KARIŞIK TEKNİK ANİMASYON SİNEMASI VE MALFUNCTION UYGULAMA FİLMİNDE MİZANSEN

Ayçe KARTAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı

Danışman: Yard. Doç. Nurşen DİNÇ

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Ocak, 2010

YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

KARIŞIK TEKNİK ANİMASYON SİNEMASI VE MALFUNCTION UYGULAMA FİLMİNDE MİZANSEN

Ayçe KARTAL
Çizgi Film (Animasyon) Anasanat Dalı
Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, 12 Ocak 2010
Danışman: Yard. Doç. Nurşen DİNÇ

Her sanat dalında olduğu gibi sinema sanatında da biçem konusu farklı ve yeni sinema eserlerinin yaratılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Sinemada biçemi oluşturan anlatı yapısı, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses öğelerinin her biri farklı içerikleriyle bu bütünlüğe hizmet ederler. Senaryonun sahneye konulması ve görselleştirilmesinden sorumlu olan mizansen, filmin sunacağı biçemde önemli bir rol oynamaktadır. Mizansen öğesinin sinema sanatına kattığı değerler göz önüne alındığında sinema sanatının atası ve günümüzün popüler bir sinema dalı olan animasyon sinemasının farklı ve yeni biçemler yaratmak adına mizansen konusunda gelişim göstermesi bir gerekliliktir.

Sinema sanatına göre çeşitli yapısal ve teknik farklılıklar içeren animasyon sineması mizansen konusunu içerdiği bu farklılıklar üzerinden değerlendirerek kendi doğasına uyarlamaktadır. Animasyon sinemasında kullanılan teknikler mizansen oluşumuna yön veren önemli etkenlerden birisidir. Günümüzde sıklıkla kullanılan karışık teknik animasyon bu araştırmanın merkezine alınmış, bu teknikle yapılmış örnek animasyon filmleri ve uygulama filmi üzerinden mizansen konusu inceleme altına alınmıştır.

Araştırmada mizansenin sinema platformunda işleniş biçimlerinden yola çıkılarak, karışık teknik animasyon sinemasının kendine özgü elemanlarıyla beraber incelenmesi, mizansen aracılığıyla canlandırma sinemasında farklı biçemlerin ortaya konulması amaçlanmıştır.

MISE-EN SCENE IN MIXED TECHNIC ANIMATION CINEMA AND IN MALFUNCTION FILM PROJECT

ABSTRACT

Like in any other art form creating new styles in cinema takes up an important place for representing new and alternative film models. Scenario, mise-en scène, cinematography, editing and sound are the basic instruments for creating new styles in the art of cinema. In a movie, mise-en scene manages the staging and the visualization process of the whole project and it takes an important role for creating a unique style for a movie. Considering the efficacy of mise-en scene in the cinema form, creating new and modified styles in the oldest genre of motion picture and today's popular art form —which is the animation cinema— has to benefit from the advantages of mise-en scene area.

According to cinema art, some structural and technical distinctions in the animation cinema new aspects rose on mise-en scene. The techniques which are being used in the animation cinema take up an important place in the process of creating mise-en scene. Today, mixed technique animation is frequently in use because of its various visualization solutions and alternating styles. Depending on these features, mixed technique animation is the subject of this research, as well as creating new styles with the components of mise-en scene is analyzed in mixed technique animated movies. Guidance of mise-en scene and mixed technique animation, a short animated movie called Malfunction is created as a project to be analyzed with other movies in terms of mise-en scene.

Mise-en scene in cinema form leads to adapt this subject to animation cinema basis by using mixed technique animation and this subject guides the research to create new styles in mixed technique animation movies.

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Ayçe KARTAL'ın , "Karışık Teknik Animasyon Sineması ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen" başlıklı tezi **25 Ocak 2010** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Çizgi Film (Animasyon)** Anasanat Dalı **Yüksek Lisans** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

		İmza
Üye (Tez Danışmanı)	**: Yrd. Doç. Nurşen DİNÇ**	.....
Üye	**: Prof. Hikmet SOFUOĞLU**	.....
Üye	**: Yrd. Doç. Sabahattin ÇALIŞKAN**	.....

Prof. Atilla ATAR
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZGEÇMİŞ

Ayçe KARTAL

Animasyon Anasanat Dalı
Yüksek Lisans

Eğitim

Doktora Ön Hazırlık: 2006 UNSW COFA Time Based Arts, Sydney, AVUSTRALYA

Ls. : 2000 Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film(Animasyon) Bölümü, Eskişehir, TÜRKİYE

İş

2006-2010 Yönetmen olarak çeşitli projelerde görev almaktadır.

2005-2006 Universal Music, Yönetmen Yard. Sydney, AVUSTRALYA
Universal Music, Sanat Yönetmeni Yard. Sydney, AVUSTRALYA

2000-2004 Araştırma Görevlisi. Anadolu Üniversitesi Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Çizgi Film(Animasyon) Bölümü.

Alınan Burslar

2009 New York Film Academy Yönetmenlik Bursu, İNGİLTERE

2005-2006 COFA Eğitim Bursu, Sydney AVUSTRALYA

ALINAN ÖDÜLLER

2009 7. Metrro Group Kısa Film Yarışması, ***En İyi Kısa Film Ödülü.***

7.Metrro Group Kısa Film Yarışması, Çevre Kategorisi, ***En İyi Kısa Film Ödülü***.

10. İzmir Uluslararası Kısa Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü.***

21. İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü***.

21. İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali ***Hollanda Kraliyeti Büyük Ödülü.***

3. Kristal Klaket Kısa Film Yarışması, ***2.lik Ödülü***

10.Yıl Deprem Anma Etkinlikleri, Kocaeli Üniversitesi Kısa Film Festivali, ***3.'lük Ödülü.***

T.C Emniyet Genel Müdürlüğü, Karayolu Trafik Güvenliği Kısa Metrajlı (Spot) Film Yarışması, ***3.lük Ödülü***.

1. Ankara Rotary Kulüp Kısa Film Festivali, ***3.'lük Ödülü***.

4. JCI Crossroads Uluslararası Kısa film Festivali , ***3. lük Ödülü.***

2008 2. Uluslararası Beylikdüzü Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü.***

6. Uluslararası PAM Kısa Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü.***

2. İstanbul Uluslararası Kent ve Mimari Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü.***

Almaata Uluslararası Film Festivali Shaken's Stars, ***En İyi Uluslararası Animasyon Ödülü.***

Mehtap TV Uluslararası Film Festivali, ***Mansiyon Ödülü***.

2007 14. Adana Altın Koza Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü***.

18. Ankara Uluslararası Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü***.

Kısa Çek Uzun Olsun Film Festivali , ***En İyi Animasyon Ödülü***.

Kısa Çek Uzun Olsun Film Festivali , ***En İyi Animasyon Film Yönetmeni Ödülü.***

3. SONY BMG Ulusal Kısa Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü***.

2006 2. Sony BMG Ulusal Kısa Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü.***

2005 Melbourne Panaroma Film Festivali Animasyon Kategorisi ***3.lük Ödülü***, AVUSTRALYA

Seoul, SEOFF, International Film Festival, ***Mansiyon Ödülü***, KORE

2002 13**.** Ankara Uluslararası Film Festivali, ***Övgüye Değer Film Ödülü***.

2001 IFSAK 21. Ulusal Kısa Film Yarışması ***Mansiyon Ödülü.***

FİNALİST YÖNETMEN OLARAK DAVET ALDIĞI ULUSLARARASI FİLM FESTİVALLERİ

2010 11. Uluslararası Kinofilm: Manchester European Short Film Festival, Yarışma Finalisti, **İNGİLTERE**

12. Future Film Festival, **İTALYA**

2009 5 .Uluslararası Jordan Short Film Festival, Yarışma Finalisti, **İSRAİL**

19. Uluslararası Fancine Festival de Cine Fantástico de Málaga,Yarışma Finalisti, **İSPANYA**

16. Uluslararası L'Alternativa: Barcelona Independent Film Festivali Yarışma Finalisti, **İSPANYA**

42. Uluslararası SITGES Fantastik Filmler Festivali, Yarışma Finalisti, **İSPANYA**

7. Uluslararası TINDIRINDIS Animasyon Film Festivali, Yarışma Finalisti, **LİTVANYA**

33. CINANIMA Uluslararası Animasyon Film Festivali, Yarışma Finalisti, **PORTEKİZ**

Anim'est Uluslararası Animasyon Film Festivali, Balkanima Yarışma Finalisti, **ROMANYA**

7. Uluslararası SHNIT Kısa Film Festivali, Yarışma Finalisti, **İSVİÇRE**

14.Uluslararası Portobello Film Festivali, Yarışma Finalisti, **İNGİLTERE**

8.Uluslararası Beginning Film Festivali,Yarışma Finalisti, ST.PETERSBURG, **RUSYA**

10. Malescorto Uluslararası Kısa Film Festivali, Yarışma Finalisti, İTALYA

9. Uluslararası Sopot Film Festivali, Yarışma Finalisti, **POLONYA**

BUSHO Uluslararası Film Festivali, Özel Gösterim, **MACARİSTAN**

19. Message to Man Uluslararası Film Festivali, Özel Gösterim, ST.PETERSBURG, **RUSYA**

7. Uluslararası In the PALACE Film Festivali, Yarışma Finalisti, **BULGARİSTAN**

17. Uluslararası ANIMA MUNDI Animasyon Film Festivali, Yarışma Finalisti, **BREZILYA**

3. Uluslararası Kratkofil Kısa Film Festivali, Yarışma Finalisti, **BOSNA HERSEK**

2008 7.Uluslararası KaraFilm Festivali, Yarışma Finalisti, **PAKİSTAN**

14. Londra Türk Filmleri Festivali, Özel Seçki, **İNGİLTERE**

PÖFF 12th. Tallinn Black Nights Film Festival, Animated Dreams, Özel Seçki, **ESTONYA**

BUSHO, Budapeşte Uluslararası Film Festivali, Yarışma Finalisti, **MACARİSTAN**

South Caucasus Film Festival British Embassy, Erivan, **ERMENİSTAN**

2007 CANNES, Uluslararası Film Festivali, Türk Filmleri Gösterimi, **FRANSA**

Uluslararası TOFIFEST Film Festivali, **POLONYA**

PitchWise Film Festivali, **BOSNA HERSEK**

Rio de Jenario International Short Film Festival, **BREZİLYA**

17. Semano Internacional de Cine Fantastico, Malaga, **İSPANYA**

Uluslararası Mid Ulster Film Festivali, **İRLANDA**

Alternative Film&Video Festival Belgrade, Finalist Yönetmen, **SIRBİSTAN**

Mostra internacional de cinema d'animació, Finalist Yönetmen, Lleida, **İSPANYA**

ÖNSÖZ

Bu araştırma yoğun kaynak taramaları ve film incelemeleri yapılarak gerçekleştirilmiştir. Bu süreç içerisinde araştırmanın oluşturulması ve yönlendirmesinde bana yol gösteren, tez danışmanım Yard. Doç. Nurşen Dinç'e teşekkür ederim. Kendisi bana güvenerek, araştırma konusunun seçimi ve çalışma biçimimde özgür davranmama olanak tanımış, böylelikle severek çalışabildiğim bir süreç yaratmıştır.

Tez araştırmalarımın devamlılığında ve uygulama projemi yurtdışında temsil edebilmem için maddi olanaklarını öğrencilerine sunmaktan kaçınmayan Anadolu Üniversitesine, Rektör Prof. Fevzi Sürmeli'ye, Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü Prof. Atilla Atar'a, Animasyon Anasanat Dalı Başkanı, Doç. Fethi Kaba'ya ve sevgili hocam Prof. Hikmet Sofuoğlu'na ve diğer tüm saygıdeğer jüri üyelerine teşekkürlerimi borç bilirim.

Her zaman ve her konuda maddi, manevi desteklerini esirgemeyen beni rahatlatarak hep yanımda olan canım annem Senay Kartal'a yine her zaman bana her konuda destek olan deneyimleriyle yol gösteren pozitif yaklaşımlarıyla beni rahatlatan sevgili Öğr.Gör. Melike Taşçıoğlu'na, aynı süreçte kendi tez araştırmasını yapan ve bu yoğun süreci beraber paylaştığım dostum Emel Oruç'a ve diğer tüm dostlarıma çok teşekkür ederim.

Uygulama filminin gerçekleşmesinde bana felsefi görüşüyle yol gösteren Pierre Teilhard de Chardin'e, filmim "Malfunction"ı anlayarak beni engin görüşleriyle onurlandıran Hollanda Kraliyeti Başkonsolosu Sayın Onno Kervers'e, yine filmim "Malfunction"a hak ettiği değeri vererek ödüllendiren tüm ulusal/uluslararası film festivallerine, bana bu yeteneği ve hayalgücünü veren tüm büyük güçlere çok teşekkür ederim.

Ayçe KARTAL

Eskişehir, 2010

İÇİNDEKİLER

ÖZ ii

ABSTRACT iii

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI iv

ÖZGEÇMİŞ..... v

ÖNSÖZ..... x

TABLOLAR LİSTESİ xiii

ŞEKİLLER LİSTESİ xiv

1. GİRİŞ 1

1.1. Sinemada Biçem ve Bir Biçem Öğesi Olarak Mizansen……..5

1.1.1 Mizansen.....9

1.1.1.1. Dekor ve Aksesuarlar.....17

1.1.1.2. Kostüm ve Makyaj.....30

1.1.1.3. Aydınlatma.....39

1.1.1.4. Hareket ve Performans.....53

1.2. Animasyon Sinemasının Gelişimi ve Animasyon Teknikleri……62

1.2.1. Animasyon Sinemasında Kullanılan Teknikler.....67

1.2.1.2. Geleneksel Çizim Animasyon.....68

1.2.1.3. Kukla Animasyon (Stop-Motion).....74

1.2.1.4. Deneysel Animasyon.....79

1.2.1.5. Bilgisayar Animasyon.....80

1.2.1.5.1. 2-Boyutlu Bilgisayar Animasyon.....81

1.2.1.5.2. 3-Boyutlu Bilgisayar Animasyon.....88

1.2.1.6. Karışık Teknik Animasyon.....94

1.3. AMAÇ.....99

1.4. ÖNEM.....100

1.5. SINIRLILIKLAR.....101

1.6. TANIMLAR 102

2.YÖNTEM 103

3. BULGULAR VE YORUM

3.1. Karışık Teknik Animasyon Sinema Örneklerinde ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen İncelemeleri 104

3.1.1. Mizansen Öğesi Olarak Karakter İncelemesi 108

3.1.2. Mizansen Öğesi Olarak Sahne Tasarımı İncelemesi 123

3.1.3. Mizansen Öğesi Olarak Hareket İncelemesi 149

3.1.3.1. Malfunction Uygulama Filmine Ait Yapım Ekleri 158

4. SONUÇ VE ÖNERİLER 166

KAYNAKÇA 169

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Animasyon sinemasında kullanılan genel teknikler 68

Tablo 2: Geleneksel çizim animasyon teknikleri 70

Tablo 3: Stop-Motion animasyon teknikleri 75

Tablo 4: Deneysel animasyon teknikleri 79

Tablo 5: 2-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri 84

Tablo 6: 3-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri 90

Tablo 7: Malfunction filmi zaman-kavram-sahne ilişkisi 149

ŞEKİLLER LİSTESİ

Resim 1: Carry Thompson, yağlı boya ayçiçeği 5
Resim 2: Vincent Van Gogh, yağlı boya ayçiçeği 5
Resim 3: Martina Shaphiro,Yağlı boya ayçiçeği 5
Resim 4: Dogville filminden kareler 8
Resim 5: Fight Club Filminden kareler 9
Resim 6: Das Kabinett des Doktor Caligari Filminden kareler 12
Resim 7: Citizen Kane Filminden kare 14
Resim 8: Citizen Kane Filminden kare 14
Resim 9: Citizen Kane Filminden kare 14
Resim 10: Citizen Kane Filminden kare 14
Resim 11: Trainspotting filminden kare 16
Resim 12: V for Vendetta filminden bir kare 17
Resim 13: Le Voyage dans la Lune (Ay'a Yolculuk) filminden kareler. 18
Resim 14: Pi filminden bir kare 19
Resim 15: Lost in Translation filminden kareler 20
Resim 16: A Clockwork Orange filminden bir kare 21
Resim 17: Modern Times filminden bir kare 22
Resim 18: Cube filminden kareler 23
Resim 19: Germany Year Zero filminden kareler 23
Resim 20: All the President's Men filminden bir kare 24
Resim 21: Ivan the Terrible filminden bir kare 24
Resim 22: Metropolis filminden kareler 24
Resim 23: A Space Odyssey filminden kareler 25
Resim 24: The Truman Show filminden kareler 26
Resim 25: Angel-A filminden bir kare 26
Resim 26: Amelie filminden bir kare 27
Resim 27: Amelie filminden bir kare 28
Resim 28: Amelie filminden bir kare 28
Resim 29: Citizen Kane filminden kareler 29
Resim 30: The Usual Suspects filminden bir kare 29
Resim 31: The City of Lost Children filminden bir kare 30
Resim 32: Farklı kültür, meslek ve ideolojileri yansıtan kostüm ve aksesuarlar 31
Resim 33: Farklı takım elbiseler 32
Resim 34: Farklı amaçlarla yapılmış makyaj örnekleri 33
Resim 35: Taxi Driver filminden kareler 34
Resim 36: Edward Scissorhands filminden kareler 35

Resim 37: Elizabeth: The Golden Age filminden kostüm örnekleri 36
Resim 38: The City of Lost Children filminden aksesuar örnekleri 36
Resim 39: Yazar Virginia Woolf'a ait bir fotograf..... 37
Resim 40: Oyuncu Nicole Kidman'a ait bir fotograf 37
Resim 41: Oyuncu Nicole Kidman'ın makyaj ile Virginia Woolf karakterine uyarlanması 37
Resim 42: Mary Shelley' Frankestein filminden makyaj örneği 38
Resim 43: Benjamin Buton filminden makyaj örneği 38
Resim 44: Hell Boy filminden makyaj örneği 38
Resim 45: Batman The Dark Knight filminden makyaj örneği 38
Resim 46: Johnny Depp'in kostüm, aksesuar örnekleri 39
Resim 47: Anahtar Işık yerleştirme örneği 42
Resim 48: Anahtar Işık ve Dolgu ışık yerleştirme örneği 42
Resim 49: Anahtar Işık, Dolgu ışık ve Arka Işık yerleştirme örneği 39
Resim 50: Üç noktalı aydınlatma ve Fon Işık yerleştirme örneği..... 43
Resim 51: Güçlü Anahtar Işık örneği. 44
Resim 52: Güçlü Anahtar Işık örneği. 44
Resim 53: Zayıf anahtar ışık örnekleri 44
Resim 54: : Alttan aydınlatma örneği 46
Resim 55: Arkadan aydınlatma örneği..... 46
Resim 56: Işık önüne konulan engellerle oluşturulan aydınlatma örneği 47
Resim 57: Revouloutionary Road filminden aydınlatma örneği 47
Resim 58: Kotrollü gölge kullanımına örnek aydınlatma 48
Resim 59: Bigger Than Life filminden bir aydınlatma örneği 48
Resim 60: Apocalypto filminden bir aydınlatma örneği 49
Resim 61: Artificial Intelligence filminden bir aydınlatma örneği..... 49
Resim 62: Barry Lyndon filminden bir aydınlatma örneği 50
Resim 63: Kill Bill Volume 1, filminden aydınlatma örneği 51
Resim 64: Kill Bill Volume 1, filminden aydınlatma örneği 51
Resim 65: Kill Bill Volume 1, filminden aydınlatma örneği 52
Resim 66: Golden Compass filminden alan derinliği yaratan aydınlatma örnekleri 52
Resim 67: Yüz ifadelerine örnekler 55
Resim 68: Batman filmlerinde ki Joker karakterleri 59
Resim 69: Tootsie filminde Dustin Hoffman'ın performans örnekleri 59
Resim 70: Rainman filminde Dustin Hoffman'ın performans örnekleri 59
Resim 71: Dumb & Dumber filminden Jim Carrey performans örneği 60
Resim 72: Jackie Chan'in bir performans örneği..... 60
Resim 73: Yürüme animasyonuna örnek 62

Resim 74: Phenakistoscope **63**
Resim 75: Zoetrope reprödüksiyonu **63**
Resim 76: : Mutoscope makinesi **64**
Resim 77: Zoetrop örneği **64**
Resim 78: Pauvre Pierrot filminden örnek bir kare **64**
Resim 79: Humorous Phases of Funny Faces animasyon filminden kareler **65**
Resim 80: Fantasmagorie filminden örnek bir kare **65**
Resim 81: The Hasher's Delirium filminden örnek bir kare **65**
Resim 82: Adventures of Prince Achmed filminden kareler **66**
Resim 83: Snow White and the Seven Dwarfs filminden kareler **66**
Resim 84: Geleneksel çizim animasyon örneği **69**
Resim 85: Asetat üzeri animasyon örneği **69**
Resim 86: Pinocchio filminden bir kare **70**
Resim 87: Alice in Wonderland" filminden bir kare **70**
Resim 88: Sleeping beauty" filminden kareler **71**
Resim 89: Geral McBoin Boing" filminden bir kare **71**
Resim 90: Rotoskop tekniğine örnek bir çalışma **72**
Resim 91: The Lord of the Rings" animasyon filmindeki canlı performansçılar **72**
Resim 92: Who Framed Roger Rabbit? filminden bir kare **73**
Resim 93 Space Jam filminden bir kare **73**
Resim 94: Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki filminden bir kare **74**
Resim 95: Pokemon anime dizisinden bir kare **74**
Resim 96: The Tale of Fox filminden kareler **75**
Resim 97: The Nightmare Before Christmas filminden kareler **75**
Resim 98: Dimensions of Dialog filminden kareler **76**
Resim 99: Wallace and Gromit filminden bir kare **76**
Resim 100: Monty Python's Flying Circus filminden bir kare **77**
Resim 101: Jason and the Argonaut filminden bir kare **78**
Resim 102: King Kong filminden bir kare **78**
Resim 103: Lego filminden kareler **78**
Resim 104: The Secret Adventures of Tom Thumb filminden bir kare **79**
Resim 105: Kum animasyonu Frenc Cako **80**
Resim 106 Cam üzeri boyama Aleksandr Petrov **80**
Resim 107: : Film üzerine çizim tekniği Caroline Leaf **80**
Resim 108: İğne görüntü tekniği J. Xavier **80**
Resim 109: Cinderella filminden bir kare **82**
Resim 110: One Hundred and One Dalmatians filminden bir kare **82**

Resim 111: Beauty and the Beast filminden bir kare 82
Resim 112: Lilo&Stitch" filminden bir kare 82
Resim 113: The Little Prince and the Eight-Headed Dragon filminden bir kare 78
Resim 114: Asterix the Gaul"filminden kareler 83
Resim 115: My Beautiful Girl Mari filminden bir kareler 84
Resim 116: Mulan filminden bir kare 85
Resim 117: Hercules" filminden bir kare 85
Resim 118: Sponge Bob Square Pants filminden bir kare filminden bir kare 85
Resim 119: Billy Mandy filminden bir kare 85
Resim 120: Resim120: Anime animasyon tarzına örnek kareler 86
Resim 121: Princes et Princesses filminden kareler 86
Resim 122: Waltz with Bashir" filminden kareler 87
Resim 123: South Park filminden kareler 87
Resim 124: 2-boyutlu deneysel animasyon çalışmalarına örnek kareler 88
Resim 125: Futureworld" filminden bir kare ve yapım aşamasına dair bir uygulama 88
Resim 126: Futureworld" filminden bir kare ve yapım aşamasına dair bir uygulama 88
Resim 127: Jurrassic Park" filminden bir kare 88
Resim 128: Toy Story" filminden kareler 89
Resim 129: 3-boyutlu animasyonda hareketlendirmeyi sağlayan iskelet sistemi 90
Resim 130: Final Fantasy: The Spirits Within filminden kareler 91
Resim 131: Ice Age, Ratatouille, Monsters Inc. filminden kareler 91
Resim 132: King Kong 2005 filminden kareler. 92
Resim 133: Skyland filminden kareler 92
Resim 134: Polar Express filminden hareket yakalama örneği 93
Resim 135: The Origin of Mass filminden kareler 94
Resim 136: The Triplets of Belleville filminden bir kare 95
Resim 137: The Triplets of Belleville filminden bir kare 96
Resim 138: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir kare 97
Resim 139: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir kare 97
Resim 140: I Met the Walrus filminden kareler 98
Resim 141: The Triplets of Belleville filminden Madam Souza karakteri 112
Resim 142: The Triplets of Belleville filminden bisikletçi karakteri 113
Resim 143: The Triplets of Belleville" filminden mafya karakterleri 114
Resim 144: The Triplets of Belleville" filminden karakter örnekleri 116
Resim 145: The Triplets of Belleville" filminden karakterlere yönelik bir sahne 116
Resim 146: The Triplets of Belleville" filminden karakterlere yönelik bir sahne 117
Resim 147: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello karakterleri 119

Resim 148: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello karakterleri 119
Resim 149: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello karakterleri 119
Resim 150: The Triplets of Belleville" filminden karakterlere yönelik bir sahne 119
Resim 151: The Triplets of Belleville" filminden karakterlere yönelik bir sahne 120
Resim 152: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello karakterleri 120
Resim 153: Malfunction filmi çoban karakteri ve kostüm tasarımları..... 121
Resim 154: Çoban karakteri ve kostüm tasarımları 122
Resim 155: Malfunction filmi kadın karakteri 122
Resim 156: Malfunction filmi kadın karakteri 123
Resim 157: Doku örnekleri 124
Resim 158: Sahne tasarımında geometrik formların kullanımına örnek iki kare 125
Resim 159: My Beautiful Girl Mari filminden sahne tasarım örneği 126
Resim 160: Coraline filminden sahne tasarım örneği 126
Resim 161: Coraline filminden aydınlatma örneği 126
Resim 162 Wall-e" filminden aydınlatma örneği 126
Resim 163: Wallace and Gromit filminden sahne ve aksesuar örneği 127
Resim 164: Ponyo filminden abartılı bir fırtına sahnesi örneği 128
Resim 165: Triplets of Belleville" filminden bir sahneve aksesuar tasarımı örneği 129
Resim 166: Triplets of Belleville" filminden bir sahneve aksesuar tasarımı örneği 130
Resim 167: Triplets of Belleville" filminden bir sahneve aksesuar tasarımı örneği 130
Resim 168: Triplets of Belleville" filminden aynı sahnenin objelerden arındırılmış hali 130
Resim 169: Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği 131
Resim 170: Triplets of Belleville" filminden aynı sahnenin farklı renklendirme örneği..... 131
Resim 171: Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği 131
Resim 172: Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği 132
Resim 173: Triplets of Belleville" filminden aynı sahnenin farklı gölgelendirme örneği..... 132
Resim 174: Triplets of Belleville" filminden köpeğin rüyasına ait sahne tasarımı örnekleri 132
Resim 175: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.. 133
Resim 176: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.. 134
Resim 177: Sahne tasarımında geometrik form örneği 134
Resim 178: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.. 135
Resim 179: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.. 135
Resim 180: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.. 136
Resim 181: Malfunction filminden sahneler 137
Resim 182: Malfunction filminden sahneler 138
Resim 183: Malfunction filminden sahneler 138
Resim 184: Malfunction filminden sahneler 139

Resim 185: Malfunction filminden sahneler 140
Resim 186: Malfunction filminden sahneler 141
Resim 187: Malfunction filminden sahneler 142
Resim 188: Malfunction filminden sahneler 143
Resim 189: Malfunction filminden sahneler 144
Resim 190: Malfunction filminin ilk sahnelerinde görülen ağaçlı sahne 144
Resim 191: Malfunction filminin ikinci yarısında tekrar görülen ağaçlı sahne 144
Resim 192: Malfunction filminin ilk sahnelerinde görülen köy sahnesi 145
Resim 193: Malfunction filminin ikinci yarısında görülen şehirleşmiş sahne 145
Resim 194: Malfunction filminin ilk yarısında görülen mezarlık sahnesi 146
Resim 195: Malfunction filminin ikinci yarısında görülen siluet bina sahnesi 146
Resim 196: Malfunction Mezar taşlarının başkalaşarak siluet binalara dönüşümü 146
Resim 197: Malfunction filminden hastane ve doğumhane sahnesi 147
Resim 198: Malfunction filminden yenidoğan ünitesi sahnesi 147
Resim 199: Malfunction filminden bekleme odasındaki karakterler 148
Resim 200: Malfunction filminden yenidoğan ünitesi sahnesi 148
Resim 201: Malfunction filmine ait karakter tasarımları 159
Resim 202: Malfunction filmine ait karakter tasarımları 160
Resim 203: Malfunction filmine ait story-board tasarımları 161
Resim 204: Malfunction filmine ait story-board tasarımları 162
Resim 205: Malfunction filmine ait story-board tasarımları 163
Resim 206: Malfunction filmine ait story-board tasarımları 164
Resim 207: Malfunction filmine ait story-board tasarımları 165

GİRİŞ

Sanat yüzyıllardır insanoğluna yoğun duygusal deneyimler yaşatarak, alıcısına farklı deneyimler sunmuştur. Bir kitabın akıcılığı, bir müziğin duygu yoğunluğu, bir filmin sürükleyiciliği gibi hitap tarzları sanat yapıtlarının duygularımızı ve aklımızı bir etki altına sokarak bizleri başka süreçlerin içine taşıdığını gösterir. Bu süreçler içerisinde sanat eseri aracılığıyla duyguların artması veya değişmesi, ilgi ve bağlantı hislerinin oluşması sanat yapıtının alıcısını dış dünyadan uzaklaştırarak etkisi altına aldığını gösterir. Peki, bu nasıl gerçekleşir? Sanat eserleri, insanoğlunun farklılığa ve güzelliği duyduğu açlık duygusunu harekete geçirerek bu duygusal açlığın tatmin edilmesi için alıcıya bir süreç sunarlar. Bu süreç içerisinde alıcıya sunulan tarz yani biçem, merkezi bir önem taşımaktadır. Etki altına alma durumu sanatçının sanat eseri aracılığıyla sunduğu bakış açısı, yöntemi ve tarzıyla gerçekleşmektedir.

Yaşamın bütün evrelerinin bir algılama etkinliği olduğu düşünüldüğünde devamlı hareket içerisinde bulunan akıl, gördüğü duyduğu hissettiği her şeyi sürekli olarak bir düzene sokma ve anlamlandırma eğilimindedir. Aklın alışılmış modeller haricinde duyumsadığı tüm değişiklikler onun etki altında kalmasına neden olur. Sanat eserinin sunduğu biçem aklı meşgul eden bir farklılık sunduğu andan itibaren alıcı o eseri tanımlayabilme, kontrol altına alabilme ve anlamlandırabilme kaygısına girer. Kısaca sanat eseri artık alıcıyı içine çekmiştir. Sanatçı tarafından düzenlenmiş ve biçem kazandırılmış bir oluşum olan sanat eserini algılama ve anlamlandırma çabasına giren insan aklı dinamik ve birleştirici yeteneği, dikkat etme, gelecek olayları tahmin etme, parçalardan bütünü oluşturma ve o bütüne karşı duygusal tepki geliştirme özellikleri gösterir. Bir kâğıt parçası üzerindeki şiir, yoldaki taştan oyulmuş bir heykel, bir aletin akustik titreşimlerinden oluşan bir müzik, bir perde üzerinde ışık ve karanlıktan oluşan bir film aslında sadece nesnelerden ibarettir; ancak bu nesneler sanat eserine ev sahipliği yapan ve alıcı ile bir bağ oluşumu sağlayan teşvikçilerdir.

Bağ kurma etkinliğini başlatan sanat eseri, taşıdığı ipuçları sayesinde alıcıda hayal kurma ve anlamlandırma sürecini başlatır. Bir resimde bizi resmedilen alanı kavramaya, renk ve dokuyu karşılaştırmaya, gözümüzü kompozisyonda belirli bir yöne baktırmaya devam etmek için renkler, şekiller ve daha birçok öğe kullanılır. Bir yazarın kelimeleri bizi bir sahneyi hayal etmeye veya cümlenin sonunda gelecek olan kafiyeyi beklemeye

yönlendirebilir. Kısacası bir sanat eseri bize etkinlikte bulunmamız için bilinçli ve sistemli ipuçları verir. Bu ipuçları her sanat dalına özel olarak çeşitli sistemlerle düzenlenmiş bir zincirdir. Birbirine bağlı ve birbirlerini etkileyen öğeler sayesinde bir zincir, bir tarz yani biçem oluşturulur.

Her sanat dalının kendine özgü biçem ve teknikleri olduğu gibi sinema sanatı da kendine özgü biçemleri sayesinde izleyicisini etki altına alır, yönlendirir ve ipuçları verir. Resim ve heykel sanatında alıcıya sunulan bir an, bir kare, bir durağanlıktır. Bu durağanlığı harekete geçiren alıcının hayal gücüdür. Yani bir resim ya da heykel, alıcıyı harekete geçiren bir başlangıç ve yönlendiricidir; ancak aynı resme bakan farklı alıcılar farklı hisler yaşayabilmektedir. Bir roman ise belirli bir süreci kullanarak alıcıya hayal edebilmesi, için yazılı veriler iletir. Özetle bu sanat dallarında hayal etme, hayallere canlılık ve devamlılık kazandırma alıcının hayalgücüyle paralel ilerleyen bir süreç gerektirir. Sinema sanatında ise mekânlar, zamanlar, karakterler ve olaylar önceden belirlenmiş bir biçimde devamlı akmaktadır. Sinemada alıcı, devamlı görsel ve işitsel bilgi bombardımanına tutulmakta, geçmiş bilgileri aklında birleştirirken, geleceği sorgulamakta ve bütünü aklında kontrol altında tutmaya çalışmaktadır. İzleyiciye film süresince aktarılan tüm görsel ve işitsel bilgiler her filmde o filmin yönetmeni tarafından oluşturulan özel ve farklı tekniklerle verilir. Her bir filmde geliştirilen bu özel tercihlerin uyumuna, ve anlamlı kullanımına stil, tarz yani biçem denmektedir. Her yönetmenin birbirinden biçemi ile hikâyeler farklılaşmakta, defalarca işlenmiş konular(örn: aşk) yeniden ve bambaşka görselliklerle tekrar işlenebilmektedir. Bu noktada biçem yaratmada ne gibi öğelerin kullanıldığı ve bu öğelerin nasıl farklılaşarak yeni tarzlar yaratabildiği sorusu ortaya çıkmaktadır.

Her sanat dalının yaratımında kullanılan farklı teknikler ve tarzlar olduğu gibi sinema sanatında da biçemi oluşturan çeşitli öğeler vardır. Sinema sanatının edebiyat, sahne sanatları, görsel sanatlar, ses sanatları gibi daha birçok sanat dalına ait elemanları içeriyor olması bu sanat dalında ortaya konacak biçem konusunun oldukça geniş ve ayrıntılı bir alana yayıldığını göstermektedir. Bu detaylı sanat dalında biçeme ilk olarak yön veren öğe, anlatı yapısı yani hikâyedir. Hikâyenin görselleştirilmesinde yani sahneye konulmasında ise mizansen ve sinematografi öğeleri görev alırken, hikâyenin ne sırayla anlatılacağı kurgu konusunda incelenir. Son olarak sinemaya can veren ve onu pekiştiren

diğer bir biçem öğesi ise ses ve müziktir. Bu beş ana öğe filmin biçemi oluşturan temel yapı taşlarıdır.

Hikâyenin sahneye nasıl konulacağı ve nasıl görselleştirileceğini içeren mizansen konusu filmin sunacağı görsellikten sorumludur. Görsellikten kastedilen şeyler film karesinde görülecek olan her şeyi kapsamaktadır. Filmin tüm sahne dekorları, dekoru oluşturan tüm objeler, dekor ve objelerde tercih edilen renk ve geometriler, aydınlatma öğeleri ve aydınlatma renkleri, oyuncuların kostüm, aksesuar, saç, makyaj tasarımları ve oyuncuların nasıl bir performans sergileyecekleri mizansenin görevleri içerisindedir. Mizansen konusunun film içerisinde üstlendiği bu büyük rol aslında film yönetmeninin görselleştirme stilini, tarzını yani biçemini ifade etmektedir. Filmin mizansenine karar veren ve filmin tüm gelişimini elinde tutan yönetmen ortaya koyduğu mizansen anlayışı ile filmin biçemini belirleyen diğer öğeler adına da önemli ve büyük bir adım atar. Akademi Oskar ödüllerine çeşitli dallarda aday gösterilmiş ödüllü ünlü Fransız yönetmen Jean-Pierre Jeunet mizansen konusuna bakışını şöyle özetlemektedir: "Mizansen yönetmenin dehasını gösteren şeydir. Yeteneğin gösterildiği yer, estetiğin sunulduğu alandır. Yönetmeni diğer yönetmenlerden, filmi diğer filmlerden ayırır ve unutulmaz kılar mizansen. Senaryonuz ne kadar basit olursa olsun eğer mizansen anlayışınız zengin ve derin ise o film bir şahesere dönüşür. Mizansen yönetmenin zekâsı, estetiği ve imzasıdır. Kısacası mizansen yönetmenliktir, gerisi öğrenilir."[i]

Sinemanın atası ve günümüzün popüler bir sinema türü olan animasyon sineması her ne kadar yapısal ve teknik farklılıklar içeriyor olsa da özünde sinema sanatının tüm temel ilkelerini taşımaktadır. Dünden bugüne çok çeşitli tekniklerle sinema örnekleri ortaya koymuş olan animasyon sineması gelişen teknolojilerle beraber donanımını zenginleştirerek farklı biçemlerde uygulamalar sunmaktadır. Günümüzde yediden yetmişe her yaş kitlesine hitap eden örneklerle hedef kitlesini geliştirmiş olan animasyon sineması yetişkin izleyicilere yönelik sinema örneklerinde çocuklara yönelik yapımlardan daha farklı biçem kaygıları sergilemektedir. Animasyon sinemasında yeni biçemlerin oluşturulması aşamasında farklı teknik uygulamalarla geliştirilecek yeni mizansen anlayışları animasyon sinemasının zengin örnekler vermesini sağlayacaktır.

---

[i] E. Ezra, **Jean-Pierre Jeunet, Contemporary Film Directors** (University of Illinois Press, 2008), s.45.

Mizansen konusunun sinema sanatına kattığı değerler göz önünde bulundurulduğunda animasyon sinemasının da bir sinema dalı olarak mizansen öğesinden faydalanarak kendini geliştirmesi bir gerekliliktir. Animasyon sinemasının doğasında bulunan sıradışılık ve sınır tanımayan hayalgücü ile yaratılabilecek filmlerin mizansen açısından geliştirilmesi ortaya daha zengin ve daha farklı eserlerin çıkmasını sağlayacaktır.

Bir film biçeminin oluşumunda rol oynayan öğelerden mizansen konusunun karışık teknik animasyon sinemasındaki yeri ve öneminin incelenmesi bu araştırmanın özünü oluşturmaktadır. Araştırmada, mizansenin sinema platformunda işleniş biçimlerinden yola çıkılarak, animasyon sinemasının kendine özgü yapı ve teknikleriyle beraber yeniden incelenmesi, mizansen aracılığıyla canlandırma sinemasında farklı biçemlerin ortaya konulması amaçlanmıştır.

1.1. Sinemada Biçem ve Bir Biçem Öğesi Olarak Mizansen

İnsanlığın evrensel bir değeri olan sanat, yüzyıllar boyunca filozoflar, kuramcılar ve sanatçılar tarafından anlamlandırılıp biçimlendirilmeye çalışılmıştır. En genel anlamıyla hayalgücünün ifadesi olarak adlandırılan sanat, sanatçılar arasında da anlamsal ve kavramsal olarak çok çeşitli fikir farklılıklarını barındırmaktadır.

Sanat eserini yaratma sürecinde sanatçı, çevresinden, tüm duyu ve duygulardan ilham almaktadır. Aldığı bu ilhamları sanatsal bilgisi ve tekniği ile harmanlar ve kendi biçemi ile dünyaya geri verir. Sanat eserinde işlenen konu her ne kadar aynı olsa da sanatçıların kendi biçem ve teknik farklılıklarından dolayı ortaya çıkan eserler birbirlerinden tamamen farklı olacaktır. Resim sanatından örnek vermek gerekirse, ayçiçeklerini konu almış çeşitli ressamların yağlı boya tekniği ile yapmış oldukları çalışmalardaki biçem farklılıkları oldukça belirgindir.







Resim 1: Carry Thompson,Yağlı boya ayçiçeği.
Resim 2: Vincent Van Gogh,Yağlı boya ayçiçeği
Resim3: Martina Shaphiro,Yağlı boya ayçiçeği

Her sanat dalında olduğu gibi sinema sanatında da biçem konusu, kuramcılar ve araştırmacıların çeşitli fikir farklılıklarını içeriyor olsa da genel olarak tanımlanıp sınıflandırılmıştır. Kelime anlamı olarak biçem, Orhan Hançerlioğlu'nun Felsefe Ansiklopedisi adlı yapıtında "Üslup, tarz. (Osmanlıca. Üslub, Usül, Tarzı Beyan, Tarzı

ifade, Tarz, İnşa. İngilizce. Style, Almanca. Stil, Fransızca. Style) Belli bir sanatçıya veya belli bir çağa özgü anlatım ve biçimlendirme özelliği" olarak açıklanmıştır.[1]

Türk Dil Kurumu'na göre biçem "Sanatçının görüş, duyuş, anlayış ve anlatıştaki özelliği veya bir türün, bir çağın kendine özgü anlatış biçimi"[2] olarak tanımlanmaktadır.

Birçok sanat dalında eserin sahibi veya yaratıcısı çoğunlukla tek bir kişidir. Bir resmin yaratıcısı ressamı, bir edebiyat eserinin sahibi yazarı, bir müzik eserini ortaya koyan bestecisidir. Ancak film sanatı diğer sanat dallarından farklı olarak bir ekip ve ekibin oluşturduğu çeşitli bölümlerden meydana gelir. Filmde tüm bu ekibi kontrolü altında tutan ise yönetmendir. Filmde yansıtılmak istenen biçem tamamen film yönetmeninin tarzını ifade eder.

Sinema sanatında biçem, en basit tanımıyla, film tekniğinin belirlenmiş bir biçem ile uygulanmasıdır. Sinemada biçemi oluşturan temel öğeler, **anlatı yapısı** (hikâye, senaryo), **mizansen** (dekor, kostüm ve makyaj, aydınlatma, hareket), **sinematografi** (kamera hareketleri, çekim ölçekleri), **kurgu** ve **sestir.**[3] Bu ana başlıkların film yönetmeninin tarzı doğrultusunda sahneye konulması ve şekillendirilmesi sonucunda filmin biçemi ortaya konmuş olur. Senaryo, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses ana başlıkları her ne kadar farklı konular olarak ayrılsalar da bir bütünün parçalarıdır. Her bir ana başlık kendi içinde çoklu detaylara ayrılarak film biçemini zenginleştiren katmanlar yaratırlar.

Anlatı yapısı yani senaryo bir filmi incelemek üzere parçalara böldüğümüzde, tıpkı bir binanın temeli gibi filmin de temelini oluşturmaktadır. Film boyunca ne anlatılacağını söyler. **Mizansen** bir filmin izleyici tarafından en akılda kalan ve izleyicide ilk ve en büyük etkiyi yaratan elemandır. "Bir filmi izledikten sonra kurgu ya da kamera hareketlerini, zincirleme geçişleri ya da dış ses kullanımını hatırlamayabiliriz. Ancak Gone with the Wind'deki kostümleri ya da Charles Foster Kane'in Xanadu'sundaki nahoş, ürpertici ışığı hatırlarız. Kısacası, sinemaya dair en keskin şekilde kalıcı anılarımızın çoğu merkeze mizanseni getirir."[4] Mizansen, dekor, kostüm ve makyaj, aydınlatma ve hareket konularını ve bu konuların birbirleriyle olan ilişkilerini üstlenir.

---

[1]O. Hançerlioğlu, **Felsefe Ansiklopedisi** (Remzi, 1980), s.110.
[2]N. Gencan, **Yazın Terimleri Sözlüğü** (Türk Dil Kurumu Yayınları, 1974), s. 38.
[3]D. Bordwell, **On the History of Film Style** (Harvard University Press, 1998), s.111.
[4]D.Bordwell-C. Thompson, **Film Art (**McGraw–Hill, 2008), s.112.

Yönetmen çekim sırasında mizanseni kontrol ederken diğer bir taraftan kameranın önünde bulunan görüntünün ne tür bir film bandına ve nasıl kaydedileceğini de kontrol eder. Bu kontrol sırasında çerçevelendirme ölçüleri, çekimin süresi, çekilen hareketin kamera tarafından kaydedilen hızı, görüş açıları, perspektif, mercekler ve fotografik düzenlemeler **sinematografi** başlığı altında yer almaktadır. **Kurgu** ise bir çekimin hemen sonrasında gelen diğer bir çekimle olan uyumunu ve düzenlemesini sağlar. Kurgunun en önemli görevi filmin bütününde anlamı ve görsel bütünlüğü devam ettirebilmektir. Birbiri ardından gelecek olan iki çekim arasında grafik, ritmik, mekânsal ve zamansal ilişkilerin izleyiciye aktarım düzeni kurgu konusu altında incelenmektedir. Diğer tüm ana başlıklardan farklı olarak kendi başına bir duygu durumu yaratabilme özelliğine sahip olan **ses**, filmin ritmini, izleyiciye verilmeye çalışılan psikolojik ve zamansal atmosferi güçlü bir şekilde yönlendirme kapasitesine sahip dördüncü ana başlıktır.

Senaryonun sahneye konulması aşamasında yönetmenin ortaya koyacağı biçemle beraber film artık bir karaktere, yapıya oturmaya başlar. Joel Coen film yapımında biçem konusunu şöyle özetlemektedir. "Bir öyküyü anlatmanın en iyi yolu, sahne sahne anlatmaktır. Bu sahneleri oluştururken seçimler yaparız en uygununu ya da olması gerekeni veya ilginç olanını gösteririz. Sonra, günün sonunda, tüm bu sahneleri birleştirdiğiniz zaman, biri gelir, bakar ve gördükleri arasında bir tutarlılık fark ederse, şöyle söyler, 'işte bu onun stili.'"[5]

Film türü ile film tarzı/biçemi arasında oluşan yanlış anlaşılmanın düzeltilmesi biçem konusu için önemli bir gerekliliktir. Senaryo olarak benzerlik gösteren filmler (örn: bilimkurgu, gerilim, drama, komedi, aksiyon… vs.) aynı türü yansıtırken, aynı türde olan iki filmin birbirinden farklılık göstermesi biçem kavramının ayrımını açıkça ortaya koymaktadır. Örnek olarak David Fincher yönetmenliğinde çekilmiş Fight Club filmi ile Lars von Trier 'in yönetmenliğini yaptığı Dogville isimli filmler tür olarak drama-gerilim ortak türünde yer alırken mizansen, sinematografi, kurgu ve ses farklılıkları sayesinde birbirinden çok farklı iki biçem yansıtmaktadırlar. Dogville filmi, mizansenin öğeleri olan dekor, kostüm ve makyaj tercihlerini oldukça yalın bir şekilde ortaya koyarken, aydınlatmayı bir tiyatro sahnesi ışıklandırması şeklinde vermiştir. Bir dekoru

[5] D.Bordwell, **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies** (University of California Press, 2006), s.132.

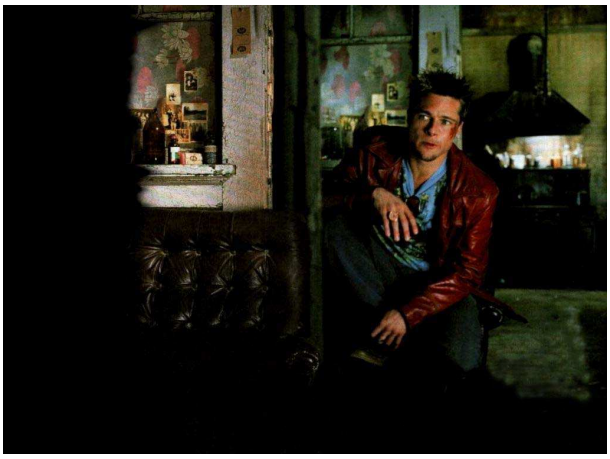
andıran ortamlarda boşluklara ayrılmış büyük paylar izleyiciye soğuk ve güvensiz bir ortam hissi verirken kullanılan spot ışıklar sayesinde keskin ışık ve gölgelerin oluşması gerginliği arttırmıştır. Yönetmenin bu tercihleri izleyicinin film süresince çıplaklık ve gerginlik hislerini aralıksız bir biçimde deneyimlemesine olanak vermiştir. Oluşturulan bu gerginliğin üzerine oyuncuların hareketlerinde gözlemlenen yavaşlık, irdeleyici ve yargılayıcı performans biçemleri gerilimi pekiştirmiştir. Sinematografik açıdan bakıldığında çerçevelemeler, boşluğu, çıplaklığı ve korunmasızlığı net bir şekilde ortaya koyarken sunulan ortamın yapaylığını ve soğukluğunu pekiştiren geniş açılar anlatımı derinleştirmiştir. Düz bir kurguyla ilerleyen film verilmek istenen monotonluğu ve yapaylığı desteklerken ses ve müzik, gerilimin ve ana karakterin içsel dramının izleyiciye aktarılmasında sakin ancak etkili bir rol oynamıştır. Genel anlamda bu filmde düşük ritimli bir anlatım tercih edilirken gerilimin dinamizmi ana karakterin performansı aracılığıyla izleyiciye aktarılmıştır. Sade görselliği, yavaş anlatımı, uzun ve durağan çekimleriyle izleyicide bitmeyen huzursuzluk duygusunu sağlayan yönetmen Lars von Trier bir dram-gerilim türündeki bu filmi biçemi oluşturan dört ana öğe ile bu şekilde ortaya koymuştur.



Resim 4: Dogville filminden kareler.

Yine dram-gerilim türüne örnek olarak David Fincher yönetmenliğinde çekilmiş Fight Club filmi bir önceki filmden tamamen farklı bir biçem anlayışı sunmaktadır. Dekor, kostüm ve makyaj olarak yoğun ve koyu renklere sahip olan bu filmde kirli ve dağınık mekânlar, yaratılmaya çalışılmış, aydınlatma sayesinde karanlık ve puslu ortamlar yaratılmıştır. Sinematografik olarak Dogville filmine kıyasla çok daha hızlı çekimler,

ayrıntılı çerçevelendirmeler kullanılmış, ses ve müziğin filme kattığı yüksek tempo ile oldukça dinamik bir biçem oluşturulmuştur.




