

T.C
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SİNEMA-TV SANAT DALI

SİNEMADA ÖZEL EFEKT GEREKSİNİMİ VE UYGULAMALARI

(Yüksek Lisans Tez Raporu-Belgesel)

Tezi Hazırlayan:
Yılmaz TÜRK

İSTANBUL, 2017

T.C
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TV ANASANAT DALI
SİNEMA-TV SANAT DALI

SİNEMADA ÖZEL EFEKT GEREKSİNİMİ VE UYGULAMALARI

(Yüksek Lisans Tez Raporu-Belgesel)

Tezi Hazırlayan:
Yılmaz TÜRK

Öğrenci No
150770012

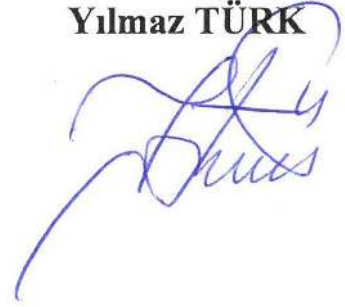
Danışman
Prof. Bülent VARDAR

İSTANBUL, 2017

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “**Sinemada Özel Efekt Gereksinimi ve Uygulamaları**” başlıklı bu belgesel film çalışmamın, bilimsel ahlak ve geleneklere uygun şekilde tarafımdan yazıldığını, Akademik Etik ilkelerine bağlı kalarak, hiç kimseden yardım almadan, bizzat kendimin hazırladığına and içerim. 21/07/2017

Yılmaz TÜRK



T.C.
BEYKENT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ
TEZLİ YÜKSEK LİSANS SINAV TUTANAĞI

21.07.2017

Enstitümüz Sinema TV Anabilim Dalı Sinema TV Programı yüksek lisans öğrencilerinden **150770012** numaralı **Yılmaz TÜRK**'ün "*Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliği*"nin ilgili maddesine göre hazırlayarak, Enstitümüze teslim ettiği "**Sinemada Özel Efekt Gereksinimi Ve Uygulamaları**" konulu tezini, Yönetim Kurulumuzun 20/06/2017 tarih ve 2017/24 sayılı toplantısında seçilen ve Taksim Yerleşkesinde toplanan biz jüri üyeleri huzurunda, Beykent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin 29. maddesinin 3. fıkrası gereğince (60.) dakika süre ile aday tarafından savunulmuş ve sonuçta adayın tezi hakkında ~~oyçokluğu/oybirliği~~ ile ~~Kabul/Red veya Düzeltme~~ kararı verilmiştir.

İşbu tutanak, 4 nüsha olarak hazırlanmış ve Enstitü Müdürlüğü'ne sunulmak üzere tarafımızdan düzenlenmiştir.

DANIŞMAN
Prof. Bülent VARDAR
(Beykent Üniversitesi)



ÜYE
Yrd. Doç. Cenk DEMİRKAN
(Beykent Üniversitesi)



ÜYE
Doç. Dr. Oktay YALIN
(Maltepe Üniversitesi)



ÖNSÖZ

Sinema okullarında genelde teorisyen-pratisyen ayrımı vardır. Bu durum sektör içinde kendini çok daha baskın hissettirir. Sektör içi uygulamacılar her daim edindikleri tecrübelerin hiçbir kitapta yer almadığını savunur.

Sektör genelinde önemli olan ‘Pratiğin Teorisi’nin de olduğunu uygulamacılara anlatabilmektir. Sinema tarihi, sanat tarihi ve felsefenin de içinde olduğu eğitim sisteminde sadece program kullanımını öğrenmenin aslında ne derece tek düze bir eğitim olduğunu, sektör içinde yirmi yıllık birikim sahibi olarak söylemek gerekir.

Özel efekt sanatçısı olmak ile operatör olmak arasındaki ince çizgiyi çizen, akademinin vermiş olduğu teorik bilgi birikimi ile uygulama bütünüdür. Tek bir tuşa basmak kadar basit bir hamle ile sahip olunamayacak sanatçı kimliği, ancak akademik eğitim ile mümkündür. Bu anlamda özel efekt uygulamaları üzerine deneyimlenen sektör birikimiyle, ülkemizde bu alanda yetişecek olanlar için, belgesel filmin danışmanı sayın Prof. Bülent Vardar ile yön verilen ‘Sinemada Özel Efekt Gereksinimi ve Uygulamaları’ nın önemli bir açığı kapatması hedeflenmiştir.

Bu belgeselde, özel efektlerin nasıl yapıldığını gösteren teknik uygulamalardan ziyade özel efektlere nasıl bakılması gerektiği, dünya çapında bir sanatçı olan Metin Güngör’den alınan görüşlerle ortaya konulmuştur. Diğer yandan tüm imkânsızlıklara çözüm üretebilen Türk Sineması’nda yapılanların hikâyesi, Yeşilçam emekçisi Necdet Tok ile gelecek nesillere not düşülmüştür. Akademiye sektörden gelen, uygulamacı yanını kuramla bütünleyen değerli akademisyen Doç Dr. Yusuf Yurdigül ile nasıl nitelikli özel efektçiler yetiştirip dünya ile yarışır hale geline bilinir sorusunun etrafında yanıtlar aranmıştır.

Belgeselin oluşumunda destekleri ve fikirleriyle katkıda bulunan danışmanım sayın Prof. Bülent Vardar’a, ayrıca değerli görüşlerini bizimle paylaşan Necdet Tok, Metin Güngör, ve Doç Dr. Yusuf Yurdigül’e çok teşekkür ederim.

Adı ve Soyadı : Yılmaz TRK
Danışmanı : Prof. Blent VARDAR
Tr ve Tarihi : Yksek Lisans, 2017
Alanı : Sinema-TV
Anahtar Kelimeler : Dijital Efekt, 3D Efektler, CGI, GreenBox.

Z

“SİNEMADA ZEL EFEKT GEREKSİNİMİ VE UYGULAMALARI” (BELGESEL)

Bu belgesel filmde, zel efekt uygulamalarının tarihsel aıdan gerekleřen teknolojik gelişim srecine yer verilerek, uygulanan efektlerin sinemadaki gereklik algısını ne derece etkilediėi ortaya konulmaya alışılmıştır.

Akademik erevede yapılan arařtırmaların verileri ile elde edilen sonular, uygulama erevesinde sektrden kiřiilerle de deėerlendirilip karřılařtırma yapılmıştır. Bu anlamda Trk Sinemasında zel efektlerin gerek teoride, gerekse uygulamada ok geride olduėunun fotoėrafı ekilmiştir.

Belgeselde, yurtdışında uygulanan alışmalar ile kıyaslandığında Trk Sinemasında zel efekt sanatılarının yetiřmesi iin, daha ok akademik alışmanın yapılması ve bu alanda eėitim veren kiřiilerin de daha ok sektr tecrbesi olan uzmanlar olması gerektiėi sonucuna ulařılmıştır.

Name and Surname : Yılmaz TRK
Supervisor : Prof. Blent VARDAR
Degree and Date : Master, 2017
Major : Cinema-TV
Key Words : Digital Effects, 3D Effects, CGI, GreenBox.

ABSTRACT

“SPECIAL EFFECT NEEDS AND APPLICATIONS IN CINEMA” (DOCUMENTARY)

In this documentary film, the effects of special effects applied to the historical technological development process have been tried to show how the applied effects affect the perception of reality in the cinema.

The results obtained with the data of the researches made in the academic frame have been evaluated and compared with the persons in the sector in the application framework. In this sense, Turkish Cinema has been photographed in which stage the special effects are applied in theory and in practice.

In the documentary which compared to the studies applied abroad, it has been reached that the training of special effect artists in Turkish Cinema requires more academic work, and that those who teaches in this area should be experts who are more experienced in the sector.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No.

ÖNSÖZ

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	ii
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM

YAPIM ÖNCESİ

1.1. Amaç	2
1.2. Sinopsis	2
1.3. Treatman	3
1.4. Yöntem	8

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL EFEKT UYGULAMALARI

2.1. Dijital Efektin Tanımı	9
2.1.1. Dijital Efektler (CGI)	9
2.2. Dijital Efektin Tarihi	10
2.2.1. Sessiz Sinema Dönemi	12
2.2.2. Sesli Sinema Dönemi	13
2.2.3. Günümüz Sinema Dönemi	20
2.3. Dijital Efektin Sinemada Kullanımı	21
2.3.1. Optik Efektler (Illusions)	22
2.3.2. Slow-Motion	22
2.3.3. Dunning-Pameroy Process	23
2.3.4. Schüffan Process	23
2.3.5. Optical Printer	23
2.3.6. Sahne Geçişleri (Scene Transitions)	24
2.3.7. Rear Projection / Back Projection Process	24
2.3.8. Minyatür Efektler (Modeller/Maketler)	25
2.3.9. Stop-Motion	26
2.3.10. Matte Painting / Matte Art	28
2.3.11. Make-Up	29

2.3.12. Makyaj ve Protez Uygulamaları.....	29
2.3.13. Animatronikler	30
2.3.14. Fiziksel Efektler (Pratik/Mekanik Efektler).....	31
2.3.15. Atmosferik Efektler (Yağmur, Rüzgâr, Sis, Kar ve Buz)	31
2.3.16. Tabanca, Kurşun ve Patlama Efektleri (Ateş ve Piroteknik)	32
2.3.17. Animasyon (2D-3D Bilgisayar Animasyon).....	33
2.3.18. Chroma Key	35
2.3.19. Blue - Green Box	35
2.3.20. Dijital Compositing (Birleştirme)	36
2.3.21. Bullet Time / Flow Motion	36
2.3.22. Motion Capture / Mocap	37
2.3.23. Dijital Matte Painting.....	37
2.3.24. Image Manipulation	38
2.3.25. Rotoskop	40
2.3.26. Ses Efektleri	41

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YAPIM AŞAMASI

3.1. Mekan	43
3.2. Filmin Akışı	43

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

YAPIM SONRASI

4.1. Kurgu Süreci	57
4.2. Filmin Künyesi	57
4.3. Filmin Bütçesi.....	57
4.4. Ekip	57

SONUÇ VE DEĞERLENDİRME.....	59
-----------------------------	----

KAYNAKLAR	61
-----------------	----

EKLER	64
-------------	----

Ek-1: Set Fotoğrafları	64
------------------------------	----

Ek-2: Metin Güngör Röportaj Deşifresi	67
---	----

Ek-3: Doç. Dr. Yusuf Yurdigül Röportaj Deşifresi.....	81
---	----

Ek-4: Necdet Tok Röportaj Deşifresi	87
---	----

GİRİŞ

Dijital efekt uygulamaları on dokuzuncu yüzyılın sonlarından itibaren artık pek çok alanda hayatımıza girmiştir. Sinema, televizyon, günümüze yaklaştıkça bilgisayar oyunları gibi görsel içerik barındıran tüm disiplinlerde sürekli teknolojisini geliştirerek varlığını sürdürmektedir.

İnsanlığın gerçekliği algılama, anlama ve anlamlandırma macerasında sinema kuşkusuz önemli bir dönüm noktasıdır. Metinsel kültürden resim kültürüne geçişin en önemli işaretlerinden biri olan sinema da ilk doğuş yıllarındaki gibi kalmamış, bir yandan gerçeklik algısını dönüştürürken bir yandan da kendisi değişmiş ve dönüşmüştür. Teknolojik bir icat olan ve doğuşundan itibaren teknolojik gelişmelere bağımlı biçimde değişen ve dönüşen sinemanın tarihsel gelişim sürecinde dijitalleşme önemli bir dönüm noktasıdır. Dijitalleşme, sadece değişim ve dönüşüm sürecini devam ettirmekle kalmamış aynı zamanda değişim ve dönüşümün mantığını da köklü biçimde dönüştürmüştür. Her iki klasik ve dijital dönemin sinema anlayışlarının ve pratiklerinin bariz biçimde farklılaştığı görülmektedir.

Belgeselde, özel efekt uygulamaları tarihsel açıdan gerçekleşen teknolojik gelişim sürecinin yanında hangi teknikler, hangi efektleri uygulamak için kullanılıyorsa bunlara yer verilecektir.

BİRİNCİ BÖLÜM

YAPIM ÖNCESİ

1.1. Amaç

Belgeselde, özel efekt uygulamaları tarihsel açıdan gerçekleşen teknolojik gelişim sürecinin yanında hangi teknikler, hangi efektleri uygulamak için kullanılıyorsa bunlara yer verilecektir. Bu sürecin Green Box çekimlerinin içinde aynı zamanda görsel ve yazılı bir anlatım eşliğinde daha net anlaşılır olması hedeflenmektedir.

1.2. Sinopsis

Bu tarihi süreç ele alınırken, izlenecek akış şu şekilde olacaktır;

Sinemada Özel Efekt uygulamalarının kullanımının ilk çıkış noktası ‘yanılsama’ prensibi çerçevesinde olmuştur. Farklı teknikler kullanarak yanılsamaların oluşturulması, filmlerde hayal edilen pek çok sahnenin canlandırılmasını sağlamıştır. Daha sonraki zamanlarda film yapımlarında özel efekt kullanımı, maliyet ve zaman tasarrufu gibi bir çok kolaylık sağlaması açısından da önemli hale gelmiştir. Gelişen teknoloji, birçok tekniğin ortaya çıkmasına zemin hazırlamış ve geliştirilen teknikler filmlerde uygulandıkça daha da yaygınlaşmıştır. Yani sinema endüstrisinin teknolojiyi kullanmaya başladığı 1800'lü yılların sonlarından itibaren sinemada anlam yaratma ve sinemaya dair yeni üretim maliyetlerini azaltma çabaları özel efekt uygulamalarının temel gerekçeleri olarak ortaya çıkmıştır. (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 7)

Sinemanın ilk yıllarından beri kullanılan özel efektlerin önemli özelliği, izleyiciye karşı filmin gerçekliğini ve inandırıcılığını artırmak olmuştur. Ancak daha sonra sinemanın gelişme süreciyle birlikte etkileyici sahneler yaratma çabasının bir ürünü olan özel efektler son derece önemli bir konuma yerleşmiştir. Teknolojiye paralel, yeni ve etkili tekniklerin bulunmasıyla sinema ile birlikte, reklam, video klip ve TV dizilerinde de özel efektlerin yoğunlukla kullanımı söz konusu olmuştur. (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 7)

Günümüze dek özel efekt uygulamalarının tarihsel süreci ele alınırken, Green Box çekimleri eşliğinde dijital efekt uygulamalarına yer verilecektir. Belgeselde yer yer anlatımın ve görsel materyallerin bir arada olacağı kurguda öncelikli hedef anlaşılır bir dildir.

