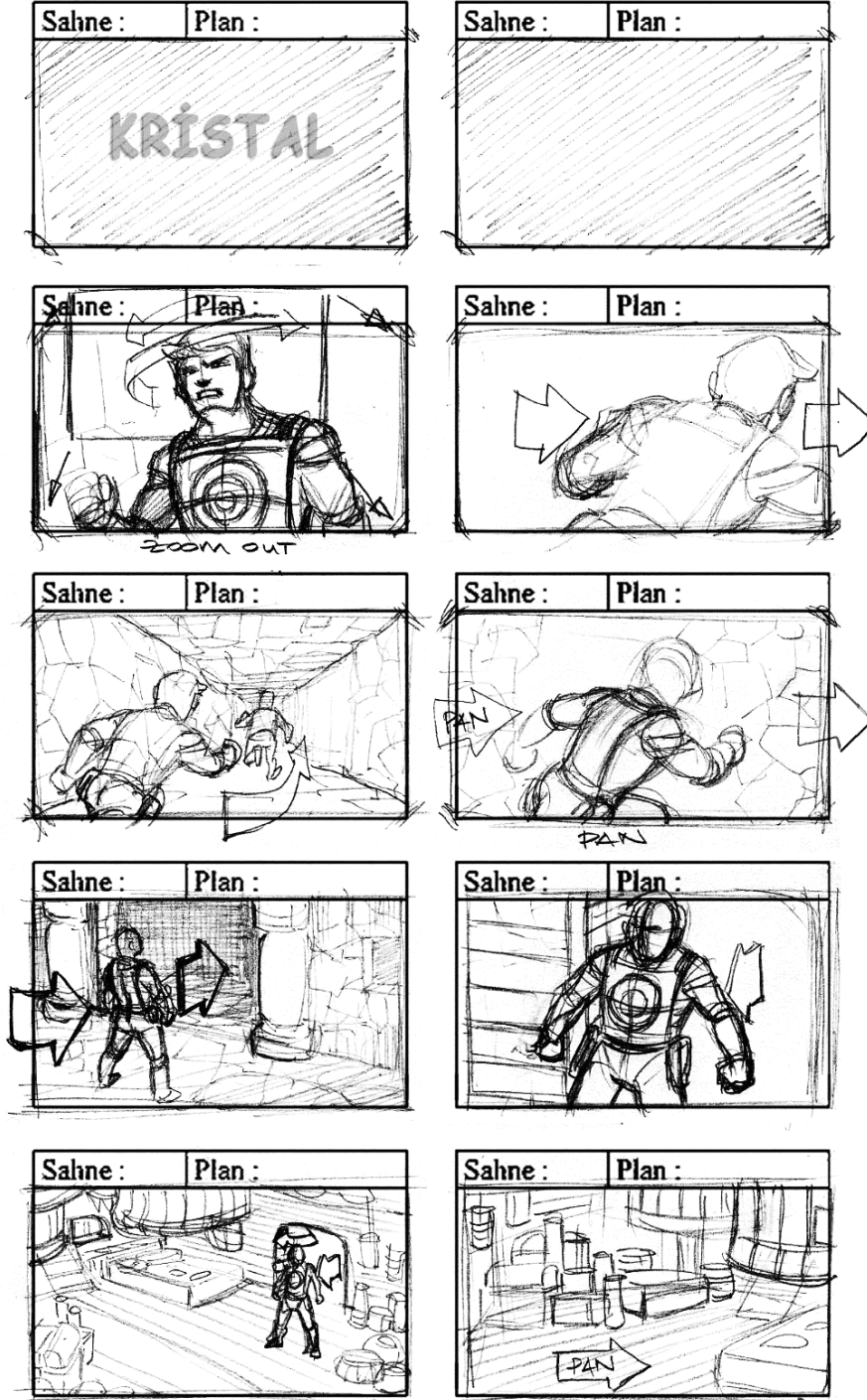
boş koridorlar (koşan ayak sesleri)

karakter bir merdiven inerken

yüksek bir yerden aşağı atlarken
sadece omuz ve diz arası görünürken koşma sahnesi
bir merdiven çıkarken (tercihen dönerek yukarı çıkıp kaybolur)
büyük bir salon 'kötü karakter' ortada, arkada kadın karakter bağlı 'sunakta'
salonun kapısından karakterimiz girer
KÖTÜ döner kızgın, elini ileri uzatır, elinde ışın belirir, çıkar
bizim karakter silahını (her neyse silahı) kaldırır kalkan gibi ışın çarpar söner
KÖTÜ yeniden yollar bir ışın
(daha geniş plan) karakter ışını karşılar... ve çılgınca kızgın ileri doğru atılır
havada uçarken görürüz ileri doğru
çarpışmalar KÖTÜ'yle
çarpışma ışınlar görürüz bir öyle bir böyle gibi...
bizimki bir dizinin üzerinde yerde yorgun görürüz
elini beline atar, orada bir kese vardır
(yakın plan) keseden bir kristal taş çıkarır yumurta gibi
doğrulur elindeki kristali havaya kaldırır
yakın plan kristal ışımaya başlar ışık yoğunlaşır patlar gibi ekran bembeyaz olur (acı bir
çılgılık)
sunağın önünde bir kül yığını kalmıştır dumanı tütmede
bizimki gülümser
sunaktaki kadın gülümser
bizimki hızla ileri atılır
yakın plan kadının iplerini keser bıçakla (yada düğmeye basar kilitler açılır gibi, yani
teknoloji ne gerektiriyorsa)
kadın doğrulur ve sarılırlar
yakın plan öpüşürler
geniş plan sunağın önünde ayakta hala küllerden duman tütmede ekran kararır
karanlıkta bir kadın çılgılığı duyulur
bizim karakter koltukta çizgi roman okumaktadır başını kitaptan kaldırır geriye bakar
mutfak kapısı görünür, karısının kafası kapıdan uzanır gülümser
bizim karakter doğrulur mutfağa doğru yürür ekran kararır
SON