Resim5: Fight Club Filminden kareler.

Bireysel biçem farklılıklarının yanı sıra bazı yönetmenlerin belirli teknikleri sürekli olarak kullanması çeşitli sinema akımlarının oluşmasına yol açmıştır. Örneğin 1940 sonrası Alman sinemasında ortaya çıkan tarzların yaygınlaşarak Alman Dışavurumculuğu ismini alması, dünyaca bilinen Disney animasyon filmlerinin kendine özgü tarzıyla diğer animasyon filmlerinden belirgin bir şekilde ayrılması biçem kavramında bireysel görüşlerin zaman içerisinde akımlara dönüşebildiğini göstermektedir.

1.1.1. Mizansen

"Aynı senaryoyu, mizanseni farklılaştırarak dramatik veya gergin bir yapıya sokabileceğiniz gibi, eğlenceli ve cıvıl cıvıl bir şekilde de verebilirsiniz Bunu sağlayan mizansenin gücüdür."[6]

Latince kökeni *missus in scaenam*, orijinali Fransızca olan *mise-en-scéne*, kelime olarak 'sahneye koyma' anlamına gelmektedir.[7] Tiyatro sanatından sinemaya doğru genişlemiş olan mizansen terimi tıpkı bir tiyatro oyununu sahneye koyan yönetmenin sahne adına tüm kontrolü elinde tutması gibi sinema yönetmeninin bir film karesi

[6] J.Gibbs, **Mise-en-scene: Film Style and Interpretation** (Wallflower, 2002), s.96.
[7] http://research.umbc.edu 14.10.2009, 11:20

içerisinde yer alan tüm görsel öğeler üzerindeki kontrolünü ifade eder. Tiyatro sanatından sonra film analizlerinde mizansen konusunun inceleme altına alınması ilk kez 1950'lerde Fransa'da çıkan sinema dergisi Les Cahiers du Cinéma ile başlamıştır. 1960'lı yıllarda ortaya çıkacak olan Fransız Yeni Dalga akımının kurucuları olan dergi eleştirmelerine göre mizansen: "Bir film karesi içerisinde görülen tüm elemanlardır."[8]

Yönetmen senaryoyu görselleştirme ve biçemi oluşturma aşamasında bir film karesi içerisinde bulunacak tüm hareketli ve durağan objelerin filmin görselliğine ve yansıtılmak istenen psikolojiye en etkili şekilde hizmet etmelerini sağlar. "Mizansen çerçeve içerisindeki görsel ve hareketli ağırlıkların düzenlenmesidir. Sinemada mizansen hareketin sahneye konma biçiminin tasarlanmasının yanı sıra nasıl görselleştirileceğini de kapsamaktadır." Andre Bazin, Jean Cocteau gibi bazı film kuramcıları mizanseni yönetmenin film karesi üzerinde görülen kontrolü olarak anlamlandırırlar. "Andre Bazin ve Chaiers du Cinema yazarları mizanseni film yapımının tam merkezinde değerlendirirler ve bu görüşten yola çıkarak film kuramına estetik ve felsefi yeni bir yaklaşım getirmişlerdir. Mizansen film biçemiyle ilişki içindedir ve kameranın önündeki gerçekliği vurgular."[9]

Bazin'e göre mizansen aynı fotoğraf gibi uzayın gerçekliğini sağlayan bir kayıt ve zamansal ilişkilerin mekanik ve nesnel bir kaydıdır. Bazin gibi gerçekçi kuramcılar yönetmeni gerçekliği açığa çıkaran mizansen yaratımıyla değerlendirirler. Ancak Bazin fantastik filmleri de gerçekçi olarak değerlendirir çünkü ona göre gerçeklik uzamsal yoğunluğa sahip hayali bir şeydir.[10]

David Bordwell'e göre mizansen yönetimi gerçekte bir biçem sorunudur. "Biçim, film öyküsünü kapsayan anlatı elemanlarının birleşimi iken, biçem bu anlatı elemanlarının nasıl düzenleneceğine dair yönetmenin ortaya koyduğu bilinçli tercihlerdir."[11]

John Gibbs'e göre bir filmde biçemi belirleyen en önemli öğe mizansendir. "Mizansen, çerçeve içerisinde görülen en belirgin şeyden en ufak şeye kadar her eleman ve bu elemanların düzenleniş biçimidir." [12]

---

[8] http://www.filmreference.com/encyclopedia 07.03.2009, 23:20
[9] U. Küçükcan, **Film Biçeminde Misansen Çözümlemeleri: Göstergebilimsel Bir Çözümleme** (Yayınlanmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi, SBE, 1999), s.36.
[10] A. Bazin, **What is Cinema?** (University of Califonia Press, 1967), s.49.
[11] Bordwell, 1998 a.g.e., s.4.
[12] Gibbs, a.g.e., s.5

Mizansen kavramını incelemek üzere konuya yaklaşıldığında çeşitli alt başlıkların bu önemli biçem öğesini oluşturduğu görülür. Mizansen konusu birçok görüş farklılıklarıyla inceleniyor olsa da sinema kaynaklarının ve eleştirmenlerin birleştikleri noktalarda dekor, aydınlatma, kostüm-makyaj ve hareket konularının değişmezliği ve bu öğelerin konunun temel ayakları olarak incelendiği gözlemlenmiştir.

Mizanseni dekor, ışıklandırma, kostüm, renk, aksesuarlar, hareket ve performans, alan, kamera açısı ve çerçevelemeden oluşan bir bütün olarak gören Gibbs, izleyicinin gördüklerinin ve göreceklerinin bir sunuş biçimi olarak ifadelendirmektedir. David Bordwell ve Kristin Thompson mizansen öğelerini dekor, kostüm ve makyaj, aydınlatma, hareket ve performans olarak tanımlarken kamera açıları ve çerçevelemeleri sinematografi başlığı altında incelemektedirler. Bruce Kawin ise "How Movies Work" adlı kitabında sinematografi konusunu tümüyle mizansen kavramının içinde işlemektedir. Luis Giannetti'nin "Understanding Movies" adlı kitabında mizansen analizlerinin on beş farklı başlık üzerinden incelendiği görülmüştür. Gianetti'ye göre mizansen analizi sadece çerçeveyi oluşturan parçaları tanımlamak değil, bu parçaların birbirleri ile olan ilişkileri ve filmin anlam bütünlüğüne kattıkları önemi ortaya koymaktır. Luis Gianetti mizansen analizlerini diğer sinemacı ve eleştirmenlerden çok farklı olarak tamamen sinematografi başlıklarından oluşan öğeleri dikkate alarak yapmaktadır. "Mizansen, baskınlık (gözün yoğunlaştığı ilk nokta), ışık, çekim ve kamera mesafesi, kamera açıları, renk değerleri, lens ve filtreler, ikincil baskın noktalar, görüntü yoğunluğu, komposizyon, form, çerçeveleme, alan derinliği, karakter yerleştirme, karakter kamera ilişkisi ve karakterler arasındaki mesafedir."[13]

Ufuk Küçükcan "Film Biçeminde Mizansen Çözümlemeleri: Göstergebilimsel Bir Çözümleme isimli" doktora tezinde filmin mizansenini oluşturan öğeleri üç ayrı başlıkta formülleştirerek mizansenin sinematografik göstergeleri, mizansenin yapım tasarımı göstergeleri ve mizansenin oyunculuk göstergeleri olarak farklı bir yöntembilimsel bir yaklaşım ortaya koymuştur.[14]

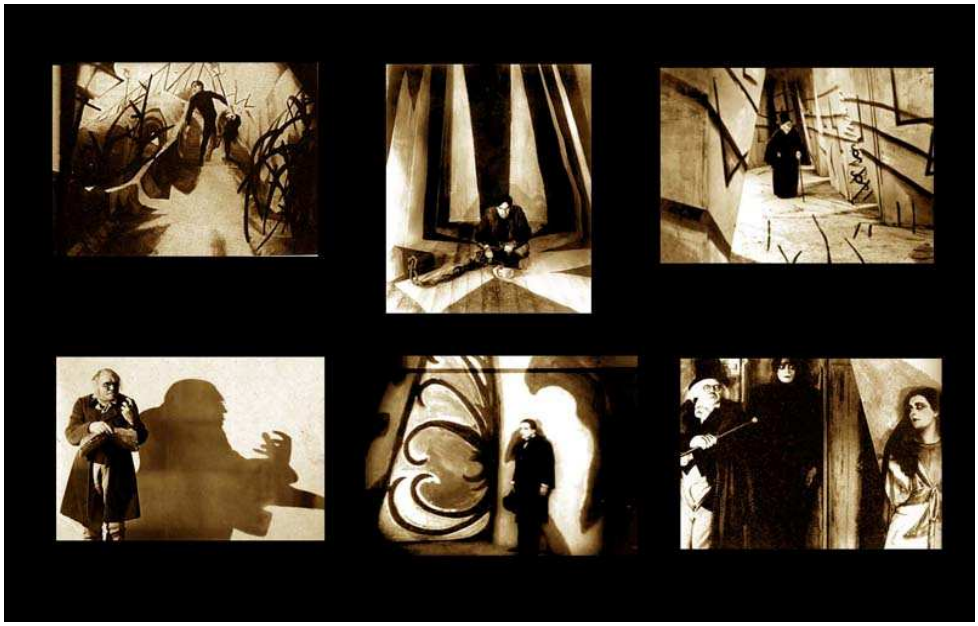
Yale Üniversitesi Film Bilim Dalı Programı (Film Studies Program) tarafından yapılan çalışmalarda, bir filmi mizansen, sinematografi, kurgu ve ses olarak dört inceleme

[13]L. Gianetti, **Understanding Movies** (N.J.: Prentice–Hall,1982), s.44.
[14] Küçükcan, a.g.e., s.103,116

konusuna bölmüş, mizansen konusunu ise dekor, aydınlatma, alan, kostüm ve hareket olarak beş alt başlıkta toplamıştır.[15]

Bir filmde mizansenin görevi film adına yansıtılmak istenen atmosferi, psikolojiyi en etkin biçimde sağlayabilmektir. Bu noktada mizansen durum ve ortamın psikolojik gerçekliğini ortaya koymakla yükümlüdür. 1920 yılında Robert Wiene tarafından çekilmiş olan "Das Kabinett des Doktor Caligari" filmi bir akıl hastasının fantastik hikâyesini sahneye koyarken dekor, ışık, makyaj ve kostüm öğeleri ile filmin tamamen gerçekdışı tarzını sahneye dökmektedir. Bununla beraber döneminin Alman dışavurumculuk biçeminin sinema olarak en iyi örneklerinden birini ortaya koyan film etkili mizanseni ile belirgin bir biçemin ortaya konulmasında en eski ve en önemli örneklerden birini oluşturmaktadır.

Ekspresyonist sinema dönemine damgasını vururken, sinema tarihinde adını duyuracak birçok filmin mizansen anlayışına da büyük etkilerde bulunmuştur.



Resim 6: Das Kabinett des Doktor Caligari Filminden kareler.

[15] http://classes.yale.edu/film-analysis 16.02.2009, 15:04

> *"Ekspresyonist sinema mizansen sinemasıdır. Robert Wiene'nin yönettiği Das Kabinett des Doktor Caligari, F.W. Murnau'nun Nosferatu ve 1922 yılında çekilen Dracula filmleri unutulmaz mizansen örnekleridir. Yıllar sonra Amerika'ya giden ve Hollywood sinemasının önemli örneklerini oluşturan yönetmenlerin filmlerinden 1931 yapımı Frankenstein ve ardından gelen 1941 tarihli Citizen Kane, 1960 tarihli Physco ve 1976 yapımı Taxi Driver filmleri mizansen tekniklerini Alman ekspresyonist sinemasından ödünç almışlardır."*[16]

Sinema tarihinde önemli yeri olan Orson Welles yönetmenliğinde çekilmiş Citizen Kane, mizansen başarısıyla döneminin en etkili örneklerinden birisidir. Mizansenin tüm öğeleri filmin anlam ve psikolojik değerlerini üst düzeyde vurgulamış, her eleman bu amaç için dikkatle seçilmiştir. Hayatının en mutlu ve saf günleri olarak hatırlayıp hayatı boyunca özlemini çekeceği çocukluğunu gördüğümüz C. Foster Kane (Resim 6) evin içerisinde yapılan hayatını değiştirecek planlardan habersizce dışarıda kartopu oynamaktadır. Bu sahnede içeride Kane'in kaderi değiştirilirken, dışarıda bembeyaz bir karenin içinde sanki çerçevelenmiş bir resim gibi oyun oynayan Kane hayatının son anına kadar bu temiz, saf ve özgür günlerinin özlemini çekecektir. Film içinde büyük anlam taşıyan bu sahne bir film karesinde görülen en belirgin şeyden en ufak şeye kadar her elemanı ve bu elemanların düzenleniş biçimini ortaya koymaktadır. Bu komposizyon içerisinde küçük Kane özgür günlerinin son fotoğrafını çerçevelercesine geri planda ancak önemli bir görsel anlam taşımaktadır.

Resim 7'de yıllar geçmiş Kane ikinci evliliğini yaptığı eşiyle verecekleri bir piknik daveti hakkında rutin bir konuşma yapmaktadırlar, bu sahnede Kane'in eşiyle arasındaki duygusal uzaklık mizansen aracılığıyla etkili bir şekilde verilmektedir. Kadın oyuncu ve erkek oyuncunun yerleşimindeki büyük uzaklık ve zıt konumlandırmalar bu iki karakterin birbirleriyle olan duygusal uzaklığını ve yalnızlık duygusunu izleyiciye net bir biçimde aktarmaktadır.

Resim 8'de Kan*e* artık politikaya girmiş ve kitlelere seslenen bir güç olmuştur. Kane bu politik toplantıda arkasında dev bir Foster Kane afişiyle insanlara seslenmektedir. Ancak kendi afişi kendisinden daha iri ve daha büyük bir adamın sertçe bakan bir resmidir. Kane'in göstermek istediği gücün yani kendi kendisinin altında ezilmeye başladığını anlatan bu sahne, karakterin iç dünyasında yaşadığı baskının, verilmek istenen psikolojik durumun etkili bir dekor sayesinde göstermektedir. Hayatının son

[16]http://www.filmreference.com/encyclopedia 11.03.2009, 20:40

zamanlarına yaklaşan Kane, Resim 9'da yalnız başına kalan ve bölünmüş bir insandır. Kazandığı ekonomik ve siyasal güç onu sahte kişilik rollerine zorlamış ve sonuncunda da yalnızlığa mahkûm etmiştir. Bir karakterin parçalanışının ve kendisinden uzaklaşarak kayboluşunun sergilendiği bu sahnede böylesine kavramsal duyguların dekor ve aksesuar objesi olan aynalar sayesinde izleyiciye çarpıcı bir şekilde verilmiş olması yönetmen Orson Welles'in mizansen ile anlam zenginleştiren yeteneğini bir kez daha ortaya koymaktadır.



Resim 7-8: Citizen Kane Filminden kareler.



Resim 9-10: Citizen Kane Filminden kareler.

Gerek filmin tür bakımından görsel kimliğinin oluşturulmasında gerekse bu türün yansıtacağı biçem açısından mizansen elemanları önemli roller oynar. Dr. Frances Bonn'a göre "Görsel biçem oluşturma yetisi ile filmin sürreal, dışavurumcu, gerçekçi veya bilimkurgu havasının oluşturulmasında, filmin geçtiği dönem ve sosyo-kültürel çevrenin yansıtılmasında, karakterin yalnızlığı, psikolojisi, baş kaldırışı gibi davranış ve

performansların sergilenmesinde, filme karakterin bakış açısından veya ideolojik açılardan yön verilmesinde en büyük katkıyı mizansen sağlamaktadır."[17]

1996 yılı Danny Boyle yönetmenliğinde çekilmiş "Trainspotting" uyuşturucu bağımlısı bir grup insanın yaşadığı sanrıları izleyiciye basit ama etkili bir mizansen kullanımıyla vermektedir. Sanrı kavramı her ne kadar gerçekdışı ve karışık olayları çağrıştırıyor olsa da filmin sürreal olmayan biçemi yönetmenin sade ancak iddialı biçemi sayesinde gerçek dünya ile başarılı bir şekilde birleştirilmiştir. Filmin en etkileyici anlarının geçtiği tuvalet sahnesinde Renton adlı karakter aldığı uyuşturucunun etkisiyle bir klozetin içine düşer ve gerçekdışı olaylar başlar. Bir denizin içindeymişçesine klozet suyunun içinde yüzer ve bir buzdağının altından gün yüzüne çıkarmışçasına klozetten çıkar. Renton'un bu sanrısı izleyicide tiksindiriciliğin getirdiği çarpıcı bir etki yaratmıştır. Yönetmen bu sahneyi temiz, farklı bir tarzı ve ışığı olan başka bir tuvalet dekoruyla da çekebilirdi ancak burada izleyiciye verilmek istenen etkiden çok daha farklı bir etki elde edilirdi. Bu sahnenin unutulmazlığını sağlayan en büyük etkenlerden birisi tuvaletin aşırı derecede pis ve küçük bir yer oluşudur. Bunun yanı sıra sahneye hâkim olan sarı, kahverengi ve gri renkler pis, eski ve bakımsız bir ortam algısını daha da pekiştirerek tiksinme duygusunu üst düzeye taşımıştır. Renton'un tuvalete düşürdüğü birşeyi almak için klozetin içine girmeye başlamasıyla izleyicide tiksinme ve şok duyguları en üst düzeye ulaşır. Ancak Renton'un foseptik çukurunda yüzdüğü sahnede dekor ve aydınlatma tamamen değişmiş beklenen pis foseptik ortamı yerine derin, temiz bir deniz algısı ve huzur veren bir ışıklandırma uygulanmıştır. Bu zıt görselliklere ani geçişler yapan yönetmen izleyiciye üst üste beklenmedik görsellikler vererek şok etkiyi artırmıştır. Tertemiz bir mavilikte yüzmeye başlayan Renton'un yaşadığı sanrıya izleyiciyi şahit eden yönetmen karakterin mistik görünümlü kurtuluş ışığını arkasında bırakarak, onun sonsuz bir derinliğe doğru yüzdüğü hissini vermiştir. Karakterin kurtuluş ışığı olarak algılanan ancak gerçekte basit bir tuvalet lambası olan aydınlığa doğru yönelişi ve klozetten çıkışı ile sahne tamamlanır. Filmin bu sahnesi sanrı denen karışık ve yanılsamalarla dolu bir kavramının sade bir mizansen ile nasıl vurucu bir anlatıma dönüştürülebileceğini göstermektedir. Dekorun ve ışığın her zaman güzellik kavramına hizmet etmediğini, önemli olanın istenen etkinin, ortamın ve psikolojinin

[17] http://www.emsah.uq.edu.au/courses/ccst1300/notes.htm 11.03.2009, 21:40

sağlanması olduğunu ortaya koyan bu mizansen uygulaması, Trainspotting filminin bu sahnesini sinema tarihinin unutulmazları arasına taşımıştır.



Resim 11 : Trainspotting filminden kareler.

Çizgi roman kökenli 2005 yapımı "V for Vendetta" anarşist bir kahraman üzerine kurulu bir filmdir. Yıllar önce bir bilimsel deneyde yüzü ve vücudu deforme olmuş "V" adlı karakter tüm hayatını bir maske ve kostümle geçirmek zorunda kalmıştır. Sisteme karşı bir kan davası güden karakterin filmin sonunda tüm Londra halkıyla beraber tek kuvvet olarak bir direniş ve yıkım oluşturmasını, yönetmen James McTeigue mizansenin gücünü kullanarak etkili bir şekilde izleyiciye vermiştir. Londra'da ki her birey V'nin kostümlerini giymiş, onun felsefesini taşır olmuştur. Her birey V'nin yaşadığı acıların benzerlerini yaşadığını fark etmiş ve kitleler halinde sokaklara dökülmüştür. Bu sahne, çerçeve içerisindeki görsel ve hareketli ağırlıkların etkili kullanımına, kostüm ve aksesuarların hareketli figürler ile birlikte kullanımının yarattığı görsel ve anlamsal etkiyi gösteren önemli bir örnektir. Tüm Londra halkının tek bir karaktere büründüğü bu sahnede, ana karakterin yalnızlığının sona erişi, baş kaldırının zaferi ve ideolojik bir ayaklanmanın başlangıcı sadece tek tip bir kostümün tekrarı ile sağlanmıştır.



Resim 12 : V for Vendetta filminden bir kare.

1.1.1.1. Dekor ve Aksesuarlar

Orjinali Fransızca olan dekor, "Tiyatro, sinema ve televizyonda sahneye konulan eserin yazıldığı yerin, ortamın ve geçtiği çağın özelliklerini belirleyen perde, aksesuar vb. öğelerin bütünüdür."[18]

Dekor kelimesi günümüzde daha çok kapalı mekânlar içerisinde hazırlanan ortam tasarımları için kullanılırken, dış mekânlarda kurulan dekor ve aksesuarlar ile oluşturulan ortamlar set olarak adlandırılmaktadır. "Set ve dekor filmde hikâyenin geçtiği ortam ve zamandır. Filmi oluşturan diğer elemanlarla birleşik bir ilişkisi olan set ve dekor, anlatılmak istenen hikâyeye kattığı etki üzerinden incelenmeli, kendi görsel doğrultusu içerisinde güçlü bir mizansen öğesi olduğu unutulmamalıdır."[19]

Sinema tarihinin ilk film yapımcıları olan Lumiere kardeşlerin filmlerinde kullanılmış veya tasarlanmış bir dekor anlayışı yoktur. Kamera o an orada ne varsa onu çekmektedir. İlerleyen yıllarda görsel kaygılar artmış ve Mélies'in filmleriyle teatral dekorları sinemaya girmeye başlamıştır. Sinemada ilk kez dekor oluşturma ihtiyacı Georges Mélies'in filmleriyle başlamıştır. Dekor kullanma ihtiyacını oluşturan en büyük sebep yönetmenin sinema tarihindeki ilk bilim kurgu ve fantezi film örneklerini gerçekleştirme çabasından doğmuştur.

Yönetmen Georges Mélies'in 1902 yılında çektiği 14 dakikalık "Le Voyage dans La Lune" (Aya Yolculuk) filminde gerçek dünyada olmayan ortamların filme çekilebilmesi

[18] http://tdk.org.tr/TR, 18.03.2009, 22:40
[19] J. Boggs, **The Art of Watching Films** (Benjamin/Cummings Pub.Co, 1978), s.57.

için dekorlar yaratılmaya başlanmış, bu filmle beraber dekorun önemi ve etkisi sinema dünyasında fark edilmiştir.



Resim 13 : Le Voyage dans la Lune (Ay'a Yolculuk) filminden kareler.

Sinema tarihinin başlangıç günlerinden itibaren sinemada dekorun rolünün tiyatrodakinden çok daha farklı ve aktif olduğunu gerek izleyenler gerek yönetmenler fark etmişlerdir. Tiyatroda genellikle sabit ve yapay olan dekor sinemada artık yerini doğallığa ve harekete bırakabilmektedir. André Bazin'e göre tiyatroda en önemli öğe insandır ancak filmdeki drama, oyuncular olmadan da varolabilir. Rüzgârdan çarpan bir kapı, sahile vuran dalgalar, havada uçan yapraklar dramatik etkileri arttırmakta hatta bazı noktalarda oyuncuyu kendisine aksesuar ederek başrole geçmektedir. "Dekor kimi zaman karakterin yaratmak istediği psikolojiye destek verirken kimi zamanda filmin dominant havasını verir."[20]

Hikâyenin geçtiği ortama dair inandırıcılık ve etki göreviyle sorumlu olan dekor, verilmek istenen duyguyu en kısa zamanda sağlayan görsel öğelerden birisidir.

> *"Bir gerçeklik aldatması yaratmaya çabalayan dekor seyirciyi içine çekip orada olduğu havasını yarattıktan sonra izleyici artık aksiyonun içindedir, tam ortasında, her şeyin olduğu yerdedir. İzleyici o aldatmayı sağlayan mekanik yapı hakkında bir an bile düşünmeden gördüklerini ve duyduklarını gerçek ve doğal bir biçimde alır." Dekorun renkleri, yoğunluğu ve sunduğu geometrik yapılar izleyicide bırakılmak istenen etkiyi doğrudan yönlendiren elemanlardır. "Birkaç aksesuar ile bir dekorun döşenmiş gibi gözükmesi olasıdır tabi ki iyi seçilmiş ve doğru noktalara dikkatlice yerleştirilmiş olması önemlidir. Bir dekor*

[20] http://classes.yale.edu/film-analysis/htmfiles/Mise-en-scene.htm18.02.2009, 21:45

düzenlemesindeki yoğunluk ortamın havasını kolayca değiştirebilir. Örneğin düzenli, modern ve verimli bir çalışma havası yaratan bir bilim laboratuarı ile düzensiz ve dağınık bir laboratuar ortamının izleyicide bırakacağı etki belirgindir. Az eşyalı açık renklerden oluşan ortamlar ferah, geniş ve zarif bir hava yansıtırken yoğun ve çok eşyalı ortamların bıraktığı his, karmaşa, düzensizlik, bazen de korku ve gerginlik hissi yaratmaktadır." [21]

Joseph Boggs'a göre hikâyenin geçtiği set ve dekor yedi belirleyici özellik taşımaktadır. İlk özellik, karakteri belirleyen ve biçimlendiren ortam özellikleridir. Filmin sunduğu ortamlar karakterin şekillenmesinde ilk ve en önemli etkiyi ortaya koymaktadır. Karakterin hayatını ve kaderini oluşturan onun dışında kalan dünya yani ortamlardır. Çevre etkenleri karakterin oluşumu ve inandırıcılığı açısından büyük önem taşır. Karakterin sosyal ve ekonomik yapısını, etik ve geleneklerini, psikolojik oluşumunu izleyiciye veren ortamın yani dekorun özellikleridir. 1998 yılı Darren Aranofsky yönetmenliğinde çekilmiş Pi, bir matematik dehasının içe dönük hayatını ve çelişkilerini konu almaktadır. Sosyalleşme problemleri olan karakter zamanının büyük kısmını çalışma odasında geçirmektedir. Etrafı makineler, bilgisayarlar ve kablolarla sarılı karakterin hayatında başka hiçbir kavrama yer yoktur. Filmin genelinin geçtiği ev mekânına bakarak, burada yaşayan karakterin hayatında başka hiç kimsenin olmadığını, işinden başka hiçbir hobisi veya ilgi duyduğu başka bir konu olmadığını dekorda kullanılan objelere bakarak anlayabiliriz. Mekânda dikkat çeken bir başka öğe ise hiçbir pencerenin olmayışıdır. Dekorda pencere kullanılmaması izleyiciye, karakterin dünya ve hayat ile ilişki kurmak istemediğini pekiştirerek veren bir ayrıntıdır.



Resim 14: Pi filminden bir kare.

[21]G. Millerson, **TV Scenic Design** (Focal Press, 1998), s.121.

Kimi zaman da filmin sunduğu ortamlar filmin kahramanının mücadelesi olarak düşman rolünü üstlenmektedirler. Sofia Coppola'nın 2003 yılında çekmiş olduğu "Lost in Translation", iş için kısa bir süreliğine Tokyo'ya gelmiş iki yabancının yaşadığı sıkıntıları ele almaktadır. İngilizce bilen sayısının çok az olduğu Tokyo'da kimseyle iletişim kuramayan, hiçbir yazıyı okuyamayan, denilenleri anlayamayan, esprilere gülemeyen, gelenek ve görenek farklılıklarından dolayı bir uzaylı kadar yalnız kalan iki yabancının sıkıntıları dekor ve düzenlemeler sayesinde izleyiciye etkili olarak aktarılmaktadır. Şehir ve insanlarla olan savaşı ve farklılığı dekorlara yüklediği anlamlarla beraber izleyiciye veren yönetmen, bazı sahnelerde insanları dekor olarak kullanarak yaşanan farklılığın boyutunu izleyiciye aktarmıştır. Milyonlarca insanın yaşadığı Tokyo'ya sadece camdan bakarak yaklaşabilen karakterin, fanusun içindeki bir balık kadar yalnız ve izole bir duygu durumunda olduğunu fonda kullanılan yoğun şehir manzarası ile görebiliyoruz. Bu sahnede şehir ve karakter karşı taraflardadır. Şehir büyük, yoğun ve güçlü iken karakter, küçük, yalnız ve güçsüzdür.



Resim 15: Lost in Translation filminden kareler.

Boggs'a göre dekor ve setin ikinci belirleyici özelliği, karakterin yansıması olarak sunulan dekor ve ortamlardır. Karakter hakkında en çok bilgi ve ipucunu taşıyan öğe ortamlar yani dekorlardır. Bu ortamlar özellikle karakterin mekân üzerindeki kontrolünün en yüksek olduğu yerlerdir. Örnek olarak küçük, beyaz, temiz dış görünümlü etrafı güllerle çevrilmiş sevimli perdeleri olan panjurlu bir bahçe evi, izleyici tarafından yaşam sevinci dolu, dinç ve pozitif bir kişinin veya kişilerin yaşadığı bir mekân olarak algılanmaktadır. Ya da aksine bakımsız ve dağınık bir bahçesi olan eski bir ev görünümü, izleyiciye içinde yaşayanların ekonomik durumu, hayata bakışları,

meslekleri, hatta görünümleri hakkında bile bir çok bilgiyi hızlı bir biçimde vererek sonraki gelişmelere hazır hale getirir.

Film setinin veya dekorun sağlamaya çalıştığı özelliklerden bir diğeri ise gerçeğe benzetme kaygısıdır. Bu sayede izleyici filmin gerçek bir zamanda, gerçek bir yerde olduğu hissini yaşayarak filme kendisini daha kolay adapte etmektedir. Bu noktada dekorun sunacağı zaman geçmiş veya gelecek zaman olabilir. İzleyiciye verilmeye çalışılan zaman gerçekliği, filmin sunduğu zaman dilimidir.

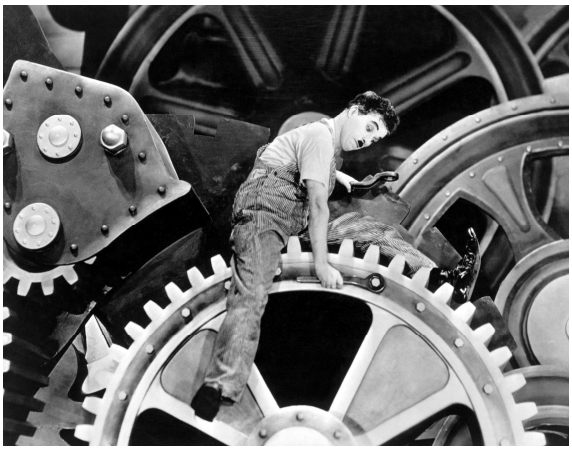
Boggs'a göre set ve dekorun taşıdığı diğer bir belirleyici özellik ise görsel etkidir. Filmin kendi limitleri içerisinde set ve dekor tasarımlarıyla uygulanabilecek en yüksek değerde görsel etkinin sağlanması tüm yönetmenlerin çabaladığı bir konudur.
Duygusal etki yaratma açısından film dekorunun önemi ise en belirgin olarak korku filmleri, bilim kurgu veya fantezi filmlerinde gözlemlenmektedir. Gerilimin derecesi, şüphe duygusunun oluşturulması, bilinmezliklerin verdiği heyecanın yaratılmasında dekorun ve seçilen mekânın önemi çok büyüktür.

Ortamın ve dekorun belirleyici özelliklerinden bir diğeri de filmin sembolik anlatımına katkısıdır. Dekor, yansıttığı ortamla beraber bir düşünce veya görüşü sergiliyorsa bu noktada sembolik anlatımda konuya eklenmiş olur. Örnek olarak 1971 yılı Stanley Kubrick yönetmenliğinde çekilmiş A Clockwork Orange filmi bar sahnesinde, cinselliğe ait bir davranış gözlemlenmemesine karşın dekor düzenlemesinde kullanılan sembolik objeler ile izleyiciye yüksek derecede cinsellik kavramı verilmektedir.



Resim 16: A Clockwork Orange filminden bir kare.

Mizansen ustalığını ses ve rengin olmadığı bir devirde ortaya koyan "Charlie Chaplin", filmlerinde sosyal komedi ve dramı ortaya koyarken anlatım gücünü diğer bir çok dahiyane yeteneğinin yanı sıra başarılı dekorları ve oluşturduğu ortamlar sayesinde ortaya koymuştur. Modern endüstriyel hayatta yaşamaya çabalayan bir fabrika işçisinin hayatını işleyen 1936 yapımı "Modern Times" filminde Chaplin, sistemin çarkları arasında sıkışmışlığı, devleşen endüstriyel dünyanın içinde küçük ve çaresiz kalmışlı dekorun sembolik anlatımıyla etkili bir biçimde izleyiciye vermektedir.



Resim 17: Modern Times filminden bir kare.

Boggs, son olarak dekorun belirleyici özelliklerinden olan mikrokozmos etkisi üzerinde durmaktadır. Dekorun sembolik anlatım özelliklerinin içerisinde özel bir bölüm olarak incelenen mikrokozmos bölümü dünyada gözlemlenen insani davranış ve durumların kurulan küçük bir dekor veya ortam içerisinde sunulmasıdır. Bu tür dekorlarda verilmek istenen karakterlerin dış dünyanın tüm etkilerinden yalıtıldığı, kendi kendine yeten bir dünya sunmaktır. Her tip ve kültürden insanı sembolize eden belirli sayıda insan grubunun bir adada, çölde veya benzeri bir alan veya bölgede oluşturdukları yaşam şeklinin sunulmasıyla izleyicinin bu küçük insan topluluğunun kendi içinde yaşadıkları olayların tüm dünyanın geneliyle oluşturduğu benzerlikleri görebilmesi, olayları mercek altına alarak dışarıdan bir görüşle bakabilmesini sağlamaktadır. Dekorun mikrokozmos etkisine örnek bir çalışma olan 1997 yılı Vincenzo Natali yönetmenliğinde çekilmiş "Cube" filmi yedi farklı insanın nasıl olduğunu bilmedikleri bir biçimde dev bir küpün içinde tutsak kalmalarını anlatmaktadır. Yedi farklı insanın değişen küp odalarda yaşadıkları psikoloji ve davranış biçimlerinin sergilendiği filmde, dekorun insanlar üzerindeki etkisi değişen renklerle sağlanmıştır.



Resim 18: Cube filminden kareler.

Aksiyonun sahneleneceği ortam verilmek istenen etkiye göre dekore edilir, tasarlanır veya seçilir. Yönetmen bu ortamları ihtiyaçlara göre belirler. Bu kimi zaman özel olarak tasarlanmış bir dekor olabileceği gibi kimi zaman da varolan bir mekânın tercih edilmesi olabilir. II. Dünya savaşının bitiminden sonra yönetmen Roberto Rosselini "Germany Year Zero" filmini harabe halindeki Berlin'de çekmiştir. Savaş sonrası ayakta kalmaya ve ailesine destek olmaya çalışan bir çocuğun hayatını konu alan filmin dekorları tamamen inşaat yıkıntısı haline gelmiş bir şehrin gerçek görüntüleridir. Yıkılmış Berlin şehrinin gerçekliğinde çekilmiş bu film, dekor olarak yeni bir şey ortaya koymadan varolanın gerçekliğin gücünü kullanmıştır.



Resim 19: Germany Year Zero filminden kareler.

Film üzerinde oluşturmak ve yansıtılmak istenilen biçeme göre dekor ve ortam sunumları değişmektedir. Filmin dekorları yönetmenin tercihi ve sanatsal anlayışına göre şekillendirilir.

> "*1976 yapımı All the President's Men filminde kurulan dekorlar, Washington Post'un haber merkezinin birebir aynısının yapılmasına karar veren yönetmen Pakula'nın tercihiyle aslına uygunluğu yansıtır. Diğer bir yandan Sergei Eisenstein, Ivan the Terrible filminde*

ışıkla, kostümle ve figürlerin hareketleriyle uyumlu olması için Çar'ın sarayının gerçekliği dışına çıkılmış, dekoru değiştirilerek özgürce stilize etmiştir." [22]





Resim 20: All the President's Men filminden bir kare.
Resim 21: Ivan the Terrible filminden bir kare.

Devrinin çok ötesinde ve zamanının en etkileyici dekorlarına sahip 1927 Fritz Lang yapımı "Metropolis" filmi Alman dışavurumcu sinemasının en büyük ve en pahalı yapımlarındandır. Filmde kullanılan dekorlar ve mimari özellikler filmin geçtiği 2026 yılının stilize edilmiş bir şehir yapısını oluşturmaktadır. "Filmde sergilenen dekorlar ve mimarinin yansıttığı keskin ışık ve gölgeler, sivri geometrik formlar filmde konu edilen iki farklı dünyaya ayrılmış insan gruplarını temsil edercesine ayrımcı ve belirgindirler. Metropolis güçlü dışavurumcu mimari metaforlarıyla, çağdaş görüşlerin bir arada sunulduğu, sinema sanatında dekor ve mimari gelişimin bir dönüm noktasıdır."[23]





Resim 22: Metropolis filminden kareler.

[22] Bordwell, Thompson a.g.e., s. 117
[23] D.Neumann, **Film Architecture** (Prestel, 1999), S.94.

Fütürist düzenlemesi, az renkli ve soğuk havasıyla bir uzay otelinin donuk ve yapay ortamını örnek dekorlarıyla veren Stanley Kubrick, 1968 yapımı 2001: A Space Odyssey filmindeki bu sahnelerde oyuncuların performanslarını geride bırakarak sadece dekorun verdiği görsel bilgiler ile izleyiciye iletilmek istenen mesajı güçlü bir şekilde vermektedir. Mekânın verdiği düzen koruma hissi, insanlığa ait doğal bir bilgi ya da kimlik barındırmaması izleyicinin sadece dekor sayesinde edindiği önemli bir bilgidir. Verilen bu dekor bilgisinden sonra izleyici, karakterlerin ve olayların getireceği yapay ve soğuk tarza hazırlanmış, verilecek her türlü gerçekdışı bilgiyi ortamın gerçekliği içerisinde kabul etmiş olacaktır.



Resim 23: A Space Odyssey filminden kareler.

1998 yılında *Peter Weir* tarafından çekilmiş olan *The Truman Show* dekor konusunun sinema tarihi boyunca irdelenmiş belki de en kavramsal örneğidir. Çevrede neyin dekor neyin gerçek olduğunu izleyiciye yoğun bir biçimde sorgulatan, dekor kavramından yola çıkarak, hayatı, dünyayı ve tanrı kavramını farklı bir yöntemle inceleyen film, sıradan bir Amerikan vatandaşının yaşantısını sergileyen olağan dekorlar ve ortamlardan oluşmaktadır. Vurucu olan ise Truman karakterinin yaşadığı ev, mahalle, caddeler, iş yeri, şehir, deniz ve gökyüzünün tamamen bir dekor olmasıdır. Filmde incelenen dekor kavramı sayesinde Truman karakteri ile eş zamanlı olarak izleyici de, gerçek hayatta neyin dekor neyin gerçek olduğunu düşünmeye ve fark etmeye başlar.



Resim 24: The Truman Show filminden kareler.

Filmde dekorun önemini vurgulayan bir başka film ise 2005 yılı Luc Besson yapımı Angel-A filmidir. Sinematik anlamda yüksek estetik ve sembolik değerler taşıyan filmde bir melek ve bir insanın ilişkisi anlatılmaktadır. Angela oldukça alımlı ve çekici bir hayat kadınıdır ve Andre ile yaşamaya başlamıştır. Filmin son sahnelerine kadar tanrı tarafından Andre'ye yardım etmek üzere gönderilmiş gerçek bir melek olduğunu saklayan Angela yönetmen Luc Besson'un dekor kullanımlarında seçtiği anlamlı elemanlar ile izleyiciyi bu sır hakkında düşünmeye sevk etmektedir. Bir hayat kadının gerçek bir melek olabileceğini düşünmek istemeyen izleyici, dekorun bir parçası olarak kullanılan melek heykelinin oluşturduğu bu sembolik anlatımla sarsılmaktadır. Alışılmışın dışında olarak ön planda kullanılan dekoratif heykel, oyuncuyu arka planla arasında bırakarak simgesel bir anlam oluşturmaktadır.



Resim 25: Angel-A filminden bir kare.

Dekor, barındırdığı renkler sayesinde izleyicide çeşitli duygusal durumlar oluşturmaktadır. Soğuk renklerden oluşan bir dekor, yalnızlığı, gerilimi, yapaylığı veya melankoliyi çağrıştırabileceği gibi sıcak renklerden oluşan bir dekor ise, sevecenliği, içtenliği, yumuşaklığı ve mutluluğu sembolize edebilir. 2001 yılı Jean-Pierre Jeunet yönetmenliğinde sahneye konulmuş Amelie, başarılı dekor uygulamaları ile dikkat çekici bir filmdir. Dekor düzenlemelerinde seçilen renkler ve objelerin dekor rengiyle oluşturduğu zıtlıklar, gözün her parçayı görmesine olanak tanımaktadır. İlk resimde görülen mavi abajur sayesinde dekorun kırmızılığı daha da ön plana çıkarken mavi rengin etkisi de kırmızı yoğunluklu dekor sayesinde çok daha belirginleşmiştir. Aksesuar olarak dekorda yer alan abajur, özel bir amaca hizmet etmiyor gibi görünse de rengi ile dekorun görselliğini etkili bir biçimde vurgulamaktadır. İkinci resimde fon ve oyuncunun pastel renkleri sayesinde göz parmaklardaki kırmızı böğürtlenlere yönlenmektedir. Bu sahnede kırmızı veya turuncu gibi dikkat çeken renklerde bir fon veya oyuncu kostümü kullanılmış olsaydı, göz kırmızı böğürtlenleri aynı etkiyle kavrayamayacaktı. Üçüncü resimde ise duvar ve yatak, görsel düzenlemeyi neredeyse ortadan ikiye bölen ana öğelerdir. Bu iki öğe için tercih edilen kırmızı-yeşil zıtlığı yine birinci resimde oluşturulan etkiye benzer bir etkidir. İki büyük ana parça için seçilen bu renklerin yerine, zıt olmayan başka renkler veya beyaz duvar ve beyaz yatak örtüsü seçilmiş olsaydı ortaya çıkan sonuç bu zıtlığın oluşturduğu etkiyi yaratmayacaktır.



Resim 26: Amelie filminden bir kare.




Resim 27, 28: Amelie filminden kareler.

Dekor kadar aksesuarların da filmin anlam bütünlüğüne kattığı önem yadsınamayacak büyüklüktedir. Tiyatro ve sinema gibi sanat alanlarına ait özel olarak kullanılan aksesuar kelimesi Fransızca kökenli olup "Konunun gerektirdiği ölçüde kullanılan, bir sahne içinde yer alan veya oyuncunun dekor gereği kullandığı çeşitli eşya."[24] anlamına gelmektedir.

Gerald Millerson ise aksesuarı bir dekoru oluşturmak için kullanılan tüm dekoratif elemanlar olarak anlamlandırırken oyuncuların sahne içerisinde kullandıkları telefon, bardak, gazete gibi objeleri de hareketli aksesuarlar olarak değerlendirmektedir.[25]

Bir çekimin dekoru yapılırken yönetmen aynı zamanda aksesuarlara da karar vermektedir. Aksesuarlar her ne kadar dekoratif işlev görüyor olsalar da film içerisinde önemli ve etkili görevler almaktadırlar.

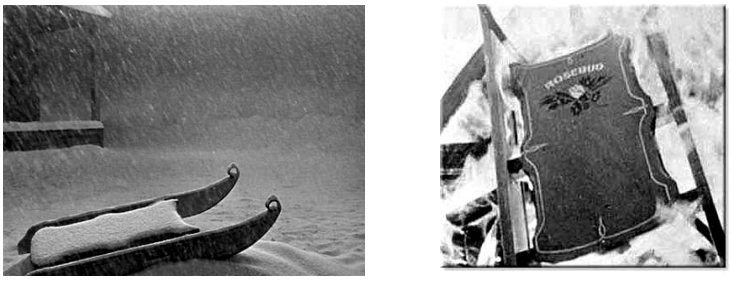
> "*Dekordaki bir nesnenin devam eden aksiyon içinde bir işlevi olduğunda, ona aksesuar diyebiliriz. Psycho filminde duş perdesi ilk bakışta dekorun bir parçası olarak algılansa da katil banyoya geldiğinde duş perdesi onu görmemizi engeller. Cinayetin ardından aynı perde kurbanın bedenini sarmak için kullanılır. Burada duş perdesi gizleme özelliği sayesinde gerilimi arttırmakta, yine aynı özelliği sayesinde kurbanın cansız bedenini sarmaktadır.* "[26]

Film içerisinde önemli kavramları yansıtmakla görevli bir başka aksesuar ise "Citizen Kane" filminde Foster Kane'nin mutlu çocukluk günlerinin, saflığın ve özgürlüğünün sembolü kar kızağı Rosebud'dır. Kane'nin onu ailesinden ve çocukluğundan koparan Bay Thatcher ile yaptığı güç mücadelesinde kızağını Thatcher'a karşı bir siper gibi

---

[24] www.tdk.gov.tr., 01.02.10:00
[25] Millerson,a.g.e., s.118.
[26] Bordwell-Thompson, a.g.e.,: s. 117.

kullanması para ve zenginlik kavramlarına karşı, özgürlük ve mutluluk kavramlarının sembolik bir direniş mücadelesini yansıtmaktadır. Rosebud, Kane için o kadar önemli bir özlemdir ki çocukluğunda kısa bir süre gördüğümüz kızak yıllar sonra milyoner Foster Kane'in hayatını sonlandırdığı malikânesinde ölmeden önce dudaklarından dökülen son kelime olmuştur.



Resim 29: Citizen Kane filminden kareler.

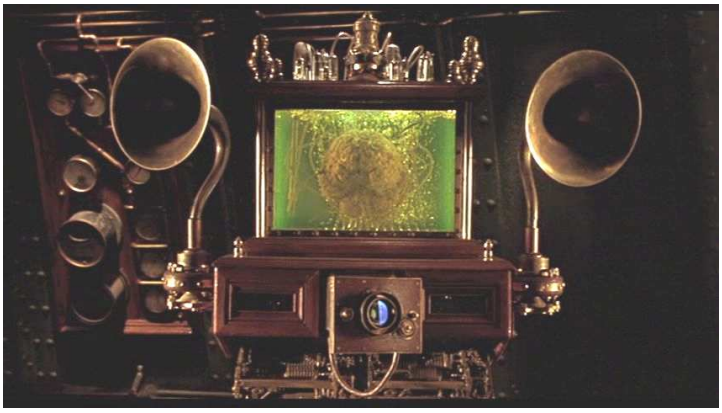
Masanın üzerinde duran bir kahve fincanı her ne kadar basit bir aksesuar gibi dursa da "The Usual Suspects" filminin yönünü şekillendiren önemli bir kilit noktasıdır. Bryan Singer yönetmenliğinde çekilen 1995 yapımı film basit bir kahve fincanının üzerinden üreyen olayları konu almaktadır. Bir suçlunun polis karakolunda verdiği bilgiler sırasında kendisinden istenen bir kişinin adını o an karşısında kahve içmekte olan polis memurunun kahve bardağının altında yazan *Kobayashi* ismini vermesiyle film büyük bir aldatmacalar zincirine dönüşür. Filmin sonunda kahve bardağı düşer ve kırılır. Kırık parçaları toplayan polis memuru *Kobayashi*'nin bir porselen firması olduğunu o anda anlar ve tüm yaşananların bir aldatmaca olduğu ortaya çıkar.



Resim 30: The Usual Suspects filminden bir kare.

Aksesuar kavramının farklı bir şekilde kullanıldığı ve film içinde bir karaktere dönüştüğü Jean-Pierre Jeunet ve Marc Caro yönetmenliğinde çekilen 1995 yapımı "The

City of Lost Children" filminde bir akvaryumun içine yerleştirilmiş beyin, filmin başkarakterlerinden bilim adamı *Krank*'ın öz amcasıdır. Dış dünya ile iletişimini bir mekanizmanın yardımıyla konuşarak sağlayan beyin amca, film içerisinde kullanılan bazı aksesuarların bir karaktere dönüştürülerek film içerisinde alabilecekleri rollere örnek bir objedir.



Resim 31: The City of Lost Children filminden bir kare.

Bir filmin geçtiği dönemi, yansıtmaya çalıştığı anlam ve kavramları yönetmenin yarattığı mizansen çerçevesinde izleyiciye aktaran dekor ve aksesuar, tek başına sunduğu tarzın yanı sıra oyuncu performansları ve aydınlatma öğelerine temel oluşturarak filmin görsel bütünlüğüne ev sahipliği yapmaktadır.

1.1.1.2. Kostüm ve Makyaj

İlk çağlarda iklim şartları ve çevre koşullarından korunmak amacıyla ortaya çıkan örtünme gereksinimi zaman ile paralel olarak çok kademeli gelişimler göstermiş, korunma ve örtünme ihtiyaçlarından çok daha öteye giderek birçok etnik, kültürel, sembolik anlamı ve estetik kaygıları barındıran bir ifade biçimi olmuştur. Yüzyıllar boyunca geçtiği tarihi ve kültürel evrelerin zenginliğini günümüze taşıyan kostüm kavramı dini, kültürel, ideolojik, cinsel, estetik ve ekonomik düzeylerin bir simgesi olarak insan ilişkilerinde görsel bilgi ileten önemli bir gösterge halini almıştır.

Yapılan bilimsel araştırmaların sonucunda yeni bir kişi ile tanıştığımız ilk yedi saniye içinde edinilen izlenimin %93'ünü görünüm ile ilgili verilerin oluşturduğu ortaya çıkmıştır. Saç, sakal, kullanılan aksesuarlar (gözlük, küpe, yüzük, çanta, dövme saat. vs.) makyaj, kıyafet, ayakkabılar, çorap ve seçilen kostüm ve aksesuarlarda tercih edilen

renkler, o kişi hakkında ilk izlenimin ne yönde oluşacağına dair büyük veriler barındırmaktadır.