Özel efekt uzmanı Metin Güngör, özellikle Amerika’da ses getiren, ‘Harry Potter’, ‘Da Vinci’nin Şifresi’, vb. gibi pek çok filmde dijital efekt uygulamaları yapmıştır. Türkiye’den bir isim olan Metin Güngör ile gerçekleştirilecek olan görüntülü röportaj da belgesel filmde yer alacaktır.

Yeşilçam filmlerinde uzun yıllar kurgu yönetmeni olarak çalışan Metin Tok ile yapılacak görüntülü röportajda ‘Dünyayı Kurtaran Adam’, ‘Süpermen Dönüyor’ ve ‘Küskün Çiçek’ filmlerinde kullanılan özel efekt uygulamalarına belgesel filmde yer verilecektir.

Diğer yandan ‘Sinema ve Televizyonda Özel Efekt’ isimli kitabın yazarlarından akademisyen Doç. Dr. Yusuf Yurdigül ile Türk Sinemasında özel efekt uygulamalarının kritiğinin yapıldığı görüntülü röportaj da belgesel filmde yer alacaktır.

1.3. Treatment

1980’lerden itibaren bilgisayar teknolojileri büyük bir ilerleme kaydetmiştir. Bu gelişmeler özellikle 1990’lardan sonra filmlerde yapılan özel efekt uygulamalarının büyük bir kısmının dijital ortama kaymasını sağlamıştır. Yaygınlaşan dijital tabanlı özel efekt uygulamaları sayesinde istenen her türlü sahnenin yaratılması kolaylaşmıştır. Böylece sinemanın ayrılmaz bir parçası olarak görülmeye başlanan özel efektler, günümüz sinemasının en önemli tamamlayıcılarından biri olarak kabul edilmiştir. Bu tekniklerin kullanımı, sinemaya ilgiyi canlandırmış ve modern sinemanın eskisinden çok daha fazla seyirciye ulaşması noktasında da önemli bir etken olmuştur. (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 7)

Özel efekt uygulamaları sinema başta olmak üzere televizyon ve bilgisayar oyunları gibi bir çok alanda işitsel ve görsel zenginlik oluşturmak ve mümkün olmayanı mümkün kılmak amacıyla -bilgisayar programları aracılığıyla- uygulanan teknikleri ifade etmektedir. Ancak bu teknikler günümüzde anlaşıldığı gibi sadece

teknolojik tabanlı uygulamalarla sınırlandırılacak kadar dar kapsamlı değildir. Sahneler için gerçekleştirilen dekor ve makyaj uygulamaları, basit color correction düzenlemeleri ve en önemlisi ışık adına yapılanlar film çekimi için hayati öneme sahip pek çok uygulama özel efekt olarak kategorilendirilebilir. (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 8)

Günümüz sinemasında sık rastladığımız ve şaşkınlıkla izlediğimiz pek çok sahnenin oluşturulmasında özel efekt uygulamaları kullanılmaktadır. Özel efektler sinemada gerçekçi olmayan görüntülerin gerçeklik hissi uyandıracak biçimde verilmesini sağlamaktadır. Bu teknikler, gerçekçi olmayan görüntülerin gerçek görüntülerle birleştirilmesini sağlamaktadır. Farklı teknikler ile gerçek görüntüler üzerinde bir takım değişiklikler yapmak gibi pek çok uygulamayı barındıran özel efektler, bir tür sinema hilesidir. (Şenyapılı , 2003: 87)

Başlıca özel efekt türleri olarak; Optik efektler (Slow Motion, Dunning-Pamero Process, Schüffan Process, Optical Printer, Sahne Geçişleri, Rear Projection, Minyatür Efektler, Stop-Motion Animasyon, Matte Painting/Matte Art, Make-Up, Fiziksel Efektler, Dijital Efektler [Animasyon, 2D-3D Bilgisayar Animasyon, Chroma Key, Blue-Green Box], Dijital Compositing, Bullet Time/Flow Motion, Motion Capture, Dijital Matte Painting, Image Manipulation, Rotoskop ve Ses Efektleri sayılabilir.

Özel efektler, uzay ve savaş sahnelerinin yaratılmasından, bir sahnede uygulanan yağmur, duman, sis, kan veya patlama efektlerine kadar filmin birçok aşamasında kullanılmaktadır. Kimi zamanda rastladığımız halde fark edemeyeceğimiz biçimde kullanılan özel efekt uygulamaları, artık sinemanın ayrılmaz bir parçası, hatta en önemli tamamlayıcılarından biri olarak görülmeye başlanmıştır.

Özel efektlerin sinemadaki önemi, hayal edilenin filme yansıtılabilmesini sağlamasından ileri gelmektedir. Bu anlamda özel efektler bir yapımcı, yönetmen veya senaristin hayal gücünün ifade edebilmesini sağlayacak biçimde tüm teknikleri barındıran bir disiplindir.

Özel efekt uygulamaları sinemada bir fikrin doğal yollarla yaratılması mümkün olmayan ya da yaratılması çok riskli veya çok maliyetli olan sahnelerin ortaya

ıkarılmasında b y k kolaylıklar getirmektedir.  zel efektler yapay yollarla gerekli sahenin yaratılmasını saėladıėı gibi maliyeti de en aza indirebilmektedir.

İll zyonun sinemaya d n k y n , normalde duraėan olan g r nt lerin g z tarafından beyine g nderilen sinyaller aracılıėı ile hareketli bir biimde algılanmasıdır. Bu noktada beyin g zle g r len film karelerini ayrı ayrı algılamak yerine eksik kısımları tamamlayarak bir b t n olarak g rmektedir. İnsan g z  ve beyni tarafından gerekleřtirilen bu algılama biimi zamanla ill zyonun izleyicinin etkilenmesi amacıyla kullanılmasını saėlamıřtır. Hareket yanılsamasını saėlamıřtır. Hareket yanılsaması erevesinde bu algılama biimi, bir avantaja d n řt r lm řt r. Bu anlamda ill zyon kavramının temelinde etkileyicilik bulunmaktadır. B ylece sinemada  zel efektlerin kullanımı etkileyiciliėi saėlayarak izleyiciye ‘gereėe yakınlık’ hissi vermektedir.

Tarihi ve geliřim s reci bakımından sinemanın ortaya ıkıřı noktasında birden fazla isme 'sinemanın mucidi' nitelemesi yapılsa da Lumiere kardeřler, evrensel bir kabul g ren 'sinema' kavramının yaratıcısı olarak g r lmektedir.

 zel efektlerin sinemada ilk olarak 19. y zyılın sonunda Fransa'da ortaya ıktıėı, bilgisayar programlarında kullanması ile birlikte de b y k bir buluş haline gelerek g nden g ne geliřtiėi ve eřitlendiėi bilinmektedir.  zel efektlerin uygulandıėı ilk film kesin olarak bilinmemekle birlikte; y netmenliėini Alfred Clark'ın yaptıėı ve Edison řirketi tarafından ekilen 'The Execution Of Mary Stuart' (1895) adlı film  zel efektlerin ilk kez kullandıėı film olarak kabul g rmektedir. Sinemanın bařlangıcı olarak g r len bu filmde, kralienin bařının kesildiėi sahne bir maket kullanarak ekilmiřtir. Cellatların tam kralienin kafasını keseceėi sahnede ekim durdurulmuř, kralienin yerine kukla konularak ekim durdurulan noktadan devam ettirilmiřtir. Bu teknik ile izleyicide kralienin kafasının koptuėu algısı oluřturmuřtur. İzleyicide gerekilik hissi uyandıran bu teknik ile ekilen sahne, sinemada kullanan ilk  zel efekt sahnesi olarak kabul edilmektedir.

Sinema ilk bařlarda olduka ilgi ekici g r lm řt r. Ancak bu d nemde filmlerin daha ok belgesel niteliėinde olduėu bilinmektedir. Filmlerde trenler, titreřen yapraklar, kalabalık caddeler gibi gerek hayatın kısa kopyalarına yer verilmiřtir.

Dolayısıyla zamanla seyirci tarafından sinemada farklılıklar aranmaya başlanmıştır. Bu durum, izleyicilerin talebini karşılayacak biçimde sinemaya yenilikler ve farklılıklar kazandırma çabası ile yönetmenlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu yönetmenlerden ilki bilim-kurgu ve fantastik sinemanın babası olarak görülen ve ilk film hilelerini bulmasıyla da özel efektlerin babası olarak anılan George Melies'dir. (Filmsite, agis, 2011).

Fransız sinemasının büyük ismi olarak kabul edilen George Melies karikatürist, tiyatro yapımcısı, sahne ressamı ve oyuncudur. Melies ayrıca profesyonel bir illüzyonisttir. İzlediği ilk sinematograf gösterisinden çok etkilenen Melies, bir 'cinematographe' almak istemiş ancak isteği geri çevrilince bunun yerine 'Bioscope' almıştır. Böylece Melies, kısa sürede çok sayıda film çekme imkânına kavuşarak 1896-1912 yılları arasında 500 film yapmış ve istediğini başarmıştır.

Melies'nin filmleri tiyatrodan esinlenilerek yapılan kısa, komik ve illüzyonizmi yansıtan filmler olarak karşımıza çıkmaktadır. Tiyatro salonunu, sinema salonu haline getirildikten sonra (Abisel, 2006: 51) çektiği filmleri burada gösterime sunan Melies, Fransa'nın ilk stüdyosunu da kurmayı başarmıştır.

Melies, filmin icat edilmesinden sonra fotoğraf hilelerini keşfetmek amacıyla çekmeye başladığı filmler üzerinde bir takım denemelerde bulunmuş ve yeni çekim teknikleri geliştirme çabası içine girmiştir. Kostüm, dekor ve çeşitli aksesuarlar hazırlayan Melies, ressamlığından aldığı ilhamla dekorda derinlik algısı oluşturacak uygulamalara yönelerek düş gücüne dayalı film yapmayı amaçlamıştır. (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 15)

1898 yılına kadar kamera yoluyla elde edilebilecek hileler üzerine çalışan Melies, bu tarihte çekim esnasında arızalanan kamera ile yeni bir kamera hilesi keşfetmiş ve bu durum yeni tekniklere zemin hazırlamıştır. Paris Opera Meydanı'nda yapılan çekim sırasında kamera aniden arıza yaparak durmuştur. Kamera yeniden çalışıncaya kadar geçen sürede sabit kameranın elde ettiği görüntüler iç içe geçmiştir. Görüntülere bakan Melies, bir kadının aniden erkeğe, tamir için duran bir otobüsün cenaze arabasına dönüşünü fark etmiştir. "Substitution shot" olarak adlandırılan bu tekniği keşfeden Melies (Onaran, 1994: 18), hareketli resim tekniğinin gücünü fark

ederek başka teknikler arama çabası içine girmiştir. Böylece Melies, kısa zamanda özel efektlere temel olarak görülen birçok teknik geliştirmeyi başarmıştır. Bindirme, Erime, Hareketsiz Görüntü, Hızlandırılmış-Yavaşlatılmış Hareket, Kararma-Açılma, Maskeleye ve Tersine Hareket gibi teknikler bunlardan bazılarıdır. (Abisel, 2006: 53). Ancak Onaran’a göre;

“Melies’in sinemada denediği yöntemleri altı başlıkta toplayabiliriz:

1. Gözden Yitirme: Makinenin durdurulması ile oluşturulur.

2.İkame: Bir kimse veya bir eşyanın, bir başka kimse ya da başka eşyaya dönüşmesinden oluşur.

3. Maket Kullanma: Gerçek boyutlarında verilemeyen eşyanın maketlerle verilmesi ve film hilesiyle büyük izlenimi verecek şekilde çevriminde kullanılmasından oluşur.

4. Üste Bindirim: İki çekimin aynı pedikül üzerinde gerçekleştirilmesi ile sağlanır.

5. Çoklu Çevirim: Aygıtın merceği kapatılarak, aynı kare içinde çeşitli çevrimlerin yer alması sağlanır.

6. Karartma: Mevcut görüntüyü silerek ya da belirsiz bir hale getirerek yeni bir çekimle açılışı sağlamaktan oluşur.” (Onaran, 1994: 19)

1938 yılına (ölümüne) kadar pek çok film çeken Melies’nin filmlerde uyguladığı hilelere dayalı bu ilginç teknikler kısa zamanda ilgileri üzerine toplamayı başarmış ve sihirbazlıktaki illüzyonun sinemadaki karşılığı olmuştur (Abisel, 2006: 54). 1910’lardan itibaren pek çok film yapımcısı tarafından çözülen bu hileler hemen herkes tarafından kullanılmaya başlanmıştır.

Belgeselde ilk önce özel efekt uygulamalarının filmlerde ilk kullanılmaya başlandığı dönem ele alınarak, bu dönemlerden itibaren uygulanan özel efekt tekniklerine dair bir sınıflandırma yapılmıştır. Bu sınıflandırma çerçevesinde özel efekt uygulamalarının film yapımına etkisi değerlendirilerek sinema ve teknoloji

ilişkisi, özel efektlerin yapımı, yapım süreçleri ve kullanım alanları ile ilgili yerli ve özellikle de yabancı literatür taraması yapılmıştır.

Özel efekt uygulamaları ülkemizde hangi filmlerde kullanıldı ve ne kadar gelişmiş durumda olduğu daha net incelenerek film analizlerine de yer verilecektir. Bunun için aynı zamanda yurtdışı film örnekleriyle karşılaştırmalı bir anlatım dilinden yararlanılacaktır.