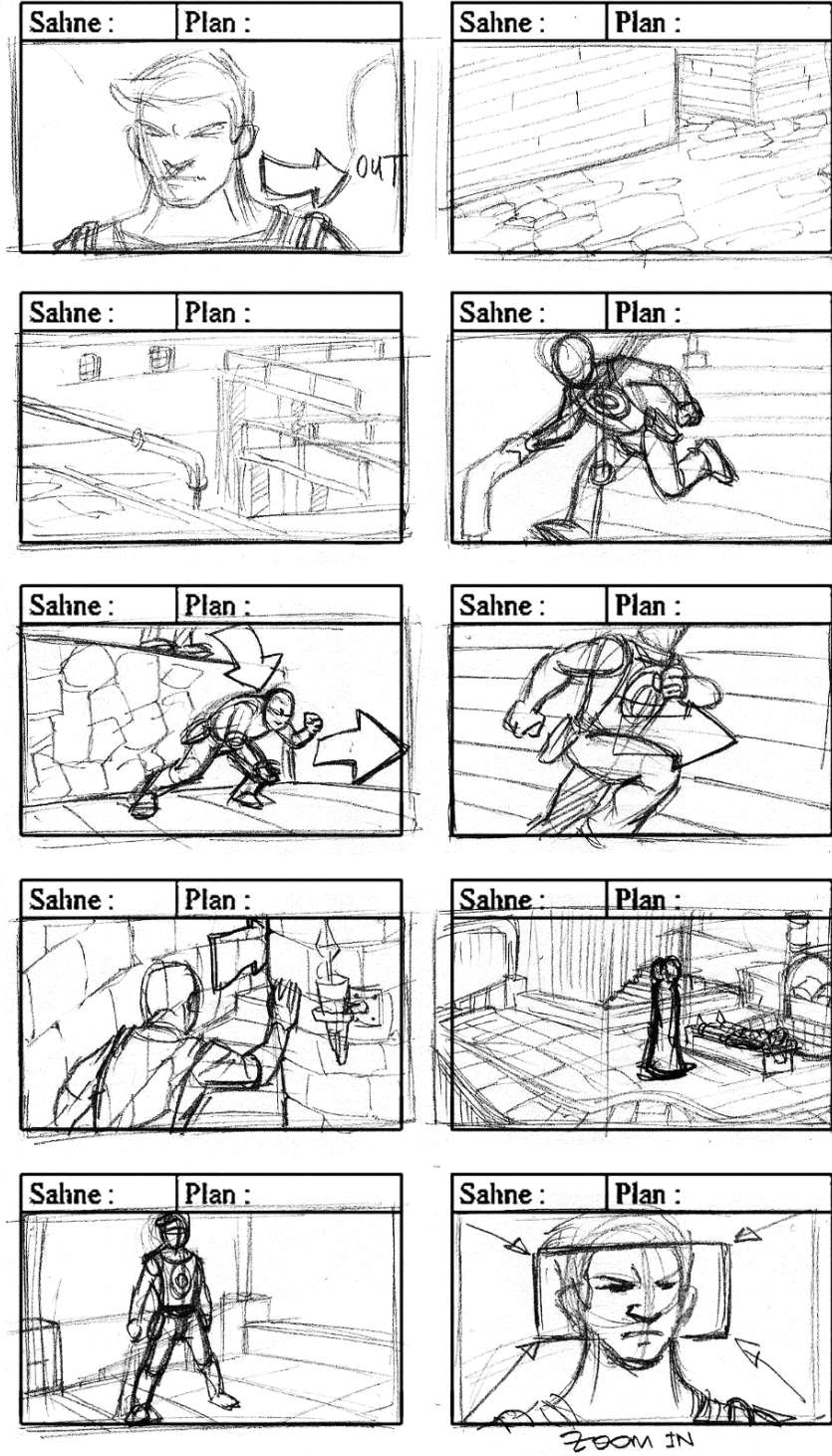
Senaryo oluřturulduktan sonra filmin storyboard (öykü akıř řeması) taslakları belirlenmiřtir (Görsel 3.23, 3.24).

Storyboard



Görsel 3.23 'Çığlık' filmi storyboard'ı 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arřivi).

Storyboard



Görsel 3.24 'Çılgık' filmi storyboard'ı 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Taslak storyboard'dan yola çıkılarak karakter tasarımları yapılmıştır (Görsel 3.25, 3.26).