> *"Algılama, değerlendirme ve hafızaya alma biçimi olarak sınıflandırma yapmaya yatkın olan insan beyni karşıdaki kişiyi tanımlayabilmek için ilk saniyelerde o kişinin görsel özelliklerinden faydalanarak belirli sonuçlara ulaşmaya çabalar. Ulaştığı bu sonuçlar değerlendirme yapan kişinin beyninde önceden oluşturulmuş kategorilere yerleştirilir. Fakir, zengin, köylü, şehirli, dindar, serseri, eşcinsel, hayat kadını gibi yüzlerce kategoriden en uygununa yerleştirilen kişi, çoklu zıt kategorilere veya olmayan bir kategoriye giriyorsa algılayan kişi tarafından 'tuhaf' olarak adlandırılır. Kostüm aksesuarlar ve makyajın ilettiği genel verilerle karşıdaki kişinin sınıflandırılması beyin tarafından yapılırken aynı zamanda o kişiyle kurulacak olan iletişimin boyutları yani o kişiye karşı sergilenecek tutumlarda beyin tarafından belirlenmiş olur.*[27]

Farklı kültürel ve etnik yapılarda, saygınlığı ve önemi ifade eden bazı kostüm ve aksesuarlar, bir diğer kültür yapısında saygısız veya gülünç olarak karşılanabilmektedir. Aynı şekilde ideolojik farklılıklar içeren bireylerin kullandıkları kostüm, makyaj ve aksesuar farklılıkları bireylerin algılanış ve algılayış biçimlerine yön vermektedir.



Resim 32: Farklı kültür, meslek ve ideolojileri yansıtan kostüm ve aksesuarlar.

[27] D.Landis, **Costume Design** (Focal Press, 2007), s.77

Dünya genelinde ortak bir görsel anlam ifade eden takım elbise, saygınlık ve ciddiyet kavramlarını taşımaktadır; ancak takım elbiseler arasındaki, renk kumaş, kesim farklılıkları kişiler hakkında çok farklı izlenimler oluşturma gücüne sahiptir.



Resim 33: Farklı takım elbiseler.

Makyaj çoğunlukla kadınların tercih ettiği, yüz güzelliğini vurgulamak veya yüzde istenmeyen bölgeleri kapatmak için çeşitli makyaj malzemeleri ile yapılan bir bakım türüdür; ancak makyaj bu genel anlamının ötesinde tarih boyunca farklı kültürlerde farklı amaçlar için de kullanılmıştır. Afrika yerlilerinin, Kızılderililerin, Aborjinlerin ve birçok kültürden insan grubunun tarihten bu yana yüzlerini çeşitli sebeplerle boyayarak kendilerine farklı anlamlar yükledikleri ve bu anlamlardan güç aldıkları bilinmektedir. Tanrı'ya ibadet, doğaya teşekkür, savaşa hazırlık, ağıt ve benzeri birçok farklı duruma göre yüzlerini ve vücutlarını boyayan insanlar, dış görünüşlerine verdikleri yeni renk ve desenlerle kimi zaman düşmanlarını korkutarak yenmiş, kimi zaman da çekiciliklerini pekiştirmişlerdir. Günümüzde, büyük oranda kadınlar başta olmak üzere her iki cinsin de estetik, ideolojik, kültürel ve eğlence amaçlı tercih ettiği makyaj, sinema ve tiyatro gibi sahne sanatlarında çok daha farklı anlamlar yaratmak veya varolan anlamı pekiştirmek için kullanılan etkili bir yöntemdir.



Resim 34: Farklı amaçlarla yapılmış makyaj örnekleri.

Sinema ve tiyatroda kostüm ve makyaj ağırlıklı olarak estetik veya dramatik bir işlev sergiler. "Filmde kullanılan kostüm ve makyaj karakterin tamamlayıcı özellikleridir. Kostümün yarattığı etkiye en iyi örnek Charlie Chaplin'dir. Onu bir kâğıda çizmek isterseniz bir baston, büyük bir çift ayakkabı bıyık ve şapka koyduğunuzda Chaplin'i resmetmiş olursunuz."[28] Tıpkı günlük hayattaki kişilerin oluşturdukları ilk izlenim gibi filmlerdeki karakterlerin izleyiciler üzerinde bıraktığı ilk izlenimler de kostüm ve makyajın önemi çok büyüktür. "Kostüm ve makyaj sayesinde izleyici üzerinde oluşturulan etki, oyuncu üzerinden filmi yorumlayabilme imkânı sağlarken, filmin geçtiği zaman, mekân, oyuncunun filmdeki sosyo-kültürel konumu, inançları veya inançsızlıkları, mesleği, psikolojik yapısı ve birçok konuda izleyiciye veri akışı sağlar."[29]

1976 Martin Scorsese yönetmenliğinde çekilmiş olan "Taxi Driver" filmi bir karakterin çift yönlü psikolojisini işlemektedir. Film boyunca ana karakterin bir ruh hastası mı yoksa bir peygamber mi olduğunun cevabını aratan film, oyuncunun bu iki karakter arasındaki değişimlerini kostüm ve makyaj sayesinde keskin bir biçimde yansıtmaktadır. Ana karakter Travis, kız arkadaşları olan Iris veya Bettsy ile buluşacağı

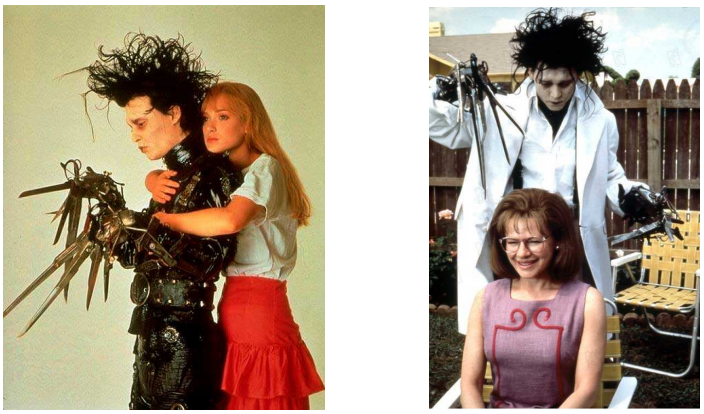
[28] R. Stephenson-G.Phelps, **The Cinema as Art** (Penguin Books, 1989), s.151.
[29] Landis, **a.g.e.,** s.353.

zamanlarda iyi görünümü ve taranmış saçları ile bambaşka bir karakteri ortaya koyarken, karanlık taraflarının ortaya çıktığı zamanlarda ise buruşuk ceketi ve kazınmış saçları ile içindeki psikopat karakteri ortaya koymaktadır. Bu iki tutum arasında izleyici, Travis'i sevmekle sevmemek arasında kalmış ve tüm film boyunca bu karakterin izleyicinin duygusal terazisinde defalarca tartılması sağlanmıştır.



Resim 35 : Taxi Driver filminden kareler.

Karakter merkezli bir film olarak önemli bir sosyal eleştiri yapan Tim Burton' un 1990 yapımı "Edward Scissorhands" kostüm ve makyajın sağladığı etki sayesinde filmin içerdiği tüm çelişkileri ortaya koymaktadır. 1950'li yıllarda bir bilim adamı tarafından çeşitli alet parçalarından oluşturulan, ancak zamanla canlı organlar takılarak insana dönüştürülen Edward karakteri, bilim adamının zamansız ölümünden dolayı tamamlanamamış ve elleri makas olarak kalmıştır. Bilim adamıyla beraber yaşadıkları malikânede yalnız kalan Edward, dışarı çıkmayan, güneş görmeyen, soluk tenli, yüzünde makasların açtığı yara izleri ve yapay görünümlü saç modeliyle tuhaf bir karakterdir. Bir gün bir kadın tarafından bulunarak, kadının evine getirilen Edward film boyunca 1950'lerin basit Amerikan aile düzeni ve sosyal hayatına çevre tarafından uyumlandırılmaya çalışılır. Görünümü ve karakteriyle filmin ideolojik ve görsel açıdan ikiye ayrılmasını sağlayan Edward karakteri, kültürel ve kavramsal farklılıklara, sosyal çevrenin sıradan ve basit yapısına kostüm ve makyajın yarattığı görünüm ile karşı duran bir ikon konumundadır. Resim36'da Edward'ı olduğu gibi kabul eden ve onu sosyal düzenin baskısından korumaya çalışan Kim'in kostümleri dönemin standart doğrularını yansıtmaktadır. Diğer resimde ise Edward'a daha normal görünmesi için çevre tarafından gömlek ve pantolon giydirilmiştir.



Resim 36: Edward Scissorhands filminden kareler.

Filmin bütünlüğü ve yapısıyla beraber paralel bir işlev gösteren, yaratıcılık olasılıkları çok yönlü olan kostüm ve makyaj, gerçeküstü ve fantastik öğeler yaratma kabiliyetine sahip olduğu kadar çeşitli dönem ve kültürleri ortaya koyabilmek adına zaman uyarlamalarında da etkin bir rol oynamaktadır. 2007 yılı Shekhar Kapur yönetmenliğinde sahneye konulan "Elizabeth: The Golden Age" filmi aldığı en iyi kostüm tasarımı Oscar ödülü ile adını sinema tarihine yazmıştır. Dönemin şatafatlı kostüm tarzı filme egemen iken soylular ve alt tabaka arasında ki fark kostümlerde uygulanan renk, tasarım ve kalite sayesinde belirginleştirilmiştir. Kraliçe'nin kostümlerinde kraliyete özel renkler ve anlamları, her rengin kullanım mekânları araştırılarak dikkatle seçilmiştir. İngiliz kraliyetinde ve birçok imparatorlukta benzer anlamlar taşıyan bazı renkler kraliçe'nin kostüm tasarımlarında birincil önem taşımaktadır. Kraliyetin refah ve bolluk içerisinde olduğunu sahnelerde güneşin rengini vurgulayan turuncu renk kostüm, kraliçenin meclise yapacağı konuşma sırasında asaletin ve kraliyetin temsili olarak mor renk kostüm, İngiltere krallığının batı'nın gücü ve ışığı olarak yansıtılmasında seçilen sarı renk kostüm, dikkat çekmektedir. Filmin geçtiği dönemin, iklimin değer ve özelliklerinin gerçekçi bir şekilde sahneye yansıtılması filmin yaratacağı etki için büyük önem taşımaktadır. İklim özelliklerinin insanlar üzerinde ki etkisinin baskın bir şekilde görüldüğü İngiltere'de soğuk ve yağmurlu ikliminin etkileri, oyuncuların ten ve saç renklerine makyaj sayesinde yansıtılarak gerek coğrafyanın etkisi gerek kraliyet mensuplarının takındığı soğuk ve mesafeli tavırların vurgulanması sağlanmıştır.



Resim 37: Elizabeth: The Golden Age filminden kostüm örnekleri.

Kostümlerle beraber aksesuarların da filme kattığı anlam ve derinlik büyük önem taşımakta, görsel zenginliği ve anlam bütünlüğünü pekiştirmektedir. Bir fantastik sinema örneği olan 1995 yapımı "The City of Lost Children", sıra dışı karakterlerin vurgulanmasında kostüm, makyaj ve aksesuar tasarımcılarından büyük destek alarak karakterlerin izleyicide bıraktığı etkiyi üst düzeye taşımıştır. Birçok makine parçasının aksesuar olarak kullanıldığı filmde, parçaların kaba görünümden uzak, zengin görsel detaylara sahip olduğu gözlemlenmektedir.



Resim 38: The City of Lost Children filminden aksesuar örnekleri.

Sinemada inandırıcılığı sağlayan bir diğer önemli faktör ise makyajdır. Makyajın sinema sanatındaki rolü, bazı noktalarda dekordan ve kostümlerden daha fazla önem taşımaktadır. Tiyatro sahnesinde ki bir oyuncuya yapılan abartılı makyaj, arka sıralarda oturan izleyicilerin oyuncuları rahatlıkla görebilmesini sağlar; ancak sinemada bu durum farklıdır. Yakın çekimler sayesinde oyuncuların izleyici ile mesafesi düşer ve kimi zaman derinin üzerindeki tüyler bile fark edilir derecede yakınlaşır. Dev bir sinema perdesinde yakın çekim gördüğümüz yüzlerde makyajın başarısı veya başarısızlığı gizlenemeyecek kadar büyük olur. "Önemli olan, oyuncunun yüzünde her ne kadar yoğun bir makyaj çalışması uygulanmış olsa da bu makyajı, makyaj sayesinde gizleyebilmektir, gerçeklik çerçevesi içersinde tutabilmektir. Yoksa filmin tüm gerçekliği o noktada kaybolur, izleyiciyi bir daha kendinize inandırmanız oldukça zor olacaktır."[30]

Sinemada makyaj, oyuncunun gençleşmesi, yaşlandırılması, çeşitli estetik malzemeler ile yüzünün yeniden yapılandırılması, başkalaştırılması, etnik anatomilerin uygulanması gibi çok farklı ihtiyaçları karşılar. 2002 yılı Stephen Daldry yönetmenliğinden çekilmiş "The Hours", ünlü İngiliz yazar Virginia Woolf'un hayatını konu almaktadır. Nicole Kidman'ın Virginia Woolf karakterini canlandırdığı filmde, yapılan etkili makyaj ile Kidman'ın Woolf'a başarılı bir biçimde dönüştürüldüğü gözlemlenmektedir.



Resim 39: Yazar Virginia Woolf'a ait bir fotograf.

Resim 40: Oyuncu Nicole Kidman'a ait bir fotograf.

Resim 41: Oyuncu Nicole Kidman'ın makyaj ile Virginia Woolf karakterine uyarlanmış hali.

[30] J.Musgrove, **Make-up, Hair and Costume for Film and Television**, (Focal Pres, 1995), s.27.

Özellikle bilim kurgu, fantastik ve korku film türlerinde yoğun olarak kullanılan makyajlar filmin yaratmak istediği etkinin oluşturulmasında birincil öneme sahiptirler.



Resim 42(Sol üst): Mary Shelley' Frankestein filminden makyaj örneği.
Resim 43(Sağ üst): Benjamin Buton filminden makyaj örneği.
Resim 44(Sol alt): Hell Boy filminden makyaj örneği.
Resim 45(Sağ alt): Batman The Dark Knight filminden makyaj örneği.

Karakter, psikoloji, zaman, gerçeklik ve sosyo-kültürel seviye yaratma konusunda kostüm ve makyajın yarattığı etki gerek izleyicinin filmin gerçekliğine girmesinde gerekse oyuncunun sergileyeceği performansa uyum sağlamasında büyük önem taşımaktadır. Ünlü oyuncu Johnny Depp, kostüm ve makyajın oyuncu ve izleyici üzerinde ki etkisini şöyle özetlemiştir: "Oynadığım her rol, birbirinden oldukça farklı karakterleri yansıtıyor. Rolleri günlerce ve gecelerce çalışıyorum; ancak kostümler ve makyaj tamamlandıktan sonra aynaya dönüp bakıyorum. İşte o an benden eser kalmamış oluyor ve büyüleniyorum ve bu büyü izleyiciye de yansıyor."[31]

[31] N. Goodall, **The Secret World of Johnny Depp** (John Blake**,** 2007), s.101.



Resim 46: Johnny Depp'in kostüm, aksesuar, saç ve makyaj gibi değişken öğelerin desteği ile canlandırdığı karakterler.

Gerek oyuncuların sergileyeceği performanslarda gerek izleyicinin filmin gerçekliğine girebilmesinde etkin rol oynayan kostüm ve makyaj tıpkı mizansenin diğer öğeleri gibi filmin, dönemsel, anlamsal ve görsel bütünlüğünü yönlendirip tamamlayan vazgeçilmez bir öğedir.

1.1.1.3. Aydınlatma

İnsan psikolojisini kontrol altında tutabilen ve ruh halini yönlendirme yetisine sahip olan ışık ve aydınlatma, sinema izleyicisinin istenen zamanda istenen duygu durumuna girmesini sağlayan etkin bir mizansen öğesidir.

Ünlü yönetmen Ferico Fellini'ye göre "Işık her şeydir. İdeolojiyi, duyguyu, rengi, derinliği, stili ifade eder. Yok edebilir, anlatabilir, tanımlayabilir. Doğru ışık sayesinde en çirkin yüz, en aptalca ifade güzelliği ya da aklı gösterebilir. Doğru ışık sayesinde en çirkin yüz, en aptalca ifade güzelliği yad da aklı gösterebilir."[32]

Işık, hayatımızda ve gün içerisindeki en değişken elemanların başında gelmektedir. Kısa bir süre içerisinde birçok farklı değer gösteren ışık sinema sanatının en can alıcı

[32] Bordwell, Thompson, a.g.e., s.126

elemanlarındandır. "Öyle ki iyi bir aydınlatma bir film setinde çalışıp emek döken tüm sahne tasarımcılarının, kostümcü ve makyajcıların yaptıkları işi göklere çıkartıp görüntü de muhteşem bir kalite sağlayabilirken, muhteşem bir set tasarımını ve en kaliteli kostümleri kötü bir ışık tamamen mahvedebilir."[33]

Aydınlatmanın asıl görevi aydınlatılmak istenen objenin ortaya çıkartılmasıdır. Böylece gösterilmek istenen obje diğer düzlemlerden ayrıştırılmış olur. Aydınlatmanın bir diğer önemli etkisi de alan da derinlik ve perspektif yaratmaktır. "Kısaca ışığın görevi objelerin yuvarlaklığını, ışık yoğunlukları ile sağlayarak üç boyutluluk yanılsaması sağlamasıdır."[34]

Film tarihinde ışığın gelişimi oldukça farklı esinlenmelerden doğmuş, estetik ve teknolojik yenilenmelerle kademeli olarak gelişimler göstermiştir. Her konudaki gelişim gibi film sanatının aydınlatma alanındaki gelişimi de teknoloji ile paralel ilerlemiştir. Yeni aydınlatma tekniklerinin geliştirilmesiyle farklı ışıklandırma metodlarının film biçemi ve mizanseni üzerindeki etkileri artmıştır. Sinemanın ilk zamanlarında oldukça yetersiz olan aydınlatma elemanları ve teknikleri sektörünün zaman içerisinde doğan ihtiyaçları ile beraber büyük gelişim göstermiştir. Sinemanın ilk yılları olan 1890'lı yıllarda yapılan çekimlerde, gün ışığında yapılacak çekimler çatılarda, stüdyo veya kapalı mekânda yapılacak çekimler ise açık tavanlı stüdyolarda yapılmıştır. Thomas Edison'un 1892 yılında kurduğu cam tavanlı film stüdyosu iç mekân aydınlatma sorunlarına çözüm getiren, gün ışığını içeri alabilecek biçimde hareket edebilir özelliğe sahip bir yapıdır. Fransız filmci Georges Méliès'in daha sonraki yıllarda kurulacak film stüdyolarına örnek oluşturan 1897 yılında inşa edilmiş sera benzeri bir mantıkla kurduğu film stüdyosu panjur sistemiyle gereken ölçüde ışığın içeri alınmasını sağlamıştır. Gün ışığının gerçekçi çekimler için verdiği doyumun dramatik çekimlerde sağlanamamasından dolayı Oskar Messter'in Berlin'de açtığı bir film stüdyosunda ilk kez bir yapay ışık kullanımına başlanmıştır. 1900 yılında Edison'un ürettiği yapay ışıklar "Why Jones Discharged His Clerks" ve "The Mystic Swing" filmlerinde kullanılmıştır. Bu tarihten itibaren film stüdyolarında kullanılan aydınlatma elemanları daha özel sorunlara yanıt aramaya başlamış, gereksinimlerle beraber gelişimini sürdürmüştür.

---

[33] K. Malkiewicz, **Film Lighting** (Fireside, 1986), s.1
[34] E. Algan, **Görüntü Yönetmenliğine Giriş** (Eskişehir E.Algan,1999), s.96.

Görüntü etkisi yaratmakta büyük bir payı olan ışık, filmlerde aksiyon alanını aydınlatmaktan çok daha büyük bir yere sahiptir. "Doğru ışık, atmosfer ve psikoloji yaratmada, konuya anlam katmanları kazandıran en önemli görsel faktördür."[35]

Bir film sahnesinde oluşturulan aydınlık ve karanlık alanlar sayesinde seyircinin ruh hali belirlenir, dikkati yönlendirilir ve bu sayede ne yöne bakması gerektiği planlanır. "Parlak bir alan izleyicinin önemli bir ayrıntıyı görmesini sağlarken karanlıkta kalmış alanlar önemli noktaların gizlenmesini sağlayarak bilinmezlik ve merak duygularının oluşmasında rol oynar. Işık ana objelerin yanı sıra dokuları da ortaya koyar. Bir ağacın damarları, bir örümcek ağının dokusu, bir mücevherin parlayışı gibi ayrıntı bilgilerin izleyiciye aktarılmasında aydınlatma büyük önem taşır."[36]

Aydınlatma, filmde sahnelenen ortamın ışıklandırmasının yanı sıra hareketli objelerin takibinde ve oyuncuların performansında da çok farklı etkiler sağlamaktadır. Oyuncunun hareketlerini, vermek istediği duygu ve anlamı, mimiklerini, kostüm ve makyajını belirginleştirmek, anlam paralellikleri veya zıtlıkları oluşturmak adına aydınlatmanın önemi büyüktür.

> *"Oyuncunun performansı ile birlikte sahnede bir de ışığın performansı vardır. Işık bir oyuncu gibi sahnede oynamasa da sahneye verdiği duygusal etki ile oyuncu kadar aktif bir role sahiptir. Aynı oyuncunun aynı performansı, farklı aydınlatma teknikleri ile komik veya korkunç bir durum olarak yansıtılabilir. Açıkça kabul etmeliyiz ki aydınlatmanın mizansen yaratımında ki gücü sihirli bir değneğin dokunuşu gibi büyülüdür.*"[37]

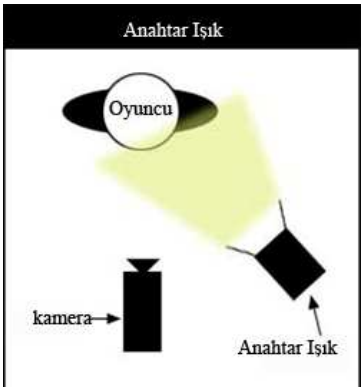
Malkiewicz'e göre sinemada aydınlatmanın üç temel görevi vardır. İlk olarak nesnelerin görüntüsünün filme kaydedilebilmesi için ışığa olan gereksinimdir. Diğer bir aydınlatma nedeni ise estetik kaygılardır. İki boyutlu olan sinema perdesi veya televizyon üzerinde üçüncü boyut yanılsamasını yaratabilecek bir aydınlatmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Aydınlatmanın üçüncü görevi ise aktarılmak istenen duygu ve düşüncelerin izleyiciye istenilen biçimde sunulmasıdır. Aydınlatma ile üçüncü boyut yanılsamasını sağlayabilmek bir başka deyişle gerçek hayattaki görüntülere benzer görüntüler oluşturabilmek için üç nokta aydınlatması olarak adlandırılan aydınlatma biçimi kullanılır. Üç temel ışık ve bir ek fon ışığı ile Hollywood sinemasının ve dünya

---

[35] B. Brown, **Cinematography: Theory and Practice** (Focal Press, 2008), s.39.
[36] Bordwell, Thompson, a.g.e., s.125
[37] Millerson, a.g.e., s. 299

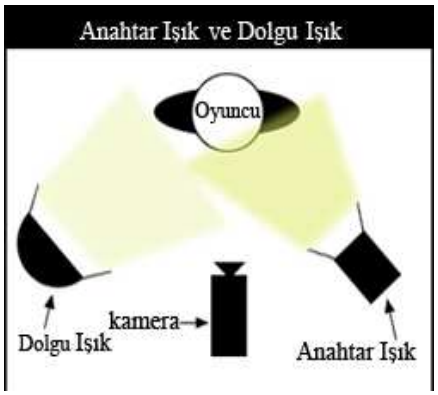
sinemasının kullandığı en temel aydınlatma biçimi olan üç noktalı aydınlatmayı sağlayan ışıklar anahtar ışık, dolgu ışık ve arka ışıktır.

Anahtar ışık, bir obje veya sahnenin aydınlatılmasında kullanılan en önemli aydınlatma kaynağıdır. Genellikle kameranın yanında nesne veya oyuncuyu görünür kılmak ve asıl biçimlerini ortaya çıkartmak amaçlı kullanılır. Anahtar ışığın aydınlatmasını güneşin nesneleri aydınlatması gibi düşünebiliriz. Anahtar ışık prensip olarak kameranın hemen yanında ideal olarak 45 derecelik bir açı ile kullanılsa da yapımın niteliğine ve anlatımına bağlı olarak değişik açılar yapabilir. Bu da anlatım dilinde oluşan farklılıkları ortaya koymaktadır.



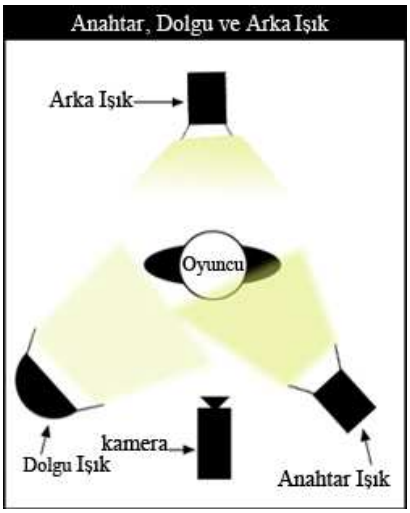
Resim 47: Anahtar Işık yerleştirme örneği.

Anahtar ışık bulunduğu konumdan dolayı tek taraflı bir aydınlatma yapmaktadır. Işığın geldiği taraf aydınlanır diğer taraf ise gölgede kalır. Anahtar ışığın oluşturduğu bu gölgeleri yok etmek için ikinci bir aydınlatmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu noktada dolgu ışık kullanılır. Dolgu ışık gölgeleri yumuşatmak ya da yok etmek adına anahtar ışıktan daha yumuşak ve dağınık bir aydınlatma sağlayan bir ışık kaynağıdır. Dolgu ışık yaygın olarak kameranın, anahtar ışığa göre aksi tarafına ve ortalama benzer bir açıyla yerleştirilir.



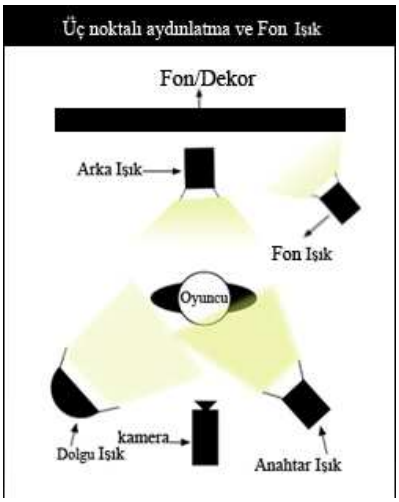
Resim 48: Anahtar Işık ve Dolgu ışık yerleştirme örneği.

Aydınlatılan nesne veya mekânda üçüncü boyut yanılsamasını yaratabilmek için bir ışık kaynağına daha gereksinim duyulmaktadır. Bu aydınlatma kaynağı nesnenin ya da oyuncunun fondan ayrılmasını sağlayan arka ışıktır. Bazı kaynaklarda tepe ışığı olarak da adlandırılan arka ışık nesnelerin tam arkasından veya arka üst açısından verilen sert bir ışık kaynağıdır.



Resim 49: Anahtar Işık, Dolgu ışık ve Arka Işık yerleştirme örneği.

Bu üç aydınlatma tekniğine ek olarak kullanılan fon ışığı nesnenin arkasında kalan kısmı aydınlatmak için kullanılmaktadır. Genellikle anahtar ışığın yönüyle aynı yönde ve yumuşak bir aydınlatma ile fon aydınlatılır. Fon ışığı sayesinde mekânda bulunan nesnelerin gölgeleri ve sesli çekimlerde kullanılan mikrofonun gölgesi ortadan kaldırılmış olur. Kullanılan tüm bu ışıklar sayesinde iki boyutlu düzlemde üçüncü boyut yanılsaması yaratılır.



Resim 50: Üç noktalı aydınlatma ve Fon Işık yerleştirme örneği.

1940 ve 1950'li yıllarda *Film Noir* örnekleri ile başarısını ortaya koymuş John Alton, filmlerinde oluşturduğu yüksek kontrastlı yani düşük anahtar ışık kullanımlı görüntüleri ile sinema tarihinde önemli bir yer edinmektedir. Aydınlatma hakkında bir Hollywood profesyonelin yazdığı ilk kitap olan 1949 tarihli *Painting with Light* klasik üç noktalı aydınlatma tekniğine ek olarak daha estetik görüntüler yakalamak adına sekiz noktalı aydınlatma tekniğini ortaya koyar. John Alton bu ek aydınlatmalardan üçünü de oyuncu üzerinde etkinleştirmiştir. "İlki oyuncunun gözlerine parlaklık vermek amacıyla kullanılırken ikincisi oyuncunun kıyafetlerinin vurgulanması amacıyla kostüme yönlendirilen ışıktır. Üçüncü ışık ise vurucu ışık olarak adlandırılan ve oyuncunun elmacık kemiklerinin ortaya çıkartılması adına kullanılan ek ışıktır. Sekizinci ışık olarak kullanılan ışık ise tüm film setinin yaygın olarak aydınlatılmasını sağlayan genel ışıktır."[38]

Aydınlatmanın en büyük problemi ışıktan çok gölgelerin denetlenmesi ve kontrol altında tutulabilmesidir. Gölgelerin kontrollü kullanımı sayesinde filmin türü ve izleyici üzerinde bıraktığı etki çok büyük farklılıklar göstermektedir.

> *"Sinemada aydınlatma, filmin türüne, ruhuna ve biçemine göre değişiklikler gösterir. Hiçbir zaman polisiye filmle, bir melodramı, bir western film ile bir müzikalin aynı biçimde aydınlatılması düşünülemez. Filmlerin türlerine göre, sinemanın ilk yıllarından günümüze dek gelen aydınlatma biçimleri oluşmuştur. Örneğin, komedi ve müzikaller güçlü anahtar ışıkla yani düşük kontrastla aydınlatılır ve parlak bir ışık havuzu oluşturulur. Melodramlar,*

[38]J. Alton, **Painting With Light** (University of California Press, 1995), s.99.

polisiyeler zayıf anahtar ışıkla aydınlatılır. Bu aydınlatmada belirgin gölge ve kontrastlar söz konusudur yani gölgelere anlamlar yüklenmiştir. Yüksek kontrastlı görüntüler daha dramatik sonuçlar verirken düşük kontrastlı görüntülerse daha sakin ve melankolik hisler uyandırmaktadırlar. Bu tür filmlerde zaman zaman amaç nesneleri/kişileri aydınlatmaktan çok gölgeler yaratarak karanlıkta bırakmaktır."[39]

Güçlü anahtar ışık kullanımının en çok rastlandığı tür olan komedi filmlerinde örnek olarak verilen bu iki sahnede, ışığın yumuşak dağılımları gölgelere yumuşak geçişler sağlarken ortama sakin, parlak, güvenilir, rahat ve günlük bir hava kazandırmaktadır.





Resim 51: Güçlü Anahtar Işık örneği. School of Scoundrels filminden örnek bir kare.

Resim 52: Güçlü Anahtar Işık örneği. Meet the Fockers filminden örnek bir kare.

Zayıf anahtar ışık kullanımı çoğunlukla dram, korku, stres ve belirsizlik duygularının oluşturulmasında etkin olarak kullanılmaktadır. Aydınlanan alanlardan çok karanlıkta kalan alanların oluşturduğu baskınlık izleyicide psikolojik olarak gerginlik duygusu oluştururken ışık ve gölgenin yaptığı keskin ayrımlar filmin yaratmak istediği atmosferin vuruculuğu ile paralellik kurmaktadır.



Resim 53: Eden, Election, GodfatherII, Sin City filmlerinden zayıf anahtar ışık örnekleri.

[39] Algan, a.g.e., s.109

Aydınlık ve karanlığın bu yoğun kavramları ve duyguları barındırması yönetmenin bu iki öğeyi birçok psikolojik anlam yaratmada etkin olarak kullanmasını sağlar. Örnek olarak alttan aydınlatılan bir yüz oluşturduğu gölgeler sayesinde kötülük ve korkuyu çağrıştırır. Bu tür aydınlatmalar çoğunlukla gerilim, korku, fantastik tür filmlerde uygulanır.



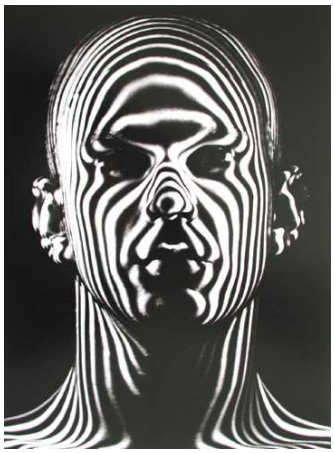
Resim 54: Alttan aydınlatma örneği.

Tepeden ve arkadan gelen yoğun ışık saçlar ve omuzlar üzerinde haleler oluşturarak dünya üzeri güçleri ve manevi duyguları açığa çıkartır. Bu tür ışıklandırmalar fantastik karakterlerin veya sihirli objelerin güçlerinin yansıtılmasında tercih edilir.



Resim 55: Arkadan aydınlatma örneği.

Işığın önüne konulan engeller, obje veya karakter üzerinde gölgeler yaratarak güvensizlik ve tedirginlik hislerini ortaya çıkartır. Düşen gölgeler obje veya karakterin gerçek görüntüsünü kapatır veya değiştirir. Böylelikle belirsizlik hissi yaratılmış olur.



Resim 56: Işık önüne konulan engellerle oluşturulan aydınlatma örneği.

Romantik sahnelerin aydınlatmasında yumuşak geçişlere olanak sağlayan, keskin gölgeler oluşturmayan farklı yönlerden yansıtılmış aydınlatma biçimleri kullanılmaktadır. Işığın keskinliğinin ortadan kaldırılıp yumuşak bir biçimde dağılmasını sağlayan yardımcı aydınlatma donanımları ve sahnede yaratılmak istenen duyguyu pekiştirecek aydınlatma renkleri ile izleyicinin hislerini yönlendiren, duygusal sahneler oluşturulmaktadır.



Resim 57: Romantik bir sahnenin aydınlatma biçimine bir örnek. "Revolutionary Road" filminden bir kare.

Işığın renk, yön, kontrast ve gölgeleme özellikleri sayesinde günün veya yılın farklı zamanları, oda içi, hapishane hücresi, gece, orman içi gibi farklı birçok mekana ait ışık duyguları yaratılmaktadır. Bu görsel ipuçları izleyicinin kendi hayat deneyimleriyle hafızasına aldığı, ışık ve gölge deneyimleriyle tanımladığı zaman dilimlerini ve mekânları çağrıştırarak başarılı bir görsellik oluşturmaktadır. Örnek olarak zayıf anahtar

ışık kullanılarak hapishanenin demirleri izleyiciye gösterilmeden sadece oyuncular üzerine düşen yüksek kontrastlı gölgeler sayesinde verilmiştir. Bu aydınlatma, tutsaklık duygusu ve stresin, kontrollü gölge kullanımı ile görselleştirilmesine bir örnektir.



Resim 58: Yüksek kontrastlı aydınlatma ve kotrollü gölge kullanımıyla sağlanan hapishane ortamı.

Zayıf anahtar ışık kullanımı ve ışığın yönüyle ilgili yapılan seçim, ışık ve gölgenin sahneye sembolik ve psikolojik anlamalar katmasını sağlar. Öğretmenin çocuk üzerindeki baskılayıcı ve otoriter tavrının büyüklüğü ve çocuğun bu durum altında ezilmesini duvara yansıyan korkutucu dev gölge ile görselleştiren yönetmen Nicholas Ray aydınlatmanın mizansen üzerindeki gücünü ve anlam katkılarını 1956 yapımı "Bigger Than Life" filminde yansıtmaktadır.



Resim 59: Bigger Than Life filminden bir aydınlatma örneği.

Filmin büyük bir kısmının orman içi sahnelerinde geçtiği "Apolcalypto" filmi, aydınlatma olarak ana ışığını güneş ışığı olarak kullanmıştır. Ağaçlar ve yaprakların gerek renk, gerek kontrast ve gölgeleme olarak doğal bir filtre etkisi yarattığı sahnede oyuncuların sağ üst köşeden ek ışıklar ve yansıtıcılarla aydınlatılarak fondan ayrılıp öne çıkmaları sağlanmıştır.



Resim 60: Apocalypto filminden bir aydınlatma örneği.

2001 *Steven Spielberg* yapımı "Artificial Intelligence" filminin bu sahne aydınlatmasında, arkadan kullanılan ışık oyuncuları siluetleştirmiş ve dikkati ışıklar saçan dekora ve aksesuarlara yöneltmiştir. Geleceğin dünyasının ışıltılı ama yapay dokusuna dikkat çekmek isteyen Spielberg bu sahnede oyuncuları aydınlatma olarak ikinci plana alarak dekor ve aksesuarları ön plana çıkaran bir aydınlatma tercihinde bulunmuştur.



Resim 61: "Artificial Intelligence" filminden bir aydınlatma örneği.

Stanley Kubrick'in 1975 yılı "Barry Lyndon" filminde bazı iç mekân çekimlerini yoğun dekor ve aksesuar kullanımına rağmen sadece mum ışığı aydınlatması ile çekmiştir. Oyuncuların hareket etmeleriyle dalgalanan mum ışıkları hareketli gölgeler oluşturmuş bu da filmin mizansenine farklı bir etkide bulunmuştur.



Resim 62: Barry Lyndon filminden bir aydınlatma örneği.

Sinemada aydınlatmanın bir diğer önemli noktası ise aydınlatmanın rengidir. Filmde istenilen psikolojik performansın sağlanabilmesi için aydınlatılan ortamların belirgin renklere sahip olması gerekebilir. Aydınlatma renklerine ek olarak kullanılan renkli filtreler, bazı renkleri ortaya çıkartırken bazı renklerin soluklaşıp farklılaşmasını sağlamaktadır. Kullanılan renk filtreleri de filmin havasına ve ortamda yaratılmak istenilen psikolojiye göre tercih edilmektedir. Bu yüzden seçilen aydınlatma renklerinin diğer renklerle ilişkisi ve aydınlatma renginin ilişkili renkleri deforme edip etmediğine dikkat edilmelidir.

> *"Gece ortamlarının mavi renk tonlarıyla aydınlatılması ya da günbatımının kızıl renklerle yansıtılması, stresli ve aksiyon dolu sahnelerin sıcak renk tonlarıyla, rahat ve sakin geçen sahnelerin ise yumuşak renklerle ifade edilmesi izleyici üzerinde önemli bir etki yaratır. Işığın rengini kullanarak izleyenin hislerini kontrol altında tutarsınız. Aydınlatma renkleri seçilirken yansıtılmak istenilen psikolojik durumun yanı sıra, dekor, kostüm* ve *aksesuarların renkleriyle birlikte bir bütün olarak düşünülmesi gerekmektedir*."[40]

2003–2004 Quentin Tarantino filmi "Kill Bill" (Volume1 ve 2) ışık ve filtrelerde kullanılan renkler, geçmiş ve gelecek tasvirlerinde kullanılan aydınlatma ve renk tercihleri açısından önemli bir örnektir. Filmin siyah beyaz çekilmiş sahnelerinde zayıf anahtar ışık ile kontrastı yüksek görüntüler yakalanmış, oluşturulan bu sert görsellik ile ana karakterin intikam ve nefret duygusuna paralellik sağlanmıştır.

[40] L. Essig, **Lighting and the Design Idea** (Thompson/Wadsworth, 2005), s.115.



Resim 63: Kill Bill Volume 1, filminden yüksek kontrastlı zayıf anahtar ışık aydınlatma örneği.

Estetik dövüş hareketlerinin sergilendiği bazı sahnelerde arkadan kullanılan ışıklarla oyuncuların siluetleştirilmesi sağlanmış, kırmızı ve mavi fonların etkileri vurgulanmıştır. Bu sahnelerde ortaya çıkan görsel anlatım ile iki boyutlu grafik bir dil oluşturularak oyuncuların hareket estetiğine dikkat çekilmesi amaçlanmıştır.



Resim 64: Kill Bill Volume 1, filminden arkadan ışık kullanımıyla sağlanan aydınlatma örneği.

Dekor renklerinin belirgin bir farklılık oluşturduğu bir başka sahne ise oyuncunun iç mekândan dış mekâna geçtiği sahnedir. Geçilen bu yeni mekân mavi, geri de bırakılan mekân ise kırmızıdır. Oyuncuyu bekleyen mavi ve beyaz tonları arkada kalan sıcak renkli mekândan çok farklı bir ortama geçileceğini izleyiciye hissettirmektedir. Mekânları birbirinden ayıran bu zıt anlamlı renkler ile izleyici mavi dış mekânda bir ölüm sahnesine tanıklık edecektir.



Resim 65: Kill Bill Volume 1, filminden aydınlatma örneği.

Alan derinliği yaratma konusunda aydınlatma renklerinin önemli bir görevi vardır. Ön plandaki objelerin baskın renklerle aydınlatılması, gerideki nesnelerin pasif renklerle ışıklandırılması elde edilmek istenen alan derinliğine etkili bir biçimde katkıda bulunmaktadır.



Resim 66: "Golden Compass" filminden alan derinliği yaratan aydınlatma örnekleri.

1.1.1.4. Hareket ve Performans

"Hepimiz biliriz ki hiçbir hareket yapmadan birçok şeyi ifade edebiliriz. Bazen bir kaş hareketi ile on satırlık yazının vereceği anlamı verebiliriz. Ancak bunu sadece bir bakışla yapabilirsek çok daha iyi olur."[41]

Yunanca *drama*, İngilizce *action, performance* olarak tanımlanan hareket kelimesi en eski sahne sanatları dönemlerinden günümüz sinemasına kadar birçok kuramcı ve araştırmacı tarafından incelenmiş, hareketin çeşitli sanat dallarındaki yeri ve önemi tartışılmıştır.

Özellikle tiyatro ve sinema sanatının en önemli ifade elemanı olan hareket, bu sanat dallarının varoluşunu ve devamlılığını sağlayan birincil öğedir. Gilles Deleuze, dış dünyayı doğrudan doğruya veren sinema sanatında temel rolün harekete düştüğünü ortaya koymakta ve diğer sanatlarda (resim, heykel, fotoğraf…) imgenin hareketsiz bir konumda olmasını bu sanatların aslında sinematografik imgeye ulaşmayı nihai bir amaç olarak gördüklerini ima etmektedir."[42]

Sinemada hareket, oyuncuların sergileyeceği karakterler üzerine kurulu bir yapı içermektedir. Türk Dil Kurumuna göre oyuncu "tiyatro, sinema, televizyon ve benzeri gösteri sanatlarında belli bir kişiyi, konuyu veya kavramı, bilgisi, tekniği ve yaratışı ile canlandıran ya da gösteren sahne sanatçısı"[43] şeklinde ifadelendirilirken, Bernard hareket ve oyuncu ilişkisini şöyle açıklar. "Sinemada tüm hareket oyuncunun üzerindedir. Onun sayesinde hayata karşı nasıl ayakta durulacağını, başka kültürleri ve dünyayı anlarız. En küçük hikâyeler de, en büyük senaryolar da oyuncularla görselleştirilir, onlarla canlanırlar."[44]

Sessiz sinema günlerine bakıldığında oyuncuların sadece beden dili, jest ve mimikleri ile birçok konuyu ve kavramı izleyenlere uzun yıllar boyunca başarıyla aktardıklarını görebiliriz. "Hareketin rolü, diğer tüm unsurlardan daha önemlidir. Kostümleri,

---

[41] I.Bernard, **Film and Television Acting** (Focal Press, 1997), s:3.
[42] Ö.Sütçü, **Gillez Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi** Es Yayınları, 2005), s.70.
[43] Ö.Nutku, **Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü** (Türk Dil Kurumu Yayınları, 1983), s.327
[44] Bernard, a.g.e.,s.111

dekorları, sahne ışıklarını kaldırın geriye sadece oyuncu ve onun hareket ustalığını bırakın izleyici yine oyuncuyu dikkatle izleyecektir."[45]

Her ne kadar "oyuncu" kelimesinden algılanan şeyin bir insan olduğu düşünülse de kimi filmlerde oyuncular nesneler, hayvanlar veya semboller olabilmektedir. "Lumiére kardeşlerin ünlü "Arrieée d'un Train" filminde, anlam taşıyıcı ana öğe ve deyim yerindeyse başrol oyuncusu bir tren lokomotifidir. İnsanlar filmde zaman zaman görünürler. Bu durum iki şeye bağlı olmaktadır: Nesnelerin hareketliliğine ve sahiciliğine; onlara tıpkı insanlar gibi aynı oranda gerçeklik hakkı tanınmasına."[46]

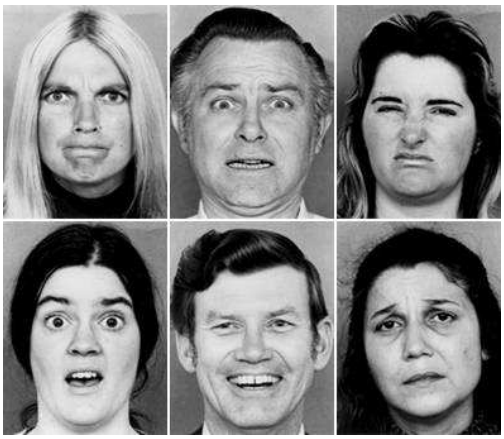
Oyuncunun esas görevi izleyiciye karakterin gerçekliğini ve diyaloğu yansıtabilmektir. Bu görevle birlikte oyuncu, samimiyet, doğruluk ve doğallık kavramlarını izleyiciye oynandığını belli etmeden verebilmelidir. "Oyuncular oynadıkları karakterleri tanımak ve anlamak amacıyla onların duygusallıklarını, zekâ kabiliyetlerini, hayal güçlerini, iç seslerini, motivasyonlarını, eksikliklerini, duygusal tepkimelerini ve birçok insani özelliği anlamalıdırlar. Karakterin tüm bu özelliklerini ses, vücut dili ve jestlerini hareketleriyle izleyiciye doğal bir biçimde aktarabilmelidirler."[47]

Sinemada hareket ve performans her ne kadar oyuncu ile bağdaşık bir görünüm çizse de hareket yani oyuncu, mizansenin bir elemanıdır. Filmin türüne ve biçemine göre ortaya konan dekor, kostüm/makyaj, ışıklandırma farklılıkları gibi hareket tarzlarında ve oyunculukta da farklılar kaçınılmazdır. Bu farklılıklar filmin mizanseninde çeşitli görsel ve anlamsal farklılıklar yaratmaktadır. "Oyuncunun izleyicilere verdiği hareket ve performans tarzı ile beraber sunulan diğer mizansen öğeleri bir bütünün ve stilin temsilcileridir. Birbirleriyle uyum içerisinde olan tüm bu öğeler hep birlikte filmin mizansenine hizmet ederler."[48]

Oyuncunun büründüğü karakteri sergilemesinde büyük rol oynayan vücut dili ve mimikler farklı dünya kültürlerinde bir takım değişiklikler gösterse de dünya genelinde bazı ortak anlamlar sağlayan bir birliktelik gösterir. Kızgınlık, korku, tiksinme, şaşkınlık, mutluluk ve üzüntü mimikleri dünya genelinde bilinen genel yüz ifadeleridir.

---

[45] M. Lugering, **The Expressive Actor** (Heinemann Drama, 2007), s. 47.
[46] Y.Lotman, **Sinema Estetiğinin Sorunları (**Öteki Yayınevi,1999), s. 134.
[47] Boggs, a.g.e., s.44
[48] Naremore, a.g.e., s:17



Resim 67: Kızgınlık, korku, tiksinme, şaşkınlık,mutluluk ve üzüntü yüz ifadelerine örnekler.

Bir diyalog sırasında karşıdaki kişi hakkında edinilen bilgiden çok daha fazla ve gerçek bilgiyi vücut dili ve mimikler sayesinde edinmekteyiz. Baş hareketleri, gövdesel yön değişimleri, kolların konumu, bacaklar, ayakların birbiriyle olan mesafesi ve açısı, eller, genel duruş, göz hareketleri, göz kırpma sıklığı, kaşların hareketleri, ağız ve dudaklar gibi daha birçok vücut elemanının yaptığı hareketler karşıdaki kişiye çeşitli bilgiler iletmektedir. Hangi duruma karşı hangi hareketlerin geliştiği ve bu hareketlerin sıklıkları gibi birçok detaylı konuyu içine alan jest, mimikler ve vücut dili, oyuncunun oynayacağı karakterin hareketlerini ve hareket etme biçimlerini ifade etmesinde çok önemli bir rol oynar.

> *"Yüzün en etkileyici parçaları kaşlar ağız ve gözlerdir. Hepsi birlikte karakterin dramatik bir durum karşısında nasıl ve ne tepki vereceğini hazırlamaya ve kontrol altında tutmaya çalışırlar. Gözlerin filmde çok özel ve önemli bir yeri vardır. İzleyiciye aktarılacak bilgi karakterin bakışının yönü, göz kapaklarını kullanışı ve kaşlarının hareketiyle aktarılmaktadır. Güçlü karakterleri canlandıran oyuncular genellikle gözlerini kırpmadan sabit bir biçimde bakarlar. Anthony Hopkins'in Kuzuların Sessizliği filminde canlandırdığı Hannibal Lecter karakteri konuşurken gözlerini kırpmaz. Kırpmadığı için izleyici ona bakarken büyülenir. Bir karakterin yürüyüşü, ayakta duruşu ya da oturuşu kişilik tutumlarıyla ilgili çok şey anlatmaktadır. Gözler yüz için ne kadar önemli bir ifade elemanı ise eller de vücut için aynı önemi taşımaktadır. Eller izleyicinin dikkatinin odaklanmasına ve karakterin duygu ve düşüncelerinin aktarılmasını sağlarlar."*[49]

[49] Bordwell-Thompson,a.g.e., s.132.

Fiziki ilişkiler de hareket ve performans konusunun içerisinde incelenmektedir. Oyuncunun oyuncuya veya oyuncuların nesnelere olan davranış mesafeleri ve biçimleri birçok anlam taşımaktadır.

> *"Örneğin, bir erkek, bir kadın yolcudan başka kimseyi taşımayan bir otobüse biner ve kadının yanına otururbut, bu hareketin özel bir anlamı vardır. Bir partide köşeye saklanan kişi, dans pistine egemen olan bir kişi kadar ilgi çekmez. Bir karşılıklı konuşma sırasında oyunculardan biri karşısındakine doğru hareket ederse, ona arkasını dönerse ya da geriye doğru bir adım atarsa, karşısındaki kişi ile ilişkisinde bir değişikliği anlatır. Bir kişi girdiği her odada pencereye doğru yürürse bu davranışta gizli bir anlam ararız."* [50]

Oyuncu hareketi ortaya koyarken canlandırdığı karakteri bir takım kalıplaşmış hareketlerle canlandırabilir ancak bu şablon davranışlar karakteri ancak yüzeysel olarak tanımlar. Hareketin anlam ve derinlik taşıması karakter analizlerinin ayrıntılı bir biçimde yapılmasını gerektirir.