30 dakika olması planlanan belgeselde, özel efekt uzmanı Metin Güngör, Yeşilçam filmlerinde uzun yıllar kurgu yönetmeni olarak çalışan Metin Tok ve ‘Sinema ve Televizyonda Özel Efekt’ isimli kitabın yazarlarından akademisyen Doç. Dr. Yusuf Yurdigül ile yapılacak görüntülü röportajlar da belgesel filmde yer alacaktır.

1.4. Yöntem

Özel Efekt yöntemleriyle ilgili kaynak araştırmaları için İstanbul Üniversitesi’nin kütüphanesinden yararlanılmıştır. Beyoğlu-Aslanlı pasajındaki sahaflarda konuyla ilgili kitaplar araştırılmış, ağırlıklı Sinema Tarihinin yer verildiği kaynaklardan yararlanılmıştır. Sinemada kullanılan dijital efektlerin ilk filmlerine ulaşmak için, Sinemanın Hikâyesi-110 Sene, Yüzlerce Yönetmen, Binlerce Film DVD çalışmasından yararlanılmıştır.

Belgeselin metni ses stüdyosunda Yılmaz Türk tarafından seslendirilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM

DİJİTAL EFEKT UYGULAMALARI

2.1. Dijital Efektin Tanımı

2.1.1. Dijital Efektler (CGI)

Gelişen bilgisayar teknolojisi sinema alanına da yansyarak bir çok özel efekt uygulamasının el yöntemiyle yapılması yerine pratik olarak bilgisayar ortamında yapılmasını sağlayan büyük kolaylıklar getirmiştir. Computer Generated Imagery (CGI) olarak tanımlanan bu özel efekt uygulamaları tamamen bilgisayar ortamında yaratılmış olması özelliğiyle diğer özel efekt uygulamalarından ayrılmaktadır.

Film için yaratık oluşturmaktan patlama efektine kadar bir çok efekt uygulamasının yapılabileceği CGI teknolojisi, film yapımcıları açısından daha verimli ve ucuz olması sebebiyle çok sık tercih edilmektedir. Örneğin bir patlama sahnesinin tekrar çekimini gerektiren bir hata, hem zaman hem de maliyet olarak film yapımcılarını olumsuz yönde etkilemektedir. Ancak bu gibi sahnelerin tamamen dijital ortamda yaratılması, hem üzerinde tekrar tekrar değişiklik yapılmasına imkân vermekte hem de mali açıdan önemli katkılar sağlamaktadır. Ayrıca çekimler gerçekleştikten sonra fark edilen bir çekim hatasının da düzeltilmesine imkân veren bu teknoloji, birçok efektin çekim esnasında uygulanması yerine dijital ortamda yapılmasını sağlamaktadır. Bu anlamda çekim sırasında yapılması gereken özel efekt uygulamaları ile dijital ortamda CGI tabanlı özel efekt uygulamaları birleştiğinde filmler için en iyi sonuçlar elde edilebilmektedir. Bu nedenle günümüz sinemasının temeli haline gelen CGI efektler, sinema için vazgeçilmez bir unsur olarak kabul edilmektedir.

Bilgisayar tabanlı özel efekt tekniklerinin kullanımı konusunda farklı yaklaşımlar olsa da genel kabul gören ilk CGI tabanlı örnek "Westworld" (1973) filmidir. Eğlence türünde çekilen filmde 2D bilgisayar grafikleri ile çeşitli görseller hazırlanmıştır. Bir devam filmi olarak çekilen "Futureworld" (1976)'de ise ilk kez CGI tabanlı 3D kullanımı gerçekleşmiş ve dijital olarak 2D-3D kompozisyonu sağlanmıştır. CGI tabanlı özel efekt uygulamaları 1980'lerden itibaren ise daha sık

kullanılmaya başlanmıştır. Bu anlamda "Tron" (1982) filmi bu alandaki ilk başarılı örneklerden biri olarak kabul edilmektedir.

2.2. Dijital Efektin Tarihi

Melies'in en çok ilgi çeken filmlerinden birisi 1902 yılında çektiği "A Trip To The Moon" (Ay'a Yolculuk)'tur. Melies yazıp yönettiği filmde oyuncu olarak da yer almıştır. 'Ay'a Yolculuk' adlı film bilim-kurgu türünün ilk örneğidir (Imbd, agis, 2012). Mermi şeklinde tasarlanan uzay gemileriyle hedeflerine varan astronotların hikâyesini konu olan filmde uzay aracının Ay'ın gözüne saplandığı sahne başlı başına bir özel efekttir. Kartondan bir ay ve üzerine bir insan yüzünün bindirilmesiyle oluşturulan sahne filmin sembolü haline gelmiştir.

Tek resimli çevirim yöntemi ve fazla görüntüyü üst üste bindirme tekniklerinin de bulucusu olan Melies, Ay'a Yolculuk filminde olduğu gibi diğer filmlerde de bu teknikleri sıkça uygulamıştır (Imbd, agis, 2012). Ancak kullanılan özel efektler bunlarla sınırlı değildir. Melies, filmi başarılı kılmak için günümüzde dahi kullanmaya devam edilen pek çok tekniği bu filmde kullanmıştır. Tasarlanan küçük modeller, boyalı arka planlar, makyaj ve kostümlerin yanı sıra üst üste görüntü düzenleme ve çift pozlama tekniği bunlardan bazılarıdır. (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 17)

Melies'in 1905 yılında çektiği Les Cartes Vivante (Canlı Kartlar) filminde arka planda elle boyanan kartlar bulundurulmuş, kartların önüne yerleştirilen oyuncu filme aktarılmıştır. Yapılan çekimle kartın üzerindeki karakterlerin canlandırıldığı filmde kullanan bu teknik Melies'in uyguladığı bir başka özel efekt yöntemidir(Yurdigül ve Zinderen, 2013: 17).

Melies'in Ay'a Yolculuk filminde kullandığı birçok teknik film dünyası için önemli bir adım olmuştur. Bu tekniklerden biri de günümüzde kullanılmaya devam edilen Stop-Motion tekniğidir. Bu teknik nesnelerin durdurulup tekrar kameranın çalıştırılmasıyla elde edilmektedir. Ayrıca Melies, maket şeklinde oluşturulan nesneleri canlı yüzü ile birleştirerek sinemada kullanılan teknikler anlamında önemli adımlar atmıştır (Imbd, agis, 2012). Bu dönemde böylesine tekniklerin kullanılması gerek izleyicilerin, gerekse diğer film yapımcılarının ilgisini çekmiş hatta hayretler

içinde bırakmıştır (Onaran, 1994: 21). Ancak kısa sürede çok sayıda film yapımcısının her türlü imkânâ sahip film stüdyolarına kavuşması, elle çalışan bir zanaatkâr olan Melies'i zor durumda bırakmıştır. Bu dönemde sinema kimi zaman sanatsal bir alan olarak görülse de daha çok ticari bir örgütlenme şeklinde gelişme göstermeye başlamıştır.

1903 yılında Amerikalı sinemacı Edwin Stanton Porter'ın "The Great Train Robbery" (Büyük Tren Soygunu) adlı filminde kullandığı Glass-Shot (Geriden Gösterme Yöntemi) tekniği de o günden sonra sinemada kullanmaya başlanan önemli bir başka tekniktir. Bu teknik ile bir başka yerde önceden çekilmiş olan görüntüler stüdyoda bir perdeye yansımaktadır. Bu perde önünde oyuncular oynatılarak sahnenin çekimi yapılmaktadır. İki görüntünün birleştirilmiş olduğu sahnenin çekimi stüdyoda yapılmış olmasına rağmen çekimin başka bir yerde yapıldığı izlenimi verilmektedir (Şenyapılı, 2003: 89). Filmde kullanılan bir başka teknikte Matte-Shot tekniği olmuştur. Bu yöntemle iki farklı film unsurunun birden fazla çekimle film üzerinde birleştirilmesi sağlanmaktadır. Çekimi yapılan bir sahnede filmin bir kısmını pozlanmasının engellenmesi sağlanmaktadır. Bunun için belirli bir kısım pozlamayı engelleyecek şekilde siyah bir kartona kapatılarak maskelenmektedir. Çekim yapıldıktan sonra filmin geri sarılması sağlanmakta, bu kez de çekimi yapılarak kaydı olan kısım kapatılarak arka planın çekimi yapılmakta ve görüntü filme alınmaktadır. Bu şekilde çekilen görüntüler üst üste bindirilerek pozlanma sağlanmaktadır. Daha sonra filmde kullanılan teknik, "The Playhouse" (1921) filminde Buster Keaton tarafından da başarıyla kullanılmıştır. Keaton, Bu teknikle bir sahnede dokuz farklı karakter olarak rol almayı denemiş (Pbs, agis, 2012) ve başarılı olmuştur. On dört sahneden oluşan film 10 dakika sürmektedir. Ayrıca ilk 'Pan' çekim tekniğinin de kullandığı filmde (Filmsite, agis, 2011) birden fazla kamera pozisyonu kullanmıştır.

1910'lu yıllara gelindiğinde ise özel efektlerin filmlerde kullanımı daha da yaygınlaşmış ve popülerleşmiştir. Bu durum özel efekt tekniklerinin gelişmesini ve yeni tekniklerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Örneğin 1914 yılında bir karikatürist olan Winsor McCay tarafından animasyon karakteri yaratılmıştır. Gertie The Dinosaurs (Dinozor Gertie) adlı filmde dinozor karakterini canlandırma girişimde

bulunan McCay, bu filmde dinozor karakteriyle canlı etkileşimde bulunmuş ve kaybolup ortaya çıkan rolüyle izleyicilerin oldukça ilgisini çekmiştir. Filmin sonunda dinozora bindiği görülen McCay, interaktif (live-action) çizgi filmi ilk örneğini (Pbs, agis, 2012) ortaya çıkarmayı başarmıştır.

1916 Yılında ise Frank Williams tarafından, sonradan "Blue Screen Photography" olarak adlandırılacak olan, günümüzde "Blue Box" olarak bilinen ve yaygın olarak kullanılan bu popüler sistemin temelini oluşturan taşınabilen bir matte tekniği icat edilmiştir. Böylece bu uygulama ile hareketli karakterlerin farklı arka planı ile birleştirilmesi sağlanmaktaydı.

2.2.1. Sessiz Sinema Dönemi

1920'li yılların sonuna doğru özellikle de 1922-1927 yılları arasında "Sessiz Sinema" adeta altın çağını yaşamıştır (Onaran, 1994: 169). Yaşanan 'altın çağ'da sanatsal açıdan sinema, bütün olanaklarını geliştirerek görüntü dilinde de oldukça üst bir seviyeye ulaşmıştır (Onaran, 1994: 253). Bu yıllardan itibaren filmlerde özel efekt uygulamaları geliştirilmiş ve sıkça kullanılmaya başlanmıştır. Hem Amerika'da hem de Avrupa'da bulunan film stüdyoları bu dönemde görsel ve mekanik efekte dayalı ihtiyacı karşılamak amacıyla özel efekt departmanların kurulmasına yönelik ciddi bir çaba içine girmiştir.

1920'li yılların önemli görülen filmlerinden biri olan "The Thief Of Baghdad" filminde yönetmen Roul Walsh tarafından küçümsenemeyecek özel efekt uygulamalarına başvurulmuştur (Filmsite, agis, 2011). Bunların arasında ejderha, ejderhanın ağzından çıkan duman ve ateş, uçan at, ünlü uçan halı, tozla var olan sihirli ordular ve su altındaki örümcek gibi efsanevi görüntüler yaratılmıştır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 19).

Willis O'Brien'in teknik yönetmenliğini yaptığı "The Lost World" (Kayıp Dünya, 1925) filminde ise 49 tane tarih öncesi hayvan Stop-Motion tekniğiyle canlandırılmıştır. Yine aynı yılda 4000 ila 6000 \$ arasında bir maliyetle "Ben Hur" filmi çekilmiştir (Filmsite, agis, 2011). Minyatür Efekt kullanımı açısından önemli olan filmde, at araba yarışının gerçekleştiği sahneye izleyiciyi eklemek amacıyla özel efekt tekniği kullanılmıştır.

Özel efekt uygulamalarının hızla artmaya başladığı bu tarihlerde Alman görüntü yönetmeni Eugen Schüffan tarafından "geriden gösterme" tekniğine benzeyen "Schüffan" tekniği geliştirilmiştir (Şenyapılı, 2003: 90). Bu teknikte 45 derecelik bir açıyla kameranın ön kısmına bir ayna yerleştirilmektedir. Böylelikle çekim yapma imkânı bulunmayan planlar aynaya yansıtılarak çekime katılmaktadır. Hem pratik hem de maliyet açısından film yapımcılarının işini kolaylaştıran bu teknik ile görüntü zenginleştirilmektedir.

1927 yılında Eugen Schüffan'ın da katıldığı Alman yönetmen Fritz Lang tarafından çekilen "Metropolis" filminde de Schüffan Tekniği başarılı bir biçimde kullanılmıştır (Filmsite, agis, 2011). Aynaları 45 derecelik açıyla yerleştirilmesi sayesinde canlı aktörler varmış gibi göstermesini sağlayacak yansımalar oluşturulan filmde karmaşık kompozisyonlar, perspektif teknikleri ve boyut yansıması yaratılmıştır (Fielding, 1985: 61). Ayrıca filmin açılışında kullanılan şehir görüntüleri başarılı bir minyatür efekt olarak öne çıkmaktadır.

1920'li yılların sonuna doğru geriden gösterme ve Schüffan Tekniklerine benzer bir teknik olan "Dunning-Pameroy" tekniği bulunmuştur (Fielding, 1985: 61). Carrol Dunning tarafından patenti alınan bu teknik daha sonra C. Döşeğe ve R. Pameroy tarafından geliştirilmiştir. Bu tekniğin kullanımı için kameraya negatif bir film yerleştirilmektedir. Negatif filmin önüne yansıtılacak olan görüntünün belirleneceğini sarı renkte bir film yerleştirilerek oyuncuların sarı ışıkta aydınlatması sağlanmaktadır. Oyuncuların aydınlatıldığı bu sarı ışık, aynı renkteki filmi aşarak negatif filme ulaşmaktadır. Mavi-yeşil diplikten gelen ışıklar da pozitif filmin sarısı tarafından tutulmaktadır. Bu durumda pozitif filmdeki görüntü negatif filme çıkarak çekimi yapılan oyuncuların görüntüsüyle pozitif film görüntüsü birleştirilmektedir (Şenyapılı, 2003: 90-91).