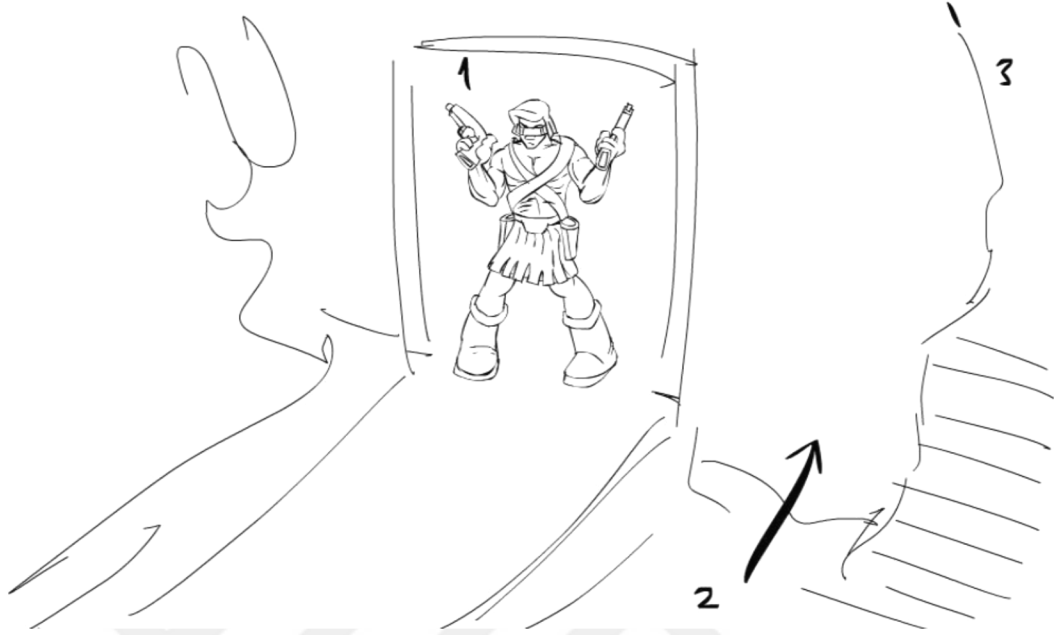


Görsel 3.25 'Çığlık' filmi karakter tasarımı 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

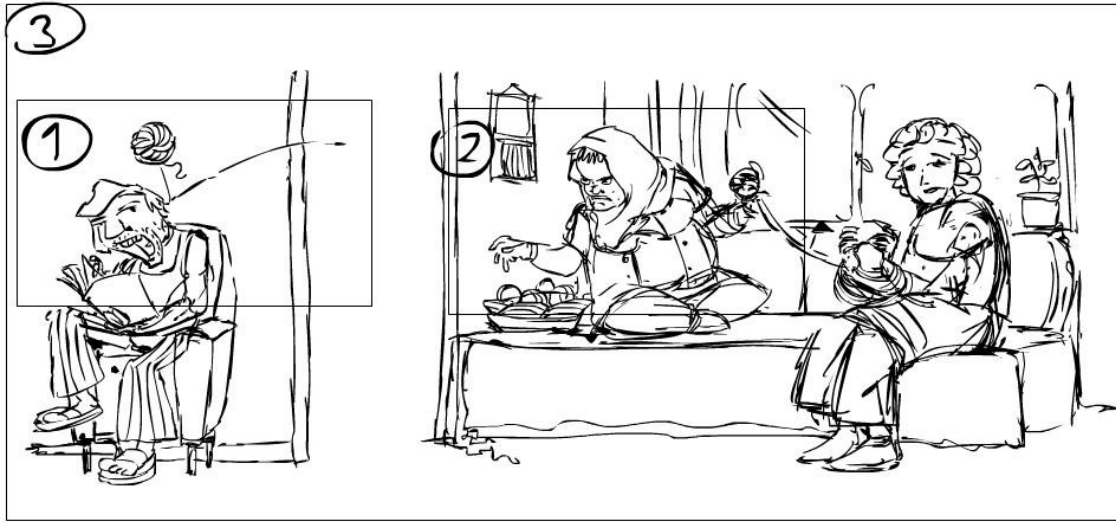


Görsel 3.27 'Çığlık' filmi karakter tasarımı 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Karakter tasarımlarının uygunluğuna karar verildikten sonra, filmde yer alacak mekânlar içerisinde nasıl konumlandırılacakları araştırılmıştır (Görsel 3.26, 3.27).



Görsel 3.26 'Çığlık' filmi sahne planlaması 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).



Görsel 3.28 'Çığlık' filmi sahne planlaması 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

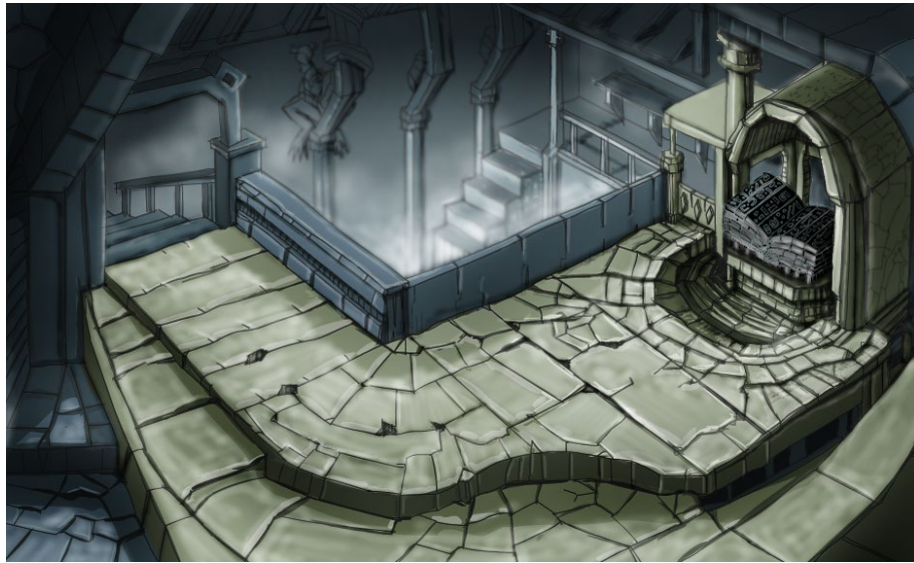
Bu aşamadan sonra, sahnelerin film içerisinde alacakları son halleri ile ilgili, karakter ve diğer öğelerin mekânda konumlandırılması, karakterlerin hal ve tavırları ilgili

ve sahnenin renkleri ile ilgili temel alınabilecek konseptler, tasarımlar yapılmıştır (Görsel 3.29, 3.30, 3.31, 3.32, 3.33).