> *"Söz gelimi bir tüccar, bir asker, bir aristokrat, bir köylü gibi, çeşitli kategorilere bölünmüş kişileri canlandırmak söz konusu olduğunda, yüzeysel gözlem amacı için bir takım çarpıcı davranışlarla duruş ve hareket biçimleri bulmak zor değildir. Örneğin bir asker, kural gereğince, kasılır, olağan bir insan gibi yürüyebileceği yerde bir asker gibi yürür, apoletlerini göstermek için omuzlarını oynatır, alışılmışın dışında yüksek sesle konuşur. Köylü ise, tükürür, burnunu mendil kullanmadan temizler, sallapati yürür, kaba konuşur. Bir aristokrat her zaman silindir şapka giyer, eldiven kullanır, yapmacıklı konuşur, burnu her zaman normalden daha fazla havadadır. Tüm bunlar karakterlerin canlandırılmasına yarayacağı sanılan yaygınlaşmış bir takım kalıplardır. Ancak bunlar karakterin ruhunu içermedikleri gibi, bireysellikten de yoksundurlar. Gözlemleme güçleri daha keskin olan oyuncular ise basmakalıp insan tiplerinin genel sınıflanması içinde alt bölümler seçimini başarı ile gerçekleştirirler. Bu oyuncular askerle, muhafız alayı askeri arasındaki, piyade ile süvari gurubu üyeleri arasındaki ayrımı görebilirler, askeri, subayı, generali tanırlar. Tüccarlar arasında küçük dükkân sahiplerini, esnafları, büyük mağaza sahiplerini birbirinden ayırmayı bilirler. Bir aristokratın kimliğini neyin belirlediğini, onun başkentli mi, taşralı mı ya da Rus mu, yabancı kökenli mi olduğunu söyleyiverirler. Çeşitli grupların temsilcilerini onlara özgü belirleyici nitelikleriyle donatarak canlandırırlar."*[51]

---

[50] B.Foss, **Film ve televizyonda anlatım teknikleri ve dramaturji** (Ankara: TRT, 1994), s.29.
[51] K. Stanislavski, **Building a Character** (Routledge, 1964), s.37

Bir oyuncunun sergileyeceği karakteri hayata geçirmesinde öncelikle vücudunu anlam taşıyan bir eleman haline getirmesi, karakterin taşıdığı hareketsel özelliklere ve sınırlılıklara uyum sağlayabilmesi, sesini, vurgularını ve diksiyonunu denetleyebilmesi gerekmektedir. Harekette tutumluluk, kontrol ve abartı konuları doğru ve yerinde kullanımla sinema sanatında büyük rol oynamaktadır. Oyuncuların sahnede oynadıkları rollere uygun düşen doğru eylemi, bir takım aşırı ve yersiz jestlerle boğmaları gerek filmin gerek karakterin sınırlarını zorlamasına ve yaratılmak istenen havanın dışına çıkılmasına neden olabilmektedir. "Yüz anlatımında olağanüstü ustalığa sahip olan bir oyuncu, elleri ve kollarıyla yaptığı jestlere aşırı düşkünlüğü sebebiyle yüzünü maskeler, böylece seyircinin, o yüzü doyasıya görmesine fırsat vermez. .Bu tür oyuncular niteliklerini engelledikleri için kendi kendilerinin baş düşmanı olurlar."[52]

Hareket ve jestlerde abartı konusu ise filmin türüne ve biçemine göre büyük önem ve gereklilik taşır. Komedi filmlerinde, korku filmlerinde, canlandırma sinemasında gözlemlenen bazı abartılı hareketler bu tür filmlerin tür ve biçemlerini oluşturmalarında başvurulan önemli bir ifade biçimidir.

Bir oyuncunun üzerinde çalıştığı her rol tamamen farklı özelliklere sahip karakterleri sunar. Bu farklı karakterlerin yapılandırılması fiziki veriler, toplumsal veriler ve psikolojik veriler sayesinde sağlanmaktadır. Fiziki veriler, cinsiyet, yaş, vücut yapısı, şaç rengi ve stili, tipik giysiler, hareketler ve ifade, konuşma tarzı, sakatlıklar gibi verilerden oluşurken toplumsal verileri eğitim, toplumsal sınıf, meslek, yaşam koşulları aile, arkadaşlar, hobiler, siyasi ve dini görüşler oluşturur. Psikolojik veriler ise karakterin hedeflerini, düş kırıklıklarını, elde edemediği hayallerini, kişisel zayıflıklarını, huyu ve zekâsını, yaşama karşı tavrını, temel değerlerini, komplekslerini ve yeteneklerini ifade etmektedir.

"The Hunchback of the Notre Dame" filminde Quasimodo karakterinin kısa boylu ve gösterişsiz bir fiziki yapıda olması beklenir. Ya da klasik anlamda sahnelenecek Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler filmi için seçilecek prensesin iri, kilolu ve çirkin olmaması beklenir. Ancak prenses seçimindeki fiziki veriler değişirse yani prenses iri, kilolu ve çirkin bir prenses ise izleyici filmin bir komedi filmi olacağını düşünmesi, filmden ve prenses karakterinden beklentilerini değiştirmesi doğru bir davranış olacaktır. Pamuk

[52] Stanislavski, a.g.e., s.82.

Prenses karakterinin fiziki yapısındaki bu farklı seçim ile filmin mizanseni bilinen klasik "Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler" filminin dışına çıkarak komedi türü film biçemlerine göre aydınlatılarak, farklı kostümlerle ve dekorlarla izleyiciye sunulacaktır. Aynı rolün farklı oyuncular tarafından canlandırılmasına verilecek örnekler özellikle seri filmlerde gözlemlenebilir. Her bölümü farklı yönetmenlerce çekilen "Batman" seri filmlerinde sabit olan karakterler, gerek oyuncu gerek yönetmen değişiklikleri sayesinde birbirinden farklı oyunculuklar sunarak mizansende hareket ve performans farklılıklarını açıkça ortaya koymuşlardır. İlk joker rolünün 1966 yapımı "Batman" filminde Cesar Romero'ya verilmesi ile Joker karakteri oldukça muzip ve şakacı yönü baskın bir karakter olarak izleyici karşısına çıkarken 1989 yapımı "Batman" filminde Jack Nicholson'un canlandırdığı joker karakteri eğlenceyi seven, taş kalpli ve elit bir katil havasını sunmaktadır. Heath Ledger'ın 2008 yılında canlandırdığı joker ise psikolojik olarak takıntılı bir serseri görünümünde, vahşi ve korkutucudur. Bu üç farklı oyuncunun sunduğu farklı karakterler senaryodaki değişimler ve yönetmenin biçemiyle ilişkili olsa da özünde karakterin izleyiciye sunuluş biçiminde ki performans farklılıklarını göstermektedir.



Resim 68: Batman filmlerinde ki Joker karakterleri. Cesar Romeo, Jack Nicholson, Heath Ledger.

Aynı karakteri farklı oyuncuların performansı ile örneklendirebileceğimiz gibi aynı oyuncunun birbirinden çok farklı karakterleri farklı hareket ve performanslarla nasıl birbirinden ayırdığını da örneklendirebiliriz. Dustin Hoffman'ın başrolde oynadığı 1982 yılı "Tootsie" filminde işsiz bir oyuncunun çaresiz kalarak bir dizi film seçmeleri için aranan kadın oyuncu rolüne girip, bu rolü kazanmasından sonra yaşadığı olayları anlatmaktadır. Ses, vücut dili, el kol hareketleri, yürüyüş, oturma biçimi, mimikler ve duruş olarak çok farklı yapıya sahip olan kadın bedenini kendi içinde bir tarz ve

tutarlıkla ortaya koyan Hoffman kostüm ve makyajın sağladığı büyük destekle bir kadın karakteri canlandırarak 1982 yılı en iyi erkek oyuncu Oscar adayı olarak gösterilmiştir.



Resim 69: Tootsie filminde Dustin Hoffman'ın performans örnekleri.

1988 yılı yapımı "Rain Man" filminde ise spastik bir adamı canlandıran Dustin Hoffman bu rolü anlayıp yorumlayabilmek için film çekimlerinden önce bir akıl hastanesinde spastik hastalarla bir süre bulunarak onların hareketlerini, mimiklerini ve tepkilerini incelemiş ve bu hareketleri rolüne adapte etmiştir. Boş bakışları, devamlı olduğu yerde sallanması kendine özgü yaşam şekli ve tuhaf el hareketleri ile Hoffman canlandırdığı bu karakter ile 1988 yılında en iyi erkek oyuncu Oscar ödülünü bu performansı ile kazanmıştır.



Resim 70: Rainman filminde Dustin Hoffman'ın performans örnekleri.

Oyuncunun film içerisinde sergilediği hareket ve performansları değerlendirilirken genelde yapılan eleştiriler gerçeklik sorununu ele almaktadır. Ancak gerçeklik anlayışları sinema tarihi boyunca büyük değişimler gösteren bir konu olmuştur.

> *"Günümüzde Cinderella Man'deki Russell Crowe veya Brokeback Mountain'daki Heath Ledger'ın performanslarının gerçek yaşamdaki davranışlara uygun biçimde yakın olduğunu düşünebiliriz. Ancak 1950'lerde çekilen On the Waterfront'taki Marlon Brando*

performansının o günlerde aşırı derecede gerçekçi olduğu düşünülüyordu ancak bu performans günümüz koşullarında değerlendirildiğinde kasıtlı, abartılı ve hiç de gerçekçi bulunmayabilir. Zaman içerisinde her şey gibi değişime uğrayan gerçeklik görüşleri performansların geçtiği devir ve filmlerin biçemi içerisinde incelenmesi gerektiğini göstermektedir. Oyuncunun ortaya koyduğu performans mizansenin bir parçası olduğu için, filmler çok çeşitli oyunculuk stillerini içerir. Oyunculuğun gerçekçi olması gerektiğini varsaymak yerine, filmin hedeflediği oyunculuk stilinin ne tür olduğunu anlamaya çalışmalıyız. Eğer filmdeki oyunculuğun işlevlerine gerçekçi olmayan bir performansla hizmet ediliyorsa, yetenekli oyuncunun sunmaya çalışacağı tür gerçek dışı oyunculuk olmalıdır.."[53]

Gerçekçi olmayan ancak kendi içinde tarzını filmin biçemi ile paralel olarak kurabilen Jim Carrey veya Jet Li ya da Jackie Chan gibi oyunculardan izleyiciler gerçekçi davranmasını veya dövüşmesini beklemezler.





Resim 71:" Dumb & Dumber" filminden Jim Carrey performans örneği.

Resim 72: Jackie Chan'in bir performans örneği.

Aynı şekilde farklı türlerdeki filmlerin gerektirdiği oyunculuklar da birbirlerinden çok farklı araştırmalar ve büyük hazırlıklar gerektirmektedir. Korku filminde performans sergileyen oyuncunun komedi filminde performans sergileyen bir oyuncu ile ya da on yedinci yüzyılda geçen bir filmin oyuncuları ile bilimkurgu filminde oynayan oyuncuların vücut dili, mimik ve genel performans biçemlerinin aynı olması doğru bir tutum olamaz.

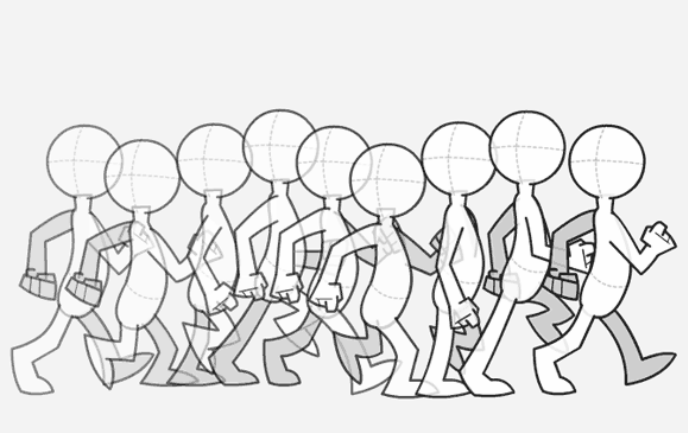
Sinema ve tiyatro sanatının kalbi olan hareket ve performans konusu oyunculuk ile birleşerek filmin mizansenini ortaya koyar. Diğer mizansen elemanları ile birlikte görsel

[53] Bordwell,Thompson, a.g.e., s.133

ve anlamsal bütünlüğü oluşturan hareket, sinemanın başlangıcından günümüze kadar ortaya koyduğu gelişim ve değişimlerin çıkış noktası olmuştur.

1.2. Animasyon Sinemasının Gelişimi ve Animasyon Teknikleri

Günümüzde çok çeşitli medyalarda kullanılan animasyon sanatı, gerek ticari, gerek sanatsal ve ideolojik fikirlerin yansıtılmasında etkin bir rol oynamaktadır. Sinema sanatının atası olarak bilinen animasyon sineması, teknolojinin büyük gelişme gösterdiği on dokuzuncu yüzyılda peş peşe icat edilmiş çeşitli yansıtma ve görüntüleme araçları sayesinde ilk temellerini atmıştır. İcat edilen bu araçlar sayesinde çizim ya da fotoğraf karelerinin arka arkaya oynatılmasıyla hareket yanılgısı oluşturulmuş böylelikle yüzyıllar boyunca bir tuval resminde, bir fotoğraf karesinde, bir heykelde hareketi ve canlılığı ifade etmeye çabalayan sanat, uçsuz bucaksız bir dünyaya adım atmıştır.



Resim 73: Kare kare çizilmiş yürüme animasyonuna örnek.

Teknolojik gelişmelerle hızla ilerleme gösteren hareketli görüntü, sinema sanatını doğurmuş, çok çeşitli tekniklerin oluşumuyla sinema sanatında farklı kategori ve türler oluşmuştur. Sinema sanatının bir kolu olarak varlık gösteren animasyon sineması, kullandığı farklı teknik ve teknolojilerle akıl sınırlarını zorlamakta, hayalgücünün uçsuz bucaksız zenginliklerini yarattığı farklı biçemlerle her yaştan izleyici kitlesine sunmaktadır.

Fransızca kökenli olan *animasyon* terimi Türk Dil Kurumunca "canlandırma" olarak ifadelendirilmektedir.[53] Animasyon en basit tanımıyla ufak hareket farklılıklarıyla birbiri ardına dizilmiş durağan karelerin oluşturduğu hareket yanılsaması prensibi üzerine kurulu olan bir sinema türüdür.

[53] http://tdkterim.gov.tr 17.09.2009, 22:11

Durağan karelerle hareketin tanımlanmaya çalışılması çok eski çağlardan beri insanlığın bir çabası olmuştur.

> *"İlk olarak durağan resimlerle hareket tanımı Paleolitik yani Yontma Taş devrine ait mağara resimlerinde gözlemlenmektedir. Büyükbaş hayvanların ayak hareketlerinin üst üste çizilerek hareketin betimlenmeye çalışıldığı bu dönemden sonra Bronz Çağ'da M.Ö 5200 yıllarında Pers'lere ait bazı çömlekler üzerinde çeşitli hayvanların hareketleri sıralı bir biçimde boyanarak hareket tasvirleri yapılmıştır. Günümüzden 4000 sene öncesine ait Mısır duvar resimlerinde de figürler aracılığıyla bir hikâyenin kare kare çizilerek hareket anlatımının yapıldığı tarihi örnekler bulunmaktadır."*[54]

Animasyon sinemasının ilk temelleri M.S. 180 yıllarında Çin'li Thig Huan tarafından icat edilen ilk *zoetrope* isimli alet ile atılmıştır. Tarihte ilk kez hareket yanılsamasını sağlayan bu buluş içine yerleştirilen sıralı görüntülerin uygun hızla çevrilmesi prsensibiyle çalışmaktadır. 1831 yılında Joseph Plateau ve Simon von Stampfer tarafından icat edilen *phenakistoscope* daire biçiminde bir kâğıdın etrafına sıralı olarak resmedilmiş hareketlerin el ile döndürülmesiyle hareket yanılsaması sağlayan bir diğer icattır. 1834 yılında George Horner tarafından geliştirilen *zoetrope* halen günümüzde animasyon eğitimine yeni başlayan öğrenciler için ilk zamanların animasyon tekniklerinin görselleştirilmesi adına örnek olarak gösterilmektedir.





Resim 74: Eadweard Muybridge tarafından yapılmış bir *phenakistoscope* (1893).
Resim 75: Viktorya Dönemi *zoetrope* reprödüksiyonu.

1868 yılında John Barns Linnet tarafından patenti alınan ilk çevirmeli kitap (flipbook) 1894 yılında yapılan *mutoscope* adlı bir kutunun içerisinden izlenebilinmiştir. El ile

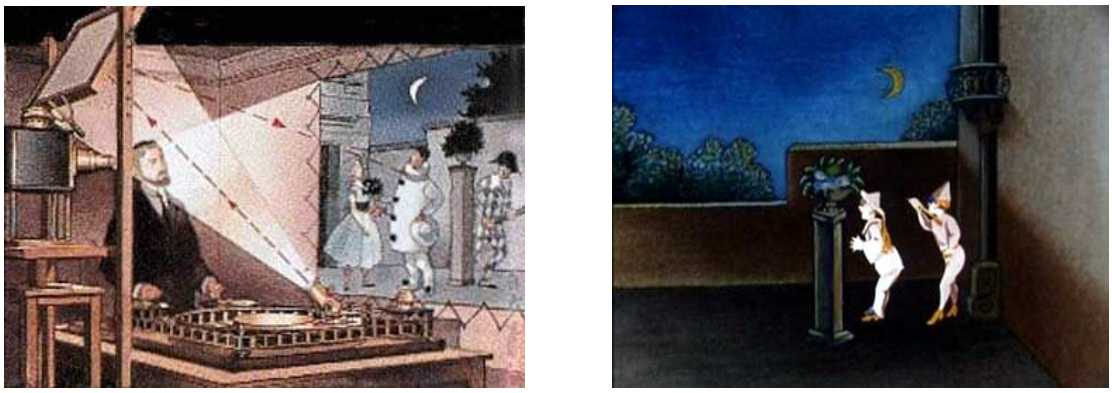
[54] B.Thomas, **The Art of Animation** (Disney Editions, 1992), s.17.

çevrilen bir kol sayesinde sadece tek bir kişinin izleyebileceği bir yanılsama aleti olarak piyasaya sürülen *mutoscope*, zamanının büyük ilgi gören bir eğlence aleti olmuştur.



Resim 76: Mutoscope makinesi.

1877 yılında Charles-Émile Reynaud tarafından icat edilen *paraksinoscope, zoetropun* gelişmiş bir modelidir. *Zoetropla* aynı teknolojiyi kullanmasına rağmen dönen silindirin içine aynalar yerleştirilmesi görüntüyü daha net kılarak animasyonun takibini kolaylaştırmıştır. 1888 yılında aynı mucit tarafından yapılan *Théâtre Optique zoetropun* bir yansıtıcı kullanılarak büyük bir alana yansıtılmış halidir. Bu performans sinemanın yaratıcıları olarak bilinen Lumiere kardeşlerin ilk sinema filmi gösterimlerinden beş yıl önce izleyici karşısına çıkmış ilk hareketli, renkli ve sesli görüntüdür. İlk sesli film çabalarının 1892 yılında ve ilk renkli filmin 1918 yılında gösterildiği düşünülürse Emilé Reynaud'un bu çalışması devrinin çok ötesinde bir sinema başarısıdır. Reynaud ilk animasyon filmlerinden biri olan *Pauvre Pierrot*'u Paris Grévin müzesinde izleyiciye sunmuştur. Ortalama beş dakikayı bulan film, beş yüz kare resmin tek tek renklendirilmesiyle yapılmıştır.



Resim 77: Zoetrop örneği.

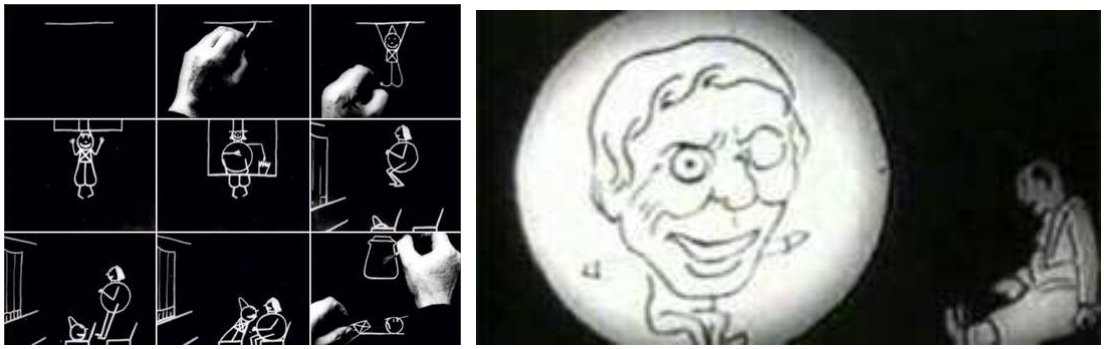
Resim 78: Pauvre Pierrot filminden örnek bir kare.

1906 yılında Stuart Blackton tarafından yapılan "Humorous Phases of Funny Faces" adlı animasyon çalışması standart kamera ile filme çekilen ilk animasyon çalışmasıdır. Karatahta üzerine tebeşir ile yapılan çalışma, önce çizilip sonra filme kaydetmek yoluyla kare kare filme kaydedilmiştir.



Resim 79: "Humorous Phases of Funny Faces" animasyon filminden kareler.

İlk animasyon filminin kime ait olduğu halen tartışılıyor olsa da Emile Cohl birçok fikre göre animasyon sinemasının önderi olarak nitelendirilmektedir. 1908 yılında yaptığı "Fantasmagorie" isimli çalışması yaklaşık iki dakikalık bir animasyon filmidir. Yine Cohl'un 1910 yılında yaptığı "The Hasher's Delirium" isimli animasyon filmi objelerin birbirlerine dönüşümünü devrine göre etkili bir animasyon tekniği ile vurgulamaktadır. Cohl Fransa'dan sonra Amerika'ya giderek animasyon tekniğini tüm dünyaya yayma imkânı bulmuştur. Böylelikle Cohl'un yaydığı teknik ile dünya, animasyon sinemasını tanımaya başlamıştır.



Resim 80:Fantasmagorie filminden örnek bir kare.

Resim 81: The Hasher's Delirium filminden örnek bir kare.

Çizgi ve çizim üzerine uygulanan animasyon teknikleri dünyada yayılmaya ve gelişmeye devam ederken 1912 yılında Wladyslaw Starewicz tarafından ilk kukla animasyon filmi yapılmıştır. Bu teknik 1920 ve 1930'ların Doğu Avrupa avangardları tarafından geleneksel kuklacılığın bir uzantısı olarak çoğunlukla sanatsal filmlerde kullanılmıştır.

Dünyadaki ilk uzun metrajlı animasyon filmi "El Apostol" 1917 yılında Quirino Cristiani yönetmenliğinde Arjantin'de çekilmiştir ancak bu tarihi değere sahip film saklama koşulları problemlerinden dolayı günümüze ulaşamamıştır. Bugüne ulaşabilmiş bilinen ilk uzun metraj animasyon filmi 1926 yapımı Lotte Reiniger yönetmenliğinde çekilmiş "Adventures of Prince Achmed" adlı silüet animasyon filmidir. Dünyada benzer tarihler içerisinde bir kaç farklı yönetmen tarafından kullanılmaya başlanan siluet animasyon tekniği farklı teknik ve estetik görüntülerim yaratılmasını sağlamıştır.



Resim 82: "Adventures of Prince Achmed" filminden kareler.

20.Yüzyılın ilk çeyreğinden sonra gelişimini hızlandıran animasyon sineması, 1937 yılında Walt Disney şirketi tarafından yapılan "Snow White and the Seven Dwarfs" ile dünya çapına yayılmış bir başarıyla büyük bir yükselme göstermiştir.



Resim 83: "Snow White and the Seven Dwarfs" filminden kareler.

1940'lı yıllardan itibaren hızla gelişen teknolojiler sayesinde animasyon sineması başta Amerika Birleşik Devletleri olmak üzere tüm Avrupa'da ve diğer dünya ülkelerinde önemli gelişimler göstererek sinema sanatının hızla gelişen ve tercih edilen bir kolu olmuştur.

1.2.1. Animasyon Sinemasında Kullanılan Teknikler

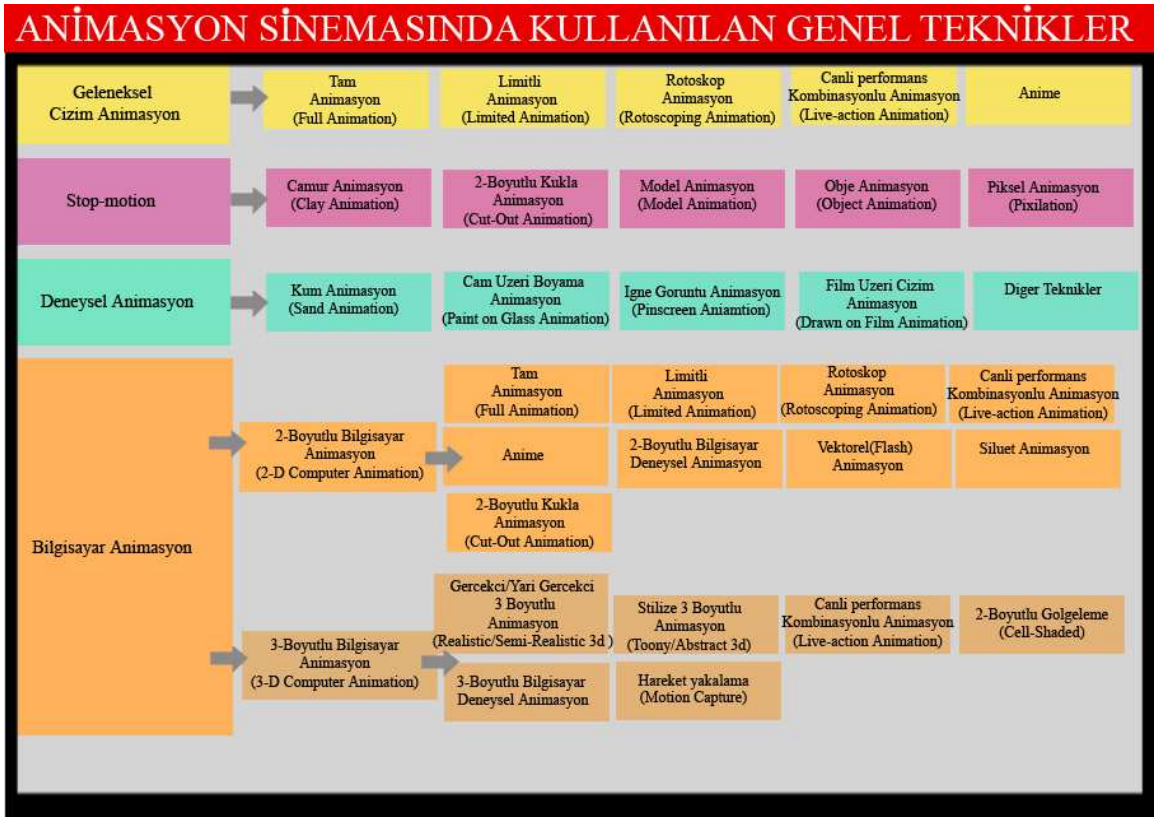
Animasyon sineması başlangıcından bugüne kadar çok çeşitli tekniklerle kendini ifade etmiş, farklı malzeme ve uygulama biçimleriyle kendi içinde çok yönlü yapım teknikleri geliştirmiştir. Teknoloji ile aynı paralellikte büyüyen gelişim süreci bu paralellik doğrultusunda animasyon sinemasında farklı tekniklerin gelişmesini sağlamıştır. Her yeni teknik, yeni anlatım biçimlerini ve görselleştirmeleri doğurmuş böylelikle animasyon sinemasında farklı biçemler gelişmesi sağlanmıştır.

Animasyon sinemasının ilk dönemleri klasik animasyon tekniklerinin kullanımıyla başlamıştır. İlk dönemlerde kullanılan bu klasik teknikler genellikle birbirine benzer görsel sonuçlar vermiş, estetik ve biçem konusunda belirgin farklılıklar doğmamıştır. Deneysel tekniklerin arayışları ve teknolojik gelişmelerin hızlanmasıyla yapım teknikleri çoğalmış böylelikle alternatifli anlatım ve uygulamalar doğmuştur. Sinema teknolojilerinin gelişimi ve yaratılan yeni animasyon teknikleri sayesinde farklı biçem kaygıları oluşarak yapılan animasyon filmlerinde birbirlerinden farklı tarzlar doğmaya başlamıştır.

Her yeni teknik ile sinema gelişimini arttıran animasyon sanatı, farklı uygulamaların sağladığı sonuçlarla anlatım, estetik ve etki potansiyelini çoğaltarak günümüzün etkili sinema kollarından birisi olmuştur.

Animasyon sineması günümüzde ulaştığı noktaya birçok farklı teknikten geçerek gelmiştir. Geleneksel çizim animasyonu ile başlayan animasyon sineması stop-motion, animasyon tekniği ile farklı boyutlar denemiş, deneysel animasyon teknikleriyle yeni tarzlar incelemiştir. Günümüzde en çok tercih edilen ve gerçeğe en yakın sonuçlar veren bilgisayar animasyon teknikleri geleneksel çizim animasyon tekniğini de bu gelişimin içine katarak farklı alt teknikler oluşturmuş ve yeni kollara ayrılmıştır.

Tablo 1: Animasyon sinemasında kullanılan genel teknikler.



Günümüzde yoğun olarak kullanılan bilgisayar animasyon teknikleri her ne kadar 2-boyutlu ve 3-boyutlu bilgisayar teknikleri olarak birbirlerinden ayrı sınıflandırılıyor olsalar da, birçok bilgisayar animasyon film yapımında bu iki teknik ve diğer geleneksel animasyon teknikleri karma olarak kullanılmakta, böylelikle her bir tekniğin gücü bir diğerinin özelliği ile birleştirilerek etkili sonuçlar elde edilmektedir.

1.2.1.1. Geleneksel Çizim Animasyon

Animasyon sineması, on dokuzuncu yüzyılın sonları ve yirminci yüzyılın ortalarına kadar geleneksel çizim animasyon tekniğini kullanmıştır. Bu teknik, hareketin yumuşak değişimlerinin her bir çizim karesinde tek tek elle çizilmesiyle görüntüde hareket yanılgısı oluşumunu sağlamaktadır. Çizilen her bir kare şeffaf asetatlara aktarılarak, asetatın arka tarafından boyanıp renklendirilir. Dekor olarak uygulanacak fonlar yine asetatlara çizilip boyandıktan sonra animasyon karelerinin tabanına yerleştirilerek sahnenin katmanları oluşturulur. Bu teknik yarattığı zorluklar ve zaman kayıplarından

dolayı günümüzde yaygın olarak kullanılmıyor olsa da geleneksel çizim animasyonun verdiği görselliğin korunması adına günümüzün çeşitli bilgisayar programları ile bu yapım tekniği kolaylaştırılarak dijital ortamlarda uygulanır hale getirilmiştir. Böylelikle gelenekselliğin verdiği görsellik korunurken animasyon sanatçılarına da büyük kolaylık sağlanmıştır.



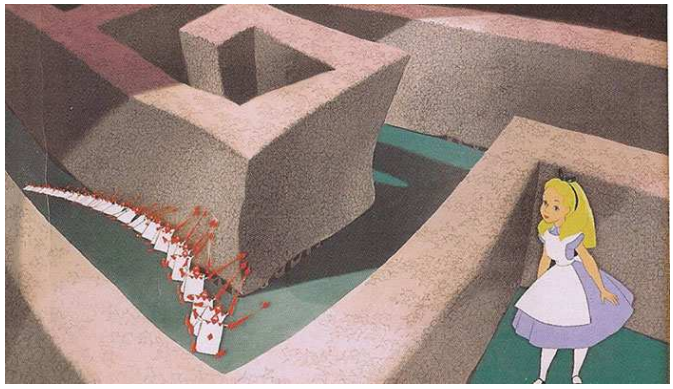
Resim 84: Geleneksel çizim animasyonu ile yapılmış iki kare animasyon



Resim 85: Şeffaf asetat üzeri boyanmış karakterler ve asetatın sahne üzerine yerleştirilmesi.

1940 yılında yapılan "Pinocchio" ve 1953 yılı yapımı "Alice in Wonderland" filmleri geleneksel çizim animasyon teknikleri ile yapılmış, dekor ve boyamalar el ile renklendirilerek uzun ve zor aşamalardan sonra beyaz perdeye yansıtılmıştır.



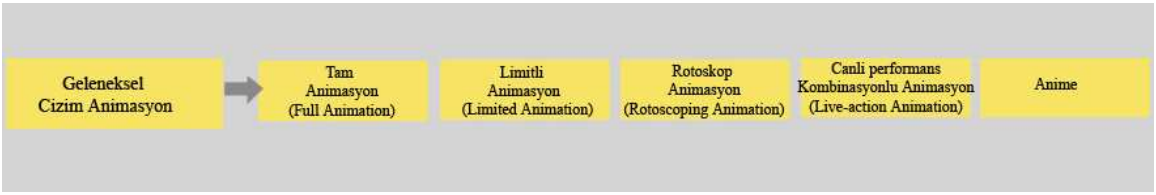


Resim 86: "Pinocchio" filminden bir kare.

Resim 87: "Alice in Wonderland" filminden bir kare.

Geleneksel çizim animasyon tekniği ile yapılan filmlerde beş farklı animasyon tekniği uygulanmaktadır. Bunlar, tam animasyon (full animation), limitli animasyon (limited animation), rotoskop animasyon (rotoscoping animation), canlı performans kombinasyonlu animasyon tekniği (live-action animation) ve anime animasyon tekniğidir.

Tablo 2: Geleneksel çizim animasyon teknikleri.



Tam Animasyon (Full Animation) tekniği ayrıntılı detaylarla çizilmiş, hareket inandırıcılığı yüksek geleneksel çizim animasyon tekniğidir. Bu teknik çoğunlukla Disney ve Warner Bross animasyon stüdyolarının kullandığı bir tekniktir. Ana karakterlerin ideal insan oranlarında oluşturulduğu vücut hareketlerinin yüksek derecede akışkan ve gerçekçi olduğu bu animasyon tekniği gerçekliği ve güzelliği yoğun bir biçimde yansıtma çabasındadır.



Resim 88: "Sleeping beauty" filminden kareler.

Limitli Animasyon (Limited Animation) tekniği, çizimlerde ve harekette daha az detaylı ve stilize bir tekniktir. Gerçeğin yorumlanarak verildiği bu tekniğin öncülüğünü 1940 yılında kurulan "United Productions of America (UPA)" animasyon şirketinin animatörleri yapmaktadır. Animasyon sinemasına getirdikleri bu vurucu yenilikle yeni bir tarz ve anlatım biçimini ortaya koyan UPA, sonrasında birçok şirketin benimseyeceği bir atılım yapmıştır. Bu teknik sayesinde animasyon sanatçıları gerçek hayatı kopyalayarak birebir çizimler yapmak yerine kendi sanatsal görüşlerini ve tarzlarını dışa vurabilme imkânı yakalamışlardır. Tam animasyon tekniğine göre yapım aşamasında sanatçılara daha fazla hız kazandıran bu teknik ile animasyon sineması daha fazla film üretebilmiş ve farklı tarzlarda gelişim kazanmıştır.



Resim 89: "Geral McBoin Boing" filminden bir kare.

Rotoskop Animasyon (Rotoscoping Animation) tekniği 1917 yılında Max Fleischer tarafından patenti alınmış bir geleneksel çizim animasyon tekniğidir. Bu teknikte

animatörler canlı performans (live-action) filmlerdeki oyuncuların hareketleri üzerinden tek tek kareleri çizerek hareketleri kopyalarlar. Bu teknikle, örnek alınan filmdeki karakterin hareketleri direkt olarak animasyon filminde uygulanacağı gibi, film üzerinden kopyalanarak çizilmiş bu görüntüler, animasyon filmi için hazırlanan karakterlerin hareket çözümlemelerine destek olarak da kullanılmaktadır. Disney filmlerinde görülen tam animasyon (full animation) tekniğinde hareket çözümlemelerinin rotoskop tekniğinden alınan desteklerle başarıldığı bilinmektedir. Bununla beraber rotoskop tekniği ile kopyalanan hareketlerin, animatörler tarafından farklı tarzlarda yorumlanarak gerçekçi hareketlerle farklı biçemler oluşturulması da sağlamaktadır.

Animasyon filmi için uygulanmış ilk rotoskop tekniği Max Fleischer'ın 1930'ların başlarında yönettiği "Betty Boop" animasyon film serisinde ki dansların karakterlere aktarılabilmesi için dansçı Cap Calloway'ın hareketlerinin kopyalanmasıyla oluşturulmuştur. 1978 yılında beyaz perdeye aktarılan "The Lord of the Rings" animasyon filmindeki tüm karakterlerin hareketleri önceden kameraya çekilmiş canlı performansçıların hareketlerinin üzerinden tek tek kopyalanarak çizilmesiyle gerçekleştirilmiştir. Günümüzde birçok sinema ve animasyon sineması filminde kullanılan bu teknik, hareket çözümlemelerinin kolaylaşmasını ve gerçekçi bir sonuç alınmasını sağlamaktadır.



Resim 90: Rotoskop tekniğine örnek bir çalışma



Resim 91: "The Lord of the Rings" animasyon filmindeki canlı performansçılar ve "The Lord of the Rings" animasyon filminden bir kare.

Canlı performans kombinasyonlu animasyon (live-action animation) tekniği ise gerçek oyuncular ve ortamlar ile animasyon karakterlerinin birleştirildiği bir uygulama biçimidir. Bu teknik, canlı performans çekimleri yapılmadan önce dikkatli bir planlama sürecine ihtiyaç duymaktadır. Canlı performans çekimlerin üzerine yerleştirilecek animasyon karakterlerinin yerleri boş kalacak biçimde çekimler tamamlanır. Bu boşluklara uygun olarak tasarlanmış ve hareketlendirilmiş animasyonlar yerleştirilerek uygulama her iki tekniğin paralel doğrularda devam etmesini sağlamaktadır. Bu animasyon tekniği aslında 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin gelişiminden sonra aktif olarak kullanılmaya başlanmıştır. Her ne kadar geleneksel çizim animasyon tekniklerinin alt kollarından biri olsa da verdiği örnekler yüksek derecede bilgisayar animasyon teknolojilerini içermektedir. Bu tekniğin en etkili örnekleri 1988 Steven Spielberg yapımı "Who Framed Roger Rabbit?" ve 1996 yılı "Space Jam" filmleridir.





Resim 92: Who Framed Roger Rabbit? filminden bir kare.

Resim 93: Space Jam filminden bir kare.

Geleneksel çizim animasyon tekniklerinden bir diğeri olan Anime tekniği, Japon animasyon filmlerinin uyguladığı bir animasyon tekniğidir. Köklerini 1917 yılına dayandıran ve özünde Manga isimli bir Japon çizgi roman tekniğinden türemiş olan bu teknik, animasyon sinemasının 1930'lardan itibaren Amerika ve Avrupa'daki hızlı yayılımından sonra Japon animasyon sinemasının gelişiminde büyük rol oynamıştır. Belirgin bir şekilde bir ülkeyi temsil eden ve kendine has özelliklere sahip olan Anime tekniği, karakter çizimlerinde detaylı görselliğe sahip ancak hareketlerde limitli yani stilizedir. Özellikle göz çizimlerini vurgulayan bu teknikte gözlerdeki parlamalar için ayrıntılı animasyonlar yapılırken, konuşma, yürüme, koşma gibi animasyonlar oldukça

karikatürizedir. Bu tekniğin en önemli isimlerinden Hayao Miyazaki, Anime animasyon tekniğini kendi anlatım biçimleri ile harmanlayarak zengin ve etkili sonuçlara ulaşmış, bu başarısıyla da Japon animasyon sinemasını önemli noktalara taşımıştır. Kendine öz karakterleri ve animasyon tekniği ile animasyon sinemasında özel bir duruşa sahip olan Anime, kendi içinde farklı ayrımlara sahip bir animasyon tekniğidir.





Resim 94: İlk anime animasyon filmi Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki (1917)

Resim 95: Pokemon anime dizisinden bir kare.

1.2.1.2. Kukla Animasyon (Stop-Motion)

En az çizim animasyonu kadar eski bir teknik olan kukla animasyon (stop motion) tekniği, köklerini gölge oyunundan almaktadır. Zamanla iki boyuttan üç boyuta geçen ve kukla oyunlarıyla devam ederek animasyon sinemasında da kullanılmaya başlanan bu teknik, gerçek malzemeler kullanılarak hazırlanan dekor ve karakterlerle yapılan bir animasyon tekniğidir. Kuklaların içerisinde yerleştirilmiş hareket kabiliyeti sağlayan tel veya benzeri düzenekler sayesinde kuklalara verilen her bir hareket kare kare kameraya çekilerek hareket yanılgısı sağlanmaktadır. Kukla animasyon tekniği kuklaların dışında pek çok farklı malzeme kullanımıyla kendi içerisinde farklı tekniklerin oluşumuna olanak sağlamıştır. Bu teknikler, çamur animasyon(clay animation) tekniği, iki boyutlu kukla animasyon(cut-out animation) tekniği, model animasyon(model animation) tekniği, obje animasyon (object animation) tekniği ve piksel animasyon(pixilation) tekniğidir.

Tablo3: Stop-Motion animasyon teknikleri.

Stop-motion	Camur Animasyon (Clay Animation)	2-Boyutlu Kukla Animasyon (Cut-Out Animation)	Model Animasyon (Model Animation)	Obje Animasyon (Object Animation)	Piksel Animasyon (Pixilation)

İlk kukla animasyonu örneklerinden 1937 Fransa yapımı "The Tale of Fox", bu tekniğin önderi olarak bilinen Ladislas Starevich'in ilk uzun metrajlı kukla animasyon örneğidir.



Resim 96: "The Tale of Fox" filminden kareler.

1993 yılı Tim Burton yapımı "The Nightmare Before Christmas" filmi dünya çapında dağıtımı yapılarak gösterime giren ilk uzun metrajlı kukla animasyon filmidir. Sürreal neo-gotik tarz olan bu film, konusu, karakterleri ve görselliği ile dünya çapında büyük başarı kazanmış bir kukla animasyon filmidir.



Resim97: "The Nightmare Before Christmas" filminden kareler.

Çamur animasyon (clay animation) tekniği adından da anlaşılacağı gibi kolay form verilebilir yumuşak malzemelerden yapılmaktadır. Yapılan modellerin dik durabilmesi ve

hareket edebilmeleri için kukla animasyonlarda olduğu gibi içlerinde çeşitli mekanizmalar barındırmaktadırlar. Kukla animasyon tekniğinde de olduğu gibi çamura şekil verilerek kare kare filme çekilme yöntemiyle hareket yanılgısı sağlanmaktadır. 1982 yılında Jan Švankmajer tarafından yapılmış "Dimensions of Dialog" kısa animasyon filmi, çamur animasyon tekniğinin etkili biçimde kullanılmış örneklerinden birisidir. Kadın erkek ilişkilerinin anlatıldığı filmde cinselliğin işleniş biçimine çamurun kattığı anlamsal ve görsel destek oldukça etkilidir. "Dimensions of Dialog" filmi animasyon film yapımında doğru malzeme ile doğru anlatımların oluşturulacağına dair önemli bir örnektir.



Resim 98: "Dimensions of Dialog" filminden kareler.

Çamur animasyon tekniğine bir diğer örnek olarak plastirin adı verilen yumuşak bir malzeme ile oluşturulmuş karakterlerin maceralarını anlatan Nick Park yönetmenliğinde çekilmiş "Wallace and Gromit" seri filmleri dünya çapında izleyici kitlesine ulaşmış önemli bir çamur animasyon dizisidir.



Resim 99: "Wallace and Gromit" filminden bir kare.

2-boyutlu kukla (cut-Out) animasyon tekniği, iki boyutlu malzemeler (kâğıt, kumaş, gazete, ambalaj. vb.) kullanarak oluşturulan, parçaların küçük hareketlerle oynatılarak tek tek kameraya çekilmesiyle hareket yanılgısının sağlandığı bir animasyon tekniğidir. 1960'larda yoğun bir biçimde kullanılan bu teknik, yönetmen Terry Gilliam'ın 1969-1974 yılları arasında canlı performans(live-action) görüntülerle birleştirerek BBC için hazırladığı "Monty Python's Flying Circus" dizisinde etkili bir biçimde kullanılmıştır. Günümüzde bilgisayar teknolojilerinin desteği ile bu teknik farklı biçimlerde uygulanmaya başlanmış, South Park gibi milyonlarca izleyiciyi etkisi altında bırakan animasyon dizilerinin kullanımında tercih edilen bir teknik olmuştur.



Resim 100: "Monty Python's Flying Circus" filminden bir kare.

Model animasyon(model animation) tekniği, canlı performans filmlerle oyuncularla beraber aynı sahnede varolacak animasyonlar için kullanılmaktadır. Animasyonu yapılacak karakter ya da objeler modellenerek çeşitli bilgisayar teknikleriyle canlı performans görüntüyle eşleştirilirler. Devrine göre oldukça başarılı bir model animasyon tekniği kullanılan 1963 yılı yapımı "Jason and the Argonaut" filmi kukla animasyon sanatçısı Ray Harryhausen tarafından modellenen iskelet adamlar ile zamanının unutulmaz model animasyon uygulamaları arasına girmiştir. Model animasyonun en etki bırakan örneklerinden birisi de 1933 yılında çekilen "King Kong" filmidir. Dev bir gorilin New York şehrine girerek her yeri yıkıp dökmesi ve Empire State binasının tepesine çıkması ile tüm dünyayı alt üst eden bu görüntüler kukla animasyon sanatçısı Willis O'Brein'ın devrinin ötesinde ki başarısını açıkça ortaya koymaktadır.




Resim 101: "Jason and the Argonaut" filminden bir kare.
Resim 102: "King Kong" filminden bir kare.

Obje animasyon(object animation) tekniği isminden de anlaşılabileceği gibi çok çeşitli objelerle yapılabilen bir kukla (stop motion) animasyon tekniğidir. Tüm kukla animasyon tekniklerinde uygulanan kare kare hareketlendirme ile sağlanan hareket yanılsaması bu teknikte de aynı şekilde gerçekleştirilmektedir. Obje animasyonunda kullanılan objeler genellikle oyuncaklar, legolar ve çevreden toplanabilecek her türlü malzeme olabilmektedir. Oyuncak ve legolarla yapılan ilk obje animasyon filmi 1985 yılında Lindsay Fleay tarafından canlı performans görüntülerle birleştirilerek gerçekleştirilmiştir.




Resim 103: "Lego" filminden kareler.

Piksel animasyon(pixilation) tekniği canlı insanların kukla animasyon karakteri olarak kullanıldığı bir tekniktir. Bu teknik, oyuncuların birden yok olup, tekrar ortaya çıkmaları gibi doğal etkilere izin verirken, kukla animasyon animasyon karakterleriyle beraber aynı tarzda hareket yanılgısı oluşturan bir tekniktir. 1993 yılı Bloxbrothers tarafından piksel animasyon tekniği ile yapılmış "The Secret Adventures of Tom Thumb" canlı performans

(live action) ile bir stop motion karakterin beraber oluşturulmuş hareket yanılgısına örnek bir piksel animasyon filmidir.



Resim 104: "The Secret Adventures of Tom Thumb" filminden bir kare.

1.2.1.3. Deneysel Animasyon

Stop-motion animasyon tekniği ve geleneksel çizim animasyon tekniklerinin dışında animasyon sanatçılarının geliştirdikleri birçok farklı teknik bulunmaktadır. Çok çeşitli malzemelerle deneme/yanılma ve yeni biçimler aramaya yönelik bu animasyon teknikleri deneysel animasyon(experimental animation) başlığı altında toplanmaktadır. Bu teknikler yapım şartları ve malzemelerinden dolayı sanatsal dışavurumlarda, soyut, sürreal anlatımlarda ve farklı teknik arayışlarında tercih edilmektedir. Genellikle animasyon sanatçılarının artistik çalışmaları olarak yapılan, ticari anlamda dünya çapına yayılma olasılığı gelişmemiş teknikler olsalar da yenilikçi, analizci ve arayışçı özelliklerinden dolayı animasyon sinemasına farklı teknikler kazandırma potansiyeli yüksek çalışmalardır.

Tablo4: Deneysel animasyon teknikleri.



Kum animasyon (sand animation) tekniği, cam üzeri boyama (paint on glass animation) tekniği, iğne görüntü animasyon (pinscreen animation) tekniği, film üzerine çizim animasyon (drawn-on- film animation) tekniği gibi daha birçok farklı teknikte animasyon film uygulamaları yapılmaktadır.




Resim 105: Kum animasyonu Frenc Cako,
Resim106: Cam üzeri boyama Aleksandr Petrov.




Resim107: Film üzerine çizim tekniği Caroline Leaf.
Resim 108: İğne görüntü tekniği J. Xavier.

1.2.1.4. Bilgisayar Animasyon

Geleneksel çizim animasyonu, stop-motion animasyon film türleri günümüzde etkin bir biçimde sinema filmlerinde ve diğer alanlarda (web, reklâm filmleri, vb.) kullanılıyor olsa da teknolojik gelişimlerin film yapımcılarına sağladığı kolaylıklar sayesinde bilgisayar animasyonu, günümüz animasyon film yapımlarında en çok tercih edilen

teknik olmuştur. Genel film sürecinin bilgisayar ortamında dijital olarak yapıldığı bilgisayar animasyon tekniği, gerek yapım sürecinde kazandırdığı zaman, gerek çok alternatifli görsel sonuçlar yaratabilen bir yapıya sahip olmasından dolayı 21.yüzyılın en gözde animasyon tekniği olmuştur.

Bilgisayar animasyon tekniği, farklı yazılım programları sayesinde animasyon sinemasının daha önce elde edemediği ölçülerde gerçeğe yakın görsel sonuçlar ve hareketlendirme başarısı sağlayarak farklı biçemlerin oluşmasına olanak sağlamıştır.