2.2.2. Sesli Sinema Dönemi

Ses kayıt cihazının ortaya çıkmasına kadar sadece görsel bir iletişim aracı olan sinemanın, "görsel-işitsel" bir iletişim aracına dönüşmesi yaklaşık 30 yıl (Şenyapılı, 2003: 154) gibi uzun bir zaman almıştır.

1930'lu yıllara kadar sinema kendini önemli ölçüde kanıtlamıştır. Sinemanın artık bir anlatım aracı olarak da kabul edildiği bu yıllarda (Abisel, 2006: 307) film yapımcıları sessiz sinema çekmeye devam etmişlerdir. Ancak 1927 yılından itibaren sinemaya sesin dâhil edilmesi, sessiz sinemanın adeta batışını hazırlamıştır. İlk sesli film denemeleri 1923 yılında gerçekleşmiştir. 1926 yılında ise sadece müzikten oluşan ilk sesli film, Alan Crossland'in yönetmenliğini yaptığı "Don Juan" olmuştur. Ancak hem konuşmaların hem de müziğin birlikte olduğu Alan Crossland'in 1927 yılında yönetmenliğini yaptığı "Jazz Singer" (Caz Şarkıcısı) adlı film ilk sesli film olarak kabul edilmektedir.

Bu yeni adım sessiz sinemanın popülerliğini yok etmeye başlamıştır. Bu gelişmelerle birlikte başta Amerika'da olmak üzere sinema izleyicileri, sesli sinemaya büyük ilgi duymaya başlamıştır (Onaran, 1994: 253).

1930'lu yıllardan itibaren sesli film üzerine yapılan teknik çalışmalar daha kaliteli ve daha ergonomik sistemler geliştirilmesini sağlamıştır. Bu amaçla, bu dönemde sektör çalışanlarının filmin görselliğinden sorumlu yönetmenler ile onlarla yakın bir çalışma içinde olan filmin sesinden sorumlu senkronizasyon ve ses efektçileri olarak ayrıldığı görülmektedir (Jacobs, 2012: 8).

Bu dönemde başta disklerle yazılan sesler, görüntülerle birlikte filmlere yazılmaya başlanmıştır (Abisel, 2006: 308-309). Sonradan geliştirilecek olan dublaj tekniğine de temel oluşturan bu gelişmeler, özel efekt uygulamalarının da hızla gelişmeye başladığı bir süreci başlatmıştır.

Daha egzotik çekimler yapmaya başlayan film yapımcıları tarafından artık çok sık kullanılan özel efekt uygulamaları aslında 1930'lu yıllar itibariyle ilk altın çağını yaşamaya başlamıştır. İlk ses kayıt cihazlarının hantal ve açık havada kullanımının zor olması yapımcıların dış çekimlerden ziyade stüdyolara yönelmesine neden olmuştur. Yönetmenler bu duruma razı olmasalar da teknik imkânsızlıklar onları stüdyolara bağımlı kılmıştır (Pbs, agis, 2012). Diğer yandan da bu durum yönetmenleri, filmin egzotik yerlerde çekildiği izlenimini oluşturmak için çok sık özel efekt uygulamalarını kullanmaya yöneltmiştir.

Sektördeki bu gelişmeleri takiben 1931 yılında yeni ses teknolojileri ile ilgili bir yazı bir dizi değişiklik meydana getirmiştir. Gelişmiş olanakları içeren stüdyolar, sesin değişken yoğunluğunu azaltan sistemler dublaja karşı başlayan yeni ilgi bunlardan bazılarıdır. Bu dönemde West Coast Stüdyoları tarafından yayınlanan raporlara göre, elektronik araçlarla yeniden seslendirme uygulamalarının arttığı ve o dönemdeki eğilimin kaydedilip geliştirildikten sonra orijinal ses bantlarıyla ses efektlerini birleştirmek olduğu açıklanmıştır. Bu yöntemle sahneleri sessiz çekmek ve daha sonra dublaj aşamasında efektleri eklemek mümkündür. Bu yeniden kayıt sürecinde sesin kalitesinde dublaja bağlı bir takım kayıplar olmaktadır, ancak bu sorunun ileride gelişen cihazlar aracılığıyla büyük bir oranda azaltılacağı öngörülmektedir (Jacobs, 2012: 16).

Bu dönemde yönetmen Merian C. Cooper Ve animasyon sanatçısı Willis O'Brien'in yaptığı, bir çok sinema tarihçisi açısından bir başyapıt olarak değerlendirilen (Film Freak Center, agis, 2011) "King Kong" (1933) filmi başarılı özel efekt uygulamalarıyla son derece önemli görülmektedir (Science Discovery, agis, 2009). Stop-Motion animasyon, matte painting, minyatür, rear projection ve optik kompozisyon gibi tekniklerin kullanıldığı filmde canlı aktörler, kuklalar ve minyatürler başarılı bir biçimde compositing işleminden geçirilmiştir. Tarih öncesi yaratıkların yer aldığı filmde ayrıntılı bir stop-motion tekniği de kullanılmıştır.

Sessiz sinemanın ortaya çıkışı ilk başlarda yadırganmış ve görüntü dilini yok edeceği düşünülmüştür. Ancak söz, müzik ve efekt anlamında yaşanan büyük gelişmelere dair bocalama çabuk atlatılmıştır (Onaran, 1994: 254). Öngörüldüğü gibi bu gelişmeler sinema sanatını öldürememiştir.

1930'lu yılların sonlarında ilk kez tam boy el çizimi animasyon film hayata geçirilmiştir. Walt Disney tarafından yapılan "Snow White and The Seven Dwarfs" (1937) (Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler) Disney için Akademi Ödülü getirerek, giderek büyüyen eğlence alanında öncülük yapan bir yenilik olmuştur.

1939 yılında, bir çok güçlü Oskar adayı filme rağmen, özel efekt uygulamalarındaki başarısıyla "The Rains Came " (Yağmur Başladı) filmi, ilk Özel Efekt Akademi Ödülü'nü kazanmıştır. Yağmur fırtınaları, deprem, baraj patlaması,

şehrin sular altında kalması ve bir tapınak çöküşü gibi etkileyici sahnelerin yaratıldığı filmin fotoğraflaması E. H. Hensen, Özel efekt uygulamaları ise Fred Sersen tarafından gerçekleştirilmiştir.

Orijinali 1925 yılında yapılan "The Thief Of Baghdad" (Bağdat Hırsızı) adlı film, 1940 yılında Alexander Korda tarafından tekrar çekilerek (Filmsite, agis, 2011) Özel Efekt Akademi Ödülü'nü kazanmayı başarmıştır. Filmde uçan sihirli halı, uçabilen oyuncak at, mekanik bir suikastçı, dev bir örümcek ve cin gibi sahneler özel efekt uygulamaları kullanarak başarılı bir biçimde tasarlanmıştır.

Aynı yılda özel efekt ustası olarak bilinen Alfred Hithcock'un Çektiği "Foreign Correspondent" (1940) (Yabancı Muhabir) filmi de önemli özel efekt uygulamalarına yer veren filmlerden biridir. Örneğin stüdyoda çekilen filme hava katmak amacıyla "Rear Projection" tekniğine başvurulmuştur (Pbs, agis, 2012). Ayrıca uçağın suya düşmesi ve bu esnada camları kırılan uçağın içine suyun dolması gibi sahnelerde etkileyici uygulamaları kullanılmıştır.

Film yapımında özel efekt uygulamalarına yer verme eğilimi, 1940'lı yıllarda film yapımcıları arasında giderek popüler olmaya başlamıştır (Rickitt, 2000: 26). Özellikle de bilim-kurgu türündeki filmlerde özel efektler, gerçeklik düzeyini önemli ölçüde artıran bir araç olarak görülmüştür.

Giderek televizyonun hayata girmeye başladığı 1950'li yıllarda sinema, yavaş yavaş izleyicisini kaybetmeye başlamıştır. Ancak izleyici kitlesini tekrar çekmeye çalışan sinema sektörü boş durmamış, yeni gelişmeler sağlanması için ciddi çabalar içine girmiştir. Örneğin Pal George tarafından yapılan "Destination Moon" (1950) (Hedef Ay) filmi gerçekçi bir biçimde tasarlanmış, ay görüntüsü gibi önemli özel efekt uygulamalarının kullandığı pek çok sahne tasarlanmıştır. Film bu uygulamaları ile Özel Efekt Akademi Ödülü'nü kazanmıştır. "Bwana Devil" (1952) (Bwana Şeytanı) filminde ise en başarılı üç boyut yanılsaması gerçekleştirilerek sinema izleyicisinin büyük beğenisi kazanılmıştır. "The Ten Commandment" (1956) (On Emri) 2 milyon dolar maliyetle çekilen filmde, çok pahalı özel efekt uygulamalarına başvurulmuştur. Bu tarihte Özel Efekt Akademi Ödülünü kazanan filmin en ilgi çekici sahnesi Kızıldeniz'in ikiye ayrılması olmuştur (Pbs, agis, 2012).

Önemli özel efekt uygulamalarının kullandığı bir başka film ise 1963 yılında yapılmış olan "Jason and Argonauts" (Jason ve Argonotlar)'dur. Konusunu Yunan mitolojisinden alan filmde, iskeletlerin canlandırılmasında stop-motion animasyon tekniği kullanılmıştır. Maketlerle birçok farklı yaratığın canlandırılmasının yapıldığı filmde rear projection tekniği de (Science Discovery, agis, 2009) kullanılmış ve aktörlerin görüntüleri çekimlerle birleştirilmiştir. Filmdeki öne çıkan özellik Jason'ın iskeletlerle mücadeleye giriştiği sahnedir ve önemli ölçüde beğeni toplamıştır. Ancak film özel efekt uygulamaları açısından önemli görülse bile, günümüzde özellikle de stop-motion tekniğinin kullanımı noktasında bir çığır açtığı düşüncesinin abartılı bir görüş olduğu kabul edilmektedir.

George Lucas'ın "Star Wars Episode: IV:A New Hope" (1977) filmi, ismi o yıl "Best Achievement in Visual Effects" (En Başarılı Görsel Efekt) Akademi (Oscar) Ödülü olarak değişen ödüle layık görülmüştür. George Lucas'ın "Industrial Light and Magic (ILM) İsmiyle ilk özel efekt şirketinin kurduğu yılda çekilen Star Wars filminde kullanılan 3D görsellerle, çekim yapılmadan bilgisayar teknolojisine dayalı "CGI" (Computer Generated Image) temelli ilk geniş çaplı efekt kullanımı gerçekleşmiştir. Filmde ayrıca, çekim sırasında modellerin hareketine endeksli ve gerekli yerlerde görüntülerin "flu" yapıldığı bir kamera hareketiyle izleyicide önemli ölçüde gerçeklik hissi uyandıran ilk "hareket kontrollü kamera" sistemi geliştirilmiştir (Pbs, agis, 2012). Filmde kullanılan özel efekt teknikleriyle karakterlerin yaratılması ve patlama sahnelerinin oluşturulmasında etkin bir şekilde çalışma yapılmıştır. Konusu uzayda geçen ve yapıldığı tarihe kadar en iyi özel efekt sekanslarına sahip olduğu kabul edilen film, başarılı bir biçimde uygulanan özel efekt sahneleriyle büyük ilgi toplamıştır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 24).

Bilgisayar efektlerinin filmlerde oldukça sık kullanmaya başlandığı bu dönemin bir diğer önemli filmi de 1982 yapımı "Star Trek: The Wrath of Khan" (Yıldız Yolculuğu: Han'ın Gazabı) filmidir (Filmsite, agis, 2011). Bilgisayar tabanlı simülasyonla ölü gezegenin yeniden canlandırılması gibi etkileyici sahnelerin yaratıldığı film, parçacık (partical) efektlerin kullanımı açısından bir ilk olmuştur. Filmde CGI temelli efektlerin yoğun kullanımı dikkat çekicidir.

Star Trek filmi ile aynı yıl yapılan ve özel efektleriyle öne çıkan Steven Lisberger'in bilim-kurgu türündeki Tron (1982) filmi, "Tron 2.0" adıyla bir bilgisayar oyununu da beraberinde getirmiştir. CGI temelli özel efektlerin sıkça kullanıldığı ve animasyon kısmı 20 dakika uzunluğunda olan film (Filmsite, agis, 2011), ilk hareketli aksiyon filmi olma özelliğine de sahiptir. Gerek ışıkların gerekse arka animasyonların bilgisayar tabanlı yazılımlar ile tasarlandığı filmde, gerçek görüntülerin CGI efektleri ile birleştirildiği sahneler oldukça ilgi çekicidir.

1991'de yılın "Best Achievement in Visual Effects" (En Başarılı Görsel Efekt) Akademi Ödülünü kazanan "Terminatör 2: Judgement Day" (Terminatör 2: Mahşer Günü) filmi, özel efekt yaratmak için kişisel bilgisayarların kullanıldığı ilk film olarak sinema tarihine geçmiştir. Bilgisayarlar aracılığı ile oluşturulan grafik ve animasyon teknolojilerinin sinemanın ayrılmaz bir parçası olarak görülmeye başlandığı bu yıllarda Terminatör, özel efekt uygulamaları ile öne çıkan bir film olmuştur. Filmde özel efekt uygulamaları için Robert Patrick'in bilgisayarları kullanılmıştır. Gösterildiği dönemde gişe rekorları kıran filmin (Science Dscovery, agis, 2009) karakterleri, bir imajın başka bir imaja sorunsuz dönüştürülmesini ifade eden ve CGI teknolojisi olan "morphing" tekniğiyle yaratılmıştır (Klein, 2004: 360). Bu teknikle karakterlerin farklı karakterlere dönüştürmesi sağlanmış ve başarılı bir şekilde doğal insan hareketleri kazandırılmıştır. İlk kez bu filmde bilgisayar teknolojisi ile yaratılan bir karakter, polis olarak örneklendirilen robot Terminatör, başrol oyuncusu olarak yer almış ve bu kadar uzun bir süre filmde kullanmıştır. 300'den fazla özel efektin uygulandığı film, başarılı bir digital compositing işleminden geçirilerek izleyiciyle buluşturulmuştur.