Görsel 3.29 ‘Çığlık’ filmi renkli konsepti 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Bir başka deyişle karakterler ve storyboard ölçüt olarak alınarak öykünün gerektirdiği tarz ve mizansen araştırmasına başlanmıştır. Bu bağlamda mekân araştırmaları yapılmış, filmin son halinin gerektirebileceği, konseptte uygun illüstrasyonlar gerçekleştirilmiştir.



Görsel 3.30 ‘Çığlık’ filmi renkli mekân konsepti 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

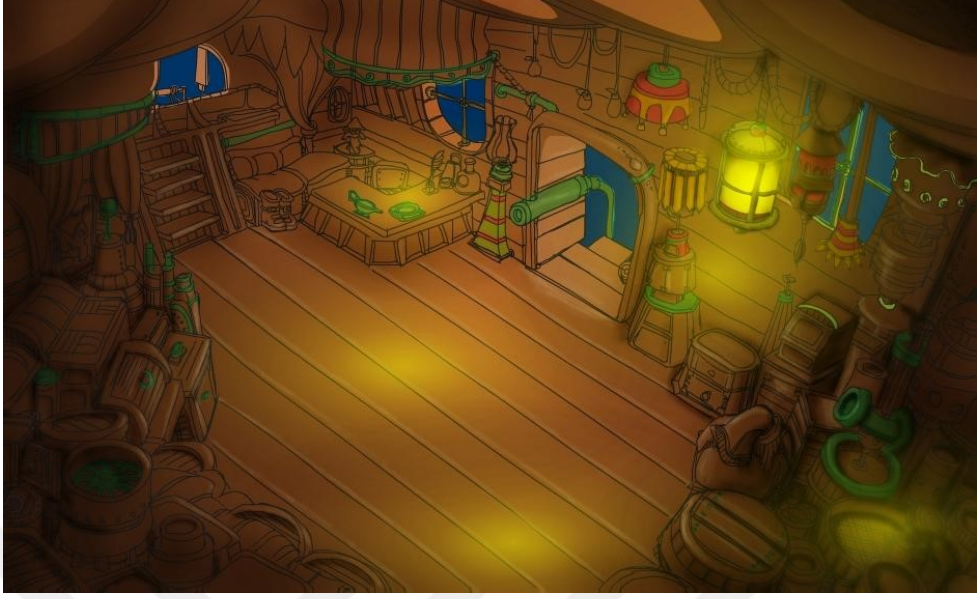


Görsel 3.31 ‘Çılgılık’ filmi renkli mekân konsepti 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).



Görsel 3.32 ‘Çılgılık’ filmi renkli mekân konsepti 3 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Bu konsept ve tarz araştırmasının temellerini açıklamak gerekirse; Görsel 3.32’de yer alan mekân tasarımı içerisinde tanımlı olan sahne tasarım elemanları karakterin hareket izini ön plana çıkartacak ve o karakteri niteleyecek biçimde tasarlanmıştır (Görsel 3.32, 3.33). Sahnenin kromatik tasarımı, renk aralığı ve perspektifi, konu içeriğini izleyiciye aktararak istenilen duygu durumunun yüksek boyutlarda yaşanılmasına katkı sağlayacak düzeyde belirlenmeye çalışılmıştır.



Görsel 3.33 ‘Çılgılık’ filmi renkli mekân konsepti 4 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Tüm bu tasarımlar ve ön araştırmalar sonucunda öykünün anlatımına uygun sinema türü olarak ‘aksiyon’da karar kılınmış ve mizahi sonu da hesaba katılarak, gerilim, sürekli bir hareket ve son derece hızlı bir tempo yakalanması planlanarak yeni bir storyboard hazırlanmıştır (Görsel 3.34). Görsel ve ses yinelemelerine yer vermek, paralel kurgu kullanmak gibi kritik kararlar alınarak, filmin geneli planlanmıştır.

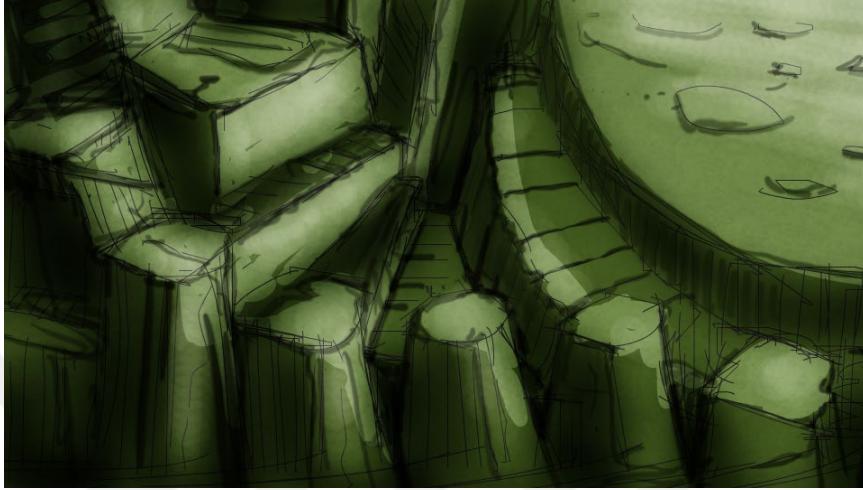


Görsel 3.34 'Çılgık' filmi storyboard çalışması (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Yaklaşık 60-75 saniyelik bir çizgi film planlanmış ve gerçekleştirilmiştir. Çizimler bilgisayar ortamına aktarılarak, yer yer mouse'la, yer yer tablet kullanılarak bilgisayar ortamında imajlar yaratılmış, daha sonra Flash programında elden geçirilip, renklendirilerek, arka arkaya dizilip, kurgulanarak son haline ulaşılmıştır. Mizansen de hesaba katılarak, iki ana bölümden oluşan filmin ilk bölümü için 'Guano Apes' müzik grubunun 'Dödel Up' adlı müzik parçası, ikinci bölümü için, tezadı daha da kuvvetlendirmek amaçlanarak 'Barış Manço'nun 'Urfa'nın Etrafı' adlı eseri görüntüye

eklenmiştir. Çizgi filmin gerektirdiği görsel ve ses efektleri de kurgu ile eklenerek çizgi film tamamlanmıştır.