1.2.1.4.1. 2-Boyutlu Bilgisayar Animasyon

Animasyon sinemasının en temel ve en eski tekniği olan geleneksel animasyon tekniği, bilgisayar teknolojilerinden faydalanmaya başladığı günden bugüne büyük değişimler ve ilerlemeler kaydetmiştir. İlk zamanlarında, tek tek her karenin elle kâğıtlara çizilerek uzun süreçlerde üretildiği bu teknik, teknolojik gelişmelerle beraber bilgisayar ortamına geçmiş, zaman içerisinde kâğıt yerine dijital monitörler, kalem yerine dijital kalemlere (digital ink) geçilmiştir. Bir kolu geleneksel çizim animasyon tekniğinin bilgisayar ortamına geçerek gelişmesinden diğer bir kolu ise tamamen bilgisayar ortamında geliştirilmiş farklı tekniklerden oluşan 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği günümüzde animasyon sinemasında, dizi filmlerde ve farklı birçok ortamda yoğun bir biçimde tercih edilmektedir.

Animasyon sinemasının önderi olarak bilinen Disney şirketi, 1930'lu yıllardan günümüze uzanan tarihi başarısında 60'ın üzerinde animasyon filmi yapmış, bu filmlerin yapımında 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinden büyük destek almıştır. 1940 yapımı "Fantasia" filmi ile yükselen Disney, yine bir çocuk klasiği olan 1950 yılı yapımı "Cinderella" filmi ile 2-boyutlu animasyon teknolojisinden sağladığı desteklerle belirgin bir yükseliş göstermiştir. 1961 yılı yapımı "One Hundred and One Dalmatians" filminde Disney, rotoskop tekniği ile beraber 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğini ilerletmiştir. 1991 yılında yapılan "Beauty and the Beast", fiminden sonra bu teknik sayesinde büyük gelişmeler gösteren şirket, bilgisayar ortamına aktarılan ya da direkt olarak bu ortamda yapılan çizimlerin, yine bilgisayar ortamında renklendirilip

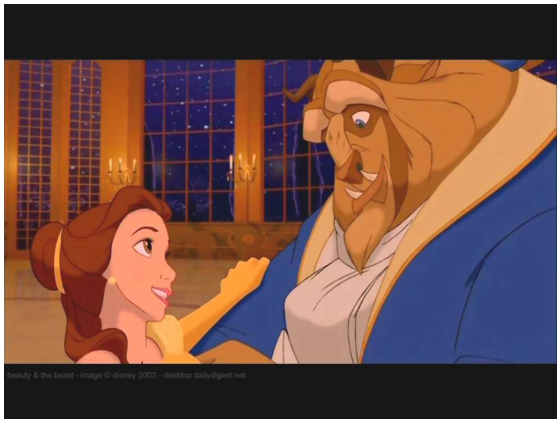
hareketlendirilmesiyle “The Lion King”, “Hercules”, “Tarzan”, “Lilo&Stitch” gibi filmlere imzasını atarak küresel başarısını üst düzeye taşımıştır.





Resim109: “Cinderella” filminden bir kare.

Resim110: “One Hundred and One Dalmatians” filminden bir kare.





Resim111: “Beauty and the Beast” filminden bir kare.

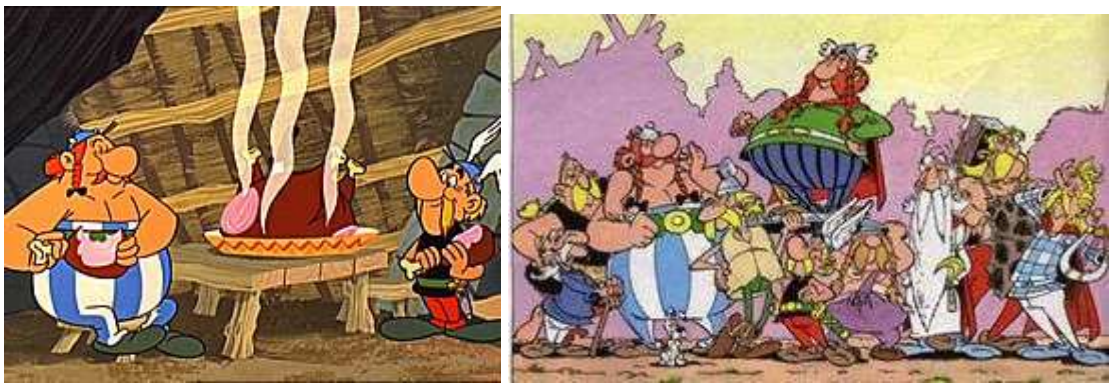
Resim 112: “Lilo&Stitch” filminden bir kare.

Disney yapımlarından farklı olarak dünya genelinde de farklı ülkelere ait geleneksel çizim animasyonu ile beraber 2 boyutlu bilgisayar animasyon tekniği kullanılarak yapılmış filmler değişik biçemlerin gelişmesini sağlamıştır. 1963 yılı Japonya yapımı “The Little Prince and the Eight-Headed Dragon” filmi 2-boyutlu bilgisayar animasyon teknik desteği ile yapılan ilk anime filmler arasındadır. Disney’in 1960 yılı yapımlarıyla kıyaslandığında daha az detaya sahip olan bu film anime sinemasının gelişimini gösteren genç örneklerden birisidir.



Resim 113: "The Little Prince and the Eight-Headed Dragon" filminden bir kare.

1967 yılı Fransa-Belçika ortak yapımı olan "Asterix the Gaul", geleneksel çizim animasyon ve 2-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleriyle beraber yapılmış başarılı bir Avrupa animasyon filmi örneğidir. Çizimlerinin önce el ile yapıldığı, sonrasında bilgisayar ortamında hareketlendirilip boyanarak tamamlanan "Asterix the Gaul" filmi kendine özgü estetik ve animasyon biçemiyle Disney ve Anime tarzından farklı bir tarz ortaya koymuştur.



Resim114 : "Asterix the Gaul" filminden kareler.

2002 yılı Kore yapımı "My Beautiful Girl Mari" filmi 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğinin diğer ülkelere göre biçemsel farklılık gösterdiği örneklerden birisidir. Pastel renkler ve sade bir anlatım ile tüm aşamaların bilgisayar ortamında yapıldığı ve düşsel bir görselliğin oluşturulduğu filmde kullanılan animasyon tarzı Japon anime, Avrupa animasyonları ve Disney filmlerinden farklı bir duruşa sahiptir.



Resim 115: "My Beautiful Girl Mari" filminden kareler.

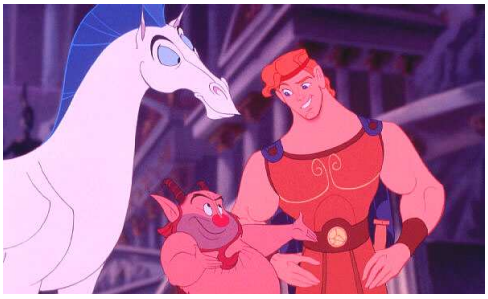
2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği ülkelere ve kültürlere göre farklılıklar gösterdiği gibi kendi içerisinde de farklı teknikler geliştirmiştir. Bu tekniklerin birçoğu önceki bölümde incelenmiş geleneksel çizim animasyon tekniğinin 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği ile geliştirilmiş biçimleridir.

Tablo 5: 2-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri.

	Tam Animasyon (Full Animation)	Limitli Animasyon (Limited Animation)	Rotoskop Animasyon (Rotoscoping Animation)	Canli performans Kombinasyonlu Animasyon (Live-action Animation)
2-Boyutlu Bilgisayar Animasyon (2-D Computer Animation) →	Anime	2-Boyutlu Bilgisayar Deneysel Animasyon	Vektorel(Flash) Animasyon	Siluet Animasyon
	2-Boyutlu Kukla Animasyon (Cut-Out Animation)			

2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğinde uygulanan tam animasyon (full animation) önceden de belirtilmiş olduğu gibi görsel ve hareketsel gerçeklik öğelerinin ön planda olduğu bir animasyon tekniğidir. Disney stüdyoları öncülüğünde ilerleyen bu tekniğe 1997 yılı yapımı "Hercules" ve hemen ardından 1998 yılı yapımı "Mulan" animasyon filmleri örnek verilebilir.

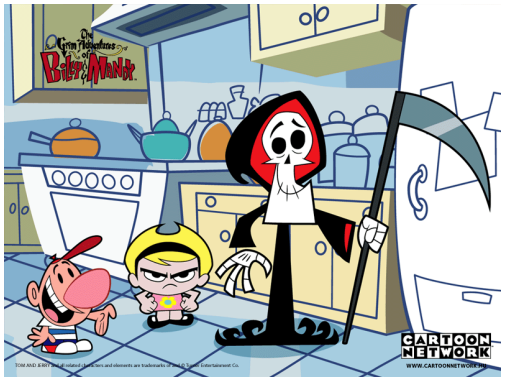




Resim 116: "Mulan" filminden bir kare.
Resim 117: "Hercules" filminden bir kare.

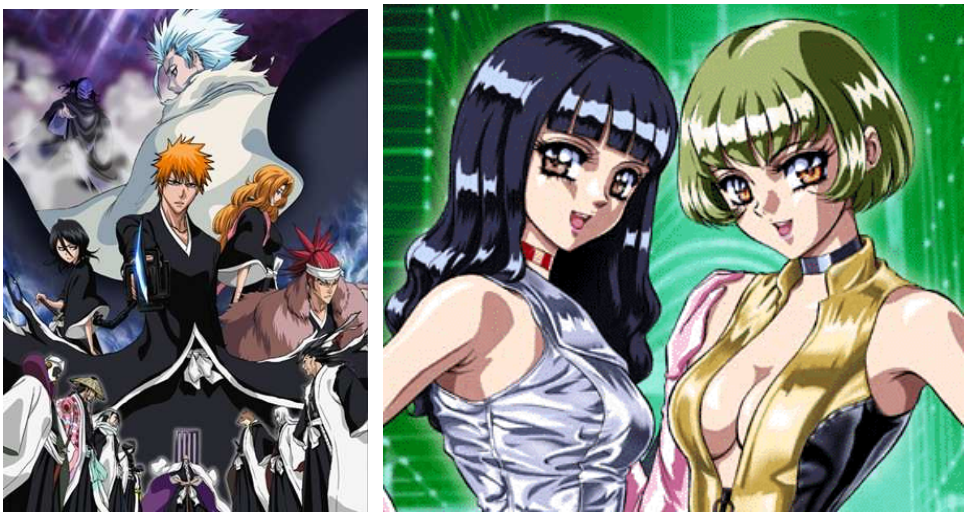
2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğinde uygulanan limitli animasyon (limited animation) tekniği gerçeklikten uzak, stilize ve karikatürize edilmiş genellikle komik ya da tuhaf kahramanların başrolleri üstlendiği, hareketlendirme tekniğinde yine kendi gerçekliğini ortaya koyan ve kendine özgü görsellikler sunan günümüzün en popüler animasyon tekniklerinden birisi olmuştur.





Resim 118: "Sponge Bob Square Pants" filminden bir kare.
Resim 119: "Billy Mandy" filminden bir kare.

Anime tarzı animasyon filmleri, geleneksel çizim animasyon tekniği uygulamalarından sonra gösterdiği büyük yükselişi 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin gelişimiyle sağlamıştır. Geleneksel çizim animasyon tekniklerinin bilgisayar ortamına geçmesiyle beraber büyük bir hız kazanan anime filmler, önceki bölümlerde bahsedilmiş olan klasik anime görselliğini ve hareket tarzını koruyarak dünya animasyon sinemasında büyük bir yer edinmiştir.



Resim120: Anime animasyon tarzına örnek kareler.

2000 yılı Fransa yapımı “Princes et Princesses” filmi 2-boyutlu bilgisayar animasyonu ile yapılmış bir silüet animasyon filmidir. 1926 yapımı Lotte Reiniger yönetmenliğinde çekilmiş “Adventures of Prince Achmed” filmiyle aynı tarzı sunuyor olsa da yetmiş seneyi geçen büyük süreçten sonra hareketlerde ki akıcılık dekor ve renklendirmedeki kendine özgü tarz, bilgisayar teknolojisi ile kazanılan zenginlikleri bu filmde ortaya açıkça koymaktadır.



Resim121: “Princes et Princesses” filminden kareler.

Bilgisayar teknolojisinin 2-boyutlu animasyon sinemasına kazandırdığı bir başka teknik ise vektör tabanlı uygulamalardır. Geometrik tabanlı matematiksel denklemler üzerine kurulu bir uygulamaya sahip olan, nokta, çizgi, eğri ve çokgenlerin oluşturduğu ve grafik görüntülerle sonuç veren vektörel uygulamalar gerek görsel açıdan gerekse hareketlendirme biçimi açısından farklı sonuçlar verebilen yeni uygulamalara açık bir

tekniktir. İlk kez 1999 yılında bir televizyon dizisi için uygulanmış "WhirlGirl" isimli vektör tabanlı animasyon serisi sonrasında birçok animasyon dizi film uygulamalarında kullanılmıştır. 2008 İsrail yapımı "Waltz with Bashir" sinema filminin tamamında kullanılan bu teknik sunduğu farklı görsellik ve animasyon biçimi sayesinde uluslararası platformlarda büyük başarılar kazanmıştır.



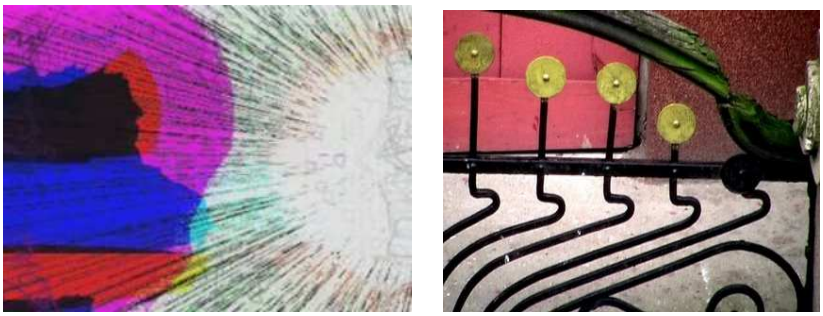
Resim 122: "Waltz with Bashir" filminden kareler.

2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğinde uygulanan bir diğer teknik ise 2-boyutlu kula animasyon (cut-out) animasyon tekniğidir. Hareket ettirilmek istenen objenin parçalara bölünerek hareket ettirildiği bu teknikte, kendine özgü bir tarzda hareket yanılsaması sağlanmaktadır. Hareketlerin keskin ve ayrıntısız olduğu bu tekniğe "South Park" animasyon filmleri önemli bir örnektir. Tümüyle bilgisayar ortamında yapılan bu filmler, görsel ayrıntılar yerine diyalog üzerine kurulu, karakter ve dekor tasarımlarında basit ama etkili sonuçlar vermektedir.



Resim 123: "South Park" filminden kareler.

Bilgisayar programlarının farklı kullanımlarıyla ve çeşitli bilgisayar animasyon tekniklerinin serbest bir biçimde denenmesi ile yapılan deneysel teknikler yeni ve beklenmeyen görsel sonuçların doğmasına olanak sağlamaktadır. Yeni görsel arayışların denendiği ve incelendiği genellikle soyut görsel anlatımlar ve ses/müzik üzerine kurulu 2-boyutlu bilgisayar deneysel animasyon teknikleri genellikle sanatsal veya kısa metraj animasyon filmlerde kullanılmaktadır. Hemen her türlü malzeme, yöntem ve bilgisayar programının sınırsızca kullanılabildiği bu teknik, konulu animasyon filmlerinde kullanılabileceği gibi, müzik videolarında ve dışavurumcu sanatsal yapımlarda da kullanılmaktadır.



Resim124: 2-boyutlu deneysel animasyon çalışmalarına örnek kareler.

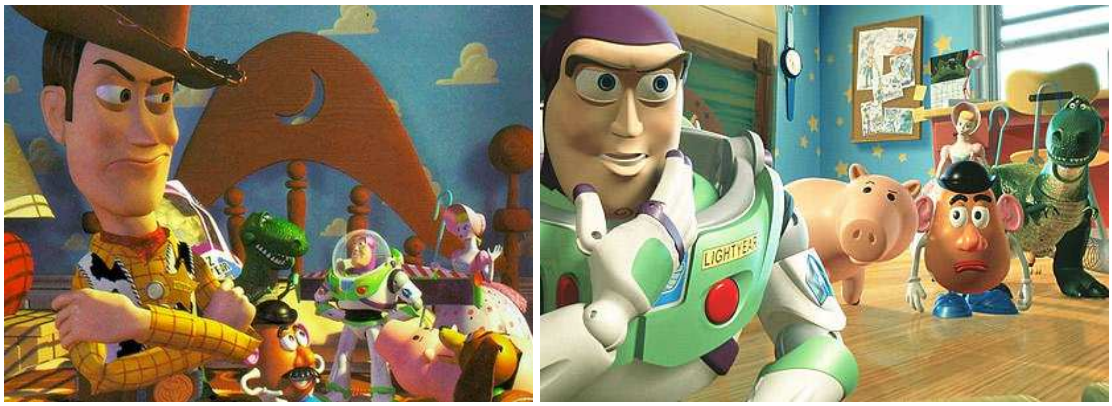
1.2.1.4.2. 3-Boyutlu Bilgisayar Animasyon

Sinema dünyasında ilk 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğini 1973 yapımı "Westworld" filminde kullanılırken 1976 yılı "Futureworld" filminde yüz ve el animasyonları için 3- boyutlu bilgisayar animasyonuna başvurulmuştur. 1977 yapımı "Star Wars" filminde bilgisayar animasyonları belirgin derecede artmış ve 1993 yılında çekilen "Jurassic Park" filmi ile sinema dünyasında bir devrim yaratmıştır.



Resim 125-126 : "Futureworld" filminden bir kare ve yapım aşamasına dair bir uygulama.
Resim 127: "Jurrassic Park" filminden bir kare.

Canlı performans görüntü (live-action) ile bilgisayar animasyon sahnelerinin birleştirildiği "Jurassic Park"'tan sonra Hollywood sineması uzun yıllar boyunca kullandığı kukla animasyon (stop-motion) tekniğinden bilgisayar animasyon tekniğine ve optik görüntü etkilerinden dijital görüntü etkilerine geçiş yapmıştır. Bilgisayar animasyon dünyasındaki önemli gelişmeler, teknolojik gelişimi hızlandırmış, böylelikle 1995 yılında ilk uzun metrajlı ve tamamı 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği ile yapılan Disney-Pixar ortak yapımı "Toy Story" filmi animasyon dünyasında bir dönüm noktası olmuştur. "Toy Story" ile dünya çapında büyük başarı sağlayan Disney şirketi bu filmden sonra 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerine eğilimini arttırmıştır. 1995 yılından sonra birçok animasyon film yapımda etkin bir biçimde kullanılmaya başlanan 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği ile animasyon sineması önlenemez bir biçimde yükselerek 21.yüzyılın önemli yapımlarına imzasını atmıştır.

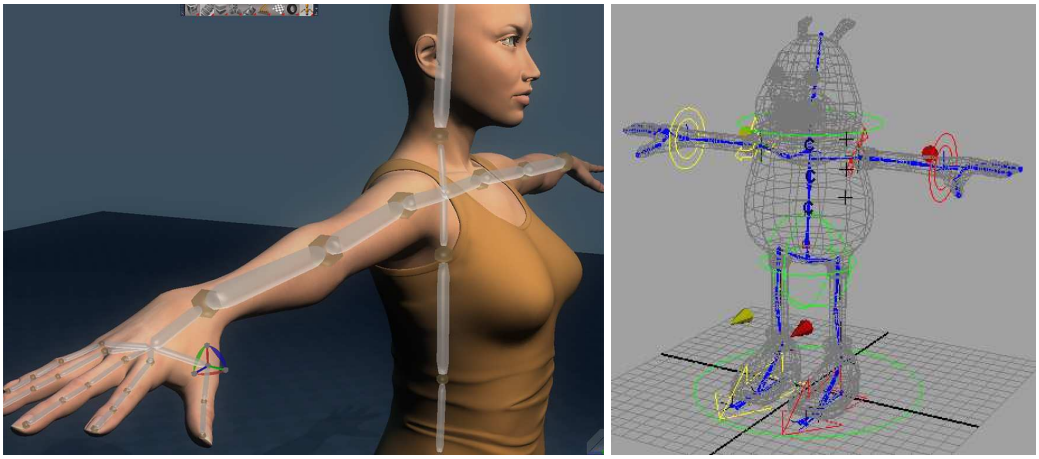


Resim128: "Toy Story" filminden kareler.

3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği temelinde, görselleştirilecek formun/objenin, bilgisayar tarafından yapılan çok yönlü geometrik hesaplamalar sonucu ortaya çıkan üç boyutlu yanılsamasıdır. Objelerin gerçek dünyada üç boyutlu algılanmalarını sağlayan ışık, gölge, renk, doku, malzeme, derinlik, yerçekimi gibi birçok detay bilgisayar programları tarafından hesaplanarak istenilen üç boyutlu görsel benzetime ulaşılmaktadır. Bu teknik sayesinde fotoğraf kadar gerçekçi sonuçlar yaratılabilineceği gibi yeni dünyalar ve yeni gerçeklikler yaratmak da aynı derecede olasıdır.

3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği, tamamen bilgisayar ortamında oluşturulduğu için daha önce bahsedilen diğer tüm animasyon tekniklerinden farklı bir hareketlendirme sistemine sahiptir. Örnek olarak bir insan figürünün hareketlendirilmesinde,

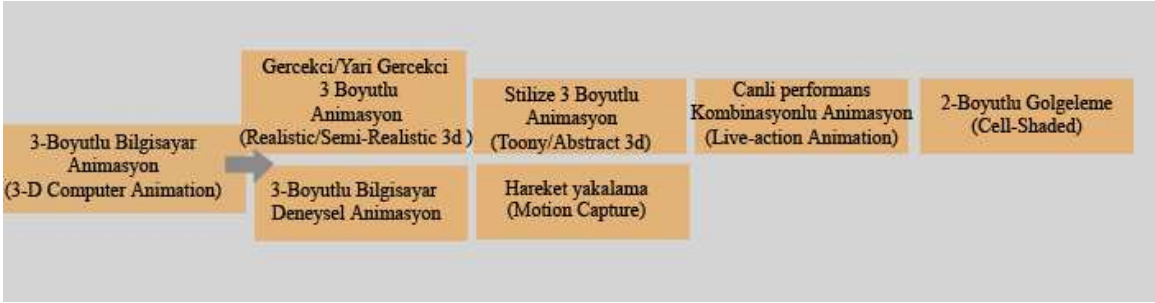
hareketlendirilecek obje konuya yönelik bilgisayar programları ile modellenip hareketlendirilmeye hazır hale getirildikten sonra bu modelin içine yerleştirilen iskelet sistemine benzer bir sanal hareket sağlayıcısı ile hareketlendirme gerçekleşmektedir. Kullanılan ortam farklılıkları haricinde üç boyutlu bilgisayar animasyon tekniği prensip olarak kukla animasyon tekniğine benzetilebilinir. 3-boyutlu modelin içine yerleştirilen sanal bir iskelet sistemi sayesinde hareketlendirme, eklem noktalarının istenilen biçimde oynatılmasıyla sağlanmaktadır.



Resim 129: 3-boyutlu animasyonda hareketlendirmeyi sağlayan iskelet sistemi.

3-boyutlu animasyon tekniği diğer tüm tekniklerde olduğu gibi kendi içinde farklı teknikler geliştirmiş böylelikle yeni biçemler ortaya çıkmıştır.

Tablo 6: 3-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri.



3-boyutlu bilgisayar animasyon programlarının içerdiği çeşitli özellikler sayesinde yaratılabilinen yüksek derecede görsel gerçeklik taşıyan görüntüler ve gerçekçi hareketlendirmeler, kimi zaman gerçek görüntülerden ayırt edilemeyecek kadar başarılı

sonuçlar vermektedir. Bu 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğine örnek olarak 2001 yılında Hironobu Sakaguchi yönetmenliğinde gerçekleştirilmiş "Final Fantasy: The Spirits Within" animasyon filmi örnek verilebilir. Gerek karakterlerde, gerekse dekor aydınlatma ve hareketlendirmelerde gerçeğe benzetim kaygısının yüksek olduğu bu teknik genellikle bilim-kurgu tarzı animasyon filmlerinde ve yine benzer konulu bilgisayar oyunlarında tercih edilmektedir.



Resim 130: "Final Fantasy: The Spirits Within" filminden kareler.

Stilize 3-boyutlu animasyon tekniği ise günümüz animasyon sinemasında en çok tercih edilen bilgisayar animasyon tekniğidir. Bu teknik özgür ve yaratıcı yaklaşımı ile sunduğu karakter, dekor, aydınlatma ve hareketlendirme tarzlarıyla sanatsal uygulamalara açık, karikatürize yönü yüksek bir bilgisayar animasyon tarzıdır. Kimi zaman tamamen soyut ve fantastik karakter ve ortamlarla karşımıza çıkan bu teknik kimi zaman da gerçeği karikatürize eden veya abartan bir bakış açısıyla kendini ortaya koymaktadır. Komedi, aksiyon, korku-gerilim, fantezi gibi hemen her tür animasyon filminde uygulanan bu teknik animasyon sinemasının yaratıcı gücünü en etkili biçimde ortaya koymaktadır.



Resim131: "Ice Age", "Ratatouille", "Monsters Inc." filminden kareler.

Canlı performans kombinasyonlu (live-action) 3-boyutlu animasyon tekniği ise gerçek görüntülerle animasyon görüntülerin birlikte sunulduğu bir tekniktir. "Jurassic Park" filmiyle ilk örneklerini veren bu teknik birçok Hollywood filminde etkin bir biçimde

kullanılmaktadır. İlk olarak 1933 yılında model animasyon tekniği ile gerçekleştirilmiş King Kong filmi yetmiş iki sene sonra Peter Jackson yorumuyla tekrar beyaz perdeye yansıtılmıştır. 2005 yılı yapımı "King Kong" filminde bilgisayar ortamında modellenmiş ve hareketlendirilmiş dev gorilin gerçek görüntülerle birleştirilerek yaratılan bu yorumu seneler sonra yarattığı gerçekçilikle tekrar büyük bir başarı elde etmiştir.



Resim 132: "King Kong" 2005 filminden kareler.

3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğinin son yıllarda geliştirdiği yeni bir görsellik olan 2-boyutlu gölgeleme (Cell-shaded/toon-shading), 3-boyutlu animasyon programları ile 2-boyutlu animasyon görselliğinin yakalandığı bir tekniktir. Bu teknik ilk olarak Sega Dreamcast şirketinin 2000 yılında piyasaya koyduğu Jet Set Radio video oyunundaki karakterlere Anime tarzı iki boyutlu animasyon biçimi kazandırmak amacıyla kullanılmıştır. İlerleyen yıllarda 3-boyutlu animasyon sineması, bu tarzı farklı görsel sonuçlar yakalamak adına çeşitli filmlerde uygulamaya başlamıştır. 2007 yılı Fransa yapımı "Skyland" 2-boyutlu gölgeleme tekniği ile yapılmış 3-boyutlu bilgisayar animasyon film tekniğine örnek bir filmdir.



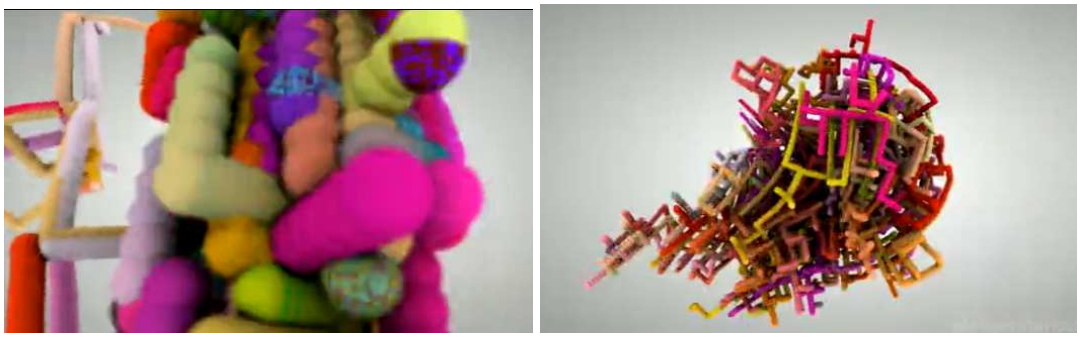
Resim 133: "Skyland" filminden kareler.

3-Boyutlu bilgisayar animasyonunda daha gerçekçi hareketlerin yaratılması adına kullanılan ayrı bir yöntem ise hareket yakalama (motion capture) teknolojisidir. Bu yöntem gerçek oyuncuların vücutlarına yerleştirilen çoklu alıcılar sayesinde hareket eden eklem ve kas noktalarının bilgisayar ortamında hazırlanan animasyon karakterlerine uyarlanması ile gerçekleştirilmektedir. 2004 yılı yapımı Robert Zemeckis yönetmenliğinde yaratılan "Polar Express" animasyon filminde bir çok ünlü oyuncu animasyon karakterlerine bu teknik ile hayat vermiştir.



Resim 134: "Polar Express" filminden hareket yakalama örneği.

Her teknikte olduğu gibi 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğinde de çeşitli deneysel uygulamalar yapılmaktadır. Bu uygulamalar genellikle kısa metrajlı olmakla beraber serbest konulu veya sadece yeni görsel denemelerin incelenmesi adına yapılan uygulama biçimleridir. Farklı görsellik ve hareketlerin genellikle ses/müzik ile etkileşimlerini ve bu etkileşimlerin yarattığı sonuçların gözlemlenmesi çeşitli bilgisayar programları aracılığı ile sağlanmaktadır. 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniği ile yapılan deneysel animasyon çalışmalarında yakalanan farklı görsel sonuçlar ve hareketlendirme tekniklerinde bulunan yenilikler 3-boyutlu bilgisayar animasyon sinemasının gelişimine destek vererek yeni atılımlara ev sahipliği yapmaktadır.



Resim 135: "The Origin of Mass" Alexander Rodic, 3-boyutlu deneysel animasyon örneği.

1.2.1.5. Karışık Teknik Animasyon

Animasyon sinemasında kullanılan teknikler genel olarak dört ana başlık altında inceleniyor olsa da günümüz animasyon sinemasında bu keskin ayrımların ortadan kalkmaya başladığı gözlemlenmektedir. Gerek farklı ve zengin görsel sonuçların yaratılması, gerekse yapım aşamasında yeni çözümler oluşturmak adına var olan dört ana teknik ve alt tekniklerin bir arada kullanılması karışık animasyon tekniklerini oluşturmaktadır. Karışık teknik uygulamalarıyla yaratılan günümüz animasyon filmlerinde çoğunlukla geleneksel çizim animasyon, 2-boyutlu bilgisayar animasyon, 3-boyutlu bilgisayar animasyon ve bu tekniklerin alt kollarının birlikte kullanıldığı gözlemlenmektedir.

Var olan uygulama tekniklerinin bir arada kullanılarak yeni anlatım biçimlerinin oluşması animasyon sinemasında farklı görsel katmanlar oluşturmakta ve bu katmanlar filmlere yeni biçemler kazandırmaktadır. Birbirinden farklı tekniklerin bir arada kullanılmasının yaratacağı yeni görsel sonuçlar düşünüldüğünde tüm bu farklı tekniklerin bir biçeme oturtulması ve film genelinde bir bütünlük sağlanması oldukça önemlidir.

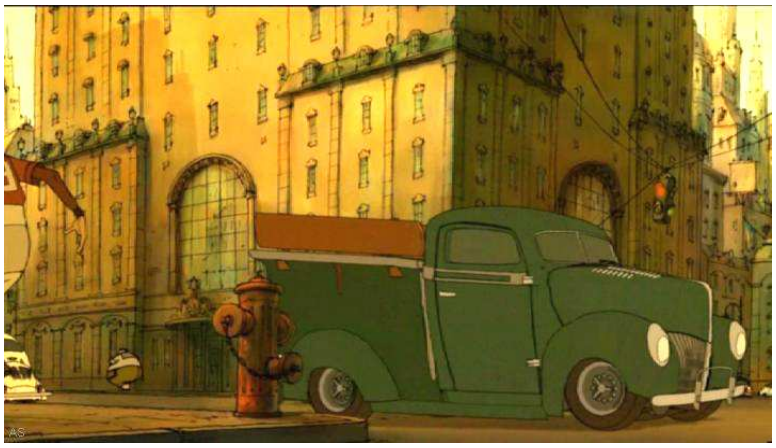
2003 yılı Fransa, Belçika, Kanada ve İngiltere ortak yapımı Sylvain Chomet yönetmenliğinde gerçekleştirilen "The Triplets of Belleville" (Les Triplettes de Belleville) animasyon filmi geleneksel çizim animasyon, 2-boyutlu bilgisayar animasyon ve 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin bir arada kullanılmasıyla yaratılmıştır. Filmde karakterler, geleneksel çizim animasyon tekniği kullanılarak stilize edilmiş ve abartılı bir biçemde yansıtılırken şehir manzaraları ve genel dekorlar karakterlere oranla

daha gerçekçi bir görsellik sunmaktadır. Filmin bazı bölümlerinde gökyüzü hareketleri, sis, yağmur, kar gibi doğal atmosfer hareketlendirmeleri, geri planda kalan objeler/karakterler ve renklendirmeler 2-boyutlu bilgisayar animasyon programları ile gerçekleştirilirken, bazı bölümlerdeki atmosfer hareketlendirmeleri, bisiklet yarışçıları, trafik, arabalar, gemiler ve trenler 3-boyutlu bilgisayar animasyon programları ile 2-boyutlu gölgeleme (Cell-Shaded) tekniği kullanılarak ile yapılmıştır. Dans sahnelerinde gerçek dansçıların hareketlerinin rotoskop tekniği ile filme uyarlanması, istenen gerçekçi sonuçlara ulaşılmasını sağlamıştır. Uygulanan bu farklı tekniklerin görsel bir bütünlük sağlaması adına temel alınan ana öğe, çizim tekniğinde uygulanan karikatürize biçem olmuştur. Bu karikatürize biçem, uygulanan diğer farklı tekniklere de yansıtılarak film bütününde uyum sağlanmıştır. "The Triplets of Belleville" filminde geleneksel çizim animasyonu ile yaratılmış insan kalabalığının arasından geçen bisikletçiler ve bisikletleri 3 boyutlu animasyon programlarının 2-boyutlu gölgeleme (cell-shaded) tekniği sayesinde geleneksel çizim tarzıyla birleşmiştir. Gökyüzü, dağlar, yollar ve insanlar 2-boyutlu bilgisayar animasyon programları tarafından renklendirilmiş, yine 2-boyutlu animasyon programları tarafından uygulanan renklendirme elemanları ile tüm farklı tarzlar tek bir biçeme indirgenmiştir.



Resim 136 : "The Triplets of Belleville" filminden bir kare.

Filmde binalar ve dekor el çizimi ile yapılmış, renklendirmeler 2-boyutlu bilgisayar animasyon programları ile tamamlanmış, kamyonet, araba gibi araçlar 3 boyutlu animasyon programlarının 2-boyutlu gölgeleme (cell-shaded) tekniği ile komposizyona yerleştirilmiştir.



Resim 137: "The Triplets of Belleville" filminden bir kare.

Karışık teknik animasyon ile yapılan bir başka film ise 2005 Avustralya yapımı Anthony Lucas yönetmenliğinde beyaz perdeye konan "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello"dur. 2005 yılı Akademi Ödülleri Oscar adayı olarak gösterilen bu animasyon filmi karakter animasyonlarında 2 boyutlu bilgisayar animasyon siluet tekniği kullanırken, dekorların bazı bölümlerinde fotoğraflardan yararlanıp bazı bölümlerinde ise 3 boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri kullanılmıştır. Aşağıdaki karede önde bulunan karakterler 2-boyutlu bilgisayar animasyon programlarıyla silüet olarak tasarlanıp cut-out tekniği ile hareketlendirilmişlerdir. Dekorlar ise 3-boyutlu bilgisayar animasyon programlarıyla tasarlanıp hareketlendirmeleri yine aynı programlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.



Resim 138 : "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir kare

Kaptan kamarası, çeşitli objelerin fotografları ile oluşturulurken kaptan 2-boyutlu bilgisayar animasyon programlarıyla silüet olarak tasarlanıp cut-out tekniği ile hareketlendirilmiştir. Arkada görülen binalar ise -3-boyutlu bilgisayar animasyon programlarıyla tasarlanmıştır.



Resim 139: "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir kare

2007 yılı Josh Raskin yönetmenliğinde gerçekleştirilen ve aynı yılın Akademi Ödülleri Oskar adayı olarak gösterilen kısa metraj animasyon filmi "I Met the Walrus", geleneksel çizim animasyon, vektörel(flash) animasyon, fotografik öğelerle gerçekleştirilmiş 2-boyutlu bilgisayar cut-out animasyon ve 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin karma bir bütünüdür.



Resim140: "I Met the Walrus" filminden kareler.

Karışık tekniklerle yapılmış olan birçok animasyon filmi senaryosu ve kendi ihtiyaçları doğrultusunda yaratmak istediği tarzı ortaya koyabilecek teknikleri tercih etmekte ve bu yönde görselleştirme ve hareketlendirme sürecine girmektedir.

1.3. AMAÇ

Sinema sanatında olduğu gibi animasyon sinemasında da çeşitli tarzların oluşturulması, yeni ve farklı biçemlerin ortaya konulması bu sanat dalının gelişimi için önemli bir ihtiyaçtır. Sinema sanatında farklı tarzların geliştirilmesinde büyük rol oynayan mizansen konusu animasyon sinemasının biçemsel gelişiminin çeşitlendirilmesi adına incelenmesi gereken önemli bir konudur.

Sinema sanatı üzerinden incelenen mizansen konusunun film biçemine kattığı değerlerin animasyon sinemasına uyarlandığında yeni ve farklı biçemler geliştirebilme potansiyeli kaçınılmaz bir gerçektir. Bu çalışmada mizansen konusunun karışık teknik animasyon sinemasına uyarlanış biçimlerinin incelenmesi ve konuyla ilgili bir uygulama filmi yapılması amaçlanmaktadır.

Animasyon sinemasının kendine özel yapım tekniklerinin mizansen konusunda etkin bir rol oynaması, bu tekniklerin incelenmesini gerektirmektedir. Son yıllarda dünya animasyon sinemasında sıklıkla uygulanan karışık teknik animasyon film örnekleri üzerinden mizansen incelemeleri yapılarak bu tekniğin mizansen öğeleri aracılığı ile nasıl geliştirildiği mercek altına alınmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda karışık teknikler kullanılarak bir uygulama filmi yapılmış, farklı bir mizansen anlayışıyla ülkemiz animasyon sinemasına yeni bir tarz sunulması amaçlanmıştır.

Yansıttığı biçemle, uygulama filmi “Malfunction”ın dünya çapında bir yer edinebilmesi ve uluslararası animasyon filmler arasında farklı tarzını ortaya koyabilmesi adına bu filmin Türkiye’yi dünya çapında düzenlenen film festivalleri ve yarışmalarda temsil etmesi amaçlanmıştır.

1.4. ÖNEM

Popülerliği ve çekiciliği sayesinde günümüz sinema sektörünün odak noktası olmuş animasyon sineması hemen her gün yeni bir film ile beyazperde izleyicisine sinema örnekleri sunmaktadır. Yapılan bu animasyon filmlerinde senaryo farklılıklarından öte, biçemsel kaygılarının oluşması animasyon sinemasının kendini yenilemesini ve farklı tarzların oluşmasını sağlayacaktır. Gerek animasyon sinemasının farklı tarzlar sunarak kendini geliştirmesi ve aynılıktan uzaklaşması, gerek izleyici kitlesinin sunulan farklı tarzlar sayesinde gelişimine katkıda bulunulması adına animasyon sinemasında farklı biçem araştırmaları yapılması bir gerekliliktir. Farklı biçemlerin geliştirilmesinde mizansen konusunun sinema sanatına kattığı değerler göz önünde bulundurulduğunda animasyon sinemasının mizansen konusundan faydalanarak yeni biçemlerle görsel anlatımını geliştirmesi kaçınılmazdır. Animasyon sinemasında geliştirilmiş olan birçok farklı tekniğin bir arada kullanılmasıyla ortaya çıkan karışık teknik animasyon, yeni tarzların geliştirilebileceği engin bir alan olarak animasyon yönetmenlerine yeni fırsatlar tanırken bu tekniğin mizansen merceğinden geçerek zenginleştirilmesi ve konuyla ilgili yeni yapımların ortaya konulması dünya ve Türk animasyon sinemasında yeni tarzlara kapı açacaktır.

1.5. SINIRLILIKLAR

Bir sanat dalı olan sinema diğer sanat dallarında olduğu gibi birçok konuda çeşitli görecelikler barındırmaktadır. Sinema kuramcıları, eleştirmenler ve sinema yazarlarının mizansen konusunu oluşturan öğeler adına birbirinden farklı görüşler savunmaları bu göreceliklerden birisidir. Bu araştırmada ele alınan mizansen öğeleri çeşitli farklı görüşler savunan kuramcı ve yazarların fikirlerini de araştırma içine alarak kuramcıların ortak görüşte birleştiği öğeler üzerinden başlıklandırılmıştır.

Araştırmanın birinci bölümünde ele alınan mizansen konusu Amerika ve Avrupa sinema örnekleri aracılığıyla incelenmiş, bu incelemede belgesel ve deneysel sinema örnekleri araştırma dışında bırakılarak kurmaca sinema örnekleri üzerinden mizansen öğeleri irdelenmiştir.

Gerek sinema sanatında gerekse animasyon sinemasında mizanseni oluşturan öğelerden dekor ve aksesuar, kostüm ve makyaj, aydınlatma ve hareket konularının her biri kendi içinde çok geniş ve çeşitli kollara ayrılan önemli konulardır. Bu araştırmada bu alt başlıklara mizansen oluşumunda ki yer ve önemlerinden yola çıkılarak bütünü tamamlayan öğeler olarak ele alınmış, yapım aşamaları genel bir bakış açısıyla değerlendirilmiştir.

Bulgular ve Yorum kısmında karışık teknik animasyon sinema çerçevesinden mizansen incelemeleri yapılmak üzere uluslararası çapta başarı kazanmış olan iki film seçilerek uygulama filmi ile birlikte paralel incelenmiştir. Bu incelemede üç filmin karışık teknik aracılığı ile yaratılan farklı mizansenleri ve yapım aşamalarındaki ayrıntıları (senaryo, storyboard, , karakter sayfaları vb.) 3.1.3.1.numaralı Malfunction Uygulama Filmine Ait Yapım Ekleri kısmında listelenmiştir.

Uygulama olarak karışık teknikle yapılmış olan **Malfunction** filminin tüm aşamaları tek bir kişi tarafından yapıldığı için çeşitli teknik sınırlılıklar çerçevesinde tamamlanmıştır.

1.6. TANIMLAR

Animator: Bir animasyon filminde hareketlendirmeyi yapan animasyon sanatçısı.

Araf: Bazı din ve inançların ahiret kavramlarında yer alan, kötüler ve iyilerin nihai ahiret mekanları arasında olduğuna inanılan yer

Fütürizm: Kendi zamanına göre ileriyi öngörebilen, ilerici-modern, gelecekçi çizgiler taşıyan düşünce biçimi.

Kolâj: Genellikle görsel ve plastik sanatlarda kullanılan farklı malzemelerin(gazete, resim, ambalaj. vb.) kesilerek birbirine eklendiği yada yapıştırıldığı yöntem.

Kontrast: Görsel sanatlarda, siyah ile beyaz değer arasında ki geçiş hızı tarafından belirlenen kavram.

Kombinasyon: Bir nesne grubu içerisinden, sıra gözeterek yada gözetmeksizin yapılan seçimler.

Live action: Gerçek insanların oyunculuk performansı gösterdiği sinema dalı.

Mistizim: Yunanca (*mystikos*) yani Eleusis Gizemlerine "katılan kişi" ve gizemlere katılım anlamına gelen (*mysteria*) terimiyle ilişkilidir. Kelimenin kökeni hakkındaki görüşlerden biri Yunanca'da dudak ve gözleri kapamak anlamına gelen *muein*den geldiği yönündedir. Ancak günümüzde mistisizm kelimesi Eleusis gizemlerinden daha çok Neoplatoncu manevi hakikat veya Tanrı ile doğrudan deneyim, sezgi veya içe bakış yoluyla özdeşleşme veya yeni bir idrak seviyesine varma anlamında kullanılmaktadır. [55]

Orwellian: Ünlü İngiliz yazar George Orwell'in kişisel ve toplumsal hak ve özgürlüklerin devletler/sistemler tarafından üst düzeyde kontrol atında tutulmasına karşı olarak savunduğu düşünce biçimi.

Victorya Dönemi: İngiltere Krallığına ait toprakların 1837-1901 yılları arasında Kraliçe Victorya tarafından yönetildiği, sanat, edebiyat ve mimari konusunda belirgin örneklerin verildiği tarihi dönem.

[55] G. Parrinder, **Mysticism in the World's Religions** (Oxford University Press, 1976), s.8.

2. YÖNTEM

Bu araştırma tarama modeli ile gerçekleştirilerek, sinema bölümünde kırk altı filmin çeşitli mizansen öğeleri filmlerden alınan karelerle incelenmiş ve örneklendirilmiştir. Bu incelemeler kütüphane koleksiyonları, internet ve arşiv taramalarıyla beraber farklı uzman ve ilgili kişilerin görüş ve fikirleriyle bağlantılı olarak sürdürülmüştür. Çalışmanın özelliğine göre dvd filmlerden ve konuyla ilgili cd' lerden yararlanılmıştır.

İkinci bölümde, animasyon sinemasında mizanseni oluşturmada büyük rol oynayan animasyon teknikleri incelenerek örneklendirilmiştir. Dünyada genel olarak kullanılan animasyon tekniklerinin araştırılması ve incelenmesi sonucunda karışık teknik animasyon konusuyla bu bölüm sonlandırılmıştır.

Bulgular ve Yorum bölümünde, incelenmiş olan mizansen ve karışık teknik animasyon konuları bir araya getirilerek iki örnek film ve uygulama filmi ile birlikte değerlendirilmiştir. Özgün senaryonun doğrultusunda geleneksel çizim animasyon teknikleri ile birlikte 2-boyutlu bilgisayar animasyon, fotoğraf ve 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin bir arada kullanımıyla "Malfunction" uygulama filmi gerçekleştirilmiştir. Bu bölümde, uygulama filmi ile birlikte iki ayrı filmin aynı anda incelenmesi, mizansen farklılıklarının karşılaştırılması, aynı teknikle yapılmış üç ayrı filmde mizansen öğelerinin taşıdığı anlam ve görevlerin bir arada incelenmesi adına tercih edilmiş bir yöntemdir.

3.1. Karışık Teknik Animasyon Sinema Örneklerinde ve Malfunction Uygulama Filminde Mizansen İncelemeleri

Karışık teknik animasyon film yapımında kullanılan farklı animasyon teknikleri filmlerin geneline kattığı görsel zenginlik ile animasyon sinemasında farklı biçem oluşumlarına olanak tanımaktadır. Kullanılan karışık tekniklerin yaratacağı görsel farklılıkların kontrol altında tutularak filmin görsel bütünlüğüne hizmet edecek bir biçem oluşturulması bu tür uygulamalarda en önemli noktadır.

Sinemada biçemi oluşturan beş temel öğe (hikâye/senaryo, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses) animasyon sinemasında da aynı derecede önem ve değer taşımaktadır. Tüm diğer animasyon film tekniklerinde olduğu gibi karışık teknik animasyon film yapımında da oluşturulmak istenen görsel biçem, yönetmenin mizansen, sinematografi, kurgu ve ses öğeleri ile bir bütünlük sağlamaktadır.

Animasyon sineması, sinema sanatının tüm temel ilkelerini taşımakla beraber sinema sanatının kullandığı elemanlara göre çeşitli farklılıklar gösterir. Oyuncularını, dekorunu, atmosferini, ışığını ve gereken diğer tüm elemanlarını yoktan var ederek kurgulayan animasyon sineması kendine özgü görsel anlatım öğelerini de yaratma becerisine sahiptir.

> *"Sinema sanatı gerçek insanlar arasından oyuncularını seçerken animasyon sineması oyuncularını kendisi yaratır. Sinema, çekilecek filmi Londra'da ya da New York'ta çekmeyi planlarken, animasyon sineması kendi Londra'sını yaratır. Sinema, oyuncunun yaşadığı dramı pekiştirmek adına fırtınalı bir havayı günlerce beklerken, animasyon sineması kasırgalar yaratıp ardından dilediği gibi çiçekler açtırır. Sihirlerle dolu bir kutudur animasyon sineması, yeter ki neyi nasıl yaratmak istediğinizi iyi yönetebilin."*[56]

Animasyon sineması gelişim süreci boyunca ortaya konan yeni tekniklerle beraber biçemsel gelişimler göstermiş, senaryo, mizansen, sinematografi, kurgu ve ses konularında büyük ilerlemeler sağlayarak farklı tarzların oluşmasına olanak sağlamıştır. Gerek sinemada gerek animasyon sinemasında kısa veya uzun metraj film yapımında en önemli ve ilk nokta görselleştirilecek hikâyenin/senaryonun nasıl bir görsel biçem (visual style) ile sunulacağına karar verilmesidir. Film senaryosunun tür özellikleri (komedi, gerilim, aksiyon, bilim-kurgu, dram, vb.) yaratılacak olan filmin görsel biçemine yön

---

[56] C.Webster, **Animation: The Mechanics of Motion (** Focal Press, 2005), s.131.

veren ilk adım olmasıyla beraber, filmin geçeceği zaman dilimi (örneğin 16.yy veya 28.yy) de biçemi yönlendiren etkenlerdendir. Filmin görsel biçemine etki eden ikinci önemli unsur ise yönetmenin bu senaryoyu yorumlayış tarzı, yani biçemidir. Bu noktada yönetmen, bilimkurgu senaryosunu fantastik bir yorumla görselleştirebileceği gibi, aynı bilim-kurgu senaryosunu fantastik-gerilim tarzında da yorumlayabilir. Senaryonun bu şekilde yorumlanarak oluşturulmasında en büyük etkenlerden birisi yönetmenin mizansen anlayışıdır.