Steven Spielberg'in "Jurassic Park" (1993) filmi ilk bilgisayar tabanlı canlı hayvan tasarımının yapıldığı film olması açısından önem taşımaktadır. "Best Achievement in Visual Effects" (En Başarılı Görsel Efekt) Akademi (Oscar) Ödülünü de kazanan film, gerçekçi dinozorlarla büyük ilgi çekmiştir. Dinozorun nefes alması, yemek yemesi gibi gerçekçi sahneler için mekanik animatronik robotlar ve minyatür modellerin yanı sıra stop-motion tekniği de kullanmıştır. CGI temelli yaratıklar ile animatronik olarak yaratılan dinozorlar birleştirilerek canlı aksiyon sahneleri oluşturulmuştur. Filmde 14 dakika olan dinozor görüntülerinin dört

dakikası (Filmsite, agis, 2012) CGI Tabanlı olarak tasarlanmış, diğer kısımlarda ise animatronik yaratıklar kullanmıştır. Yapım aşamasında animatronik yaratıklarla CGI tabanlı görsellerin başarılı bir birleştirme işleminden geçirmesi için etkili çekim tekniklerinin de kullanılması, filmdeki sahnelerin gerçekçi bulunmasını sağlamıştır. Filmin başrolü bir compositing işleminden geçirilmesi, animatronik ve CGI görsellerinin gerçekçi bir forma sokulmasını sağlamış ve bu işlemin ilk büyük ve önemli örneğin oluşturmuştur.

John Lasseter'in "Toy Story" (Oyuncak Hikâyesi) (1995) filmi ise CGI tabanlı ilk uzun metrajlı film olarak bilinmektedir. Pixar animasyon ve özel efekt şirketinin ilk filmi olan Toy Story, Disney işbirliğiyle yapılmış ve yapımı dört yıl sürmüştür (Şenyapılı, 2003: 107). Bu iki büyük şirketin yaptığı film tamamen 3D teknolojisi ile ortaya çıkarılmış ve serinin başlangıç filmi olmuştur.

Özel efekt tarihinde kullanılan ve geliştirilen özel efekt uygulamalarında çıkan bir başka film ise Andy ve Larry Wachowski tarafından yapılan "Matrix" (1999)'tir. Serinin ilk filmi olan Matrix bilim-kurgu, aksiyon ve animasyon türündedir. Etkileyici aksiyon sahneleriyle büyük beğeni toplayan filmde teknoloji en üst seviyede kullanarak pek çok özel efekt uygulamasına başvurulmuştur. Bu uygulamalar oldukça hızlı, ayrıntılı ve ustaca kullanmıştır. Hatta öylesine ustaca kullanmış ve filme yerleştirilmiştir ki; izleyici daha onları kavramadan gözden kaybolmakta ve yerine yenileri gelmektedir (Kohn, 2003: 310).

Dijital efektlerin önemli ölçüde kullanıldığı Matrix'in önemli özelliklerinden biri de, daha önce var olmasına rağmen ilk kez bu kadar geniş çaplı olarak başvurulmuş "flow-motion" olarak da adlandırılan "Bullet Time" efektinin bu kadar başarılı bir biçimde kullanılmasıdır (Science Discovery, agis, 2009). Bu efekt gerçekçilik etkisinin en üst seviyede olmasını sağlamıştır. Kullanımı ise yeşil arka planlı bir sahnede 360°den çekim yapabilecek şekilde dizayn edilmiş kameralarla gerçekleştirilmiştir. Bu kameralar ile elde edilen görüntülerin dijital ortama aktarılması birleştirmesini ifade eden Bullet Time Efekt CGI tabanlı özel efekt uygulamaları kategorisinde yer almaktadır.

2.2.3. Günümüz Sinema Dönemi

Sinemada 1895 yapımı The Execution Of Mary Stuart (Mary Stuart'ın İnfazı) ile başlayan özel efekt serüveni Melies'in katkılarıyla önemli bir aşama kaydetmiştir. Özel efekt uygulamaları, gelişen teknolojiye paralel olarak çeşitlenmiş ve hızlı bir biçimde sinemada kendine önemli bir yer edinmiştir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 27).

1990'lı yıllarda bir video oyun konsolu olarak ün yapan Final Fantasy'nin tamamen CGI temelli olarak sinema alanına sıçraması, filmin yapıldığı dönemde sinemada özellikle kullanımına dair tartışmaları da beraberinde getirmiştir. Zaman içinde Transformers, Avatar ve Inception gibi özel efekt uygulamalarıyla göz kamaştıran ve milyonları hayretler içinde bırakan filmler ortaya çıkmıştır. Bu bakımdan sinema-gerçekçilik ilişkisi bağlamında CGI teknoloji başta olmak üzere özel efekt uygulamalarına dayalı filmlerin sinema açısından birtakım sorunlar yaratacağı düşünülmüştür. Aslında aynı düşünce sinemada özel efekt uygulamalarının başladığı ilk yıllardan beri kendini göstermekte ve özel efekt uygulamalarının sinemaya zarar verdiği düşünülmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 27).

Özel efekt uygulamalarının sinema tarihi açısından oldukça kısa sayılabilecek bir zamanda bu denli yaygın kullanımı ve başarı kazanmasının kuşkusuz bir takım nedenleri vardır. Deleuze bu nedenleri Hollywood özelinde üç ana grupta toplamaktadır. O'na göre özel efektlerin Hollywood'da ortaya çıkması ve yaygınlık kazanmasının ilk nedeni; sahnelerin gerçek anlamda modellenmesinin Hollywoodlu film yapımcılarına oldukça yüksek maliyetler getirmesidir. Bu anlamda emeğin karşılığının oldukça yüksek maliyetlerle ifade edildiği Amerika'da yapımcılar daha ucuz olan, sahnelerin bilgisayar ortamında kullanılması yoluna gitmişlerdir. Bu durum, işgücündeki gerçek aktör kullanımı ihtiyacını da ortadan kaldırmıştır. İkincisi; özel efekt teknolojisindeki gelişmeler ve buna bağlı olarak ortaya çıkan özel efektlerin seyircide uyandırdığı ilgidir. Üçüncü temel nedeni ise; Hollywood stüdyolarının bu sayede başta yerli ve zengin pazar olmak üzere üretim ve dağıtımda ekonomik anlamda önemli bir avantaj elde etmesidir. Staiger ise özel efekt teknolojilerinin ortaya çıkması ve kullanım yaygınlığı kazanması ile ilgili olarak

konunun farklı bir boyutuna dikkat çekmekte ve bu teknolojiler aracılığıyla filmlerin daha ucuza ve doğrudan izleyiciye ulaşmasının mümkün olacağını vurgulamaktadır. Bu ve benzeri sebepler günümüzde özel efekt uygulamalarını sinemanın ayrılmaz bir parçası yapmıştır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 29).

2.3. Dijital Efektin Sinemada Kullanımı

Teknolojinin gelişimine paralel olarak özel efekt uygulamaları da ilk kullanıldığı günden bu yana büyük bir gelişme göstermiştir. Hatta gelişen teknolojinin bir sonucu olarak film yapım sektöründeki rolü ve önemi her geçen gün daha da artan özel efektler, bu alandaki teknolojik araçların sürekli yenilenen özellikleri ve kazandıkları yeteneklerle film çekimlerinin 'ne' ve 'nasıl'ı üzerinde önemli bir karar mekanizması ve bir 'geri bildirim' döngüsü oluşturmuştur (Cram, 2010: 170). Bu döngü içerisinde özel efektlerde yapılış tarzına, uygulanma zamanına, özelliklerine ya da kullanım yerlerine göre kategorilere ayrılarak çeşitlenmiş ve sınıflandırılmıştır.

Tüm bu gelişmeler sinema dünyasına çok şey katmakla birlikte özel efekt uygulamalarının sınıflandırılması noktasında bir karmaşaya da yol açmıştır. Örneğin bir 'matte' tekniğinin uygulanması daha önceleri pratik bir uygulama olarak çekim esnasında, el yöntemi ile gerçekleştiriliyorken; günümüzde bu teknik CGI olarak adlandırılan bilgisayar tabanlı bir efekt uygulaması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda bir teknik hem pratik efekt uygulaması, hem bilgisayar tabanlı bir uygulama, hem de her iki uygulama şekliyle de kullanan bir teknik olabilmektedir. Bu durum söz konusu tekniğin hangi kategoride ele alınması gerektiği konusunda tartışmalı bir durum ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle de özel efektleri kesin çizgilerle birbirinden ayırmak ve sınıflandırmak ne yazık ki mümkün olamamaktadır. Yapılan sınıflandırmalar daha çok bu alandaki çalışmalarıyla öne çıkan başta Richard Rickitt ve Ronn Miller olmak üzere Reymond Fielding ve Robert McCharty gibi isimlerin yapmış olduğu ayrımlar ve kategorilere göre oluşturulmaktadır. Ancak bu isimlerin de kendi aralarında ve hatta kendi bireysel çalışmalarında bile tam bir tutarlılık gösterdiğini söylemek mümkün değildir. Örneğin Raymond Fielding 1965 yılında yayınlanan bir çalışmasında özel efektleri teknik açıdan ele alarak üç ana grupta sınıflandırılmaktadır. Buna göre özel efektler; kamera efektleri, stüdyo

sürecinde oluşturulan efektler ve birleşmiş efektler olarak ayrılmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 31).

Her birinin kendi içinde de farklı gruplara ayrıldığı bu sınıflandırmaya göre;

2.3.1. Optik Efektler (Illusions)

Melies'in bulduğu ve kullandığı bir çok özel efekt uygulamaları da dahil olmak üzere doğrudan kamera aracılığıyla yapılan uygulamalar optik efekt olarak tanımlanmaktadır (Şenyapılı, 2003: 89-91). Banyo aşamasında film üzerine yapılan uygulamalarda bu kategoriye girmektedir. Filmde görüntü üzerine görüntü bindirmek veya filmde aynı karede birden fazla görseli birleştirmek optik efekt olarak kategorize edilmektedir.

Ancak optik efektler daha çok kamera üzerinde gerçekleştirilen uygulamalar için kullanılmaktadır. Bu uygulamalar çekim esnasında kamera aracılığıyla uygulandığı için kamera hileleri olarak da adlandırılmaktadır. Ayrıca kamera merceğinin de çeşitli özel efekt uygulamaları için kullanılması söz konusu olmaktadır. Örneğin dürbünden veya bir anahtar deliğinden bakılıyormuş izlenimi vermek için merceğe dürbün ve anahtar deliği şekilde kesilmiş siyah bir karton veya örtü yerleştirilerek kamera hilesi gerçekleştirilmiş olmaktadır (Miller, 2006: 79-82). Objektif ile yapılan hileler bununla da sınırlı değildir. Örneğin farklı ölçeklerdeki mercekler kullanarak çekimde daha geniş veya yakın bir açı edilebilmesi mümkündür (Netzley, 2000: 164). Bu nedenle objektif kameranın en önemli bileşenidir ve bu bileşen de yapılan uygulamalarda kendi içinde belirli sınıfları ayrılmaktadır.

2.3.2. Slow-Motion

Türkçeye hareket yavaşlatma olarak çevrilen "Slow-Motion" uygulamaları, kamera hileleri olarak sınıflandırılan ve sinemanın ilk yıllarından itibaren oldukça yaygın olarak kullanılan özel efekt uygulamalarından biridir. Slow-Motion tekniği, standart olarak 24 fps, (saniye başına düşen kare sayısı) ile çekilen bir videonun montaj aşamasında standart okuma/oyunatma hızı olan 100 birimden daha düşük bir değerle okunması ya da oynatılması olarak açıklanabilir. Günümüzde modern teknoloji sayesinde bu işlem montaj aşamasından önce saniyede 1000'li karelere

ıkararak ekim yapabilen Phantom kameralar aracılıęı ile daha estetik ve akıřkan bir hal almıřtır (Yurdigl ve Zinderen, 2013: 33).

2.3.3. Dunning-Pameroy Process

zel efekt uygulamalarının ilkleri arasında yer alan ve uygulandıęı dnemde olduka ilgi gren efektlerden biri de Dunning-Pameroy iřlemi olarak adlandırılan uygulamadır. İsmi ni uygulamayı keřfeden Dodge Dunning ve geliřtiren J. Roy Pameroy'dan alan efekt, ilk Hollywood filmlerinde yaygın olarak kullanmıřtır. Uygulama, nceden ekilen bir arka plan ile daha sonra ekilen bir planın ek baskı sreleri olmaksızın, eřzamanlı olarak tek film zerinde kombine edilmesiyle gerekleřen, renk seimine dayalı siyah-beyaz bir film hilesidir (Rickitt, 2000: 48-49). Daha ok renksiz ve seperat filmlerde n plan ve arka planın birleřtirilmesi ile uygulanan pratik ve etkili bir yntem olmuřtur. 1920'ler ve 1930'lu yıllarda uygulanmıřtır. Renkli filmlerin bařlamasıyla her ne kadar terk edilmeye yz tutsa da renkli ıřık zelliklerini kullanan bir teknik olarak zel efekt uygulamaları tarihi aıdan nem tařımaktadır.