Filmin son halinden kareleri aşağıda görmek mümkündür. Sahnelerle ilgili kısa açıklamalar da eklenmiştir.



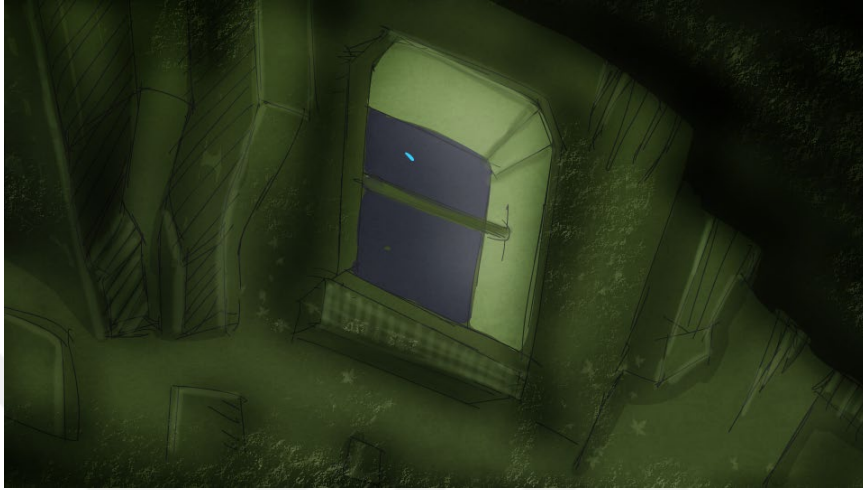
Görsel 3.35 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 1 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.35’de yer alan mekân tasarımı filmin konseptini anlatan, bu filmle ilgili seyircinin algısına yerleşen ilk kare olarak; mizansenin hissettirecek bir şekilde tasarlanmıştır.



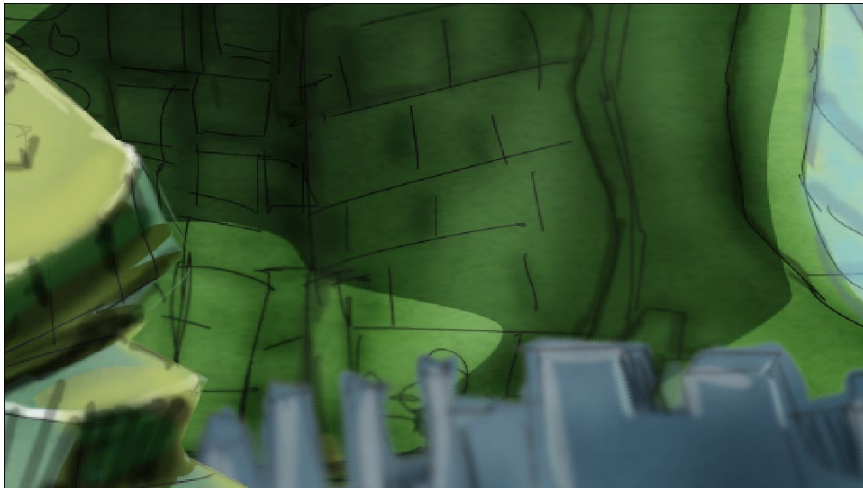
Görsel 3.36 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 2 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.36’da yer alan mekân tasarımı filmin konseptine hizmet etmesi yanı sıra, karakterin ilk kez görüldüğü sahne olmasından dolayı karakteri her anlamda seyirciye ulaştırması hesaba katılarak, boşluklu ama özellikle karakteri tanımlayıcı bir şekilde tasarlanmıştır.



Görsel 3.37 ‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 3 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.37’de yer alan mekân tasarımı, mekânın detaylarını da vermek gerektiği düşünüldüğünden tasarlanmış bir sahnedir.



Görsel 3.38 ‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 4 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.38’de bulunan mekân tasarımı, film içinde kullanılmak üzere kahramanın hareketlerini oluşturacak basamaklar, tehlikeyi anlatacak derinlikler vurgulanarak

detaylandırılmıştır. Hızlı, tempolu, ritmik film akışına uygun yapıdadır ve amacına hizmet etmektedir.



Görsel 3.39 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 5 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.39’da yer alan mekân tasarımı çarpık kadraj, sınırsız yüzey kullanılmıştır. Bu yüzeyde yine karakteri vurgulamak ve ön plana çıkarmak amaçlı Rembrandt aydınlatması hesaba katılarak yapılmıştır. Kırmızı rengin çarpıcılığı karakterde özellikle kullanılmış ve zeminde kullanılan renkler de bunu destekleyecek tonlarda mizansene uygun olarak mekânda kullanılmıştır.



Görsel 3.40 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 6 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.40’da kahramanın hareketli sahnelerini destekleyerek, aksiyonu hissettirecek yapıda bir planlama yapılmıştır. Geri planda ise hareketi hissettirmek adına flu, ve konturları neredeyse kaybolmuş, hıza ayak uyduran bir mekân vardır.