> *Animasyon sinemasında çılgın komedi filmleri genellikle stilize edilmiş gerçekdışı komik karakterlerle beraber çok renkli dekor ve kostümler kullanılarak güçlü anahtar ışık ve hareket abartısıyla görselleştirilirken dram ve duygu ağırlıklı animasyon filmleri ise gerçekçi veya yarı-gerçekçi karakterlerle, soluk renkler veya gri tonlamalarla beraber zayıf anahtar ışık kullanılarak görselleştirilmektedir. Ciddi bilim-kurgu filmleri ve canavar filmlerinde ise kumlu görsellikler ön plana çıkarken, gerçekçi detaylar, bu dünyada alışık olunmayan ışık yansımaları ve benzetimleri, doğaüstü güçlere dair aydınlatma biçimleri tercih edilmektedir. Gizem, bilinmezlik, şüphe ve korku gibi hislerinin yaratıldığı animasyon filmleri ise, koyu ve donuk renklerin kullanımı, kontrast seviyesi yüksek aydınlatmalar, uzun ve karanlık gölgeler, gerçekçi karakterler ve belki de biraz fırtınalı bir hava içerisinde geçmektedir. Fantezi animasyon filmleri ise dikkat çekici, hatta sıra dışı renklerle gerçek dışılık hissini sağlarken dekor, kostüm ve karakter tasarımlarında farklı geometrik formlar kullanarak benzersiz ortamlar ve canlı varlıkları hissini izleyicide etkin bir biçimde yaratırlar. Bunlar animasyon filmlerinde en bilinen görselleştirme teknikleridir, yönetmen bu belirtilen görselleştirmeleri kendi tarzıyla yorumlayacağı gibi, çok çeşitli farklılıklar yaratarak beklenen görüntülerin dışına da çıkabilmektedir. İşte bu noktada yönetmen filmin çarpıcılığı ve farklılığını ortaya koyar."*[57]

Senaryonun belirleyici özelliği ve yönetmenin senaryoyu yorumlama tercihlerinin belirlenmesiyle beraber yapılacak olan animasyon filminin hangi teknikle gerçekleştirileceğine karar verilmesi geliştirilecek mizansen anlayışında belirleyici bir diğer önemli özellik olacaktır. Tercih edilecek animasyon tekniği filmin tüm biçemine dolayısıyla mizansenine de yön vereceği için oldukça önemli bir karar olacaktır.

Birinci bölümde incelenen, sinemada mizanseni oluşturan öğeler (dekor, kostüm-makyaj, aydınlatma ve hareket) animasyon sinemasında da geçerliliğini önemle korumakta,

---

[57] J.Cantor, **Inspired 3D Short Film Production** (Course Technology PTR, 2004), S.99.

animasyon sinemasının çeşitli teknik ve yapısal farklılıkları bazı yeni öğeleri mizansen konusunun içine katarken bazı mizansen öğelerini de farklı başlıklar altına almaktadır. Animasyon sinemasında mizansen konusuna eklenen bu yeni başlıklardan birisi oyuncu yani karakter tasarımıdır. Sinema da onlarca oyuncu arasından aranan özelliklerde seçilen ana karakterler ve yan karakterler animasyon sinemasında sıfırdan tasarlanarak yaratılmaktadır. Bu sebepten karakter tasarımı konusu animasyon sinemasında mizansen öğeleri arasına katılmaktadır. Mizansen öğelerinden olan kostüm-makyaj konusu animasyon sinemasında karakterle beraber aynı süreçte yaratıldığı için bu başlık da karakter yaratım süreci içerisinde incelenmektedir. Aydınlatma konusu ise yine animasyon sinemasında sahne tasarımı süreciyle paralel olarak tasarlandığı için bu mizansen öğesi de sahne tasarımı konusunun içinde işlenecektir.

Sağladığı görsel zenginliklerin yanı sıra karışık teknik animasyon filmlerinde doğabilecek biçem sorunlarının mizansen öğeleriyle nasıl çözülebileceğini ve bu çözümleri sağlayan mizansen elemanlarının birbirleriyle nasıl uyum sağladığı animasyon sinemasından verilen örnek filmlerle incelenecektir. Bu incelemelerle birlikte uygulama örneği olarak yapılan kısa metraj karışık teknik animasyon filmi de mizansen yapısı bakımından diğer örnek filmlerle beraber paralel inceleme altına alınacaktır.

Bu bölümde mizansen incelemesi yapılacak olan ilk karışık teknik animasyon filmi 2003 yılı Fransa, Belçika, Kanada ve İngiltere ortak yapımı Sylvain Chomet yönetmenliğinde gerçekleştirilen **"The Triplets of Belleville"** (Les Triplettes de Belleville) animasyon filmidir. 2004 yılı Akademi Ödülleri uzun metraj animasyon film kategorisinde Oskar adayı olarak yarışmış, uluslararası çapta 18 ödül kazanmış olan bu animasyon filmi babaannesi tarafından büyütülmüş bir bisiklet yarışçısının *Tour de France* sırasında mafya tarafından Amerika'ya kaçırılışını ve babaannenin torununu bulmak üzere çıktığı maceralı yolculuğu konu almaktadır. 1930'ların Fransa'sında ve kaçırılma olayıyla ikinci yarıda Kuzey Amerika'da geçen film tür olarak bir aksiyon, müzikal-komedi örneğidir. Tamamı diyalogsuz geçen film bu boşluğu başarılı mimik ve vücut dili anlatımlarıyla doldurmuştur.

Mizansen incelemesi yapılacak olan bir diğer karışık teknik animasyon filmi ise 2005 yılı Avustralya yapımı Anthony Lucas yönetmenliğinde beyaz perdeye konan **"The**

Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello"dur. 2005 yılı Akademi Ödülleri Oscar adayı olarak yarışan ve uluslararası festivallerden birçok ödül kazanmış bu film Viktorya dönemi İngiltere'sinde salgın hastalıklarla boğuşan Gothia kentinden demir bir zeplinle ayrılarak gezegende yeni topraklar aramaya çıkan bilim adamını ve ekibinin maceralarını anlatmaktadır. Fantastik bilim-kurgu türünde olan film 1900'lü yılların başında geçiyor olsa da görselleştirilen zamanda gerçekdışı öğeler, buhar enerjisiyle çalışan bilgisayarlar ve ulaşım aracı olarak dev demir zeplinler kullanılmaktadır.

Karışık teknik animasyon film yapımında mizansen incelemesi üzerine yapılan uygulama ise 8 dakikalık bir kısa animasyon filmidir. 2009 yılı Ayçe Kartal yönetmenliğinde yapılan **"Malfunction"**, ulusal ve uluslararası film festivallerinde birçok başarı ve ödül kazanmış, dünyaca ünlü animasyon yönetmeni Nick Park ve Pixar animasyon şirketinin filmleriyle aynı kategoride yarışmış bir Türk animasyon filmidir.

İki farklı karakterin iki ayrı zamanda yaşadıkları ayrı olayların aynı noktada birleşimini anlatan filmde birinci hikâye, bir çobanın yıldırım çarpması sonucu ölümünden sonra yeraltı dünyasında yaşadığı maceraları anlatmaktadır. İkinci hikâye ise hastaneye yetişme çabasında olan hamile bir kadının yaşadığı süreçtir. Filmin geçtiği zaman dilimi yine iki ayrı karakterin yaşadığı ayrı zaman dilimlerinden dolayı birbirinden farklılık göstermektedir. Hamile kadının yaşadığı zaman 1960'lar iken çobanın ölmeden önce yaşadığı zaman bu tarihten çok daha önceki bir zaman dilimidir. **"Malfunction"** filmi fantastik komedi, gerilim türünde geleneksel çizim teknikleriyle birlikte 2-boyutlu bilgisayar animasyon, 3-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri ve alt teknikleri ile gerçekleştirilmiş bir karışık teknik animasyon filmidir.

3.1.1. Mizansen Öğesi Olarak Karakter İncelemesi

Sinemanın karakterler üzerine kurulu bir görsel anlatım biçimi olduğu düşünüldüğünde animasyon sinemasında karakter tasarımının taşıdığı önem daha da belirginleşmektedir. Animasyon sinemasında karakter tasarımı birçok önemli detayı ve özelliği içinde barındıran ve uzun incelemeler gerektiren önemli bir ana başlıktır. Bu başlık altında karakter konusuna genel bir bakış yapılarak mercek altına alınan karışık teknik animasyon filmleri üzerinden karakter konusunun mizansendeki yeri incelenecektir.

Birçok önemli sinema eleştirmenine göre hikâyenin izleyiciyi yakalayıp etkileyebilmesi, olay örgüsünün sunuşundan çok güçlü karakterlerin izleyici üzerinde bıraktığı etki ile sağlanmaktadır. Sinema tarihine adını yazmış tüm başarılı filmler içerdikleri güçlü karakterler sayesinde yükselmiş, karakterlerin sunduğu farklı yapılar ve inandırıcılıkla izleyici üzerinde büyük etkiler sağlamışlardır.

Bazı sanatsal veya deneysel filmlerde farklı anlatım biçimlerini gözlemlemek adına karakter kullanımı yapılmadan çeşitli denemeler yapılmış olsa da bir hikâye anlatılması gerektiğinde yaşayan, düşünen, hisseden bir ana karaktere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyaç filmin anlatımı açısından gerekli olduğu gibi aynı zamanda da izleyici psikolojisinde var olan karakterler arasında tercih yapma, savunma, duygudaşlık yapma gibi beklentilerin tatmin edilmesi açısından karakter-izleyici ilişkisinin kurulması adına önemli bir gerekliliktir.

Gerçek performans(live-action) filmler, gerçek oyuncular sayesinde izleyici-karakter ilişkisi kurma konusunda animasyon sinemasına göre her zaman çok daha etkilidirler. İzleyici kendisini yerine koymak istediği karakteri rahatça belirler ve artık o olur; ya da düşman seçeceği karakteri belirler ve ona karşı durmaya başlayabilir ancak animasyon sinemasında izleyici, filmde kendini yerine koyacak bir yaşayan canlı bulamaz, çünkü ortak duygu bileşenlerini paylaşabileceği bir insan figürü karşısında yoktur. Bu noktada animasyon sineması karakter yaratım aşamasında gerek fiziksel gerek duygusal olarak çeşitli insani özellikleri animasyon karakterlerine yükleme çabasına girmektedir. Animasyon karakterleri çoğu zaman yaratıklar, oyuncaklar, hayvanlar olsa da iletişimleri, karşılaştıkları durumlarla başa çıkma biçimleri, tamamen insani özellikler üzerine kuruludur.

Animasyon filmlerinde ana karakterler veya yan karakterler insan figürleri, hayvanlar, insanlaştırılmış oyuncaklar, araçlar, sebze ve meyveler, mineraller, ruhani varlıklar, uzaylılar, bitkiler, doğa elemanları ve daha birçok nesne olabilir; ancak seçilecek karakter her ne kategoriden olursa olsun film adına yaratılmak istenen genel biçeme uyum sağlamalıdır. Bu noktada karakter yaratımında biçem konusu ortaya çıkmaktadır. Senaryonun ışığında ve tercih edilen animasyon tekniği üzerinden düşünülerek karakter veya karakterlerin gerçekçi, yarı gerçekçi, stilize, idealize, abartılı, karikatürize, soyut veya sembolik gibi biçem bildiren yapılardan bir veya birkaçına oturulması gerekmektedir. Karakterin oturtulacağı bu biçemler, filmin geri kalan dekor, aydınlatma ve hareket gibi diğer mizansen öğelerinin şekillendirilmesinde de büyük önem taşımaktadır. Örneğin çok abartılı bir karakterin bulunduğu dekor oldukça sade bir biçimde tasarlandığında karakteri ön plana çıkartabileceği gibi karakteri yalnız ve desteksiz de bırakabilir veya yoğun öğelerle tasarlanan dekor önünde aynı karakter kaybolabilir, ya da ortamla zıt veya paralel bir ilişki kurarak izleyiciye sembolik anlamlar iletebilir.[58]

Karakter tasarımına ışık tutan en önemli konu yine senaryodur. Senaryoya bağlı olarak tüm karakterlerin (ana karakterlerin (protagonist), düşman/karşı karakterlerin (antagonist) ve yan karakterlerin) birinci bölümde incelenmiş olan fiziki verileri (yaş, cinsiyet, fiziki özellikler, saç rengi/stili, giysiler, hareket ve konuşma tarzı, sakatlıklar, vb.), toplumsal verileri(etnik köken, toplumsal sınıf, eğitim, aile, arkadaşlar, isim, hobiler. vb.) ve psikolojik verileri (hedefler, düş kırıklıkları, hayalleri, yaşama karşı tavrı. vb.) oluşturulur. Bob Foss'a göre oluşturulan bu kişilik özellikleri ise şu yollarla sunulmaktadır:

a)Hareket yoluyla

b) Tepki yoluyla

c) Başkalarının tepkileri aracılığıyla

d) Diyalog yoluyla

---

[58] H.Bacher, **Dream Worlds: Production Design for Animation** (Focal Press, 2007), s.123.

e) Giysi ve görünüş yoluyla

f) Eşya ile ilişkisi yoluyla

g) Dekor/sahne ile ilişkisi yoluyla

h) Başkalarının yaptıklarıyla karşıtlık yoluyla

i) Ad yoluyla sunulmaktadır.[59]

Animasyon sineması için yaratılacak karakterlerin tasarımlarında belirleyici bir diğer özelliklerden birisi de karakterin görünümünün anlatılacak hikâyeye katkısı diğer bir deyişle anlatılacak hikâyede görünümün önemidir. Eğer izleyicinin ilk görüşte karakteri ve belirgin özelliklerini fark etmesi isteniyorsa bu noktada üniforma, kanlı dişler, tekerlekli sandalye, dev kaslar gibi ilk anda bilgi veren görsel özelliklerin kullanılması önemlidir. Karakterin daha mistik ve belirsiz olması isteniyorsa bu tür belirgin özelliklerin azaltılması, izleyicinin karakteri zaman içerisinde tanıması için fırsat yaratarak, toplumsal ve psikolojik verilerden yararlanılması sağlanacaktır.[60]

Karakter üzerinde en dikkat edilen bölge yüz ve çevresidir. Yüzün boyutu, şekli, yüzdeki organların ve aksesuarların (dövme, küpe. vb.) yerleşimi/boyutları, simetrisi ve uyumu karakterin türünü (insan, hayvan. vb.), yaşını, gerçeklik derecesini, kişiliğini, cinsiyetini ve en önemlisi de vermek istediği duyguyu yaratır. Yüzden sonra en dikkat çekici vücut bölümü ise ellerdir. Karakterin duygu ve davranışlarını ortaya koyan ellerin boyutları, parmakların biçimleri yine karakterin yapısıyla beraber düşünülmelidir. Örneğin basketbolcu bir bebek karakteri için büyük eller kaçınılmaz bir tasarım gerekliliği iken, çocuk ruhlu dev bir canavara, boyutuna göre daha küçük oranlı eller tasarlanması karakterin psikolojik verilerine destek olan bir fiziki veri olacaktır. Sivri parmaklı bir karakter kötülük yapmaya daha müsait bir algı yaratırken yuvarlak ve kısa parmaklı bir karakter daha sevimli iyi ve cana yakın bir his vermektedir.[61]

Vücudun ve vücut bölümlerinin genel oranları da karakterin genel algılanışında çok önemli bir etki yaratmaktadır. Canavarların dev boyutlarda olması, korku hissini yaratırken, küçük boyuttaki canavarlara karşı ise sempati hissi güdülmektedir. Uzun

[59] B.Foss, a.g.e., s.130
[60] Cantor, a.g.e., s.73
[61] T.Bancroft, **Creating Characters with Personality** (Watson-Guptill 2006), s.37.

boylu ve iri bir yapıya sahip bir karakterin küçük bir kafaya sahip olması, ya da küçük boyutlu bir karakterin büyük bir kafaya sahip olması karakterin genel vücut oranları ile birçok bilgi aktarmasını sağlamaktadır.

The Triplets of Belleville

"The Triplets of Belleville" filmi yarattığı karakterlerdeki farklılığı geometrik abartılar, ve karikatürize çizimlerle sağlamıştır. Filmin yönetmeni Sylvain Chomet filmin sessiz olmasından dolayı bütün ağırlığın görsellikte olduğunu ve bu ağarlığın büyük bölümünün karakterler üzerinde olması gerektiğini vurgulayarak yaratılan karakterlerin özellikle çarpıcı, çok abartılı ve unutulmaz olması gerektiğini vurgulamıştır.

> *"The Triplets of Belleville" filminde İkarakterler sesleri ile tanınamadıkları için yaratılacak karakterlerin formları çok önemliydi. Onları uzaktan gördüğümüzde bile tanıyabilmeliydik, bu yüzden siluet olarak bile göründüklerinde tanınabilmeleri için farklı geometrik özelliklere sahip olmalıydılar. İzleyici uzaktan yoğurt kabına benzer küçük bir form gördüğünde onun Madame Souza olduğunu, dev gibi siyah bir kare gördüğünde onun mafya olduğunu hemen anlayabilmeliydi. Bu da live-action filmlerde asla yapamayacağınız ama bir animasyon filminde sınırsızca uygulayabileceğiniz bir özgürlüktür. Bu filmde yaratmaya çalıştığımız karakterleri geometrik şekillerle çözdük, karakterlerin temel özelliklerini ortaya en iyi çıkartan ve vurgulayan geometrik form hangisiyse onu kullandık."* [62]

Babaanne rolündeki Madam Souza vücut oranları küçük bir karakterdir. Küçük karakterlerin verdiği sevimlilik ve beceriklilik hissini izleyiciye ileten bu karakter filmde konusu hiç geçmeyen bir sebepten dolayı ortopedik bir özre sahiptir. Film boyunca bir bacağının kısa olması neredeyse fark edilmeyen karakterin sadece farklı tür ayakkabılar giymesiyle bu özelliği göze çarpmaktadır. Karaktere verilen bu özellik film içerisinde hiç konu edilmese de karakterin ayrıntılarının düşünüldüğünü ve o karakterin doğumuyla ilgili bir problem olabileceğinin izleyici tarafından hayal edilmesinin istendiğini göstermektedir. Bu problemin çıkış noktasını düşünmek Madam Souza karakterinin geçmiş bir hayatının var olduğunu yani onun gerçekliğini kabul etmek anlamına gelmektedir. Saç modeli ve kıyafetleriyle klasik bir yaşlı kadın görünümü çizen Madam

[62] K. Sullivan, **Ideas for the Animated Short** (Focal Press, 2008), s.106.

Souza karikatürize bir tarza sahiptir. Numaralı gözlüklerinin altından fırlayan kocaman gözleri, sallanan küpeleri küçük ama fiziki gücü yüksek bir karakterdir. Film boyunca torunundan ve köpeğinden başka kimsesi olmadığını, hiçbir arkadaşı veya hobisi olmadığını gördüğümüz Madam Souza'ya ait bu veriler karakterin toplumsal verilerini yansıtmaktadır. Toplumsal özellikleri zayıf olan bu karakterin ana yapısı psikolojik veriler üzerinde yoğunlaşmıştır. Yaşama karşı duruşunda, güçlü, azimli, disiplinli ve hedef koyan bir yapıya sahip olan Madam Souza bu verileri hareket, giysi/görünüş, tepki, eşyalarla ve dekorla olan ilişkileriyle izleyiciye sunmaktadır. Madam Souza film içerisinde anlatılan on seneden fazla zaman boyunca aynı kostüm ve aksesuarlarla tasarlanmış, zaman ve mekân değişimlerinde kostüm değişimi yapılmamıştır. Aynı bluz, etek ve yelekle tüm filmi ve onlarca yılı geçiren Madam Souza'nın dirseklerinde görülen yamalar belki de başka kıyafeti olmadığını izleyiciye düşündürmektedir. Madam Souza karakterinin filmin mizanseninde ki başrolü, basit fiziki verilere dayanıyor olsa da psikolojik verilerinin yoğunluğu ile karakteri güçlü bir biçimde sergilemektedir.



Resim 141 : "The Triplets of Belleville" filminden Madam Souza karakteri.

Bisikletçi karakteri ise yaptığı sporun formunu vücudunda taşıyan karikatürize bir geometrik şekle sahiptir. Bisiklet üzerinde oturmaktan eğrilmiş omurgası, abartılı zayıflığı ile dikkat çeken gövdesinin yanı sıra, bacaklarının vücuduna oranla anormal kaslı olması karakteri alt ve üst gövde geometrik farklılıklarından dolayı ikiye ayırmaktadır. Abartılı burun özelliği ile Fransız'lara gönderme yapılırken karakterin üzerinde filmin geneli boyunca spor kıyafetleri görülmektedir. Karakterin bisiklete binmekten başka hiçbir hobisinin veya arkadaşının olmaması, devamlı yorgun ve sessiz

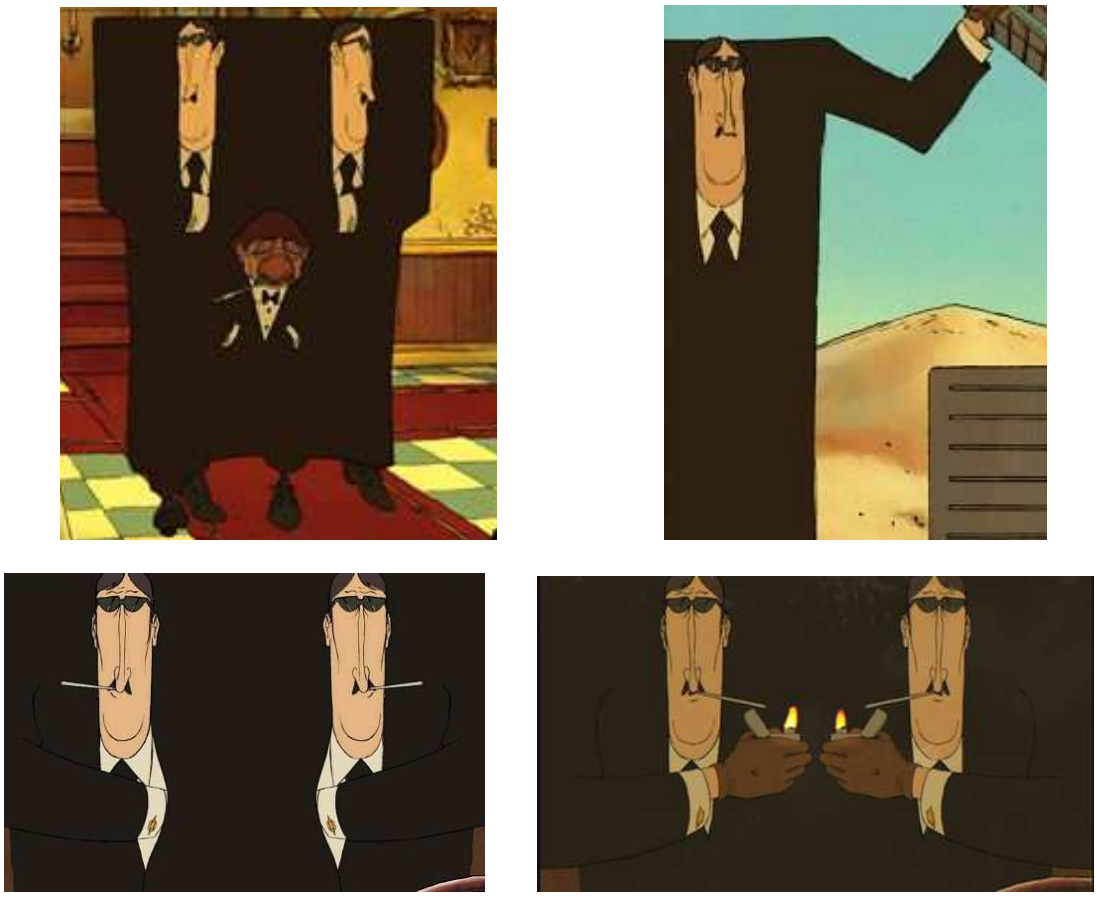
olması onu pasifleştirmektedir. Bisiklet antrenmanı yapıp yemek yiyip uymaktan başka yaşam belirtisi göstermeyen bisikletçi yaşama karşı tercihleri olmayan, tekdüze bir psikolojik yapıdadır. Bu durum belki de babaannesinin disiplinli tutumundan oluşmuş bir bıkkınlık, ya da karakterin bisiklet sevdasından başka hiçbir konuya ilgi duymamış olmasından kaynaklanan beklentisizliktir. Karakterin sergilediği tüm bu fiziki, toplumsal ve psikolojik veriler hareket ve mimikleriyle, tepkisiz haliyle, genel görünüşüyle eşya ve objelerle olan ilişkileriyle verilmiştir. Bisikletçinin film mizanseninde yer alan karakter yapısı, pasif ve hissiz bir rol oynamaktadır. Bu noktada küçük bir kare formunda geometrik özellik taşıyan Madam Souza güçlü, aktif ve tuttuğunu koparan bir karakter iken, fiziki özellikleri daha güçlü olan bisikletçi torun karakteri ise psikolojik veriler bakımından zayıftır. Bu noktada karakterler film mizanseninde iki zıt fiziki ve psikolojik veri taşıyarak karakterler arası görsel ve psikolojik dengeyi sağlamaktadırlar.



Resim 142: : "The Triplets of Belleville" filminden bisikletçi karakteri.

Bisikletçiyi kaçıran mafya elemanları ise büyük siyah bir dikdörtgenden ibarettirler. Genelde iki kişi olarak yan yana gezdikleri için bitişik bir geometride yaratılmışlardır. Mafya elemanlarının yüzleri birbirinin aynısıdır. Burada kullanılan aynılık ikiz olmalarından değil, birey olarak bir farklılık taşımamalarından kaynaklanmaktadır. "İzleyiciyi mafya karakterlerinde farklı görsellikler sunarak yormak istemedik çünkü ikisi, üçü ya da beşi hepsi aynıdır onların. Hepsi büyüktür, siyah giyer ve gözlük takarlar, aynıdır işte hepsi aynı hareketleri yaparlar, ya stresten kemikli ve zayıf bir yüzleri vardır ya da şişman

olurlar, ayırt edilecek pek farklı özellikleri yoktur. Asıl adam da hep küçüktür. Büyük adamlar olmadan yaşayamaz."[63] Uzun siyah bir diktörtgenden oluşan vücut oranlarına yine uzun bir dikdörtgenden oluşan yüz geometrisi eklenmiştir. Mafya karakterlerinin vücut ve yüz oranlarında tercih edilen bu dikdörtgen form onlara devamlı asık surat havası kazandırmıştır. Aynı karakterlere yuvarlak bir yüz geometrisi tasarlanmış olduğu düşünüldüğünde yüz ifadelerinde verilmeye çalışılan sertlik bu oranda sağlanamamış olunacaktı. Mafya karakterlerinin toplumsal ve psikolojik verileri önceki iki karakter kadar belirgin olmamasının nedeni, film içerisinde onların özel hayatlarına dair bir verinin olmayışından kaynaklanmaktadır. Mafya karakterleri sadece mafyalık görevi yapmak üzere filmde yer almakatadırlar.



Resim 143: "The Triplets of Belleville" filminden mafya karakterleri.

[63] K. Sullivian, a.g.e, s.107.

Filmde sessiz ama etkin bir rol oynayan diğer bir karakter ise köpektir. Köpek Bruno, Madam Souza ve bisikletçi torununun hayat arkadaşı ve en iyi dostudur. Çeşitli takıntılara sahip olan köpeğin belirgin olaylara belirgin tepkilerde bulunması, rüyalarında filmin genel mizanseninden ayrılan farklı mizansenler görmesi ile tüm karakterler içerisindeki en bağımsız ve psikolojik verileri en yüksek karakter olarak adlandırılabilir.

Filmin ikinci yarısında ortaya çıkan Belleville üçüzleri, çok zayıf ve çok yaşlıdırlar. Zayıflıktan eğrilmiş omurgaları ve sarkmış yüzleri karakterleri karikatürize bir tarzda sunmaktadır. Eski zamanlarda çok meşhur olan sahne sanatçısı üçüzler yaşlılıklarında fakir bir hayat sürdürmektedirler. Müzisyen olan üçüzlerin en büyük hobisi çeşitli aletler toplayarak onlarla müzik yapmaktır. Üçüzlerin sefil ama mutlu hayatları fiziki, toplumsal ve psikolojik verilerin izleyiciye hareket, eşya, sahne/dekor ilişkileriyle aktarılması yoluyla sunulmuştur.

"The Triplets of Belleville" filminde kullanılan birçok yan karakter bulunmaktadır. Bu karakterler filmde aktif rol oynamasalar da mizansen oluşumunda etkin rol almaktadırlar. Tour de France sırasında bisikletçilere tezahürat eden izleyici karakterler geleneksel çizim animasyon tekniği ile yapılırken, bisikletçiler ve bisikletleri 3- boyutlu bilgisayar animasyon tekniği ile yaratılmış ve hareketlendirilmişlerdir. Bu iki tekniğin hiçbir ayrıştırıcı görsel fark yaratmadan birleştirilmesinde 2-boyutlu bilgisayar animasyon programlarıyla sağlanan renklendirmeler ve birleştiriciler sayesinde bütünlük sağlanmıştır. Bu sahnede Fransa halkının anatomisi ve yaz sıcağına karşı direnişlerinde tercih edilen kostüm ve aksesuar gözlemlenmektedir. Bisikletçilere su döken karakterin kostümü ve şapkası, sağ taraftaki kadınların ve küçük kızın elbise ve saç modelleri 1940'ların Fransa'sını izleyiciye başarılı bir biçimde yansıtmaktadır.



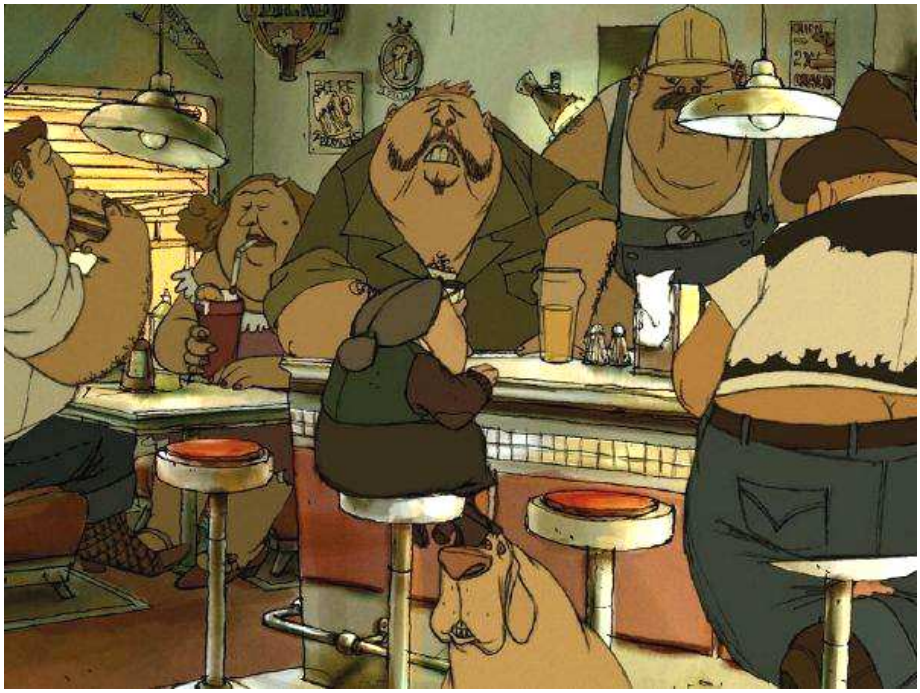
Resim144: "The Triplets of Belleville" filminden karakter örnekleri.

Torununu kaçıran mafyanın peşinden giden Madam Souza karakteri okyanusu aşarak Amerika'ya gelmiştir. Amerika'da geçen sahnelerdeki yan karakterler Fransa'dakilerden oldukça farklılık içermektedir. Karakter ve kostüm tasarımlarında ki bu fark edilir değişiklik sayesinde ülke, kültür ve sosyo-ekonomik denge değişimi etkili bir biçimde verilirken, obez Amerikan halkının arasında küçük ve yalnız kalan Souza'nın hislerini izleyici de aynı paralellikte yaşamaktadır.



Resim145: "The Triplets of Belleville" filminden karakterlere yönelik bir sahne.

1940'lı yıllarda inşaat yapılandırması devam eden Amerika'da sıkça görülebilecek baretli işçilerin, kovboyların, yılan derili kovboy çizmelerinin arasında kafasından daha büyük bira bardaklarına bakan Madam Souza karakteri bu ülkede yalnız ama güçlüdür.



Resim146 : "The Triplets of Belleville" filminden karakterlere yönelik bir sahne.

The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello

Tüm karakterleri 2-boyutlu bilgisayar animasyon siluet tekniği ile yapılmış olan "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminde karakter ayrıntıları yoktur. Filmde her ne kadar karakter ayrıntısı içermeyen bir teknik kullanılmış olsa da ana karakterlerin ve diğer tüm yan karakterlerin, yaşları, meslekleri, sağlık durumları ve sosyo-ekonomik seviyeleri siluet tekniğinin etkili kullanımı ile izleyiciye açıkça verilmektedir. Kostüm tasarımlarının basit ama etkili bir biçimde sunuluşu filmin geçtiği dönemi açıkça betimlemektedir. Filmin siluet tekniği ile yapılmış olması, karakterlerin yalnızca profil olarak tanımlanabilmesine olanak vermektedir. Bu yüzden keskin farklılıklar içeren karakter tasarımları yapılmış bununla beraber, kostüm ve aksesuarların zengin kullanımı ile karakterlerin hem fiziki, hem toplumsal verileri birbirlerinden belirgin bir biçimde ayrılmıştır.

İzleyicinin karakter üzerinde dikkatinin yoğunlaştığı nokta olan yüz ve yüz ifadelerinin bu filmde olmayışı izleyicide anlamsal boşluklar yaratmaktadır. Bu noktada kendine farklı bir çözüm oluşturmuş olan film duygu durumlarını ve tepkileri izleyiciye aktaran bir konuşmacı dış ses ile bu eksikliği tamamlamaya çalışmıştır. Karakter ayrıntılarının bulunmadığı filmde izleyicinin dikkati genel kompozisyona yayılmakta böylelikle sahne ayrıntıları ile birlikte karakterler bir bütün olarak algılanabilmektedir. The Triplets of Belleville filminden oldukça zıt özellikler taşıyan bu filde karakter ayrıntıları olmamasına rağmen dış ses aracılığı ile dramatik anlatım sağlanmıştır. Karakter tasarımlarına yön veren en büyük etken filmin geçtiği zaman dilimi olmuştur. Kraliçe Viktorya dönemine ait etkileri yansıtan kostüm ve aksesuarlar sayesinde izleyici dönemi algılamaktadır. Karakterlere ait fiziki verilerin duruş ve kostümlerle sağlandığı filmde baş karakter(protagonist) bilim adamı Jasper Morello, düşman karakter(antagonist) Dr. Claude Bellgoune dik duruşları ve ceketleri ile gemi çalışanlarından sosyal statü olarak ayrılmaktadırlar. Gemi çalışanlarına dikkat edildiğinde öne doğru eğrilmiş omurgaları ve kostümlerinde ki belirsizlik ile statü farkı açıkça ortaya koyulmaktadır. Bu noktada sadece siluet tekniği kullanımıyla statü farkının, mesleklerin, sağlık durumlarının, belirginleştirilmesinin mümkün olduğu gözlemlenmektedir. Karakterlere ait toplumsal ve psikolojik verilerin hareket, duruş ve ses ile yansıtıldığı filmde bu ayrıntlar Mizansen Öğesi Olarak Hareket İncelemesi bölümünde detaylandırılacaklardır. “The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello” filminde yüz ve vücut oranları karakterleri belirleyen en önemli etkendir. Karakaterlerin siluet tekniği ile yapılmış olması birbirlerine karışmalarına neden olabileceği için belirgin geometrik farklılıklarla birbirlerinden ayrılmışlardır. Jasper Morello için uzun bir dikdörtgenden oluşan kafa, sivri bir burun tasarlanırken Dr. Claude Bellgoune karakteri için yuvarlak bir kafa, gözlükler ve dışarıya doğru çıkıntılı belirgin bir çene tasarlanmıştır. Gemi Kaptanı Grissfield ise bu iki karakterden çok farklı geometrik formlarda oluşmuş, kısa boylu ve göbekli bir karakterdir. Kaptan şapkası, sakalları ve piposuyla belirgin özelliklerde bir karakterdir.




Resim 147: The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello filminin baş karakteri(protagonist) Jasper Morello

Resim 148: Jasper Morello'nun sevgilisi Amelie




Resim 149: Gothia kenti halkı

Resim 150: Gemi çalışanları




Resim 151: Düşman karakter(antagonist) Dr. Claude Bellgoune

Resim 152: Gemi Kaptanı Grissfield

"The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminde uygulanan siluet tekniğinden dolayı karakterler her ne kadar ayrıntısız bir görünüme sahip olsalar da belirgin ve birbirinden büyük farklılıklar gösteren geometrik çözümlemeler ve kostümler sayesinde her bir karakter kendini diğerinden ayıran belirgin özelliklerle tasarlanmıştır.

Karakter tasarımında uygulanan siluet tekniği ve geometrik farklılıklar filmin mizanseninde etkin rol oynamaktadır.

Uygulama Filmi Malfunction

Uygulama olarak yapılan karışık teknik animasyon filmi "Malfunction" iki ana karakter (çoban ve hamile kadın) ve yan karakterlerden oluşmaktadır. Çoban karakterinin yaratılmasında birçok farklı teknik kullanılmıştır. Karakterin yüzü geleneksel çizim teknikleriyle çizilip bilgisayar ortamına aktarıldıktan sonra kafa bölümü 3-boyutlu bilgisayar animasyon programları ile oluşturulmuştur. Ağız hareketleri geleneksel çizim tekniği korunarak 3-boyutlu olarak tasarlanmış kafa formu ile birleştirilmiştir. Karakter tasarımında ana karakterin sıradan ve abartısız bir görselliğe sahip olması istenmiştir. Böylelikle karakterin görselliğinden çok psikolojik verilerle anlatım sağlanmıştır. Karakterin dünya hayatında nasıl bir toplumsal ve psikolojik yapı sergilediğini öğrenme fırsatı bulamayan izleyici karakterin ölümünden sonra onu tanıma fırsatı bulmaktadır. Öldükten sonra karakterin yaşadığı şaşkınlık, tedirginlik ve merak hisleri izleyici ile aynı paralellikte devam ettirilmiş, bu sayede karakterin yaşadığı bilinmezlik süreci izleyiciye eşzamanlı olarak aktarılarak merak ve beklenti seviyesi film boyunca sürdürülmüştür.

Film boyunca çevresinde gelişen olaylara seyirci kalan çoban karakteri, film izleyicisi ile aynı paralellikte ve pasif durumdadır. Etrafında neler olup bittiğini sadece izleyen ve bu olaylara karşı koyma cesareti gösteremeyen çoban, psikolojik olarak edilgen bir rol oynamaktadır.

Çoban karakteri için üç farklı kostüm tasarlanmıştır. Ölmeden önceki kostümü el örgüsü bir kazak iken, öldükten sonra diğer tüm karakterlerle beraber yer altı sistemlerince giydirilen sarı bir üniformadır. Üniformalarda seçilen sarı renk, Araf'ı yani cennet veya cehennemden önceki bölgede bulunanları tanımlamak adına seçilmiştir. Trafikte hayati önem taşıyan uyarı tabelalarında ve yine trafikte kırmızı ışık ve yeşil ışığın arasında kullanılan bir bekleme ve hazırlık rengi olan sarı, yer altı dünyasında görülen insan trafiğinde de, cennete veya cehenneme gitmek üzere bekleme ve hazırlık durumunda olan yüzlerce karakterin kostüm rengi olarak tasarlanmıştır. Son sahnede dünyaya bebek

olarak tekrar dönen çoban karakteri için yine tüm yeni doğanlara standart olarak giydirilen kundak ve şapka kostümü tasarlanmıştır. Çoban karakteri ile birlikte tasarlanmış diğer ölü karakterlerin vücut oranları birbirleriyle aynıdır. Bu vücut oranlarında ve kostümlerde tercih edilen aynılık, insanların yeraltı sistemi içerisinde birey olarak değil, sistem objesi olarak aynı değerleri taşıdığını ifade etmek üzere tasarlanmıştır.

Mizansen öğelerinden olan kostüm, bu diyalogsuz filmde önemli kavramların izleyiciye aktarılmasında büyük rol oynayarak anlatıma katkılarda bulunmuştur. Filmin gerek yer altı dünyasında gerek doğum odasında sunduğu üniforma anlayışı, sistemler ve yöneticileri ne kadar değişse de insanları sınıflandıran ve tektipe indirgeyen tüm sistemlere karşı yapılan bir eleştiridir.

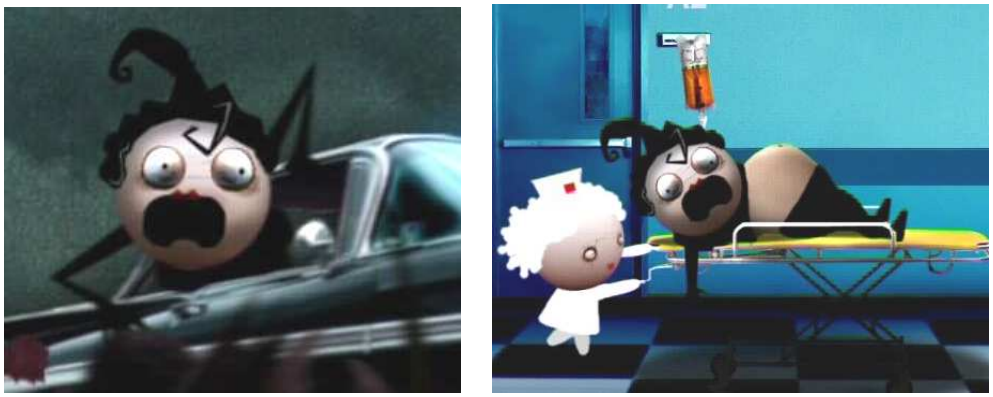


Resim 153: "Malfunction" filminden Çoban karakteri ve kostüm tasarımları.



Resim 154: "Malfunction" filminden Çoban karakteri ve kostüm tasarımları.

Filmin bir diğer ana karakteri ise, doğuma yetişmeye çalışan kadındır. Kadın karakteri birinci hikâyeden bağımsız olarak devam eden ikinci hikâye sürecinin tek oyuncusu ve çoban karakterinin annesi olacak karakterdir. Çoban karakterinin yaratımında kullanılan karışık teknikler diğer tüm yan karakterlerle beraber kadın karakterinin yaratımında da kullanılmıştır. Geleneksel çizim teknikleri, 3-boyutlu bilgisayar animasyon ve 2-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri ile kadın karakteri yaratılmıştır. Karakterin film süresince acı çeken bir durumda olması, göz ve ağız bölgelerinde abartılı görselleştirmeler uygulanarak vurgulanmıştır.



Resim 155: Malfunction filmi kadın karakteri.



Resim 156: Malfunction filmi kadın karakteri.

"Malfunction" filminde yer alan diğer yan karakterler içerisinde melekler, doktor ve hemşireler, köy halkı, koyunlar ve ölmüş diğer karakterlerin tasarımı yine 3-boyutlu bilgisayar programları, 2-boyutlu bilgisayar programları, geleneksel çizim tekniklerinin ve fotoğrafların harmanlanmasıyla oluşturulmuştur. Yan karakterlerin film içerisinde mesleki veya sadece figüranlık görevleri vardır.

3.1.2. Mizansen Öğesi Olarak Sahne Tasarımı İncelemesi

Animasyon sinemasında dekor, gerçek performans (live-action) filmlerden çok daha geniş görevleri üstlenen bir konudur. Tüm hikâyenin geçeceği ve karakterlerin yaşayacağı ortamların ve koşulların hepsi animasyon sinemasında dekor konusunda incelenmektedir. "Animasyon sinemasında yaratılan ortamlar sadece dekor ya da karakterin davranışlarını sergileyeceği bir alan değildir. Animasyon sinemasında yaratılan ortamlar, animasyon karakterlerinin yaşadığı dünyadır. O yüzden animasyon sinemasında dekor yaratılmaz, bir dünya, bir coğrafya, bir zaman dilimi yaratılır."[64]

Animasyon sinemasında sahne donanımı sağlayan gökyüzü ve yeryüzü arasında ki her şey o filmin hikâyesine ve karakterlerine özel olarak yaratılmaktadır. Yaratılan her şey izleyiciye karakterle veya hikâyeyle ilgili bir ipucu veya bilgi vermek üzere özel olarak tasarlanmaktadır. Bu sebepten animasyon sinemasında sahne tasarımı konusu mizansen öğelerinin birçoğunu içinde barındırmaktadır. Filmin dönemini, genel renklerini ve aydınlatmasını oluşturduğu bütünlükle yansıtan sahne tasarımı, tüm dekor aksesuarlarını da yine içinde taşımaktadır. Gerçek performans (live-action) sinemasında incelenen mizansen öğelerinin birçoğunu animasyon sinemasında tek başına taşımakla görevli olan sahne tasarımı filmin neredeyse tüm görselliğinden sorumludur.

Senaryonun ışığında ilk şekillenmeleri oluşturulan dekor çözümlemelerinde hikâyenin geçeceği coğrafi şartlar, zaman dilimi, karakterlerin kişiliği ve yaratılacak olan dekorun tarihi geçmişi etkin rol oynamaktadır. Bu başlıklar altında tasarlanmaya başlanan dünyanın nasıl bir tarzla işleneceği çözüm bekleyen en önemli konulardan birisidir. Filmin karakter, kostüm ve hareket tasarımlarından sonra geri kalan tüm görselliğinin yaratılacak olan ortamlarla verileceği düşünüldüğünde izleyiciye yansıtılacak biçem bu noktada belirmektedir. Genel biçemin belirlenmesinde tercih edilecek gerçekçi, yarı-gerçekçi, stilize/abartılı/karikatürize ve kavramsal/sembolik tarzlar sayesinde ortamların görselleştirilmesi sağlanır. Seçilecek olan tarzın görselleştirilmesi ise dokusal öğeler, geometrik öğeler, renk öğeleri ve aydınlatma öğelerinin bir arada kullanımı sayesinde sağlanmaktadır.[65]

---

[64] J.Wright, **Animation Writing and Development,** (Focal Press, 2005), s.177.
[65] D.Hahn, **The Alchemy of Animation**, (Disney Editions, 2008),s.85

Dokusal öğe tercihleri, yaratılacak olan ortam ve objelerin biçemini belirleyen önemli özelliklerden birisidir. Bir masanın ahşap görünümünde olması ile metal görünümünde olması sunulacak görsel biçem adına büyük farklılıklar taşır. Doku tercihleri sayesinde coğrafi öğelerin tanımlanması, objelerin ve ortamın hangi zaman dilimine ait olduğu, karakterlerin toplumsal ve psikolojik verilerinin pekiştirilmesi ve ortamın/objelerin tarihi geçmişine dair bilgilerin izleyiciye yansıtılması sağlanmaktadır. Dokuların detaylılık

oranı da filmin görsel gerçekliğine hizmet eden bir başka konudur. Detaylı ve yoğun doku kullanımı filmi gerçekçi veya yarı-gerçekçi bir tarza taşıyabileceği gibi, daha az veya farklı doku kullanımları filmi, karikatürize veya kavramsal bir tarza da taşıyabilir.





Resim 157: Doku örnekleri.

Tasarlanan ortamlar ve objelerde tercih edilecek geometrik çözümlemeler de filmin biçeminin oluşturulmasında önemli bir etkendir. Tasarımlarda tercih edilen çizgiler, geometrik formlar, oranlar, yön uyumları, filmin vermek istediği anlam ve hislerle doğrudan ilişkilidir. Organik form ve şekillerle tasarlanan bir ortamın, geometrik form ve şekillerle tasarlanan bir ortama göre izleyiciye farklı hisler yaşatacağı kaçınılmazdır. Ortam ve obje tasarımlarında kullanılan yumuşak eğriler, doğru açılar, yatay formlar, rahatlatıcı ve dengeleyici hisler yaratırken, çaprazlar, sivri köşeler, tekrar eden dikey çizgiler ve çarpık perspektifler gerilim, huzursuzluk, şüphe gibi duyguları açığa çıkartmaktadır.



Resim 158: Sahne tasarımında geometrik formların kullanımına örnek iki kare.

Yaratılacak ortamlarda tercih edilecek renkler filmin yaratacağı ve yansıtacağı biçemde rol oynayan bir diğer önemli konudur. Bazı bilinen genel renklendirmeler haricinde (gökyüzünün mavi olması, çimenlerin yeşil olması gibi) ortam ve mekân tasarımında farklı duygular oluşmasını sağlayan, psikolojik etkiler bırakan ya da kültürel özellikleri vurgulayan çeşitli renk uygulamaları yapılmaktadır. Bilindiği üzere renklerin insan psikolojisindeki etkileri bilim adamlarınca ispatlanmış ve bu etkilerin insan psikolojisinde yarattığı değişimler incelenmiştir. Kırmızının güç, enerji ve romantizm yayan havası, siyahın korku, şıklık ve otoriter gücü, yeşilin canlılık, sağlık ve heyecan verici özellikleri gibi yaratılacak olan ortamlarda da renk izleyici psikolojisini yönlendirebilecek güce sahiptir. Ancak yaratılacak olan ortam renklerinde kullanılan renkler ana renklerden çok renk paletlerinde bulunan farklı renk tonlamalarıyla sağlanmaktadır. Sahne renklerinin, yaşanacak duygu durumlarına göre renk değişimlerine uğraması, izleyiciye yansıtılmak istenen psikolojik durumu pekiştiren bir diğer görsel elemanlardandır.

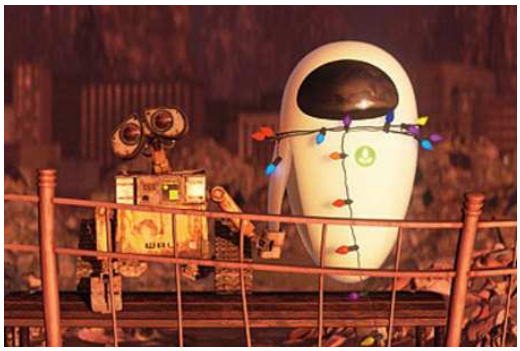



Resim 159: "My Beautiful Girl Mari" filminden sahne tasarım örneği

Resim 160: "Coraline" filminden sahne tasarım örneği

İzleyicinin duygularını yöneten önemli diğer bir güç ise aydınlatmadır. Aydınlatma ile izleyici üzerinde hemen her duygu ve psikolojik durum yaratılabilinmektedir. Korku, şaşkınlık, mutluluk, üzüntü gibi izleyicide birçok duyguyu yöneten ışık, animasyon sinemasında ortam ve dekor tasarımlarıyla birlikte yaratılmaktadır. Yaratılacak ortamın, özelliklerini ortaya çıkartan veya farklılaştıran aydınlatma, birinci bölümde sinemada aydınlatma konusunda incelenen zayıf anahtar ışık, güçlü anahtar ışık ve incelenmiş diğer tüm aydınlatma teknikleriyle beraber animasyon filmlerinde de aynı etkileri yaratmak üzere tasarlanmaktadır. Aydınlatma yapılırken, her ışığın bir rengi olduğu da unutulmamalıdır. Bir ampulün saçtığı renk ile bir monitörün yaydığı ışık renklerindeki farklılıkların belirlenerek doğru yerde ve doğru kullanılması filmin inandırıcılığında ve yaratmak istediği duygularda önemli roller oynamaktadır.