2.3.4. Schffan Process

Dunning-Pameroy iřlemine benzer bir bařka optik efekt uygulaması da Schffan iřlemidir. Eugen Schffan tarafından bulunan bu teknik ile kamera nne mercek ile 45 derecelik bir aıda ayna yerleřtirilmektedir. Daha sonra ekimi yapılması imkansız ve zor olan bir grnt aynaya yansıtılarak ekime dahil edilmektedir (řenyapılı, 2003: 89). ekimin kolaylařmasını ve maliyetlerinin dřnmesini saęlayan bu teknik, birok filmde bařarıyla uygulanmıřtır. rneęin, 1927 yılında Fritz Lang tarafından ekilen 'Metropolis' filminin kalabalık sahnelerinin ekimi iin bu teknięe bařvurulmuřtur. Filmde gkdelenlerin ve binaların minyatrleri, aktrleri daha gereki gsterebilmek iin zel olarak yapılmıř bir ayna zerinden aktarılmıř, bir tr yanılısama yaratılmıřtır.

2.3.5. Optical Printer

Optik yazıcı, bir veya birden fazla film projektrnde, film kamerası ile baęlantılı bir aygıttır. Bu aygıt, bir veya birden fazla řerit iin sinemacılara filmin tekrar

fotoğraflanması sağlamaktadır (Rickitt, 2000: 56-57). Bu teknik ile tamamlanmış bir filmin final sürümünde, çeşitli işlemler yapılarak birleştirme işlemi gerçekleştirilmektedir. Bu şekilde optik yazıcı, hareketli resimler için özel efekt yapmak amacıyla da kullanılmaktadır. Ayrıca bu işlem ile eski film malzemelerinin kopyalanması ve geri yüklenmesi de sağlanmaktadır. Hareketin kazandırılması, yavaşlatılması veya görüntülerin matlaştırılması sağlanarak daha karmaşık işlemler bir arada yapılabilmekte ve bu işlemler tek bir sahnede birleştirilebilmektedir.

2.3.6. Sahne Geçişleri (Scene Transitions)

Optik efektler kategorisinde yer alan sahne geçişi, bir sahneden başka bir sahneye geçilmesi için kullanılan bir özel efekt uygulamasıdır. İlk filmlerde geçişler tamamen kamera üzerinde yapıldığı için bu işlem de başlangıçta optik hile olarak adlandırılmıştır (Miller, 2006: 80-88). Günümüzde tamamen dijital ortamda, filmin kurgusunun yapıldığı aşamada gerçekleştirilen bu işlem ile filmdeki sahnelerin ve çekimlerin birbirine bağlanması sağlanmaktadır. Ayrıca Melies tarafından bulunan "fade in" ve "fade out" teknikleri de bu efekt kapsamında değerlendirilmektedir. Sahne geçiş efektlerinin gelişmesinde ve uygulanmasındaki önemli isimlerden biri de Linwood G. Dunn'dur (Rickitt 2000: 57-58). Dunn, özellikle kısa filmlerde çeşitli geçiş denemeleri yapmış, bu konuda çeşitli yöntemler denemiş, flash back sahnelerin yaratılmasında ve bu sahnelere uyum sağlayacak geçişler bulunmasında önemli katkılar sağlamıştır.

2.3.7. Rear Projection / Back Projection Process

Rear Projection yöntemi çok önceden tasarlanmış olmasına rağmen ancak 1930'lu yıllarda kullanılmaya başlanmış, "back projection" (Rickitt, 2000: 66-69) olarak ta bilinen bir özel efekt uygulamasıdır.

Bu yöntemle önceden çekilmiş görüntüler belirli bir mesafede yerleştirilen projeksiyon cihazları aracılığıyla stüdyoda kurulmuş olan bir perde üzerine yansıtılmaktadır. Çekimi yapılan sahnede oyuncular bu perdenin önünde kayda alınmaktadır. Çekim stüdyoda yapıldığı halde mekanın farklı bir yer olduğu izleniminin oluşturulduğu bu efekt ile stüdyo içinde gerçekçi dış mekan yaratılması sağlamaktadır. Böylece stüdyoda çekildiği halde görüntülere dış mekân izlenimi

verilebilmesini sağlayan bu teknik ile gidilmesi zor, maliyetli, uzak mekânlarını çekimi yapıldığı izlenimi verilebilmektedir.

2.3.8. Minyatür Efektler (Modeller/Maketler)

Film sahnesi için gerekli olan binalar, araçlar veya manzaralar oluşturmak için çeşitli minyatürler yapılarak bunlardan faydalanılmaktadır. Film sahnesinde gerçekte yapılması ve çekilmesi zor olan sahneler için minyatürler inşa edilmektedir. Bu kapsamda sahnenin ortaya çıkarılmasına dair ihtiyaç duyulan her şey bu teknik aracılığıyla oluşturulmakta ve yapılan çalışmalar bu kategoride değerlendirmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 35).

Günümüzde bilgisayar teknolojisi her ne kadar hayal edilemeyecek bir seviyeye ulaşsa da maket ve minyatür kullanımı hala yaygın olarak devam etmektedir. Minyatürler ile gerçekte yapılması çok güç veya pahalı olan sahnelerin belirli bir ölçeğe göre küçültülmüş birer minyatürü oluşturularak gerçeğini temsil eden bu yapılar ile film için gerekli sahneler çekilmektedir (Rickitt, 2000: 90). Bu teknikle bir uzay sahnesi çekilebildiği gibi çeşitli patlama, sel veya deprem sahneleri de kolaylıkla çekilebilmektedir. İlk minyatür uygulamaların daha basit yapıdaki oyuncak arabalar ve denizde yüzdüğü izlenimi verilmek için havuzda yüzdürülen oyuncak gemiler olduğu bilinmektedir. Ancak daha sonra modeller geliştirilmiş ve daha büyük minyatürler ve maketler yapılmaya başlanmıştır. Ayrıca bu minyatürler gerçek görüntüler ile birleştirilmeye de başlanınca daha gerçekçi sonuçlar elde edilmiştir.

Bu tekniğin uygulandığı ilk başarılı çalışma olarak 1927 yılındaki Fritz Lang'ın Metropolis filmi kabul edilmektedir. Dönemin şartlarında yüksek binalardan oluşan, otomobillerin aktığı kalabalık bir yol görüntüsünün oluşturulması için en kolay ve maliyeti düşük bir yöntem olarak minyatür tekniği seçilmiş ve başarılı bir biçimde kullanılmıştır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 35).

Film setlerinde minyatür kullanımı çeşitli şekillerde gerçekleşmektedir. Film yapımcıları büyük setlere ihtiyaç duymaktadır. Ancak bu ihtiyaç hem zaman hem de maliyet ile kısıtlanmaktadır. Buna bir çözüm olarak "foreground" minyatür tekniği kullanılmaktadır (Rickitt, 2000: 94-95). Bu teknikte oyuncu kameranın karşısında

hazırlanmış olan minyatürün önünde durmaktadır. Kameranin önüne karşısındaki minyatürü tamamlayacak daha küçük bir minyatür yerleştirilerek iki farklı parçanın tek bir parça olduğu izlenimi vermektedir. Bu şekilde sete daha büyük imajı verilerek karşıdaki minyatür ile kameranın hemen önündeki minyatürün tek parça olarak görülmesi sağlanmaktadır.

Özellikle aksiyon-macera filmlerinin vazgeçilmez bir unsuru olarak aksiyon sahnelerinde minyatürler sıkça kullanılmaktadır. Büyük patlamalar bu filmlerin en önemli unsurlarındandır. Ayrıca bu tür sahneler izleyici açısından oldukça ilgi çekici olmaktadır. Ancak patlama sahnelerinin yapımı oldukça maliyetlidir. Daha da önemlisi bu sahnelerin çekimi bazen oldukça tehlikeli olabilmektedir. Bu yüzden gerçek bir bina veya araç patlatmak yerine yanıcı ve patlayıcı bir malzeme olan "piroteknik" minyatürler kullanılmaktadır (Miller, 2006: 50-60). Böylelikle gerçekte bazı sahnelerin çekilemeyeceği durumlarda piroteknik minyatürler dijital tabanlı görsellerle de birleştirilerek gerçeğe çok yakın sahneler elde edilebilmektedir.

2.3.9. Stop-Motion

Sinema tarihinde pek çok çarpıcı sahnenin yaratılmasını sağlayan animasyon, izleyici üzerinde önemli etkiler bırakmakta ve unutulmaz sahnelere imza atılmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 36).

Animasyon tekniğiyle resimlerin, kuklaların veya maketlerin hareket etmesi prensibi çerçevesinde, "stop-motion" olarak adlandırılan, harekete dayalı bir "illüzyon" oluşturulmaktadır. Temel olarak çizgi filmlerin yapımında kullanılan teknikle eşdeğer görülen bu uygulama aslında oldukça zor ve zaman alan bir tekniktir. Çizgi filmlerde el ile çizilmiş resimler ardı ardına kayda alınarak perdeye yansıtılmaktadır. Böylece bir animasyon oluşturulmakta ve çizgi filmlerin ortaya çıkması sağlanmaktadır. Bu anlamda bazı kaynaklarda çizgi film yapımında kullanılan teknik stop-motion olarak tanımlanmaktadır. Ancak stop-motion, literatürde genellikle çizgi film yapımında kullanılan tek kare animasyon canlandırma tekniğinden ayrı tutulmaktadır. Çünkü stop-motion daha çok maket veya kuklaların da fotoğraflanarak animasyon olarak kayda alınmasını sağlayan bir uygulama olarak tanımlanmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 37).

Bu teknikle oluşturulmuş bir görüntüdeki nesnelerin hiç biri gerçekte doğal olarak hareket etmemektedir. “Tek kare canlandırma yöntemi” olarak da adlandırılan bu teknikte maketler ve kuklaların yeri veya hareketi el yöntemi ile dikkatle değiştirilmektedir. Daha sonra her bir değişiklik adım adım fotoğraflanmaktadır. Bu hareketsiz karelerin çekimi yapıldıktan sonra saniyede 24 kare perdeye yansıtıldığı zaman perdede bir hareket yanılsaması oluşmakta ve hareketin bir saniyesi gerçekleşmektedir. Örneğin bir yaratık hareket ettirileceği zaman minyatür bir set kullanarak yaratığın tahmini her hareketi adım adım fotoğraflanmaktadır. Dolayısıyla sadece birkaç dakikalık bir görüntü elde etmek için saatlerce modele hareket vermek ve bu hareketleri tek tek fotoğraflamak gerekmektedir. Stop-motion tekniğiyle çekilen bir filmde kareler arası keskin bir geçiş meydana gelmektedir (Rickitt, 2000, 160). Gözü rahatsız etmemek için bu keskinliği ortadan kaldırmak gerekmektedir. Bu yüzden "Motion Blur" tekniği kullanılmaktadır. Görüntü arası geçiş sağlanırken görsele "fluluk" denilen bir bulanıklık verilmektedir. Bu teknik ile animasyona gerçekçi bir etki kazandırılmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 37).

Stop-Motion, "Jason ve Argonotlar" (1963) ile çok sonraları çekilen "Tavuklar Firarda" (2000) gibi birçok filmde başarıyla uygulanmış bir tekniktir (Şenyapılı, 2003: 95). Gelişen bilgisayar teknolojisi her ne kadar bu tekniğin artık bilgisayara dayalı olarak yapılmasını sağlasa da, stop-motion hala kullanılan ve animasyonun temeli olan bir teknik olarak özel uygulamaları açısından önemli bir yerde durmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 37).

Bir başka animasyon türü olan 2D animasyon ise, modern karikatürün atası olarak kabul edilmektedir. Bu alanda özellikle Fransız karikatürist Emile Cohl'ın çalışmaları önemli bir yer tutmaktadır. Özellikle el yöntemi ile çizdiği iki dakikalık film çalışması ve gerçeküstü animasyon çizimleri, sanatçının öne çıkan çalışmaları arasında yer almaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 37-38).

Animasyon tek ve basit değil, çok yönlü bir teknik olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin kalemle çizilen bir teknik olarak 2D animasyon ile zaman zaman birbirine karıştırılmasına rağmen geleneksel karakter animasyon ve özel efekt animasyon uygulamaları birbirinden ayrılmaktadır (Rickitt, 2000: 136). Bir diğer animasyon türü olan 3D animasyon ise bilgisayar teknolojisine dayalı olması ve stop-motion'ı

saf dışı bırakması nedeniyle dijital efekt olarak ele alınmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 38).

2.3.10. Matte Painting / Matte Art

Matte Painting, film yapımında kayda alınması zor veya maliyetli olabilecek sahneler yaratılması amacıyla kullanılan bir tekniktir. Bu amaçla kameranın bir kısmının kapatılması sağlanarak veya boyama yöntemi ile (Miller, 2006: 66-70) görüntüye derinlik katılarak cam levhalar üzerine "background" denilen çeşitli arka planların yaratılmasıyla son aşamada görüntüye gerçekçi bir etki verilmesinin sağlandığı özel efekt tekniklerinden biridir.

Matte painting tekniğinde iki farklı film unsurunun birden fazla çekim ile film üzerine birleştirmesi söz konusudur. Bu teknik siyah bir örtü kullanarak filmin kapatılan yerinin tekrar çekim yapılarak doldurulması şeklinde gerçekleşmektedir. Bu yöntemle görüntüler üst üste bindirilmiş olarak 'pozlanma' yapılmaktadır. Ancak Matte Painting tekniğinde siyah örtünün yerine istenen bir manzara resminin yapıldığı bir levha kullanılmaktadır. Levhanın belirli bir yeri resimlenmeyerek boş bırakılmaktadır. Bu levha cam olduğu için teknik "gloss-shot" olarak da anılmaktadır (Rickitt, 2000: 189-192). Bu resim kameranın tam karşısına yerleştirilmektedir. Resmin bir kısmı boş bırakılmaktadır. Çünkü bu kısma kamera ile çekim esnasında karşıda bulunan ve çekim yapılırken resmin boş kısmına gelecek şekilde planlanan sahne yerleştirilmektedir.

Matte painting yöntemi genellikle bilim-kurgu türündeki filmlerde uzay sahnelerinin çekimi için kullanılmakla birlikte; mesafe, maliyet vb. sebeplerle gerçek sahnelerin çekimi yapılamayan mekânların resimleme yöntemiyle yapay olarak çekilmesi amacıyla da kullanılmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 38).