Görsel 3.41 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 7 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.41’de yer alan sahnede planlanan mekânda; çılgık sesine koşan kahramanın temkinli, kontrollü hareketleri ile paralel, sabit, sakin yapıda dinlendiren, koruyan köşeler vardır ve dengeli bir biçimde gizemli dünyayı hissettirmeye çalışılmıştır.



Görsel 3.42 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 8 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.42’de karakterin artık kendini daha çok tanımladığı bir sahne ihtiyacından, merkezi bir yerleştirme kullanılmıştır. Hatta karakterin üzerindeki kemerlerin düzenlenmesinde karaktere dikkat çeken ‘X’ kesişmesi yakalanmıştır.



Görsel 3.43 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 9 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.43’de silüete yakın bir ‘kötü’ karakter gölge olan, karanlık taraf hissettirmek için background’da renkle yaratılan boşluk içine yerleştirilerek, kırışıklar gibi detaylarla okunmasının da sağlandığı bir düzen yakalanmaya çalışılmıştır.



Görsel 3.44 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 10 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.44’de karakter artık içinde olduğu fantezi dünyasından çıkmıştır, durumu yadırgamıştır. Bu daha sıcak renkler kullanılarak tasarlanmış mekâna da uygun renk ve tasarımda değildir, çünkü bu yeni evren zaten onun evreni değildir.



Görsel 3.45 ‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 11 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.45’te karakter geldiği evreni fark edip özüne dönmüştür artık, o nedenle karakterin görünürlüğünü artırmak için üzerindeki renkler uyumlanır, soğur.



Görsel 3.46 ‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 12 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.46’da seyirciye de, bu evreni tanımlamak gerektiğinden, geniş açıda bir kadraj içerisinde mekân belirgin bir şekilde dikey olarak parçalanıp, renklerin de yardımı ile (sıcak-soğuk) karakterin yeni evrendeki rahatsızlığı hissettirilmeye çalışılmıştır.



Görsel 3.47 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 13 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.47’de yine seyirci odaklı bir tercih yapılmıştır. ‘Soğuk’ (kötü) olan, seyirciye gösterilmeye, yeni karakterler de daha belirgin olarak tanımlanmaya çalışılmıştır.



Görsel 3.48 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 14 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.48’de küçük detaylar kullanılarak bazı karakterlerin, bu yeni evren içindeki rolleri hissettirilmeye çalışılmıştır. Bu dünyaya ‘hâkim’ bir kayınvalide ve onun kontrolünde bir ‘köle, uşak’ gelin karakteri gibi.



Görsel 3.49 ‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 15 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.49’da karakterin soğuk taraftan uzaklaşıp sıcak tarafa yönelmesi gibi bir hareket ön plana çıkarılarak, karakterin bu yeni evrene isyan etmesi ve terk etmesi aktarılmıştır.



Görsel 3.50 ‘Çığlık’ filmi ekran görüntüsü 16 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.50’de ana karakterin evrenden ayrılmasından sonra öyküyü sürdürmek için yeni bir karakter ‘bebek’ tercih edilmiştir. Bu yeni karakter aslında henüz soğuktan etkilenmemiş, bir başka deyişle henüz olgunlaşmamış, yeni evrene maruz kalmamış bir karakterdir.



Görsel 3.51 ‘Çılgık’ filmi ekran görüntüsü 17 (Tahir K. Aksoy kişisel arşivi).

Görsel 3.51’de yeni karakterin seçilmesi aslında filmin bir döngü içine sokulmak istenmesinden doğan bir tercihtir. Böylece bu yeni karakterin gerektirdiği yeni evrene hizmet edecek mekân, yeni karakterin özelliklerini de gösteren, onu tanımlayan nesneler, objeler kullanılarak yaratılmaya çalışılmıştır.

SONUÇ

Sanatçının yaratıcı yönlerini, bilgi, beceri ve yeteneğini kullanarak, heyecanını ve coşkusunu katarak ortaya çıkardığı estetik obje, nesne, ürün artık bir sanat eseri olarak kabul edilir. Yaratıcılık sanatçının sahip olması gereken en önemli özelliklerden birisidir. Sanatçı çevresinde var olan maddi dünyaya düşüncelerini, duygularını ve hayal gücünü katarak yaratma sürecini yaşar. Kendinden faydalanan sanatçı üretmeye çalıştığı esere kattığı değerlerle eseri anlamlandırır ona biçim verir, ortaya yepyeni bir varlık, bir sanat eseri çıkar. Ortaya çıkan sanat eseri yepyeni bir varlık, bir üründür, özgündür ve bir benzeri daha yoktur.

Çağın çizgi film sanatı, neredeyse her alanda güçlü bir anlatım kapasitesine sahip, zengin içerikli bir aktarım aracıdır. İletişimin sağladığı ulaşılabilirlik sayesinde her bir kültür kendi dışında birçok kültür ile etkileşimde bulunmak durumunda kalmakta ve değişim geçirmektedir. Bu değişim ve etkilenme, sanatın evrensel, organik bir yapısını desteklemektedir. Karmaşık yapısı, kendiyile alakalı olan birçok kavram bir kenara bırakıldığında, sanatın, insanlar için bir iletişim, bir anlaşma aracı olduğu açıkça görülebilmektedir.

Tüm bunlar göz önüne alındığında, bir çizgi film mekân sanatçısı kendisini yaşamdan ve edebiyat, resim, fotoğraf, sinema gibi tüm yazın ve biçim sanatlarıyla beslemeli, üretiminde yer aldığı eserin gerektirdiği, uygun ve özgün diyarları yaratabilmelidir (world building).