Resim 161: "Coraline" filminden aydınlatma örneği.

Resim 162: "Wall-e" filminden aydınlatma örneği.

Dekor ve ortamlarla beraber aynı anda yaratılan bir başka mizansen öğesi ise dekor aksesuarlarıdır. Filmin geçtiği dönemin tanımlanması, ana karakterlerin kişilik özelliklerinin zenginleştirilmesi ve hikâye anlatımına destek verilmesi adına dekor aksesuarları büyük önem taşımaktadır. Örneğin kimsenin bulunmadığı bir odada raflarda kupalar, yerde spor kıyafetleri ve duvarda sporcu resimleri gördüğümüzde, o odanın sahibini daha görmeden neyle meşgul olduğunu, hobilerini belki vücut yapısını bile hayal edebiliriz. Aynı şekilde sahnede gördüğümüz araçlar da filmin geçtiği dönemi, coğrafyayı, sosyo-ekonomik durumları çok kısa zamanda betimlemektedir. Ortamda görülen at arabaları veya gökyüzünde uçan ufolar izleyicinin anlatılacak hikâyeye önceden hazırlanmasını sağlayarak beklentilere yön verir.



Resim163: "Wallace and Gromit" filminden sahne ve aksesuar örneği.

Animasyon film yapımında yaratılan dünyanın bir doğası ve hava şartları olduğu düşünüldüğünde var olacak tüm hava koşullarının da sahne tasarımıyla beraber sunulması gerekmektedir. Hava şartlarının ortama ve karakterlere etkisi de bu noktada karakterin kostüm ve aksesuar tasarımı ve animasyon tasarımıyla paralel görev almaktadır. Örneğin fırtınalı bir havada karakterin kaşkolunun ve saçlarının uçuşması, ya da çok sıcak bir havadan bunalan karakterin yelpazesini kullanması gibi, ortamın izleyiciye vermeye çalıştığı hava koşullarının karakterlerle pekiştirilerek inandırıcılığının arttırılması önemlidir.



Resim 164: "Ponyo" filminden abartılı bir fırtına sahnesi örneği.

Triplets of Belleville

"Triplets of Belleville" filminde sunulan sahne tasarımlarının zenginliği ve filmin diğer mizansen elemanlarıyla beraber sağladığı uyum ortaya duygusal etki yaratabilen görsel sonuçlar çıkartmaktadır. Birinci bölümde incelenen sahne ve dekorun belirleyici özellikleri "Triplets of Belleville" animasyon filminde etkili bir biçimde gözlemlenmektedir. Karakterin/karakterlerin yapısını psikolojik ve toplumsal verilerini belirleyen ve biçimlendiren ortam özellikleri bu filmde yoğun bir biçimde kullanılan aksesuarlarla verilmektedir. Ana karakterlerin geçmişe ve anılara güçlü bir biçimde bağlı oldukları duvarlarda asılı olan fotoğraflar ve bibloların yoğunluğu ile verilmiştir. Film sahnesinin sağlamaya çalıştığı özelliklerden bir diğeri ise gerçeğe benzetme kaygısıdır. Bu sayede izleyici filmin gerçek bir zamanda, gerçek bir yerde olduğu hissini yaşayarak filme kendisini daha kolay adapte etmektedir. Sahne tasarımında kullanılan objeler sayesinde filmin geçtiği dönem vurgulanırken karakterlerin sosyo-ekonomik durumu da objelerin ve mobilyaların tarzı ve konumlandırılmalarıyla belirlenmiştir. Sahne tasarımında kullanılan dokusal öğeler, 2-boyutlu ve 3-boyutlu bilgisayar programlarının kullanımıyla belirginleştirilmiştir. Örnek olarak aşağıdaki resimde(resim:165) masa ve karakter 3-boyutlu bilgisayar tasarım öğeleri ile oluşturularak geleneksel çizim tekniğinle yapılmış diğer bölümlerden (duvarlar, dolaplar, biblolar, vb.) dokusal olarak ayrıştırılmıştır. Sahne tasarımında kullanılan yuvarlak formlu geometriler filme gerçekçi, sıcak ve duygusal bir hava verirken, karakterlerin daha sivri geometrilerle yaratılmış karikatürize biçemleri sahneden ayrışarak görünürlülüklerini sağlamıştır. Sahnelerde

kullanılan renk öğeleri her sahne için seçilmiş farklı renk paletlerinden oluşmaktadır. Gündüz sahnelerinde sarı-kırmızı tonlamalar, gece sahnelerinde mavi-sarı-yeşil tonlamalar filmin genel renklerini oluşturmaktadır. Filmde tercih edilen aydınlatma biçemi kapalı mekânlarda lamba, televizyon gibi tek noktadan yayılan yumuşak anahtar ışık benzetimi şeklinde olurken dış mekânlarda ise, sokak lambaları, araba farlarından süzülen spot aydınlatmalar tercih edilmiştir. Gerçek hayatta anahtar ışığın doğal olarak oluşturacağı keskin gölgeler bu filmin biçemi için uygun ve gerekli görülmemiş, gölgeler yumuşatılmıştır. Aşağıdaki karede yoğun aksesuar kullanımının sahneye kazandırdığı görsel ve anlamsal derinlik oldukça belirgindir. Sahne dışarıdan ve televizyondan yansıyan ışıkla aydınlanırken, mavi-sarı renk tonları gecenin sessizliğini ve hüznü vurgulamaktadır.



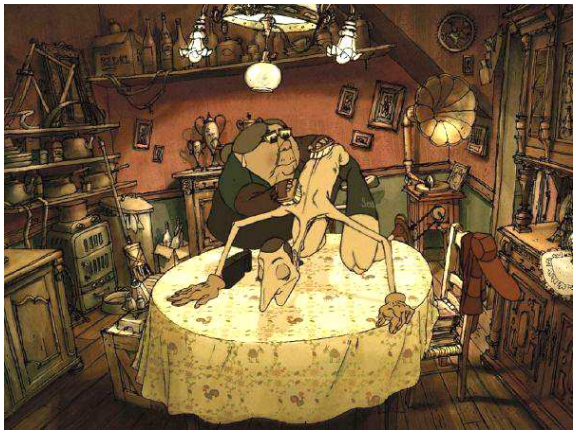
Resim 165: "Triplets of Belleville" filminden bir sahneve aksesuar tasarımı örneği.

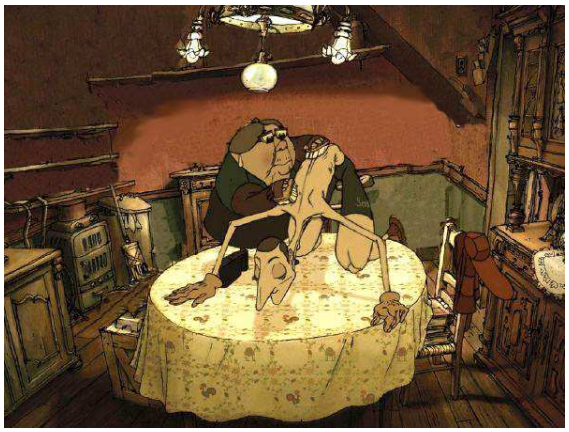
Evin çok eski ve hasarlı olduğu eşyalardan öte, yamuk geometrisinden anlaşılmaktadır. Evin çok yakınından geçen tren yolu bu mekânı zedelemiş eşyaların (perdeler, avize, masa, dolaplar) sağa doğru kaymasına sebep olmuştur.



Resim166: "Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği.

Ayrıntılarla dolu evin, izleyiciye verdiği gerçeklik hissi etkileyicidir. Gramofonun başköşedeki yeri karakterlerin bu aleti sıklıkla kullandığını ifade eder. Üst üste duran eşyalar evin küçüklüğünü ve ekonomik seviyeyi yansıtırken görülen bütün bu objelerin karakterler tarafından kullanılıyor olduğu hissi karakterlerin kendilerine özel ihtiyaçları ve hayatları olduğunu izleyici gözünde pekiştirmektedir. Aynı sahnenin bu objelerden arındırıldığında ortaya çıkan çıplaklık ve boşluk hissi aşağıdaki örnekle verilmiştir.





Resim167: "Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği.

Resim168: "Triplets of Belleville" filminden aynı sahnenin objelerden arındırılmış hali.

1940'ların Paris'i gelişmemiş, eski ve küçük evlerden oluşmaktadır. Dönem mimarisinin incelenerek sahne tasarımına uyarlandığı filmde Eiffel kulesi 40.yılını kutlarken, II.

Dünya Savaşı, etkilerini sahnede görülen uçaklarla göstermektedir. Sahne tasarımında kullanılan renkler, iç mekân ve dış mekân algısını sağlarken karlı bir kış günü için tercih edilmiş pastel renkler sayesinde savaş uçaklarına rağmen tehdit oluşturacak bir durumun var olmadığı açıkça hissettirilmektedir. Aynı sahnenin farklı renklerle renklendirilmiş olduğu varsayılarak yapılan deneme örneğinde sahne tasarımında rengin önemi ve etkisi aşağıdaki örnekte verilmiştir. Kırmızı ve sarı tonlarının baskın olarak kullanıldığı bu örnek karede birinci kareye göre gerginlik ve aksiyon beklentisi artmaktadır.



Resim 169: "Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği.

Resim 170: "Triplets of Belleville" filminden aynı sahnenin farklı renklendirme örneği

Geleneksel el çizim teknikleri ile yaratılan mimari öğelerle 3-boyutlu bilgisayar animasyon programlarıyla yaratılan karakter ve arabalar ortak renk kullanımı ve ışıklandırma sayesinde birleşerek sahne genelinde bütünlük sağlamışlardır.



Resim 171: "Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği.

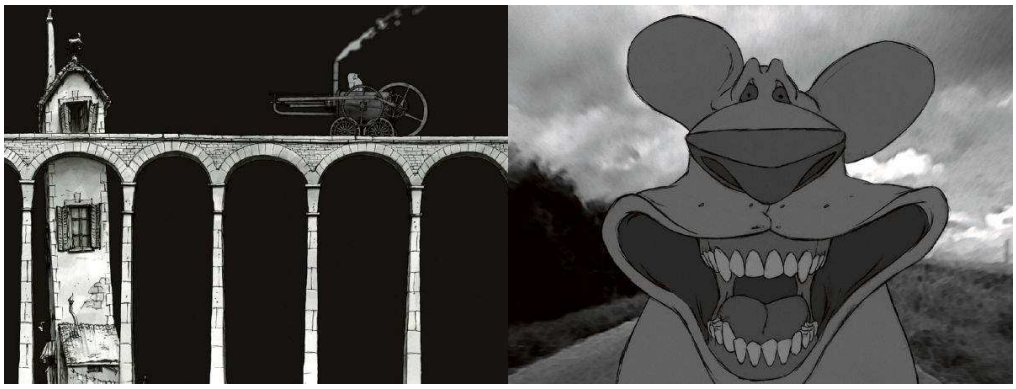
Paris'in yokuş coğrafyasının ve hava şartlarının yansıtıldığı bir başka sahnede aydınlatma sokak lambalarından sağlanan spot ışık benzetimi ile sağlanmıştır. Spot ışık benzetimi ve yağmur bu sahneye dramatik bir hava verirken spot ışığın doğal şartlarda oluşturacağı keskin gölgeler karakterlere ve sahneye yansıtılmamıştır. Doğal şartlarda spot ışığın oluşturacağı sert ve keskin gölgeler bu sahneye istenmeyen bir gerilim ve karakterlerde siluetleşme hissi vereceğinden sahne gölgeleri yumuşatılarak dağıtılmıştır.



Resim 172: "Triplets of Belleville" filminden bir sahne tasarımı örneği.

Resim 173: "Triplets of Belleville" filminden aynı sahnenin farklı gölgelendirme örneği

Filmin bütününden ayrılan ve kendi içinde farklı bir sahne tasarımı yansıtan köpek Bruno'nun rüyaları siyah-beyazdır. Rüya sahnelerinde kullanılan video üzeri geleneksel çizim animasyon ve yine Bruno'nun farklı bir rüyasında kullanılan 3-boyutlu sahne tasarımları filmin mizanseninden çok farklı ve daha semboliktir. Bu ayrılık sayesinde köpeğin çevresini algılayış biçimi ve rüya kavramının sürrealliği sahne tasarımlarına yansıtılmıştır.



Resim 174: "Triplets of Belleville" filminden köpeğin rüyasına ait sahne tasarımı örnekleri.

The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello

Sahne tasarımlarında kendine özgü bir yalınlıkla beraber estetik yoğunluğu bir arada tutan "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filmi, sahne tasarımlarının genelinde hareket halinde ki makineleri ve araçları kullanmıştır. Büyük bir bölümü demir bir zeplinin içinde geçen film, sahne tasarımı olarak yine bu aracın bölümlerini ve parçalarını kullanmıştır. Dumanlı tek renk gökyüzü, geride kalan belli belirsiz yapı ve aletler ortama belirsizlik hissi katarak merak duygusu uyandırmaktadır. Fantastik-bilim kurgu türünde olan bu karışık teknik animasyon filmi, tarzını en çok geometrik formlar aracılığı ile yansıtmaktadır. Zeplin'in balkon demirlerinde kullanılan motifler Kraliçe Viktorya dönemine ait demir işlemelerinde kullanılan motiflerden yola çıkılarak tasarlanırken diğer makine parçalarında ve arka planda kalan binalarda ise modern geometrik formlar tercih edilerek sahne tasarımında kullanılan farklı geometrik düzenlemelerle zamanda belirsizleşme ve gerçeklikten uzak fantastik bir sahne tasarımı yaratılmıştır.



Resim 175: "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.



Resim 176: "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne. Sahne tasarımını sağlayan hareket halindeki dev zeplinler ve makineler ortadan kaldırıldığında dumanlı bir gökyüzünden başka birkaç demir iskele sabit kalacaktır.

Hareketli makinelerin yoğun bir biçimde dekor ve aksesuar olarak kullanıldığı filmde bu objeler aynı zamanda sahne tasarımı öğeleri halini almaktadır. 3-boyutlu ve 2-boyutlu bilgisayar animasyon programları ve fotoğraflarla birleştirilerek oluşturulan sahne tasarımları küre, daire, helezon, küp, dikdörtgen gibi formların makine parçalarına uyarlanmasından oluşturulmuştur.



Resim 177: Sahne tasarımında geometrik form örneği.

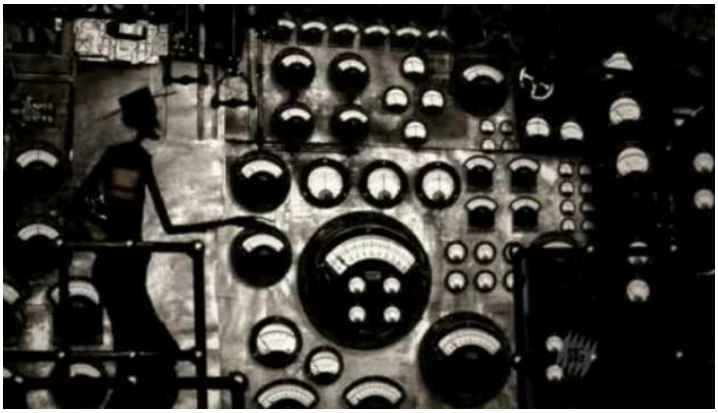
Filmin genelinde siluet anlatım büyük bir yer kapladığı için geri kalan alanlar pastel renk gökyüzü çözümlemeleriyle sade bir biçimde işlenmiştir. Böylelikle gökyüzünün sadeliği yoğun detaylara sahip araçların ve hareketlerin dikkatle incelenebilmesine olanak

tanımıştır. Bu filmde sahnelerin geneline yayılan bir aydınlatma benzetimi yapılmamış dış mekân ve iç mekânların karakterlerden ayrılabilmesi için sadece renk kullanımına gidilmiştir.



Resim 178: "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.

Filmin tarzına destek veren dokusal öğeler sadece iç mekân tasarımlarında uygulanmıştır. Dev zeplinin iç mekân tasarımları fotoğraf kolâjları ile tasarlanmış, yoğun bir biçimde demir malzeme ve irili ufaklı kontrol aletleriyle duvarlar kaplanmıştır. Makine parçalarının haricinde mekânları kişiselleştiren hiçbir detayın olmayışı bu dev makinenin içinde yaşayan karakterlerin hayatlarının sadece buradan ibaret olduğu hissini vermektedir. Fotoğraf üzerine kolaj tekniği ile birleştirilen ibreler, zeplinin büyüklüğünü ve karmaşıklığını ifade etmektedir



Resim 179 : "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne.



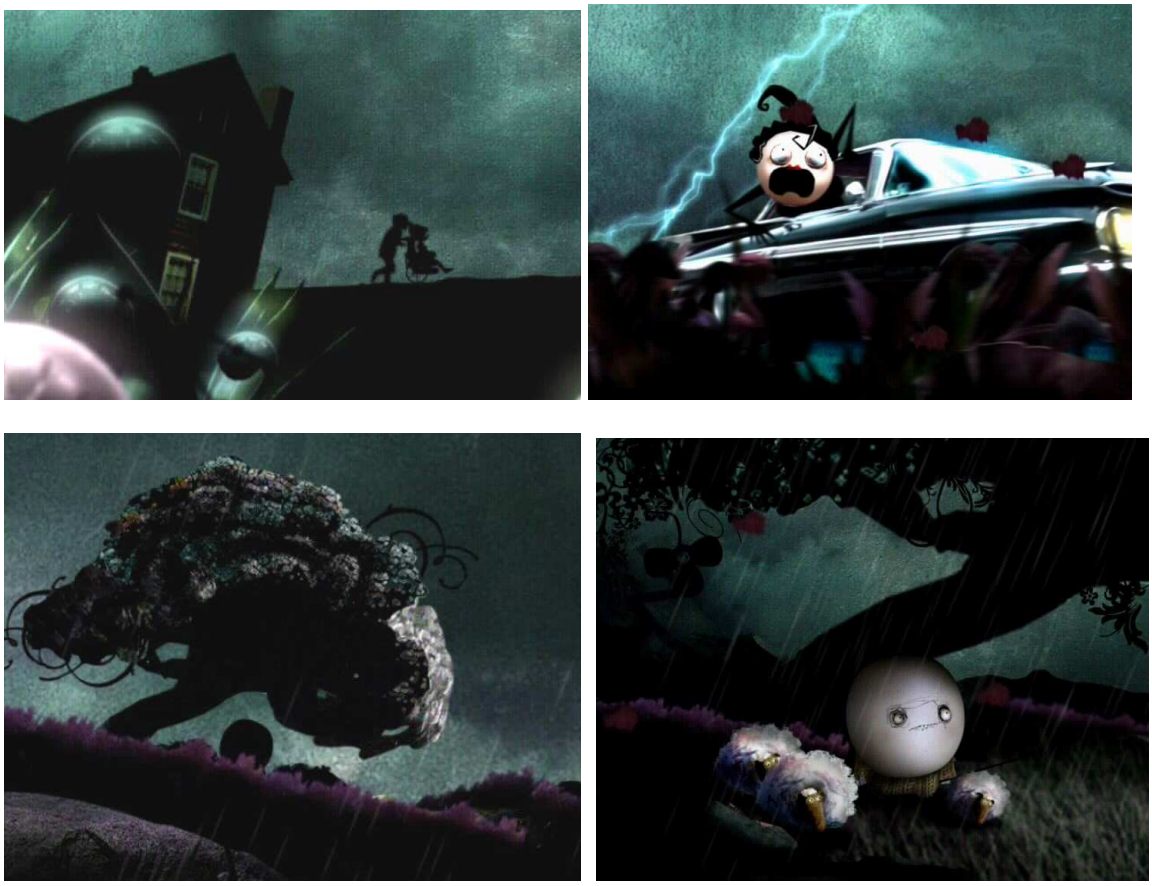
Resim 180: "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filminden bir sahne. Zeplin iç mekan tasarımı fotoğraf-kolaj tekniği ile gerçekleştirilmiştir.

Dış mekân ve İç mekân sahne tasarımlarıyla ikiye ayrılan filmde dış mekânlar sade gökyüzü renkleri üzerine geometrik objelerle tasarlanmış, iç mekânlar ise daha kasvetli görseller sunarak demir dokusuyla kaplanmıştır. Böylelikle iç mekân ve dış mekân öğeleri farklı sahne tasarımlarıyla film mizanseninde iki farklı bakış açısı sunmuştur.

Uygulama Filmi Malfunction

"Malfunction" filmi sahne tasarımlarında kullanılan fotoğraf, 2-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri, 3-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri filmin çok katmanlı bir sahne tasarımı sunabilmesine olanak sağlayarak derinlik hissi oluşturmuştur.. Çığlık sesleriyle açılan ilk sahnede tekerlekli sandalyeyle hızla taşınan bir kadın görülür. Bu sahnede ev, tekerlekli sandalye ve karakterler siluet olarak tasarlanmış, ön planda sahneye derinlik katması adına çiçekler ve otlar 3-boyutlu animasyon programlarıyla tasarlanarak birleştirilmiştir. Çiçek ve otlara verilen parıltılı ışık sayesinde mistik bir atmosfer oluşturulması amaçlanmıştır. Sahnede kullanılan renk tonları, gökyüzünün bulutlu hali ve karakterlerin belirsizliği ile izleyiciye gerilim-korku türünde bir film izleyeceği beklentisi verilmiştir. Kadının çığlıklar içerisinde 1960 model bir Chevrolet marka arabadan sarkarak şimşekler arasından sahneden çıkışı gerilimi arttırırken bu sayede izleyiciye kadının kaçırıldığı izlenimi verilmiştir. İkinci sahnede yağmurlu bir

havadan korunmak için ağacın altında koyunlarıyla bekleyen çoban karakteri görülür. Ağacın görüldüğü bu sahne filmin ilerleyen bölümlerinde zaman ve dönem değişiminin verilmesi adına ikinci kere tekrar görülecektir.



Resim 181: "Malfunction" filminden sahneler.

Yağmurun dinmesinin ardından yürümeye başlayan çoban ve koyunların bulunduğu sahne çobanın yıldırım çarpması sonucu ölümüyle tamamlanır. Üçüncü sahnede bir köy yolunda tabut taşıyan karakterler ve tabutun peşinden gelen koyunlar sayesinde bu tabutun çobana ait olduğu bilgisi izleyiciye verilir. Bu sahnede görülen iki eski ev ve toprak bir yol izleyicinin zaman ve mekân tasviri yapması için açıklamalar sunmaktadır. Bu mekânın gelişmemiş bir kasaba ya da köy olduğu bilgisi yoldaki kaba taşlardan ve evin damında duran inek karakteri ile desteklenmiştir. Bu sahnenin hangi zaman diliminde olduğu çok açık bir biçimde verilmese de eski bir zaman dilimini tanımladığı açıktır. Aynı mekân filmin ilerleyen bölümlerinde zaman ve dönem değişimi bilgisinin verilmesi adına ikinci kere tekrar görülecektir.



Resim 182: "Malfunction" filminden sahneler.

Birkaç mezar taşının arkasında çobanın mezarı görülür. Mezar taşları 3-boyutlu animasyon programlarıyla tasarlanmış, onları çevreleyen çiçekler ve otlar ise 2-boyutlu animasyon programlarıyla yaratılmıştır. Mezar taşlarının eski görünümlü ve yamuk yerleşimleri yine bu ortamın bir köy mezarlığı olduğu izlenimini vermektedir.



Resim 183: "Malfunction" filminden sahneler.

Koyunlar sahneden çıktıktan sonra dördüncü sahne olan yer altı dünyasına geçilir. Ölen kişinin tabutla gömülmüş olması izleyiciye çobanın ve köyün dini görüşü hakkında da bilgi vermektedir. Yer altı dünyasına yapılan bu geçişle izleyici üzerinde oluşturulan gerilim ve korku bu sahnede en yüksek seviyeye çıkar. Bu sahne için tasarlanan karanlık toprak altı ortam, önceden fotoğrafı çekilmiş olan toprakların duvar zeminine doku olarak geçirilmesiyle sağlanmış, ağaç ve bitkilerin damarları geleneksel çizim tekniklerinin 2-boyutlu bilgisayar programlarıyla renklendirilip birleştirilmesiyle oluşturulmuştur. Bu

sahneyle birlikte filmin önceki sahnelerinde kullanılan mavi, yeşil, sarı renk paleti değiştirilerek sarı, kırmızı, turuncu sıcak renk tonlarına geçilmiştir. Bu renk ayrımları sayesinde yerüstü ve yer altı dünyasının birbirinden ayrılması sağlanırken, izleyicinin korku ve gerilim beklentisinin en yüksek olduğu bu sahnede beklenen gerilimin yerine gelmeyeceğini, bu ortamın sıcak ve yumuşak olayları barındıracağına dair değişen renk tonlarıyla psikolojik bir hazırlık yapılmıştır. Karanlık yer altı dünyasında fantastik olaylar başlamış, ortamı sıcak sarı ışığı ile aydınlatan ay, lamba görevini üstlenmiştir. Filmin başında seçilen soğuk renkler ve siyah tonların baskınlığı ile yaratılan gerilim havası yer altı dünyasına inildikten sonra farklılaşan renkler ve beklenen korkunç yer altı karakterlerinin yerine daha sevimli karakterlerin ortaya çıkması ile film gerilim-korku türünden komedi türüne dönüşmeye başlamıştır. Bu noktada renk ve gölge tonlamalarıyla oluşturulan değişimlerin filmin izleyici üzerinde yarattığı etkiyi ve filmin türünü nasıl yönlendirebildiği görülmektedir.



Resim 184: "Malfunction" filminden sahneler.

Çoban karakterini tabutundan alan melek onu çeşitli ortamlardan geçirerek bir küvete koyar ve burada bir bulut tarafından çoban karakteri yıkanır ve yeni kostümü giydirilir. Tabutundan alındıktan sonra melek tarafından götürülen çoban mistik bir ormandan geçer. Bu sahnede yapılan aydınlatma arkadan ışık kullanımıyla sağlanmıştır. Birinci bölümde işlenen aydınlatma konusunda arkadan ışık kullanımının yarattığı mistik duygu, yer altı dünyasının tasvir edildiği "Malfunction" filmi için gerekli bir aydınlatma şeklidir. Işığın süzüldüğü arka kısımda neler olduğu, meleğin çobanı nereye götürdüğü gibi şüpheli soruların oluşmasını sağlayan bu sahne tropik bir orman ve farklı geometrik formlarla işlenmiş bitkiler aracılığıyla sahneye konmuştur. Çobanı bitkilerle sarılmış bir

hamamın küvetine bırakan melek sahneden çıktıktan sonra yukardan inen bir bulut yıkama işlemine başlar. Bu sahnede yaratılmak istenen ortam mistik ve doğal bir hamam sahnesidir. Sütunlu ve yüksek tavanlı bir mimarinin oluşturulması için I. Jüstinyen devrinde (527-565) İstanbul'da yaptırılmış olan çapraz tonozlu tavan ve dor stili sütunlara sahip Yerebatan Sarnıcı'na ait fotoğraflardan yararlanılmış, ve üzerlerine bitki dokuları eklenerek başkalaştırılmıştır. Ortam renginin yumuşatılması adına 3-boyutlu bilgisayar animasyon programlarının sağladığı aydınlatma elemanları ile tüm sahnenin üzerine sarı renkte anahtar ışık ve aynı renkte dolgu ışık verilmiştir.



Resim 185: "Malfunction" filminden sahneler.

Hamamda yıkanıp yeni kostümleri giydirildikten sonra bir makine tarafından yukarı fırlatılan çoban artık yer altı dünyasının kalabalık sistemine girer. Fırlatma işleminden sonra uçan melekler tarafından yakalanıp bu sisteme yerleştirilen çoban artık ölmüş yüzlerce karakterin arasındadır. Bu sahnede yer altı dünyasının genel sistemine bir bakış yapılmaktadır. Karışık ve büyük makinelerin, dönen çarkların arasından etrafı gözlemleyen dev gözler, bu sistemin bekçileri, kontrolcüleridir. Bu dev gözler ve sistem sembolü olan çarkların sunulduğu sahneler ile yer altı dünyasının karakterler üzerindeki otoriter kontrolcülüğü filmin Orwellian bakış açısının belirginleştiği sahnelerdendir. Filmde yer altı dünyasının genel bütünlüğünün ilk kez gösterildiği bu dış-mekân, izleyicinin bu ana kadar iç dünyasında merakla sorduğu "Neredeyiz? Burası nasıl bir yer? Nasıl bir sistem? " sorularına cevap veren ilk sahnedir. Karışık teknik kullanımının en belirgin örneklerinin işlendiği bu sahnede öndeki büyük kubbe, 1580 yılında Kaptan-ı Derya Kılıç Ali Paşa'nın Mimar Sinan'a yaptırdığı İstanbul Tophane semtindeki Kılıç Ali

Paşa Cami'sinin kubbelerinden birisidir. Solda bulunan kule yine 507 yılında Bizans İmparatoru Anastasius tarafından bir fener kulesi olarak yaptırılmış olan İstanbul'un Galata semtinde ki Galata kulesidir. Bu tarihi yapıların önceden çekilmiş fotoğraflarının yanı sıra çeşitli makine parçaları, su boruları gibi farklı mekânlara ait fotoğraflardan da yararlanılmıştır. Fotoğraflarla birlikte 3-boyutlu bilgisayar animasyon programlarında diğer sahne öğeleriyle birleştirilmesinin ardından 2-boyutlu bilgisayar animasyon programlarıyla da sahnenin ışıklandırma öğeleri tamamlanmıştır. Fotoğraflarda seçilen mimari öğelerin İstanbul şehrine ait tarihi eserler olması bu mimari yapıların filmde yansıtılmak istenen tarihi-fütüristik yaklaşımı destekliyor olmasından, fotoğraf çekimi için kolay ulaşılabilir mekânlar olmasından ve aynı zamanda Araf kavramının görselleştirildiği bu sahnede İstanbul'un şehir özellikleri bakımında Araf betimlemesine uygun bulunması üzerine tercih edilmiştir. Bu sahnede çok çeşitli dönemlere ve kültürlere ait mimari öğelerin bir arada kullanılması, zaman ve mekân bilgisinde şüphe ve karmaşa yaratmak amacıyla tercih edilmiştir.



Resim 186: "Malfunction" filminden bir sahne.

Dış mekân sahnesinden sonra sarı kostümlü yüzlerce karakter dev ışıklı bir kapıya doğru yönlendirilmektedirler. Bu kapı yaydığı yoğun ışıkla, önemli bir noktaya geçildiğini ifade eder. Sahnede kontrolcü gözler yine aktif olarak kullanılmış çarkların sahnede kapladığı yoğunluk ile yeraltı dünyasının sistemine yine Orwellian bir eleştiriyle yaklaşılmıştır.



Resim 187: “Malfunction” filminden bir sahne.

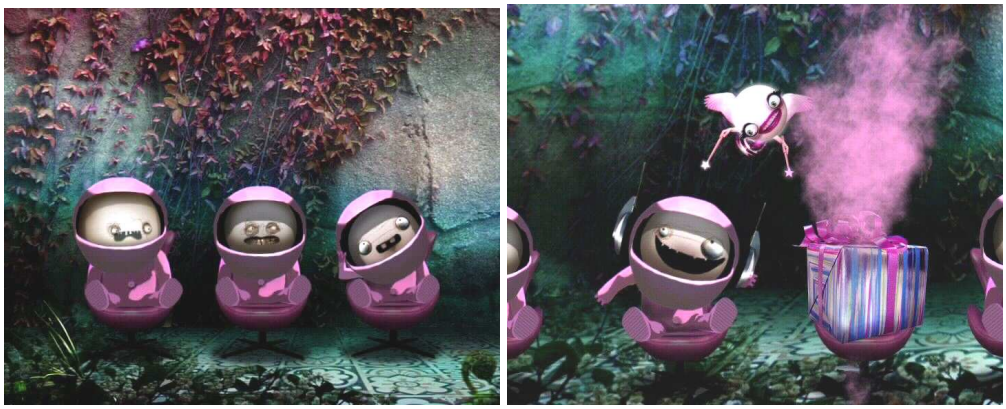
Kapıdan giren sarı karakterler, içerisinde bulunan dev kanatlı bir makine tarafından sırayla ‘cennete’ ya da ‘cehenneme’ gönderilmektedir. Bu makine üstlendiği önemli göreve rağmen eski görünümlü hantal bir alet olarak tasarlanmıştır. Makinenin demirden yapılmış kaba parçalarının yanı sıra kuş tüyünden kanatları kavramsal bir zıtlık sunmakta, üzerini kaplamış yeşil yosunsu dokusu makineye yarı organik bir hava vermektedir. Film boyunca sahne tasarımında ve aksesuar olarak kullanılan çoğu obje sembolik anlamlar taşımaktadır. Aşağıda görülen makinenin dev kanatları olan bir melek mi yoksa sadece makine mi olduğu izleyiciye belirgin olarak verilmemiştir. Sahne tasarımlarında ve aksesuarlarda uygulanan organik-mekanik tarz, yer altı dünyasının canlı bir fabrika sistemi olduğuna dair bir yorumdur.



Resim 188: "Malfunction" filminden bir sahne.

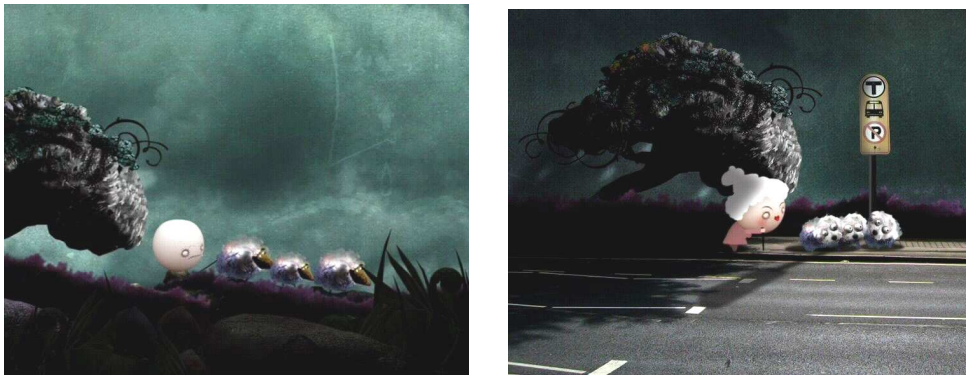
Karakterleri beyaza dönüştürerek cennete veya kırmızıya dönüştürerek cehenneme gönderen kanatlı makine çobana sıra geldiğinde bir arıza (malfunction) yapar. Elektrikler kesilir ve ortam kararır. Kısa bir süre sonra elektrikler gelip ortam aydınlandığında çobanın ne beyaz ne de kırmızıya ancak pembeye dönüştüğü görülür. Acil bir şekilde çeşitli makinelerle üst kata alınan çoban bir odaya getirilir. Getirildiği oda da birçok pembe kostümlü karakter vardır. Bu noktada izleyici şunu sorar: "Beyazlar cennete, kırmızılar cehenneme gidiyorsa, pembeler kimdir ve nereye gidecekler?"

Pembelerin getirildiği ortam, sarmaşıklarla kaplanmış duvarlarından başka hiçbir bilgi taşımayan bir mekândır. İzleyici bu noktada, sunulan ortamdan bir cevap alamaz ve karakterlerin yaptığı gibi beklemeye başlar; çünkü burası bir bekleme odasıdır. Pembe ofis sandalyelerinde oturup bekleyen pembe kostümlü karakterler bu sahnede florasan ışık benzeri bir ışıklandırma ile tepeden bir aydınlatma altında kalırlar. Bu sahnede benzetimi yapılan florasan ışık gerçek hayatta genellikle kamu dairelerinde kullanılan en basit ışıklandırma türüdür. Ofis sandalyeleri ve florasan ışık benzetimi ile tıpkı gerçek hayatta kamu dairelerinde sıra bekleyen insanlar gibi bu karakterlerde bir tür sıra beklemektedirler. Bekledikleri şey ise paketleme melekleri tarafında hediye paketine dönüştürülmektir.



Resim 189: "Malfunction" filminden sahneler.

Bu sahneden sonra yer altı dünyası sona ermektedir. Çobanın yıldırım çarpmasıyla sona eren ve yer altı dünyasında devam eden macerası bu sahnede sonlandırılır. İzleyici, hediye paketi haline gelmiş olan pembelerin nereye gittiğini ve onlara ne olacağını düşünürken filmin ilk sahnelerinde görmüş olduğumuz ağaçlı sahne tekrar izleyicinin karşısına çıkar, fakat bu sefer ortam biraz değişmiştir. İlk sahnelerde görülen ağaç sahnesi otlarla çevrili doğal bir sahne iken ikinci kere görülen aynı sahnede otların yerini asfalt bir cadde almış, ortaya bir durak tabelası gelmiştir. Yani zaman dilimi değişmiştir. Çobanın yağmurun dinmesinden sonra ağacın altından üç koyunuyla beraber çıkışına gönderme yapan bu sahnede çoban yerine yaşlı bir kadın, çobanın değneği yerine yaşlı kadının bastonu, üç beyaz kıvırcık koyun yerine üç beyaz kıvırcık fino köpeği gelmiştir. Buradaki amaç izleyicinin ilk sahnelerde izlediği ağaç-çoban-koyunlar üçlemesine geri dönüş yapmasını sağlamaktır. Bu sayede izleyici sahnenin aynı sahne olduğunu ancak zamanda değişim olduğunu pekiştirebilecektir.



Resim 190: "Malfunction" filminin ilk sahnelerinde görülen ağaçlı sahne.

Resim 191: "Malfunction" filminin ikinci yarısında tekrar görülen ağaçlı sahne.

Yaşlı kadın durakta beklerken önünden geçen 1960 model Chevrolet araba ve içinde bağıran kadın tekrar sahneye girer. İzleyicinin filmin gerisinde bıraktığı hatta unutmuş olduğu bu kadın tekrar sahnededir. Araba bu yolu takiben filmin ilk sahnelerinde çobanın tabutunun taşındığı, çatısında inek duran evlerin önünden tekrar geçmektedir. Köy artık değişmiş, şehirleşme başlamış, toprak yollar cadde olmuş, yolun kenarındaki kaba taşlar kaldırıma dönüşmüştür. Yıllar önce aynı yollardan geçilerek omuzlarda taşınan tabutun yerine bu sahnede aynı yoldan hızla giden bir arabanın içinde çığlık çığlığa bir kadın taşınmaktadır.





Resim 192: "Malfunction" filminin ilk sahnelerinde görülen köy sahnesi.

Resim 193: "Malfunction" filminin ikinci yarısında görülen şehirleşmiş sahne.

Filmin ilk sahnelerinde tabutla geçilen köy yolundan sonra mezarlık sahnesine gelinmiştir. Sahneler aynı paralellikte incelendiğinde arabayla giden kadının geçtiği siluet beton yapılar mezarlığın olduğu sahneye denk gelmektedir. Bu noktada iki farklı anlam ortaya çıkar. Birincisi, mezarlıkların üzerine bir şehir kurulmuştur. İkincisi ise şehirleşme ve beton binalar insanoğlunun yaşarken içine girdiği mezarlık olmuştur. Mezar taşlarını siyah siluet haline getirilerek ölçüleri biraz değiştirildiğinde şehir siluet manzarasına yakın bir görüntü elde edilecektir.



Resim 194: "Malfunction" filminin ilk yarısında görülen mezarlık sahnesi.

Resim 195: "Malfunction" filminin ikinci yarısında görülen siluet bina sahnesi.



Resim 196: Mezar taşlarının başkalaşarak siluet binalara dönüşümü

Bu sahneden sonra kadın karakteri bir sedyede hastane koridorunda görülür. Kadının filmin bu anına kadar kaçırıldığını veya başına kötü bir şey geldiğini düşünen izleyici, onun hastaneye yetiştirildiğini ve hamile olduğunu gördüğünde tüm soru işaretleri çözülmeye başlar. Kadın hamile olduğu için filmin ilk sahnesinde tekerlekli sandalyenin üzerinde görülmüştür ve doğum yapmak üzere olduğu için arabanın camından sarkarak bağırmaktadır.

Kadının hızla hastane koridorundan sedye ile geçirilmesinden sonra, doğumhaneye alındığı sahne görülür. Bu sahneden sonra izleyicinin kafasında oluşmuş "Pembelere ne olmuştu? Neden hediye paketine dönüşmüşlerdi? Kime hediye edilmek üzere

paketlenmişlerdi? Ve nereye gittiler?" gibi soruların tüm cevapları son sahnede verilmiştir.

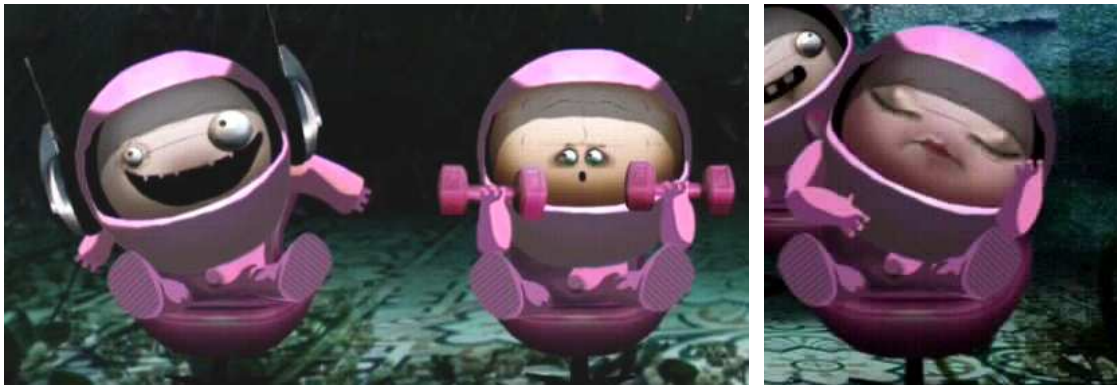


Resim 197: "Malfunction" filminden hastane ve doğumhane sahnesi.

Son sahnede yeni doğmuş bir sürü bebek yan yana beşiklerinde yatmaktadır. Hediye paketi olmuş tüm pembe kostümlü karakterler dünyada ki annelere hediye olarak yollanmıştır. Pembe kostümlü karakterler, pembe yanaklı bebekler olarak tekrar dünyaya gönderilmişlerdir.



Resim 198: "Malfunction" filminden yenidoğan ünitesi sahnesi.



Resim 199: "Malfunction" filminden bekleme odasındaki karakterler.

Yenidoğan bebek odasına hemşire tarafından getirilen en son bebek ise çobandır. Yani hamile kadın, çobanın yeni annesidir.



Resim 200: "Malfunction" filminden yenidoğan ünitesi sahnesi.

Farklı bir kurgu ve anlatım düzeniyle sunulan "Malfunction" animasyon filmi iki farklı karakterin, iki ayrı zaman diliminde geçen iki ayrı hikâyesini ortak bir son ile birleştirmektedir. Ölüm ve doğum kavramlarını zaman konusunun üzerinden anlatan

filmin ilk yarısında işlenen kavramlar, ikinci yarıda aynı sahne sırasıyla zıt kavramlara dönüştürülerek incelenmiştir.

Tablo 7: Malfunction filmi zaman-kavram-sahne ilişkisi.



Gerilim-korku türü sahne tasarımı özellikleriyle başlayan "Malfunction" filmi, fantastik-komedi türüne yine sahne tasarımı öğelerinin değişimi ile geçiş yapmıştır. Sahne tasarımında uygulanan karışık teknikler sayesinde görsel zenginliğe ulaşma çabası güdülmüş, kullanılan karışık tekniklerin bir bütün olarak birleştirilmesinde renk öğeleri, dokusal ve geometrik öğeler, aydınlatma ve aydınlatmada kullanılan renk paletlerinden yararlanılmıştır.

3.1.3. Mizansen Öğesi Olarak Hareket İncelemesi

Animasyon sinemasının canlı-aksiyon filmlerden yapım aşamasında kullanılan farklı tekniklerle ayrılıyor olması süregelen bir aksiyonu gerçek zamanda ve devamlılık içinde çekmek yerine çeşitli farklı tekniklerle kare kare hareketlendirme ile bir görüntü ve hareket serisi oluşturulmasını sağlar. Bu temel hareketlendirme prensibi tüm animasyon tekniklerinde aynı mantıkla ilerlemektedir.

Animasyon sinemasında oyuncular, yaratılmış olan karakterlerdir. Hikâyenin karakterler üzerinden anlatılmasında bu karakterleri canlandıracak asıl oyuncular ise animatörlerdir.

Bu sebepten karakterlerin canlandırılmasında önceden yapılacak hazırlıklar büyük önem taşımaktadır. Karakter tasarımı konusunda işlenen karakterin kişilik özelliklerini oluşturan fiziki veriler, toplumsal ve psikolojik veriler o karakterin hareket etme biçimlerini, jest/mimiklerini ve vücut dilini ortaya koyan belirleyici özelliklerdir.

Karakterin fiziki verileri onun nasıl hareket edeceğini belirleyen ilk özelliktir. İri ve çok şişman bir karakterin dinamik ve seri hareketler yapması gerçek hayatta beklenmeyen bir özelliktir; ancak animasyon sinemasında böyle bir karakterin çok dinamik bir hareketli bir yapıda olması mümkündür. "İri ve şişman bir kütlenin dinamik bir hareketlendirmeye sokulması muhtemel bir görsel komedi oluşturacaktır. Aynı karakter şişmanlığından dolayı çok yavaş ve zor bir biçimde de hareket ettirilebilir. Bu da o karaktere beklenen gerçeklik duygusunu verecektir."[66]

Karakterin toplumsal verileri ise o karakterin hareketlerine bir tarz ve anlam verecektir. Bir zenci karakterin yürüyüş biçimi ile kraliyet ailesinden aristokrat bir karakterin yürüyüş, davranış ve konuşma biçimleri birbirlerinden tamamen farklıdır. Bu noktada yine zıt yüklemeler yaparak aristokrat görünümüne sahip bir karakterin bir zenci gibi yürümesi veya konuşması sağlanabilir. Karakterin hareket biçimine yön veren bir diğer konu ise ona ait olan psikolojik verileridir. Karakter yaşama karşı sevgi dolu bir yapıda olabileceği gibi, tam aksine negatif yönleri ağar basan kötümser bir yapıya da sahip olabilir. Karakterin birden fazla kişilik yapısına sahip olması da mümkündür. Örneğin kimi zaman çok mutlu ve olumlu olan bir karakter bazı durumlarda aşırı kötümser de olabilir.[67]

Animasyon sinemasında hareketlendirme konusu çeşitli temel ilkelere dayanmaktadır. Bu ilkeler hareketin zamanlaması, hareket eğrileri, ters hareket, abartma, gerilme/esneme, ikincil hareket, kaynaklanan ve örtüşen hareket olarak sıralanabilir.

Hareket zamanlaması(timing) hareketlerin anlaşılabilir bir biçimde, hızda ve duraksamalarla devamlılığını sağlamaktadır. Ardı ardına ufak hareket farklılıklarıyla yaratılan karelerden çıkan görüntü sadece bir hareket yanılgısı olacak, bir duygu ya da anlam ifade etmeyecektir.

---

[66] E. Hooks, **Acting for Animators** (Porthsmouth: Heinemann Publishing, 2001), s.62.
[67] C. Robinson, **Unsung Heroes of Animation** (John Libbey Publishing 2006), s.17.

> *"Animasyon sinemasında zamanlama konusu tüm filmde yaratılmak istenen aksiyonu, duygu durumlarını, duraklamaları ve filmin ritmini kontrol eden ana öğedir. Zamanlama, izleyicinin hareketlerle anlatılacak olan olaylara hazırlanmasını, yoğunlaşabilmesini ve hareketlere karşı oluşacak olan tepki hareketleri algılayabilmesini sağlar. Eğer bu üç zamanlama başlığından herhangi birisinde olması gerekenden fazla zaman harcanırsa izleyicinin filme olan ilgisi azalır. Ya da bu üç başlıktan herhangi bir tanesinde olması gerekenden daha hızlı bir anlatım yapılırsa izleyici konuyu anlamadan hareket bitecek ve anlatılmak istenen şey harcanmış olacaktır."*[68]

Bu noktada insan beyninin anlatılan bir olayı ne kadar sürede algıladığına dair iyi bir çalışma yapmak gerekmektedir. Anlatılacak olan olayın hareketlendirmesinde hangi yaş grubuna hitap edileceği zamanlamanın ayarlanmasında önemli rol oynayan bir başka konudur. "Örneğin çocuklar için yapılan bir animasyon filminde yapılacak olan hareket zamanlaması ile büyüklere yönelik bir filmde ki zamanlama muhakkak önemli farklar içerecektir. Yaş kitlesinin yanı sıra aynı yaş grubundan olan yetişkin insanların anlatılan bir olayı algılama süreleri birbirinden farklılıklar göstermektedir. Bu yüzden harekete anlam yükleyen zamanlama konusu oldukça göreceli ve anlaşılması güç bir konudur." [69]

Hareket eğrileri (Arcs) ise, bir hareketin yavaşça başlayarak hız kazanması ve tekrar yavaşlayarak bitmesini ifade eder. Örneğin karakterin el sallayacağı bir durumda, elini öncelikle havaya kaldırması, sonra sallaması ve sonrasında tekrar indirmesi durumunda kol havaya yavaşça kaldırılarak el sallama hareketi sırasında hızlandırılır ve sonrasında kol gövdeye yavaşça yaklaşarak durur.

Ters hareket (Anticipation) ilkesi ise ileriye yapılacak bir hareketin öncesinde geri hareket yapılması gerekliliğidir. Örnek olarak yumruk atacak olan bir karakterin kolunu ileriye götürmeden önce arkaya doğru götürüp hız alarak sonrasında kolunu ileriye götürmesi gerekliliğidir.