Aslında kullanımı oldukça zahmetli olan Matte painting tekniği, gerçeklik etkisini artıran ve hayal edilen sahnelerin yaratılmasını sağlaması açısından son derece önemli ve yıllarca da popülerliğini sürdüren pratik bir çözümdür. Stüdyo üretim verimliliğinde artıran bu teknik (Ryu, 2007: 76-77) zor, fakat ekonomik bir çalışma olarak görülmektedir. Günümüzde ise pek çok teknik gibi Matte painting de dijital ortamlarda yapılan bir özel efekt uygulaması olarak kullanılmaktadır.

2.3.11. Make-Up

Filmlerde sahnelerin daha gerçekçi olması için kullanılan özel efekt uygulamalarından biri de make-up efektleridir. Bu özel efekt uygulamaları kullanılan kostümler, saç ve makyaj biçimlendirmeleri make-up efektler olarak sınıflandırılmaktadır (Rickitt, 2000: 210-213). Ancak make-up efekt uygulamaları makyaj ile sınırlı değildir. Bugüne kadar bir çok filmde etkileri sahnelerin yaratılması açısından son derece önemli olan ve animatronik olarak herhangi bir yaratığın ortaya çıkarılması da bu kategoride sınıflandırılan bir başka özel efekt uygulamasıdır.

2.3.12. Makyaj ve Protez Uygulamaları

Make-up efektler, alanında uzmanlaşmış sanatçılar tarafından yapılmaktadır. Bu alanda özel efekt uygulamalarının ilk büyük ustası Lon Chaney olarak bilinmektedir. Notre Dame'ın Kamburu (The Hunchback of Notre Dame-1923) ve Bilinmeyen (Unknown-1927) ilk kez yoğun bir biçimde makyaja başvuru filmidir. Bu filmlerde makyaj uygulaması için günümüzde hala kullanılmakta olan çeşitli renklerde boyalar kullanılmıştır. Ayrıca yumuşak, plastiği anımsatan maddeler olan latex, silikon ve jelatin kullanılarak karmaşık makyaj denemeleri de başarıyla sonuçlanmıştır. Makyaj uygulamaları kullanıldığı zamanlardan beri büyük gelişme kaydederek her film yapımında mutlaka başvuru bir teknik olsa da bu tekniğin uygulanması görüldüğü kadar kolay değildir. Filmin bir sahnesi için uygulanması gereken makyajlar bazen saatler alabilmektedir. Bu yüzden bir oyuncu saatlerce makyaj koltuğuna oturmak zorunda kalabilmektedir. Bu durum zaman zaman oyuncuların performansına olumsuz olarak yansımaktadır (Debrececi, 2009: 5-15). Örneğin Maymunlar Cehennemi (2001) filminde gorilleri canlandıran oyuncular günün dört saatini (Şenyapılı, 2003: 174) makyaj koltuğunda makyajın tamamlanmasını bekleyerek geçirmişlerdir.

Bu teknik çeşitli hayvanlar veya fantastik yaratıklar ortaya çıkarmak için balmumu, silikon, jelatin ve macun kullanarak kalın tabakalar halinde uygulanmaktadır. Ayrıca derin yara izleri, korkutucu yüzler ve diğer uzuvlar oluşturmak için de bu yöntem çeşitli malzemeler karıştırılarak uygulandıktan sonra

renklendirilmektedir. Bazen de çeşitli protezler yapılmaktadır. Protez makyaj (maske) yaratma sürecinin ilk aşaması olarak değerlendirilmektedir. Bu sanatın üç boyutlu olarak gerçeğe çok daha yakın olması için maskenin yapılacağı ve rolü icra edecek olan oyuncunun yüz hatları belirgin bir şekilde bir kalıbı çıkarılmaktadır. Bu aşamada oyuncunun saçları ya kesilerek ya da bone veya benzeri bir malzemeyle kaplanmaktadır. Ortaya çıkarılan bu kalıp ile maskenin oyuncunun yüzüne veya vücuduna tam oturacak şekilde tasarlanması sağlanmaktadır. Bu şekilde rolü oynayacak olan oyuncunun yüzü için yapılan maske veya diğer uygulamalar tam olarak oturacak ve gerçekçi bir izlenim sağlayacaktır. Uygulama sadece yüz için değil, zarar vermeyecek yumuşak bir madde kullanılarak ağız, diş veya diğer uzuvlar için yaratılacak makyajlar içinde kullanabilmektedir (Rickitt, 2000: 214-215). Bu yüzden bir oyuncunun yüzü için yara izleri, sahte bir burun, gözüaltı torbaları, çene veya benzeri efektler oluşturmak bu aşama vazgeçilmez bir öneme sahiptir.

2.3.13. Animatronikler

İlk kez 1960'lı yılların başında kullanılan bir terim olarak animatronik, filmlerde kullanılmak üzere çeşitli yaratıkların hareket ettirilmesine dayalı, kuklalar ile uygulanan bir özel efekt tekniğidir. Animatronik teknolojisi 1960'lı yıllara kadar bu isimle anılmamış olsa da ilk filmlerden itibaren film yapımcılarının başvurduğu hayvanların ve canavarların canlandırıldığı, bugünküne kıyasla ilkel tekniklere dayanmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2011: 107-108). Mekanik bir sisteme sahip olan bu animatronikler oldukça büyük ve hantal sistemlerdir. Ancak ilk yapılanlara kıyasla bugünkü animatronikler gelişen teknoloji sayesinde daha kolay üretilmekte ve animatroniklerin hareketleri de elektronik düzenekler sayesinde daha pratik yapılabilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 42).

Animatronik uygulamalar, ilk dönem tiyatro ve filmlerde kostüm giyerek çeşitli hayvan ve canavar kılığına giren oyunculara bir alternatif olarak ortaya çıkmıştır. Örneğin Melies'in Ay'a Yolculuk (1902) filmi bu tekniğin ilk olarak kullandığı filmidir. Ancak ilerleyen dönemde teknik bilgisayar teknolojilerinden de yararlanarak daha da geliştirilmiştir (Rickitt, 2000: 223). Bugün film yapımcılarının sıklıkla başvurduğu bir teknik olarak istenilen sahnelerin ortaya çıkarmasında kullanılmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 44).

2.3.14. Fiziksel Efektler (Pratik/Mekanik Efektler)

Özel efekt uygulamaları geçmişe kıyasla daha belirgin çizgiler ile birbirinden ayrılabilir. Bu anlamda çeşitli patlama sahneleri, kurşun isabet etmesi, binanın çökmesi, yağmur, rüzgar ve benzeri sahnelerin kamera önünde canlı olarak yaratılması aşamasında tercih edilen efekt uygulamaları fiziksel efektler kapsamında değerlendirilmektedir (Rickitt, 2000: 246). Bazen de mekanik efektler olarak adlandırılan fiziksel efekt uygulamaları günümüzde bir çok özel efekt uygulamasında olduğu gibi dijital ortama kaymış bulunmaktadır. Film yapımında zaman zaman tercih edilen bir teknik olarak fiziksel efektler hala kullanılsa da dijital olarak uygulanan efektler gerek zaman gerekse maliyet açısından tercih sebebi olarak ön plana çıkmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 44).

2.3.15. Atmosferik Efektler (Yağmur, Rüzgâr, Sis, Kar ve Buz)

Atmosferik efektler yağmur, rüzgâr, sis, kar ve buz gibi hemen her filmde bir dereceye kadar gerekli olan ve istenen sahneleri yaratmak için kullanılan efektleri kapsamaktadır. Örneğin bir film sahnesi için yağmurlu bir ortam gerektiğinde, yağmurlu bir havanın çekime rastlaması zor olduğu gibi çekimi yağmurlu bir havada yapmakta teknik olarak bir takım problemler ortaya çıkarabilmektedir. Bu yüzden en iyi yöntem kuru bir ortamda yağmur efektini verebilmektedir. Bir filmde yağmurlu bir sahne yaratmak için çeşitli yöntemler kullanılmaktadır. Örneğin evin dışında yağmur yağdığı izlenimini vermek için içi su ile dolu bir mekanizma kurulmaktadır. Pencere önüne yerleştirilen bu mekanizma, su hazinesindeki suyun yukarı verilmesini sağlayacak bir pompa ile suyun borudan yukarı doğru çıkmasını sağlamaktadır. Borudaki deliklerden aşağı doğru damlayan damlacıkları yağmur izlenimi oluşturmaktadır (Rickitt, 2000: 247). Böylesine küçük bir mekanizmayla yağmur efekti oluşturulduğu gibi çok daha büyük boyutlarda yapılan bir mekanizma ile daha geniş bir alan için aynı efekt oluşturulabilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 45).

Örneğin fırtınalı bir gemi sonrası için de büyük bir havuz oluşturulmaktadır. Bu sahnede deniz dalgalandırılarak hem gemiye denizdeymiş izlenimi verilmekte hem havuzdan alınan sular fiskiyeler yardımı ile gemiye püskürtülerek yağmur efekti

oluşturulmaktadır. Ancak bu aşamada hem elektronik cihazların hem de stüdyoda bulunan set ekibinin sağlık ve güvenliği dikkat gerektirmektedir. Aksi halde hem elektronik cihazlar zarar görebilir hem de kablolar ile donatılmış setin elektrik aksamı set çalışanlarının sağlığına zarar verebilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 46).

Bir filmde rüzgâr yaratmak için saç kurutma makineleri ve jet motorları ile aynı çalışma prensibine sahip büyük fanlar kullanılmaktadır. Çapı üç ile altı metre arasında olan bu fanlar herhangi bir kazaya karşı sabitlenmiş şekilde koruyucu tel bir kafes içinde tutulmaktadır (Rickitt, 2000: 249-250). Büyük ağaçların bile yerinden sökülmesini sağlayacak rüzgâr etkisi oluşabilen bu fonların önüne yaprak ve kum serpilerek şiddetli rüzgâr izlenimi verilebilmektedir. "Oz Büyücüsü" (1939) filminde başarılı ilk uygulamalarından birine tanık olduğumuz rüzgâr efekti günümüzde de hala kullanmakta olan bir özel efekt uygulaması olarak önemini korumaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 46).

Gerilimli bir sahne yaratmak için, sisli bir görünüm elde etmek, patlama sahnesinin yaşandığı mekâna sisli bir görünüm vermek veya yangın sonrası dumanların tüttüğü ev sahnesi gibi her türlü sis ve duman efekti uygulamaları da atmosferik efektler kategorisinde değerlendirilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 46).

2.3.16. Tabanca, Kurşun ve Patlama Efektleri (Ateş ve Piroteknik)

İlk filmlerin yapıldığı günlerden bu yana filmlerde silah kullanımı yapımcılar için oldukça önemli görülmüştür. Filmlerde senaryoya uygun bir biçimde silah kullanılması gerekliliği doğrultusunda, silah kullanımında bazen gerçek silah tercih edilirken bazen de gerçek olmayan silahlar tercih edilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 48-49).

Günümüzde silah kullanımı daha üst seviyededir. Metal olarak yapılan silahlar neredeyse gerçekleriyle bire bir aynıdır. İzleyicileri heyecanla filme bağlayan savaş ve aksiyon sahnelerinde bu silahların patlaması ve ateş efektleri filme gerçeklik hissi vererek sahneye daha bir heyecan katmaktadır. Bu anlamda bir silahın ateşlenmesi neticesinde bir insanın vurulması gibi sahnelerde özel efekt uygulamaları olarak

izleyici üzerinde gerçekliğe yakın bir etki uyandırmaktadır. İlk filmlerde patlama efekti için kullanılan uygulamalar bu efekti uygulamaya yönelik hazırlanmış mekanizmalardan oluşmaktadır. İçi odun tozu gibi malzemeler ile doldurulmuş boru mekanizmasının çalışması hava basıncı ile zorlanmakta ve patlama gerçekleşmektedir. Ancak daha sonraları piroteknik denen yanıcı ve patlayıcı madde, bu efektin uygulanması için daha çok kullanılan bir yöntem olmuştur. Günümüzde de hala kullanılan piroteknik malzemeyle örneğin otomobile çarpan bir merminin çıkardığı kıvılcım efektleri oluşturulduğu gibi, kapsül içine kanı anımsatan sıvı bir madde konarak vurulan insan efekti de oluşturulabilmektedir. Ayrıca merminin duvara isabet etmesindeki hafif toz bulutu da kapsül içine yerleştirilen malzemeler sayesinde uygulanabilmektedir (Rickitt, 2000: 257-263). Ancak o teknik malzemeler ile çalışmak kolay değildir. Her zaman riskli bir yanı vardır. Bu yüzden biraz proteknik malzemelerin kullanılması ile meydana getirilen patlama gibi efektlerin uygulanması için özel bir çaba gerekmektedir ve teknik ekibin tüm güvenlik önlemlerini alması şart koşulmaktadır. Bu nedenle günümüzde patlama efektlerinin genellikle dijital ortamda yapılması, yönetmenler açısından daha fazla tercih edilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 49).

2.3.17. Animasyon (2D-3D Bilgisayar Animasyon)

Animasyon geleneksel stop-motion tekniğinde olduğu gibi herhangi bir nesnenin yapay olarak hareketine dayalı bir uygulamadır. Ancak stop-motion'dan Çok daha gelişmiş niteliklere sahiptir. Geleneksel olarak el çizimi ile yapılan animasyon hem zaman alan hem de zahmetli bir tekniktir. Gelişen teknoloji ile dijital animasyon stüdyoları kurulmuş ve çizimler dijital ortamda yapılmaya başlanmıştır. Bu gelişmeler film yapımcıları açısından oldukça önemli görülmüştür (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 50).

CGI anlamında ilk animasyon stüdyosu 1986'da Disney tarafından kurulmuş ve bilgisayar animasyonları üretmeye yönelik ciddi çalışmalar yapmıştır (Rickitt, 2000: 146-149). Burada 2D animasyonlar için CGI tabanlı çizimler yapılmış ve yine aynı sistemde boyama işlemi yapıp tamamlandıktan sonra animasyonlar son halini almıştır. Bu işlemin el yöntemi ile yapılan çizim ve boyamalara kıyasla çok daha kısa sürede tamamlandığı ve çok daha fazla alternatifler sunduğu görülmüştür. 2D

tasarımlarda kaba çizimler bilgisayarlar ile yapılarak bir çıktısı alındıktan sonra yüz hatları gibi detayların el ile çizilmesi şeklinde iki yöntem bir arada kullanılabilmektedir (Yurdigöl ve Zinderen, 2013: 50-51).