Bu çalışma kapsamında mekânın öykü ve karakter için, kısacası bir çizgi film projesinin başarıyla gerçekleştirilebilmesi için önemi ve kullanım yöntemleri tanımlanmaya çalışılmıştır. Tüm bu ortaya çıkan ve belirlenen bulgular ışığında, mekân ön planda tutulmaya çalışılarak, mekânın öyküyü yönlendirip zenginleştirdiği, karakteri tanımlayıp belirlediği göz ardı edilmeksizin bir çizgi film projesi ('ÇİĞLİK' kısa bir çizgi film) tasarlanıp, gerçekleştirilmiştir.

İlk olarak üzerinde durulan öykü Frédéric Back'ın ('The Man Who Planted Trees' (1987) gibi) eserlerinin de etkisinde kalınarak olsa gerek, boş bir arazinin ortasında, üç beş ağacın arasındaki evinde yaşayan bir karakter ve oğlunun uzun, zorlu bir yolculuk sonunda kalabalık, gürültülü, kirli ve devasa binalarla dolu bir şehre ulaşması ve burada karşılaştıklarından hoşlanmayarak geri dönmesi üzerine kurulmuştur. Daha sonra, sanatçının kendi yolculuğunun, bir karakterin yolculuğundan daha ilgi çekici olacağı

düşünümlere yeni bir öykü şekillenmiştir. Sanatçının, toplumsal bir varlık olarak, toplumsal hayatın getirdiği bunalımları, buhranları bulunmaktadır. Sosyal hayatın getirdiği bunalımlar, kirlilik, karamsarlık ve bu gibi sorunlardan kaçma isteği, çeşitli yöntemler geliştirilerek yapay da olsa bunlardan kurtulma yanılması daha uygun bir tema olarak belirlenmiştir.

Tüm bunlar göz önünde tutularak bir çocuğu, bir eşi ve bir kayınvalidesi olan karakter üzerinde yoğunlaştırılmıştır. Karakterin, tekdüze sosyal hayattan bunalmış, evde olmanın, evli olmanın, çoluk çocuk sahibi olmanın ve bunların getirisi olarak sorumluluklarının artmış olmasının sıkıntılarından kurtulmak için bir kaçış yolu arayışında olmasına karar verilmiştir. Popüler kültürün ürünlerinden biri olarak sıkça anılan ‘çizgi romanlar’, karakter için ‘kaçış yöntemi’ olarak belirlenmiştir. İç dünyasında yalnız bir kahraman olarak kendini ‘yücelten’ karakter, zorda kalmış birine yardım etmek için zorlukları hızla aşarak sorunun kaynağına ulaşır. Tam bu sırada, bir ‘nedenle’ bu dünyadan koparılmış ve yeniden hayatının gerçeğine uyanmıştır. Doğal olarak buna tepki verir. Kalkar, mekânı terk eder. Karakterin çocuğu, babasının elinden düşen kitapla, yepyeni bir dünyayı fark eder ve kendini bu kitabın neden olduğu kendi fantazyasının içinde bulur. Film bir çeşit döngü çağrışımı ile sona erer. Yeni karakter (çocuk, bebek), yeni kahramanıdır öykünün. Bu yeni karakterin dünyası yine karakteri destekleyici olarak tasarlanmıştır.

Öykü mekânıyla tanımlanmakta ve mekân öyküyü gitmesi gereken yerlere taşımaktadır. Mekân, karakterin tanımlanmasını, daha iyi kavranmasını sağlamaktadır. Bir anlamda karakterin göstericisidir demek doğru olacaktır. Mekân, kimi zaman silikleşir, küçülür, azalır, karakter ön plana çıkar, kimi zaman ise büyür, çoğalır, karakteri kaplar ve kendi varlığını vurgular. Mekânın tüm bu kullanımları karaktere, olay örgüsüne, dolayısıyla öyküye, filme hizmet etmektedir. İyi bir kurgu ve anlatım sayesinde başarılı filmler ortaya çıkmaktadır.

KAYNAKÇA

- Abisel, N. (1995). *Popüler Sinema ve Türler*. Ankara: Alan Yayınları.
- Akçam, M. ve Teker A.F. (2006). Görsel Sanatlarda Kaos ve Karmaşa. *Journal of İstanbul Kültür University*, 2006 (4), 213-221.
- Alexsis, L.F. (1994). *Quantum and Form*. Berkeley: University of California Press.
- Algan, E. (1999). *Görüntü Yönetmenliğine Giriş*. Eskişehir: Çözüm İletişim Hizmetleri Ltd. Şirketi.
- Alsaç, Ü. (1994). *Türkiye’de Karikatür, Çizgi Roman ve Çizgi Film*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Arijon, D. (1997). *Film Dilinin Grameri 1, 2, 3*. İstanbul: Kavram Yayınları.
- Arnheim, R. (1977). *The Dynamics Of Visual Form*. Berkeley: University of California Press.
- Arnheim, R. (2004). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Berkeley: University of California Press.
- Aydın, H. (2005). *Sinema Dersleri*. İstanbul: İnkılap Kitapevi.
- Aytekin P.E. (2019). Sinema Anlatısına Özel Bir Tasarım Unsuru Olarak Kompozisyon Bağlamında Mizansen. B.A. Aytekin (Ed.), *Temel Tasarım Kavramlarını Disiplinlerarası Okumak - I* içinde (s. 81-98). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şirketi.
- Bazin, A. (1993). *Sinema Nedir?*. (Çev: İ. Şener). İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Bazin, A. (1995). *Çağdaş Sinemanın Sorunları*. (Çev: N. Özön). Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Beard, R. R. (1982). *Walt Disney EPCOT: Creating A New World*. New York: Harry N. Abrams Incorporated.
- Bretaudeau, J., Papadatos, A. ve Ayma, P. (1995). *Layout*. Fransa: The European Animation Industry.
- Büker, S. (2010). *Sinemada Anlam Yaratma*. İstanbul: Haylazbaz Kitap.
- Cevizci, A. (2000). *Uzam, Uzak, Paradigma Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Cheng, A. (1991). Line. *Design Issues*, 7 (2), Spring, 5-16.
- Cheng, F. (2006). *Boşluk ve Doluluk*. (Çev: K. Özsezgin). Ankara: İmge Kitabevi.
- Çitil, Ayhan A. (2002). Kant’ın Transandantal Felsefesinde Schein Kavramının Sinn ve Bedeutung Kavramlarıyla Temellendirilmesi. *FelsefeLogos*, 2002 (19), 87-97.