Abartma, gerilme ve esneme (Exaggeration, squash and strech) konuları animasyon sinemasının belki de en çok başvurduğu hareket ilkelerinden birisidir. Abartı animasyon sinemasının özgürlük alanlarından birisidir. Bir karakterin şarkı söylerken ağzını kafasını kaplayacak kadar açabilmesi ya da şaşırdığında gözlerinin yerinden fırlaması gibi

---

[68] E. Besen, **Animation Unleashed (**Michael Wiese Productions, 2008), s.159.
[69] Sito, a.g.e., s.2

animasyon sinemasına ait özel hareket biçimlerinin yanı sıra esneme ve gerilme hareketleri de aynı şekilde abartı konusu içersinde incelenebilecek bir ilkedir. Hızla karşıya doğru koşacak bir karakterin bir yay gibi gerilerek koşmaya başlaması veya camdan düşen bir karakterin esneyerek yere konması animasyon sinemasının hareket ilklerini oluşturmaktadır.

İkincil hareket (Secondary Action) ise karaktere bağlı objelerin hareketten etkilenmelerini ifade eder. Örneğin hızla koşarak aniden duran bir karakterin saçları, elbiseleri gibi ona bağlı objelerin karakterle beraber aynı anda durmasının mümkün olmayışı, bu objelerin hareketlerinin bir süre devam ettikten sonra sonlanmasına neden olur.

Kaynaklanan ve Örtüşen hareket (Follow Through and Overlapping Action) ise, isminden de anlaşılacağı gibi bir hareketin başka bir hareketten kaynaklanmasını ifade eder. Örneğin hızla gelen bir topun karaktere çarpmasıyla karakterin yuvarlanarak düşmesi kaynaklanan ve örtüşen harekettir. Topun geldiği hız karakterin ne oranda bu hızdan etkileyeceğini belirler.

Tüm bu animasyon ilkeleri özünde gerçek hayattan ve fizik kurallarından yararlanılarak animasyon sinemasına aktarılmış benzetimlerdir. Bu benzetimler sayesinde gerçekçilik hissi yakalanmaya çalışılarak izleyicinin gerçek dünyaya ait yaşam deneyimleri animasyon karakterlerine yüklenmektedir.

Uygulanacak hareketlendirme tekniği filmin mizansenine katkı sağlayan bir diğer öğedir. Hareket tekniğinde seçilecek olan tam animasyon(full animation) veya limitli animasyon(limited animation) teknikleri ile karakter ve sahne tasarımları öğeleri birleşerek filmin mizansenini oluştururlar.

Animasyon sinemasında bir filmin geneli için tercih edilmiş olan animasyon tekniği ve hareketlendirmesi genellikle aynı teknikle yapılmaktadır. Örneğin 3-boyutlu bilgisayar animasyon filmlerinde karakter tasarımları, sahne tasarımları 3-boyutlu animasyon programlarında gerçekleştirilir; ancak karışık teknik animasyon sinemasında üç ana mizansen öğesi(karakter, sahne tasarımı, hareket) farklı tekniklerle tasarlanabileceği için hareketlendirme konusunun hangi teknik ve nasıl bir uygulamayla yapılacağı bir tercih konusudur.

The Triplets of Belleville

Diyalogsuz bir uzun metraj animasyon filmi olan "The Triplets of Belleville", tüm aksiyon ve duyguyu hareketler jest ve mimiklerle vermektedir. Gerçekçi (full animation) ve stilize(limited animation) hareketlendirme biçimlerini harmanlayarak birleştirmiş filmin bazı bölümleri geleneksel çizim animasyon tekniği bazı bölümleri ise 3-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri ile oluşturulmuştur.

Filmde hareket zamanlaması (timing) gerçekçi fakat hareketler abartılıdır. Bu abartılı ve karikatürize teknik filme özel bir tarz katmakla beraber, izleyicinin dikkatinin filme bağlı kalmasını sağlamaktadır. Karakterler üzerine kurulu "The Triplets of Belleville" filmi sağladığı başarılı hareketlendirmelerle her bir karakteri fiziki, toplumsal ve psikolojik olarak izleyiciye tanıtmakta, iç dünyalarını, alışkanlıklarını, hayallerini ve hedeflerini hiçbir diyalog kullanmadan hareket aracılığı ile başarıyla iletebilmektedir. İlk yarısı Paris'te geçen filmin Fransız karakterleri hareket tarzı olarak daha sakin ve ağırkanlıdır. Bu noktada Fransızların rahat ve keyfine düşkün özelliklerinin karakter animasyonları ile vurgulanmaya çalışıldığı filmin ikinci yarısı ise Amerika'da geçmektedir. Filmin geçtiği dönemde Amerikalıların Fransızlara göre daha aktif yaşam tarzı karakterlere de yansıtılarak ülkeler, halklar ve davranış biçimleri arasında ki farklılıklar hareketlendirme sayesinde açıkça vurgulanmıştır.

Madam Souza karakterinin gözlüğüyle yaptığı tipik hareketler, aceleci olmayan ancak hedefe yönelik ısrarlı davranış ve tutumları, iç dünyasında yaşadığı çelişkiler, torunu için düşündüğü hedefler yani karaktere ait tüm psikolojik verilerin diyalogsuz olarak sadece hareketle verilmiş olması bu uzun metraj bir animasyon filminin hareketlendirme başarısını ortaya koymaktadır. Yine bisikletçi karakterinin yorgun ve bitkin hali, sadece yarışa kilitlenmiş psikolojik yapısı, mimikleri ile basit ama etkili bir biçimde hareketlendirilerek izleyiciye aktarılmıştır. Köpek Bruno şişmanlığından dolayı zor hareket eden belirli objelere takıntıları olan rutin davranışlar sergileyen ancak aktif rüyalar gören bir karakterdir.

Genel aksiyon seviyesi birinci yarıda daha düşük olan filmde karakterlerin hareketleri yavaş ama ahenklidir. Hareketleri hiçbir ayrıntıyı kaçırmadan alabilen izleyici için film,

gerek genel ritmindeki gerek karakter animasyonlarındaki yavaşlıkla film bazı zamanlarda sıkıcı bir hale gelebileceği gibi, aynı zamanda sakinliği ve sessizliği ile huzur veren süreçler de yaşatabilmektedir. Karakter animasyonlarıyla yüklü olan "The Triplets of Belleville" hareketlendirme ilkelerini karakterlerin fiziki, toplumsal ve özellikle psikolojik verilerinin ışığı altında yaratarak sunmaktadır.

The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello

Siluet animasyon tekniği ile karakter hareketlendirmelerini yaratan "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" filmi, gökyüzünde uçan demir zeplinlerin ve bazı makinelerin animasyonlarında 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerini kullanmıştır. Bunun yanı sıra fotoğraf öğelerinden oluşturulan bazı makine parçaları ise yine karakter hareketlendirmelerinde kullanılan cut-out tekniği ile canlandırılmıştır. Animasyonlarda kullanılan bu farklı teknikler " The Triplets of Belleville" filmde ki gibi görsel olarak birleşik bir tarz yaratmıyor olsa da farklı tekniklerin yarattığı görsel zenginlik ile değişik bir anlatım seçeneği sunmaktadır. Karakter hareketlendirmelerinde kullanılan siluet animasyon tekniği ile diğer makine ve aletlerde kullanılan 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin yarattığı görsel farklılıkların birleşik ve bütün bir tarz sunmaması makine ve insan ilişkisindeki uyumsuzlukların vurgulanması adına tasarlanmış iki ayrı hareketlendirme biçimi olarak da düşünülebilinir. Karakter animasyonlarında uygulanan siluet animasyon tekniği, hareket edecek olan parçaların tıpkı gölge oyunlarında olduğu gibi çok eklemli parçalara bölünüp eklem noktalarından hareket ettirilmeleri ile sağlanmaktadır. Bu teknik, hareketlendirme sırasında diğer tekniklere göre (geleneksel çizim animasyon veya 3-boyutlu bilgisayar animasyon) daha kolay ve hızlı bir hareketlendirme sağlamaktadır; ancak hareketlerin daha keskin ve sert olması kaçınılmazdır. Bunun yanı sıra siluet animasyon tekniğinin doğal yapısından dolayı izleyici, karakterleri ve hareketleri yalnızca profilden görebilmekte başka farklı bir açıda kullanılamamaktadır. Animasyon sinemasının en eski tekniklerinden birisi olan siluet animasyon tekniği ile günümüzün en popüler tekniklerinden olan 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniğinin bu filmde kullanılması filmin anlatı yapısında verilen iki uç noktanın (tarihi zamana rağmen bilimkurgu olaylar) birleştirilmesi adına da doğru bir tercih olmuştur. 19.yüzyılın başlarına kadar İngiliz kraliyetinin himayesi altında bulunan tüm topraklarda hüküm süren Kraliçe Viktorya dönemi etkileri filmde karakter ve kostüm

tasarımlarında görselleştirilirken bu karakterlerin hareketlendirilmesi için tercih edilen animasyon tekniğinin en az bu çağ kadar tarihi bir teknik olması ilgi çekicidir. Viktorya dönemine ait olmayan ve filmi fantastik kılan ise sahnelerde ve aksesuarlarda kullanılan ileri teknoloji özelliklerine sahip makine ve araçlarıdır. Bu ileri teknoloji objelerinin görselleştirmesi ve hareketlendirmelerinde ise günümüz animasyon film yapımının bilinen en son tekniği olan 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin kullanılmıştır. Filmin bu iki uç noktada ki zaman özelliklerinin yine iki farklı zaman dilimine ait farklı hareketlendirme teknikleriyle birleştirilmiş olması filmin bütünlüğüne önemli bir anlam katarken, kullanılan farklı tekniklerin altında yatan ana fikrinde desteklenmesi sağlanmıştır. Karakterlerin kişilik özelliklerinde ki hareketlendirme farklılıkları belirgin davranış biçimleriyle vurgulanmıştır. Siluet animasyon tekniği uygulamasının mimik hareketlerine izin vermiyor olması karakterlerin jestlerine(el-kol hareketlerine), duruş ve performans biçimlerine ağarlık verilerek anlamların oluşturulması sağlanmıştır. Film her ne kadar siluet animasyon tekniği ile limitli bir hareketlendirme biçimi sunuyor olsa da hareketlerde abartı veya karikatürize bir biçime yönelmeden kullanılan tekniğinin el verdiği ölçüde gerçekçi hareketlendirmeler sunulmuştur. Aristokrat ve işçi sınıfı karakterlerden oluşan filmde aristokrat ana karakterler, İngiliz ukalalığını jest, duruş, ses ve yürüyüş biçimleriyle vermektedirler.

Mizansen öğesi olarak hareketlendirmede siluet, 2-boyutlu bilgisayar animasyon ve 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinin kullanıldığı "The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello" dönemin tarihi özelliklerini ve dönemine ait olmayan fantastik-bilimkurgu yönünü iki farklı animasyon tekniğinin kullanımıyla bir araya getirmiştir. Böylelikle hareketlendirmede tercih edilmiş iki farklı teknikle filmin anlatı ve görsel bütünlüğü desteklenmiştir. Karakter hareketlendirmelerinde kullanılan teknik ile diğer makine ve araçlarda kullanılan farklı teknikler sayesinde mizansende yaratıcı çözümler uygulanarak farklı bir görsellik oluşturulması sağlanmıştır.

Uygulama Filmi Malfunction

"Malfunction" karışık teknik animasyon filmi, karakter animasyonlarında ve obje animasyonlarında 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinden ve 3-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinden yararlanmıştır. Karakter animasyonlarında baş hareketlerinin

çeşitli yönlere döndürülebilmesinde 3-boyutlu bilgisayar animasyon teknikleri kullanılırken ağız ve göz hareketlendirmeleri geleneksel çizim animasyon teknikleri ile yapılmıştır. Genel vücut ve vücut parçalarının (kol, ayak. vb.) hareketlendirilmesi 2-boyutlu bilgisayar animasyon tekniklerinden yararlanılarak gerçekleştirilmiş, sonrasında tüm farklı parçalar yine bilgisayar ortamında birleştirilerek tamamlanmıştır. Kullanılan bu karışık tekniklerle filmin tek bir tarza bağımlı kalmadan farklı sonuçlar sunması amaçlanmıştır. Hareketlendirme sırasında tercih edilen limitli animasyon tekniği 3-boyutlu ve 2-boyutlu bilgisayar programları aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

"Malfunction" filmi, hareket ritmi olarak hızlı bir tempo sunmaktadır. Doğa olaylarının ve yeraltı güçlerinin etken olduğu filmde ana karakterin filmin genelinde hareket anlamında edilgen durumda olması, kendi iradesiyle değil dış etkenlerce hareketlerine yön veriliyor olması karakterin hareket ve performansları üzerinden izleyicinin bilgi edinme ihtimali ortadan kalkmaktadır. Bu noktada izleyici çoban karakterinin hareketlerine yön veren dış etkenlerin ve yeraltı yaratıklarının etkilerine dikkatini yönlendirmektedir. Yeraltı dünyasına geçildikten sonra görülen ilk melek tabut kapaklarını açmakla, ikinci melek ise tabuttan çıkan ölüleri yıkanmak üzere hamam küvetine bırakmakla görevlidir. Etrafta uçan meleklerin, görevli oldukları konuları izleyiciye kesin ve net biçimde aktarmaları hızlı ve belirgin hareketlerle sağlanmıştır. Büyük bir sistemin çalışanları olan yeraltı karakterleri görevlerini yapmak için sahneye girer, görevlerini tamamlar ve iş bitiminde sahneden çıkarlar. Film boyunca ana karakterin yalnız başına deneyimlediği olayları takip eden izleyici karakterler arasında gelişen ilk sosyal ilişki örneğini pembe kostümlü karakterlerin bulundukları bekleme odasında görür. Filmin bu anına kadar çoban karakteri yeraltında geçirdiği tüm aşamaları yalnız başına yaşamıştır. Çoban karakteri bekleme odasına ilk geldiğinde yanında başka bir pembe kostümlü karakter görür. Bu karakter çobanın şaşkın haline bakarak gülmeye başlar. Gülen karakterin mimik ve hareketleri bulundukları durum konusunda çobana göre daha deneyimli olduğu hissini izleyiciye vermektedir. Film boyunca ilk kez görülen karakterler arası ilişki bu noktada sona erer. Araya giren birçok olaydan sonra filmin son sahnesinde karakterler arası ilişki tekrar ortaya çıkar. Bu sahnedeki ilişki bir öncekinden farklı değildir. İki karakter bu sefer bebek odasında yan yana gelmişlerdir. Daha önce çobana bakıp gülen aynı karakter yine çobana bakarak güler ve film biter. Bu noktada

film boyunca başına ne geldiği ve ne geleceği hakkında hiçbir bilgi sahibi olmayan çoban karakteri ve yine karakter üzerinden çok fazla bir bilgi alamayan izleyici, film içerisinde herkesten en çok bilgi sahibi olan karakterin, bu gülen karakter olduğunu filmin son sahnesinde anlar. Göz hareketleri haricinde titreyerek gülmekten başka hiçbir hareket yapmayan bu karakter doğru zamanda yeterli hareketlerle birçok anlam aktarmaktadır.

"Malfunction" filminde hareketin filme kattığı en büyük etki tempodur. Hızlı bir tempoyla ilerleyen filmin ilk sahnelerde yarattığı gerilim ve korku duygularını destekleyen ve filmin ilerleyen bölümlerinde de etkin bir biçimde devam eden şüphe ve bilinmezlik duygularını pekiştiren etken harekettir. Filmin yaratmak istediği aksiyon, gerilim, korku, komedi, fantezi ve mistizim hareket ile beraber diğer mizansen öğeleriyle birleştirilerek ortaya konmuştur.

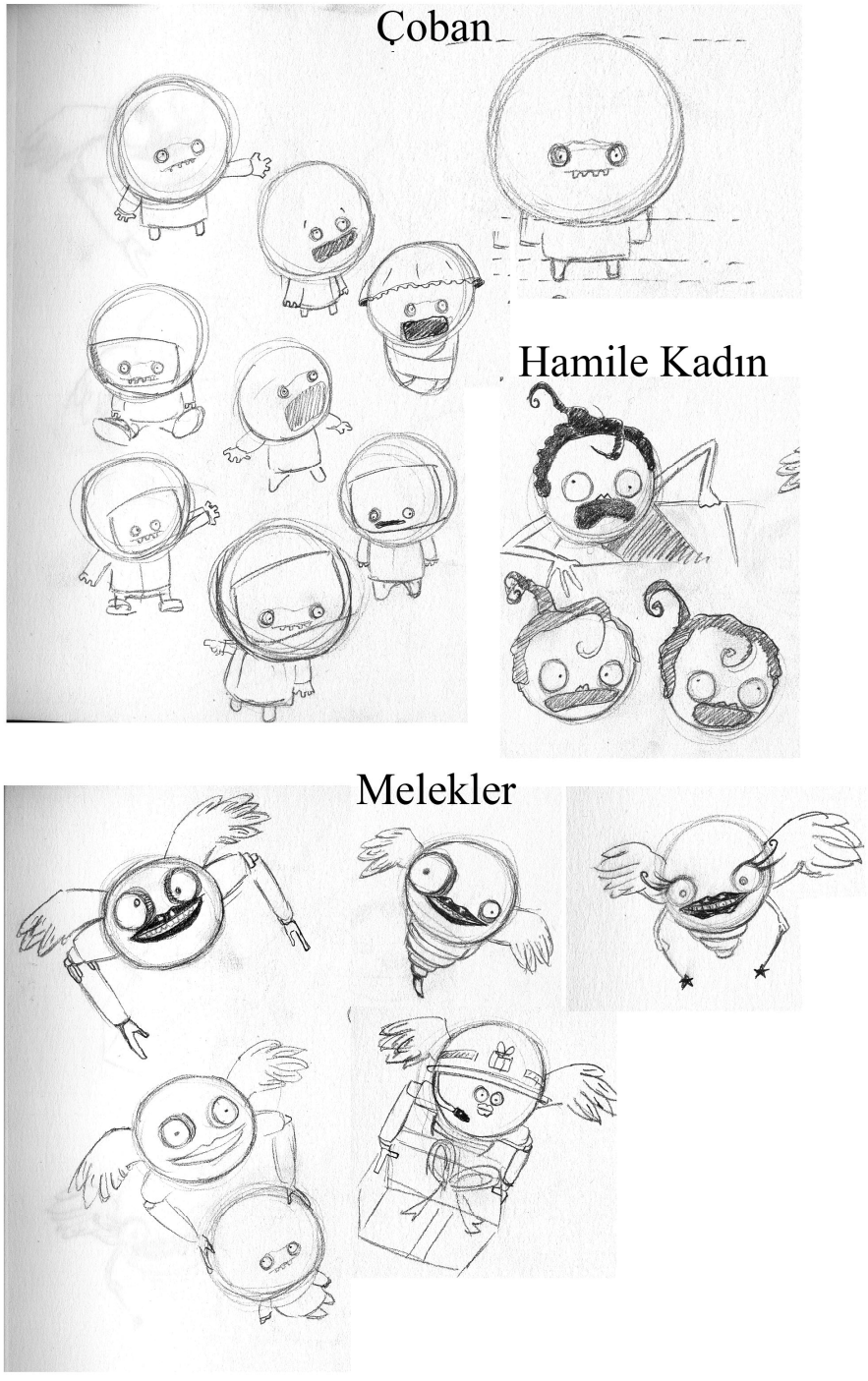
Karakter animasyonuna dayalı "Malfunction" filmi ana karakterlerle beraber tüm yan karakterlerin animasyonunda basit ama yeterli hareketlerle izleyiciye konuyu aktarırken hızlı tempoyla izleyicinin filme bağlı kalması sağlanmıştır.

3.1.3.1. Malfunction Uygulama Filmine Ait Yapım Ekleri

“Malfunction” Hikaye Özeti

Çoban ve koyunları yağmurdan korunmak için tarlada bir ağacın altına sığınmışlardır. Bir süre sonra yağmur durur. Çoban ve koyunları yollarına devam etmek üzere ağacın altından çıkarlar. Biraz ilerledikten sonra çobana yıldırım çarpar ve çoban ölür. Köylüler tarafından cenazesi kaldırılan çoban köyün mezarlığına gömülür. Gömülen çoban yerin altında bir tabutun içindedir. Öbür dünyanın melekleri çobanın tabutunun kapağını açarak çobanı yıkamak üzere hamama götürürler. Bir bulut tarafından yıkanarak yeni kostümleri giydirilen çoban bu yeni dünyanın sistemine eklenir ve diğer ölülerle beraber cennete yada cehenneme gönderilmek üzere bir sıraya sokulur. Bir makine aracılığı ile cennete gidenlerin beyaz cehenneme gidenlerin kırmızıya dönüştüğü ortamda sıra çobana geldiğinde elektrikler kesilir ve makine arıza yapar. Kısa bir süre sonra elektrikler gelip makine çalıştığında çobanın ne beyaz ne kırmızı olduğu görülür. Çoban pembeye dönüşmüştür. Hızla o ortamdan başka bir ortama gönderilen çoban geldiği bu yeni ortamda ki herkesin pembe kostümlü olduğunu görür. Bir çeşit bekleme odası olan bu ortamdaki görevli melekler pembe kostümlü bu karakterleri hediye paketine dönüştürmektedirler. Hediye paketi olan pembe kostümlü karakterler dünyada ki hamile annelere hediye olarak geri gönderilirler.

“Malfunction” Karakter Tasarımları



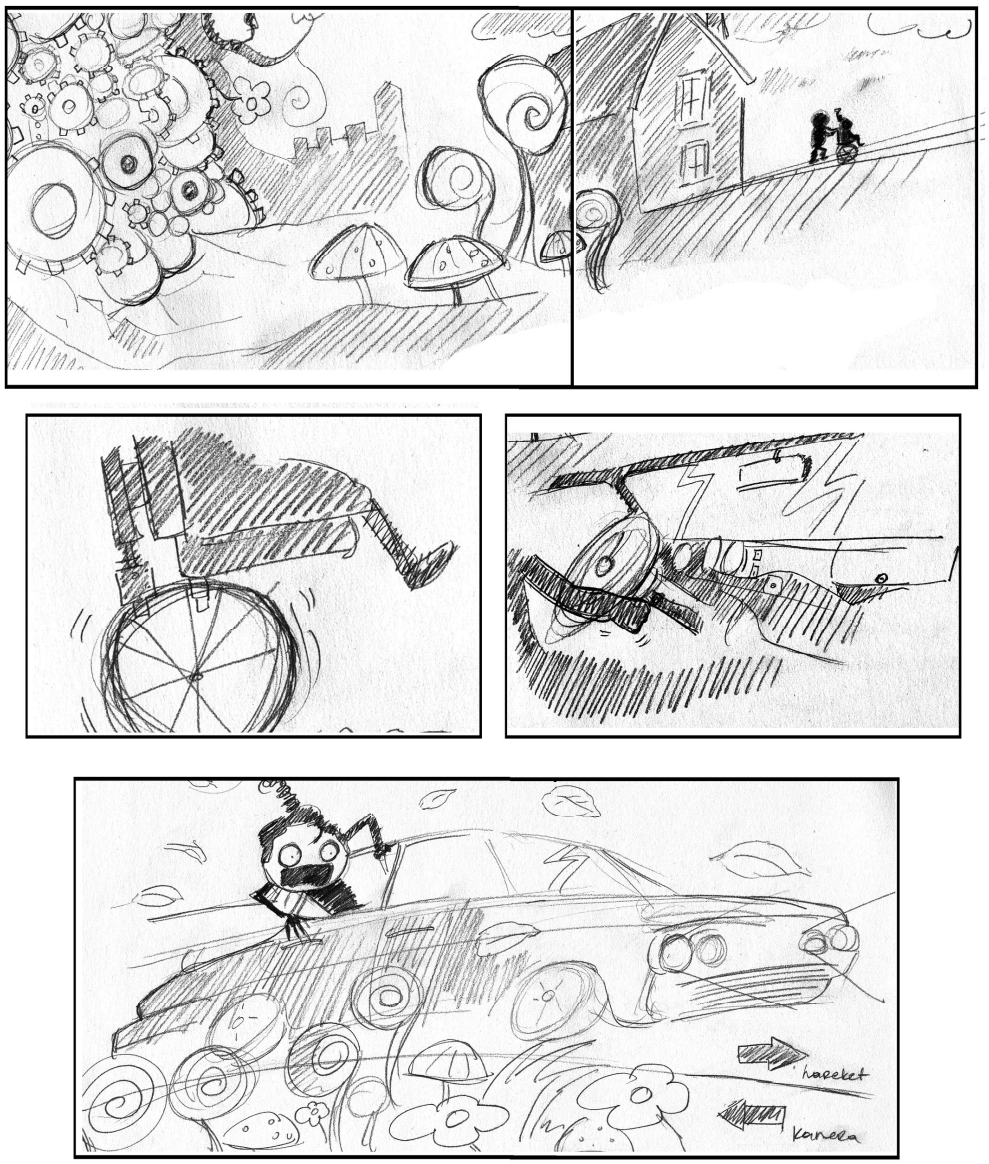
Resim 201: Malfunction filmine ait karakter tasarımları

Yan Karakterler



Resim 202: Malfunction filmine ait karakter tasarımları

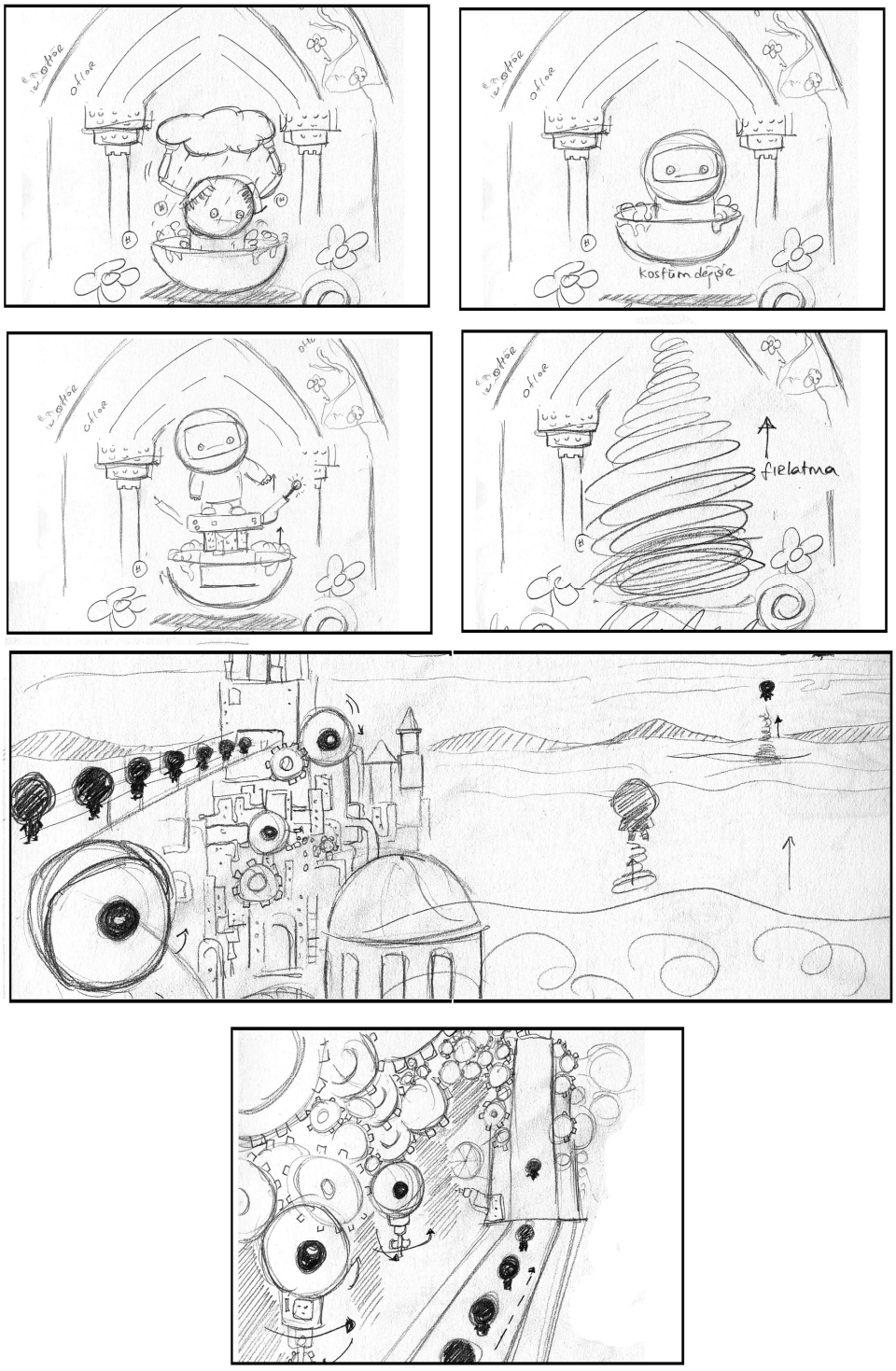
“Malfunction” Story-board



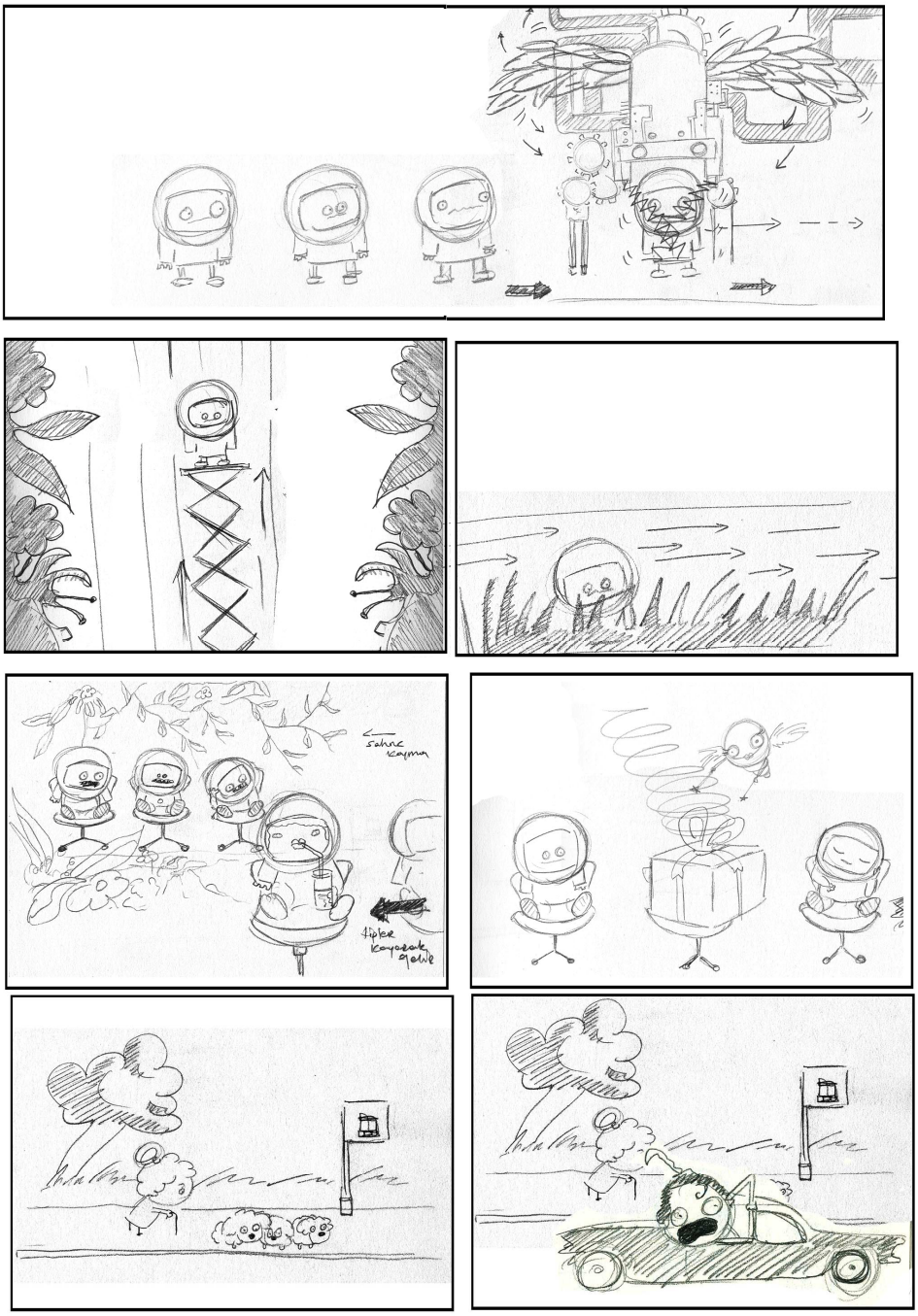
Resim 203: Malfunction filmine ait story-board tasarımları



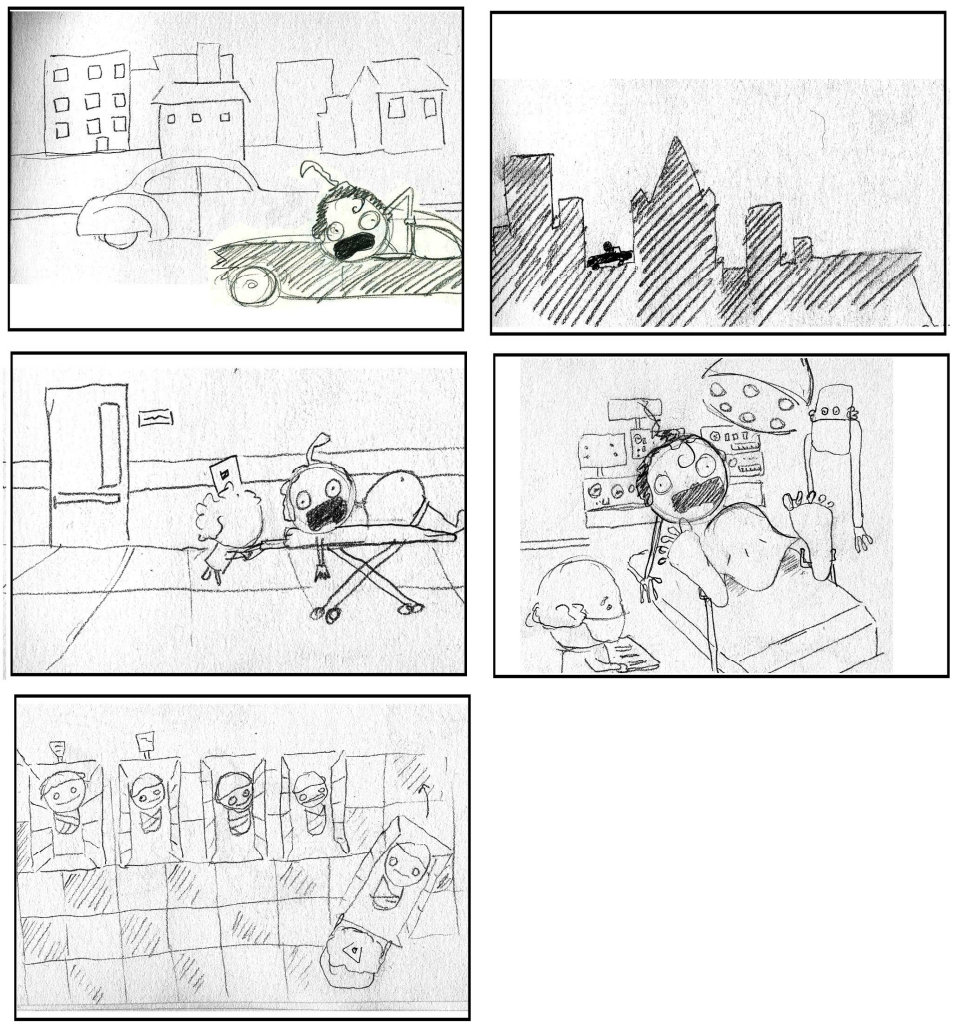
Resim 204: Malfunction filmine ait story-board tasarımları



Resim 205: Malfunction filmine ait story-board tasarımları



Resim 206: Malfunction filmine ait story-board tasarımları



Resim 207: Malfunction filmine ait story-board tasarımları

SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde birçok sanat dalında olduğu gibi animasyon sinemasında da farklılığa ve yeniliğe duyulan ihtiyacın karşılanması yeni biçemlerin geliştirilmesi ve farklı tekniklerin incelenerek uygulanmasıyla sağlanabilir. Yapılan araştırmalar sonucunda karışık teknik animasyon sinemasının yeni görsellikleri içinde barındırabileceği, zengin katmanlarla görsel derinlikler sunabileceği, farklı tekniklerin kullanımıyla yeni çözümler üretilebileceği sunduğu çok yönlü uygulama tarzları sayesinde animasyon sinemasında yeni biçemlerin oluşturulabileceği sonucuna varılmıştır. Yeni tarzların geliştirilmesinde ise mizansen öğelerinin kullanım şekilleri ve bu öğelerle sağlanabilecek çok çeşitli yorumlamalardan faydalanılması animasyon sinemasının yeni biçemlerin ortaya konulmasında önemli ve etkili bir yöntem olacaktır.

Mizansen öğeleri üzerinde çalışılarak karışık teknikle ortaya konulmuş olan uygulama filmi "Malfunction" ın yarattığı farklı biçemle dünya animasyon sinemasında önemli bir noktaya gelmesi bu araştırmanın amaçlanan başarıya ulaştığını göstermektedir. Animasyon sinemasında uygulanacak farklı teknikler ve mizansen çalışmalarıyla yeni biçemler oluşturularak Türk animasyon sinemasının uluslararası boyutlarda başarılar kazanması kaçınılmazdır.

"Malfunction" filmi yarattığı farklı biçemiyle bugüne kadar hiçbir Türk animasyon filminin kabul edilmediği uluslararası film ve animasyon festivallerinde binlerce filmi gerisinde bırakarak ilk on film arasına girerek finalist olarak yarışma hakkı kazanmış, beş kıtada binlerce izleyiciye ulaşmış ve birçok ödül kazanmıştır. 2009 Mayıs ayından itibaren "Malfunction" filminin finalist olarak davet aldığı uluslararası film festivalleri ve ödüller aşağıdaki gibidir.

11. Uluslararası Kinofilm: Manchester European Short Film Festival, Yarışma Finalisti, **İNGİLTERE**
12. Future Film Festival, Yarışma Finalisti**, İTALYA**
5 .Uluslararası Jordan Short Film Festival, Yarışma Finalisti, **İSRAİL**

19. Uluslararası Fancine Festival de Cine Fantástico de Málaga,Yarışma Finalisti, **İSPANYA**

16. Uluslararası L'Alternativa: Barcelona Independent Film Festivali, Yarışma Finalisti**, İSPANYA**

42. Uluslararası SITGES Fantastik Filmler Festivali, Yarışma Finalisti, **İSPANYA**

7. Uluslararası TINDIRINDIS Animasyon Film Festivali, Yarışma Finalisti, **LİTVANYA**

33. CINANIMA Uluslararası Animasyon Film Festivali, Yarışma Finalisti, **PORTEKİZ**

Anim'est Uluslararası Animasyon Film Festivali, Balkanima Yarışma Finalisti, **ROMANYA**

7. Uluslararası SHNIT Kısa Film Festivali, Yarışma Finalisti, **İSVİÇRE**

14.Uluslararası Portobello Film Festivali, Yarışma Finalisti, **İNGİLTERE**

8. Uluslararası Beginning Film Festivali,Yarışma Finalisti, ST.PETERSBURG, **RUSYA**

10. Malescorto Uluslararası Kısa Film Festivali, Yarışma Finalisti, İTALYA

9. Uluslararası Sopot Film Festivali, Yarışma Finalisti, **POLONYA**

BUSHO Uluslararası Film Festivali, Özel Gösterim, **MACARİSTAN**

19. Message to Man Uluslararası Film Festivali, Özel Gösterim, ST.PETERSBURG, **RUSYA**

7. Uluslararası In the PALACE Film Festivali, Yarışma Finalisti, **BULGARİSTAN**

17. Uluslararası ANIMA MUNDI Animasyon Film Festivali, Yarışma Finalisti, **BREZILYA**

3. Uluslararası Kratkofil Kısa Film Festivali, Yarışma Finalisti, **BOSNA HERSEK**

ÖDÜLLER

7. Deutche Metro Group Kısa Film Yarışması, ***En İyi Kısa Film Ödülü***

10. İzmir Uluslararası Kısa Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü***

21. İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali, ***En İyi Animasyon Ödülü***.

21. İstanbul Uluslararası Kısa Film Festivali ***Hollanda Kraliyeti Büyük Ödülü.***

7. Uluslararası SHNIT Kısa Film Festivali, **En Yaratıcı Animasyon Film Ödülü**

KAYNAKÇA

Algan, Ertuğrul. **Görüntü Yönetmenliğine Giriş.** Eskişehir: E.Algan, 1999.

Alton, John. **Painting With Light.** Dördüncü Basım. University of California Press. 1995.

Armstrong, David F. **Gesture and the Nature of Language**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

Bacher, Hans. **Dream Worlds: Production Design for Animation**. Focal Press,2007

Bancroft, Tom. **Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels.** New York: Watson-Guptill, 2006.

Bazin, Andre. **What is Cinema?** University of Califonia Press, 1967.

Bernard, Ian. **Film and Television Acting**. İkinci Basım. Focal Press, 1997.

Besen, Ellen. **Animation Unleashed: 100 Principles Every Animator, Comic Book Writers, Filmmakers, Video Artist and Game Developer Should Know**. Michael Wiese Productions, 2008.

Brown, Blain. **Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers, Directors and Videographers.** Birinci Basım. Focal Press, 2002.

Blain, Brown. **Motion Picture and Video Lighting**. İkinci Basım. Amsterdam: Elsevier/Focal Press, 2008.

Boggs, Joseph, M. **The Art of Watching Films: A Guide to Film Analysis.** Menlo Park, Calif.: Benjamin/Cummings Pub.Co., 1978.

Bordwell, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies.** University of California Press, Calif., 2006.

Bordwell, David. **On the History of Film Style.** Harvard University Press, 1998.

Bordwell, David ve Kristin Thompson. **Film Art: An Introduction.** Sekizinci Basım. Wisconsin: McGraw–Hill, 2008.

Box, Harry. **The Gaffer's Handbook: Film Lighting Practices Equipment and Electrical Distribution.** Oxford: Focal Press, 1999.

Brecht, Bertolt. **Oyun Sanat› ve Dekor.** Çeviren Kamuran Şipal. İstanbul: Cem Yayınevi, 1994.

Bruzzi, Stella. **Undressing Cinema: Clothing and Identities in the Movies.** Routledge, 1997.

Cantor, Jeremy ve Valencia Pepe. **Inspired 3D Short Film Production.** Birinci Basım. Course Technology PTR, 2004.

Dmytryk, Edward. **Sinemada Yönetmenlik**. Çeviren Ülkü Uzun. İstanbul: AFA Yayınları, 1990.

Essig, Linda. **Lighting and the Design Idea.** İkinci Basım. Australia: Thompson/Wadsworth, 2005.

Ezra, Elizabeth. **Jean-Pierre Jeunet, Contemporary Film Directors**. University of Illinois Press, California, 2008

Ferncase, Richard K. **Film and Video Lighting Terms and Concepts**. Boston: Focal Press, 1995.

Foss, Bob. **Film ve televizyonda anlatım teknikleri ve dramaturji.** Çeviren Mustafa K. Gerçeker. Ankara: TRT, 1994.

Giannetti, Louis. **Understanding Movies**. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice–Hall, 1982.

Gibbs, John. **Mise-en-scene: Film Style and Interpretation**. London: Wallflower, 2002.

Gencan, Nejat ve diğerleri. **Yazın Terimleri Sözlüğü.** Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1974.

Goodall, Nigel. **The Secret World of Johnny Depp.**Calif. John Blake, 2007

Hançerlioğlu, Orhan. **Felsefe Ansiklopedisi: Kavramlar ve Akımlar.** (Cilt 7) İstanbul: Remzi Kitabevi, 1980.

Hahn, Don. **The Alchemy of Animation: Making an Animated Film in the Modern Age.** Disney Editions, 2008.

Hooks, Ed. **Acting for Animators.** Porthsmouth: Heinemann Publishing, 2001.

İleri, Rasih Nuri. **Sahne ve Kostüm Tasar›m›: Abidin Dino.** Birinci Basım. istanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2005.

Jackman, John. **Lighing for Digital Video and Television.** San Francisco, Calif.: CMP Books, 2002.

Katz, Steven D. **Cinematic Motion: A Workshop for Staging Scenes.** Studio City, Calif: M. Wiese Productions, 1992.

Kidd, Mary. **Stage Costume**. London: A&C Black, 2003.

Konijn, Elly A. **Acting Emotions: Shaping Emotions on Stage.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2000.

Küçükcan, Ufuk. **Film Biçeminde Misansen Çözümlemeleri: Göstergebilimsel Bir Çözümleme.** Yayınlanmamış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi SBE, 1999.

La Motte, Richard. **Costume Design 101: The Business and Art of Creating Cosmutems for Film and Television.** Michael Wiese Productions, 2001.

Landis, Deborah Nadoolman. **Costume Design.** Burlington, Mass. : Focal Press, 2003.

Lotman, Yuri M. **Sinema Estetiğinin Sorunları.** Ankara: Öteki Yayınevi, 1999.

Lugering, Michael. **The Expressive Actor: Integrated Voice, Movement and Acting Training.** Heinemann Drama, 2007.

Lyver, Des. **Basics of Video Lighting**. ‹kinci Bas›m. Oxford: Focal Press, 1999.

—. **Dressed: A Century of Hollywood Costume Design.** Collins Design, 2007.

Malkiewicz, Kris. **Film Lighting.** Fireside, 1986.

Millerson, Gerald. **TV Scenic Design.** ikinci Basım. Oxford: Focal Press, 1997.

—.**Lighting for Video**. Üçüncü Basım. Oxford: Focal Press, 1991.

—. **Technique of Lighting for Television and Film**. Üçüncü Basım. Oxford: Focal Press, 1991.

Musgrove, Jan. **Make-up, Hair and Costume for Film and Television.** Birinci Basım. Focal Press, 2003.

Naremore, James. **Acting in the Cinema**. University of California Press, 1990.

Neumann, Dietrich (ed.). **Film Architecture: Set Designs From Metropolis to Blade Runner.** Munich: Prestel, 1999.

Nutku, Özdemir. **Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü.** Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları, 1983.

Parrinder, Geoffrey. **Mysticism in the World's Religions.** New York, Oxford University Press 1976,

Pease, Allan. **Beden Dili: Karşınızdakinin Davranışlarından Düşüncelerini Anlamanın Yolu.** Çeviren Yeşim Özben. Beflinci Basım. İstanbul: Rota Yayınları, 2003.

Petersen, David. **The Well Tempered Body: Expressive Movement for Actors, Improvisers and Performance Artists.** Lulu.com, 2007.

Pudovkin, Vsevolod ‹llarionoviç. **Sinemada Oyuncu.** Çeviren Oğuz Özügül. İkinci Basım. İstanbul Pencere Yayınları, 2004.

Richmond, Virginia. **Nonverbal Behavior in Interpersonal Relations**. Altıncı Basım. Boston: Pearson Education, 2008.

Rimmer, Gil. **Character Design for Animation: Headshots and Creating Compelling Personalities.** The Gnomon Workshop, 2009.

Robinson, Chris. **Unsung Heroes of Animation**. John Libbey Publishing, 2006.

Scheflen, Albert E. **Body Language and Social Order: Communication as Behavioral Control.** Englwood Cliffs, N.J.: Prentice–Hall, 1973.

Sito, Tom. **Timing for Animation.** Ikinci Basım. Focal Press, 2009.

Stanislavski, Konstantin**. Building a Character.** New York: Routledge, 1964.

Stephonson, Ralph & PHELPS, Guy. **The Cinema as Art.** Penguin Books, London,1989

Street, Sarah. **Costume and Cinema: Dress Codes in Popular Film.** London: Wallflower, 2001.

Sullivan, Karen ve Gary Schumer, Kate Alexander**. Ideas for the Animated Short: Fiding and Building Stories.** Focal Press, 2008.

Sütçü, Özcan Yılmaz. **Gillez Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi.** İstanbul: Es Yayınları, 2005.

Time–Life Books. **Light and Film.** Amsterdam: Time–Life International, 1975.

Thomas, Bob. **The Art of Animation**. Disney Editions, 1992.

Viera, John David**. Lighting for Film and Digital Cinametography**. İkinci Basım. Austraila: Thompson/Wadsworth, 2005.

Webster, Chris. **Animation: The Mechanics of Motion.** Focal Press, 2005.

Weston, Chris. **The Essential Lighting Manual for Digital and Film Photographers**. Mies, Switzerland: RotoVision, 2004.

Wright, Jean Ann. **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch.** Focal Press, 2005.

İNTERNET KAYNAKLARI

http://www.tdk.gov.tr, 01.02.2009,10:00

http://classes.yale.edu/film-analysis, 01.02.2009, 01:39

http://research.umbc.edu/~landon/Local_Information_Files/Mise-en-Scene.htm, 19.02.2009, 10:25

http://www.mediaed.org.uk/posted_documents/Teaching_mise_en_scene.htm, 24.02, 2009, 21:30

http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Mise-en-scene.html, 10.02.2009, 22:35

http://filmplus.org/mise.html, 7.02.2009,23:30

http://www.bfi.org.uk/education/teaching/movingshorts/thinking/technical.html, 2.02.2209, 00:30

http://www.imagesjournal.com/issue06/features/brazil.htm, 17.02.2009,11:55

http://everything2.com/title/mise%2520en%2520sc%25E8ne, 20.02.2009, 23:10

http://direct.vtheatre.net/mise.html, 28.02.2009,12:00

http://www.filmsite.org/filmterms12.html, 30.03.2009, 09:20

http://www.gignews.com/mise_en_scene.htm, 1.02.2009, 17:50

http://www.emsah.uq.edu.au/courses/ccst1300/mise-en-scene.doc, 3.02.2009, 15:20

http://www.westga.edu/~scarter/Mise-en-scene.htm, 7.02.2009, 22:50

http://www.english.uwosh.edu/henson/231/mise1.html, 4.02.2009, 17:20

http://courses.csusm.edu/fmst300bc/mise.html, 11.02.2009,10:10

http://etb.digitalbrain.com/e2bn/leas/e99/schools/etb/web/downloads/media/mise-en-scene.pdf, 3.02.2009,17.27

http://www.cod.edu/people/faculty/pruter/film/15points.htm, 9.02.2009,10:09