- Culhane, S. (1989). *Animation from Script to Screen*. London: Columbus Books Limited.
- Deleuze, G. (1995). *Kant'ın Eleştirel Felsefesi*. (Çev: T. Altuğ). İstanbul: Payel Yayınları.
- Demir, Y. (1994) *Filmde Zaman ve Mekân Üzerine*. Eskişehir: Turkuaz Yayınları.
- Dorsay, A. (1996) *100 yılın 100 Filmi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Eisenstein, S. M. (a, 1993). *Film Biçimi*. (Çev: N. Özön). İstanbul: Payel Yayınları.
- Eisenstein, S. M. (b, 1993). *Sinema Sanatı*. (Çev: N. Şarman). İstanbul: Payel Yayınları.
- Eisenstein, S. M. (2006). *Sinema Dersleri*. (Çev: E. Ayça). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Efron, R. (1969). What is Perception?. In *Proceedings of the Boston Colloquium for the Philosophy of Science*, 1966/1968, 137-173.
- Erdal, G. (2020). Ambalaj Tasarımında Gestalt Prensipleri. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 4 (4), 32-39.
- Farago, F. (2006). *Sanat*. (Çev: Ö. Doğan). Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Fichner-Rathus, L. (1995). *Understanding Art*. New Jersey: Prentice Hall Incorporated.
- Finch, C. (1995). *The Art of Walt Disney*. New York: Harry N. Abrams Incorporated.
- Garrels, G. (2006). *Plane Image (A Brice Marden Retrospective)*. New York: The Museum of Modern Art.
- Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!*. Los Angeles. CA: Silman-James Press.
- Gözen, E. (1992). *Canlandırma Tekniği Ders Notları (1)*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını.
- Graham, Donald W. (1970). *Composing Pictures*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Gürsac, Y. (1999). *Bilgisayarda üç boyutlu animasyon filmi üretimi ('Bir başına oyun' film uygulaması)*. Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar İlkeler Teknikler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kepes, G. (1995). *Language of Vision*. New York: Dover Publications.
- Klein, N. M. (1993). *Seven Minutes*. London: Verso Books.
- Köhler W. (1935). *Gestalt Psychology*. London: Liveright Books.
- Krause, M. (1994). *Snow White and the Seven Dwarves*. New York: Hyperion Books.
- Kuhns, W. (1975). *The Moving Picture Book*. Dayton: Pflaum/Standard Books.

- Laybourne, K. (1979). *The Animation Book*. New York: Crown Publications.
- Leppert, R. (2002). *Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi*. (Çev: İ. Türkmen). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Morgan, C.T. (1991) *Psikolojiye Giriş*. Ankara: Hacettepe Yayınları.
- Moshe, B. (1985). *Theories of Art*. New York: New York University Press.
- Özgür, E. T. (1994). *Animation Notes*. Yayınlanmamış Ders Notları. Ankara: Bilkent Üniversitesi.
- Özön, N. (1964). *Sinema El Kitabı*. İstanbul: Elif Kitabevi.
- Özön, N. (1972). *100 Soruda Sinema Sanatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Roe A.H. (2011). *Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a Framework for the Study of Animated Documentary*. California: Sage Publications.
- Rotha, P. & Griffith, R. (2001). *Sinema Yazıları*. (Çev: A. Ovatman). İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Sofuoğlu, H. (2004). *Düşüncenin Sinematografik Yapısı: Hareket Zaman ve Görüntü*. Eskişehir: Eğitim Sağlık ve Bilimsel Araştırma Çalışma Vakfı Yayınları.
- Steinberg, D. & Boland, R. (1986). *Exposing Fievel*. Paris: Golden Delicious Livres.
- Stephenson, R. (1973). *The Animated Film*. London: Tantivy Press.
- Tarkovsky, A. (1991). *Time within Time: the Diaries*. (Çev: Kitty Hunter Blair). Calcutta: Seagull.
- TDK (1998). *Türkçe Sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.
- Teksoy, R. (2005). *Sinema Tarihi*. İstanbul: Oğlak Yayınları.
- William, M. (1993). *Senaryo Yazımı*. (Çev: Y. Demir). İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Wood, W. A. (2009). *Kant*. (Çev: A. Kovanlıkaya). Ankara: Dost Yayınları.

İNTERNET KAYNAKLARI

- http-1:** <http://www.avrupasinemasi.com/2010/07/08/stalker/> (Erişim tarihi: 17.06.2022).
- http-2:** <https://www.wikiwand.com/tr/Sinematografi> (Erişim tarihi: 07.06.2022).
- http-3:** <https://sanatlog.com/etiket/potemkin-zirhlisi/> (Erişim tarihi: 01.02.2022)
- http-4:** <https://perspektif.nedir.org/> (Erişim tarihi: 01.02.2022)
- http-5:** <https://www.canapa.com.tr/tr/uncategorized-tr/renklerin-algiya-etkisi> (Erişim tarihi: 01.02.2022)