Günümüzde tabletler bu uygulamaların tamamen dijital ortama kaymasını sağlayan önemli araçlardır. El yöntemi ile tablet üzerinde çizimini yapan sanatçı, tasarımının tamamen bir bilgisayar verisi olarak dijital ortama kayıt edebilmektedir. Bu aşamada kaba çizimler, detay çizimler ve boyama bir arada bilgisayar tabanlı olarak gerçekleştirilmektedir. Modern animasyon tekniği olan CGI tabanının tasarımı açısından "The Prince of Egypt" (1998) bir dönüm noktası olarak kabul edilmektedir. Film için bilgisayar firmaları ile irtibata geçilerek "explosure" adı verilen bir animasyon sistemi geliştirilmiştir (Rickitt, 2000: 146-149). Bu yazılım ile geleneksel animasyon ve bilgisayar animasyonu entegre edilmiştir. Böylece Mısır mimarisi ile mekânların tüm detayları başarılı bir biçimde verilmeye çalışılmıştır. Yaygınlaşan bu sistem ile daha sonra CGI tabanlı tasarımlar yapılmış ve birçok filmde kullanılmıştır. Klasik animasyon teknikleri ile dijital teknolojiyi birleştiren görüşmeler günümüzde de kullanılan dijital tabanlı özel efekt uygulamaları arasında yer almaktadır (Yurdigöl ve Zinderen, 2013: 51).

3D teknolojisi günümüzde son derece yaygın olarak tüm filmlerde kullanılmaktadır. Tamamen CGI tabanlı 3D filmler yapıldığı gibi dijital ortamda oluşturulan 3D görseller gerçek çekimler ile birleştirilerek filmin bir tamamlayıcısı olarak da kullanılmaktadır. 3D animasyon için bilgisayar ortamında üç boyutlu modeller yaratılmaktadır. Bilgisayar tabanlı animasyon ile hareket izlenimi gerçekleştirilmektedir. Ayrıca 3D mekânlar da modellenmekte ve tasarlanan karakter modelleri ile kombine edilmektedir. Mekân veya nesne modeller çeşitli geometrik şekiller kullanılarak yapılabilmektedir. Ancak insan veya yaratık modeli için işlem bu kadar kolay değildir. Bir modelin dijital ortamda tasarlanmasından önce fiziksel olarak bir heykelinin yapılması gerekebilmektedir. Ayrıca model üzerine animasyonu gerçekleştirecek olan tasarımcılar bir araya gelerek gerekli fikir alışverişinde de bulunmaktadırlar. Fiziksel model veya taranacak herhangi bir nesne "cyber-scan" (Rickitt, 2000: 160-163) denen lazer tarama işlemi ile dijital veriye dönüştürülerek bilgisayara aktarılmaktadır (Yurdigöl ve Zinderen, 2013: 51).

Fiziksel modelin dijital ortama aktarılmasını sağlayan bu işlem yaklaşık yirmi saniye almaktadır. Cyber-scan yöntemi insan vücudunun tamamını tarayarak dijital ortama aktarılabilmesini sağlayacak özelliktedir. Bu yüzden Cyber-shot-scan işlemi giderek popüler bir yöntem haline gelmiştir. Bu yöntem sinemada kullandığı gibi oyun sektöründe de kullanmakta ve istenen karakterler yaratılabilmektedir. Bu süreçte modelin iskeleti denen ana hatları oluşturulmaktadır. Bu modelde animasyon tasarımcısı tarafından kontrol noktaları oluşturulmakta, bu noktalar ile modelin hareketi sağlanarak kolaylıklar yaratılmaktadır. "Key-frame" adlı hareket noktalar oluşturularak (Rickitt, 2000: 160-182) nesne veya karakteri hareket verilmektedir.

Dijital teknoloji sayesinde mekânlar ve başrol oyuncular da dâhil olmak üzere karakterler 3D olarak tasarlanmaya başlanmıştır. Tehlikeli sahnelerin çekimi için kullanan dublörler de artık 3D teknolojisi ile tasarlanan birer model olarak filmlerle kullanılmaktadır. Günümüzde CGI tabanlı 3D teknoloji ile "Buz Devri" (2006) gibi tamamen 3D teknolojisine dayalı birçok film yapılmıştır. Ayrıca tasarlanan 3D modeller "Transformers" (2007) filminde olduğu gibi gerçek çekimlere ile birleştirilerek de uygulanabilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 53).

2.3.18. Chroma Key

Chroma Key, tek renk bir arka planın önündeki hareketlerin eşit ışıklı bir çekim yapılarak kayda alınması sonrasında arka planın yok edilerek sanal bir arka plan yaratılması işlemidir (McCharty, 1992: 69). Bu işlem de birden fazla görüntü birleştirilerek perdenin önündeki görüntülerin farklı bir mekânda olduğu izlenimi verilmektedir. Chroma key günümüz sinemasında oldukça fazla kullanılan bir özel efekt uygulamasıdır. Pek çok program ile yapılabilen bu özel efektler de farklı renklerle de kullanılabilmektedir. Ancak yeterince doygun olmaları ve ışığı yansıtmaya kabiliyetine sahip olmaları sebebiyle en çok tercih edilen renkler mavi ve yeşildir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 53).

2.3.19. Blue - Green Box

Mavi/yeşil ekran ayırma işlemi olarak tanımlanan "Blue/green box", "Blue Screen Colour Separation Process" olarak ilk kez 1930'lu yıllarda negatif filmler ile uygulanmaya başlanmış ve bugünkü tekniğinin temelini oluşturmuştur (Rickitt,

2000: 49). Tekniğin bilinen ilk başarılı kullanımı Lawrens W. Butler tarafından 1940 yılında "The Thief of Baghdad" adlı filmler uygulanmıştır (Şenyapılı, 2003: 102). Blue box, ilk başlarda optik efektler kategorisinde değerlendirilmiş olsa da günümüzde bu işlem tamamen dijital ortamlarda yapılmaktadır. Bu yüzden blue/green box tekniği bilgisayar teknolojisine dayalı özel efektler kategorisinde değerlendirilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 53).

Chroma key, tekniği ile sanal bir arka plan yaratılabilmektedir. Bu teknik film yapımında zaman ve mali açıdan film yapımcılarının ciddi anlamda işini kolaylaştırmaktadır. Bir stüdyoda mat tonda mavi veya yeşil düz bir perde arka plan olarak kullanılmaktadır. Bu perde önünde arka plan renginin olmadığı giysiler kullanan oyuncular ile istenen çekim yapılmaktadır. Çekimlerin dijital ortama aktarılmasının ardından tek renk olan arka plan yok edilerek yerine herhangi bir mekân yerleştirilmektedir. Bu şekilde birçok mekân gidilemediği halde çekimlerin orada yapıldığı izlenimi oluşturulmaktadır. Bu tekniğin ilk örneklerinden olarak "Star Wars" (1977) filmini vermek mümkündür (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 54).

2.3.20. Dijital Compositing (Birleştirme)

Birleştirme işlemi özel efektlerin önemli unsurlarından biridir. Nitekim bir film son halini özel efektlerin uygulandığı tüm görsellerin birleştirilmesinden sonra almaktadır. Bu açıdan compositing efektler özel efekt uygulamalarının tamamlayıcısı niteliğindedir. Ancak en zor olan kısım sona saklanır, ki o da render işlemidir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 55).

2.3.21. Bullet Time / Flow Motion

"Flow motion" olarak da tanımlanan Bullet time efekti, bu efektin ilk geniş çaplı kullanımı ile başarılı bir örneği olması sebebiyle "Matrix" (1999) filmi ile anılmaktadır. Bu teknik Matrix öncesinde de var olmasına rağmen bu kadar etkili bir biçimde kullanılmamıştır. Bu yüzden Bullet time Matrix'e kadar çok yaygın bir özel efekt uygulaması olmamıştır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 56).

Bullet time efekti oldukça zor ve dikkat gerektiren bir uygulamadır. Matrix'in çekimlerinde uygulanan Bullet time için stüdyoda yeşil bir arka plan kullanılmıştır.

124 "still camera" ile 360° çevrelenerek çekimi yapılan sahnenin görüntüleri, dijital ortama aktarıldıktan sonra compositing işleminden geçirilmiştir. Yörüngeye yerleştirilen kameralar sayesinde hareketin yavaşlatılarak verildiği etkisi kazandırılmıştır. Böylece zamanın dondurulduğu, kameranın oyuncunun etrafında döndüğü izlenimi verilmiştir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 56).

2.3.22. Motion Capture / Mocap

Kısaca "mocap" olarak da bilinen "Motion capture" dijital olarak hareket yakalama tekniğidir (Rickitt, 2000: 311). Bu uygulama dijital ortamda tasarlanan 3D karakter veya nesne modeller için fiziksel kurallara uygun ve etkili hareket tayin etme amacı ile kullanılmaktadır. Böylece bitki ve insan gibi modellemeler için gerçekçi hareket sağlanmış olmaktadır. Özellikle de karakter animasyon için kullanan Motion Capture, sadece vücut hareketlerini değil aynı zamanda yüz gibi detayların da doğal hareketlerini yakalayabilme özelliğine sahip, ekip çalışmasının ön plana çıktığı bir özel efekt uygulamasıdır.

İnsan modellemesi için kullanılan Motion Capture tekniğinin uygulanması, vücuda bağlanan belli aparatlar ve veri sağlayıcılar sayesinde gerçekleşmektedir. Bu aygıtlar sayesinde insanın hareketleri sayısal bir veri olarak dijital ortama aktarılmaktadır. Böylece elde edilen veriler 3D tasarım ve animasyon yazılımlarında 3D modellere uygulamaktadır (Miller, 2006: 106).

İlk başarılı Motion capture uygulaması insan modellemeleri tasarlanarak yapılan "Final Fantasy" (2001) filmi olsa da Motion capture'ın en başarılı uygulaması olarak "Avatar" (2009) filmi kabul edilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 59).

2.3.23. Dijital Matte Painting

Dijital olmayan yöntemler ile ilk filmlerde de kullanılan matte paint tekniğinin CGI tabanlı kullanılması "Digital Matte Painting" olarak adlandırılmaktadır. 1980'lerden itibaren gelişen bilgisayar teknolojisi 1990'lara doğru Matte Painting uygulamasının dijital ortamlarda yapılmasını sağlamıştır. Dijital Matte Painting'in ilk örneği "Sherlock Holmes" (1985)'tur. El ile çizilen resimler taranarak bilgisayar ortamına aktarılmış ve gerekli dijital bir uyarlama yapıldıktan sonra birleşme

işleminden geçirilmiştir. Bu yıllardan itibaren Matte Painting işlemi bilgisayar teknolojisi kullanarak yapılmıştır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 60).

2.3.24. Image Manipulation

Dijital teknoloji özel efekt uygulamaları ile bilgisayar ortamında görüntüler üzerinde istenen değişikliklerin yapılması imkanı vermektedir. Böylece yapılan tüm değişikliklerin bir araya getirilmesiyle ilk halinden çok farklı ve görüntü kalitesi yüksek bir kombinasyon ortaya çıkabilmektedir. Dijital teknoloji sayesinde görüntü üzerine çeşitli düzenlemeler yapılabilmektedir. Bunlardan biri de "color-contrasting" düzenlemeleridir. Bu işlem çekilen görüntülerin dijital ortama aktarılmasının ardından renk ve ışık düzeylerinde gerekli görülen ayarlamaların yapılmasını ifade etmektedir. "Color correction" uygulamaları olarak da ifade edilen bu teknik ile görüntülerin renk ayarları üzerinde düzenlemeler yapılarak filmin havası değiştirmektedir. Gerilim ve eğlence filmleri gibi film türüne göre farklı renk ayarlamaları yapılmasının yanı sıra sahneye göre de özel düzenlemeler yapılabilmektedir. Ayrıca renk manipülasyonları ile çekimle kırmızı olan bir araba dijital ortamda örneğin maviye veya başka bir renge dönüştürülebilmektedir. Bu uygulamalar ayrıca film sahnesinin daha parlak, aydınlık veya karanlık tonlarda kasvetli bir havada verilebilmesini sağlamaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 62).

Manipülasyon yöntemlerinden biri de "shadow"dur. Gölgeler ile ilgili düzenlemeleri ifade eden bu teknik ile film sahnesi için ışığın açısına göre gerekli görülen nesneler için gölge yaratabilmektedir (Rickitt, 2000: 83). Yapay olarak dijital ortamda oluşturulan görsellerin fiziksel kurallara uygun olarak gölgeleri olmak zorundadır. Bu yüzden cisimlere dijital ortamda birçok yazılım ile yapılabilen gerçekçi gölgeler yaratılarak sahnenin izleyici üzerindeki gerçeklik etkisi artırılabilir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 62).

Film yapımında çekim gerçekleştirilmeden önce kamera üzerinde yapılması gereken birtakım düzenlemeler gerekli görülmektedir. Bunlardan biri de "focus" ayarıdır (Rickitt, 2000: 83). Kameranın netliği ile ilgili düzenlemeleri kapsayan focus, artık kamera üzerine yapılmasına gerek duyulmadan dijital ortamda yapılabilen bir tekniktir. Örneğin yakın bir nesne net, onun arka planında yer alan

görüntü bulanık verilmek istendiğinde bu uygulama mercekler aracılığıyla yapılabilir. Unutulan ve çekim hatası olarak sonradan fark edilen bu gibi durumlarda aynı teknik dijital ortamda başarıyla uygulanabilmektedir. Bu özel efekt uygulaması ile kamera lensleri kullanılarak yapılan focus ayarından farkı olmayan sonuçlar elde edilebilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 63).

Çekilen bir filmin sahnelerinde yer alması istenmeyen görüntüler, film yapımcıları için gerek çekim hatası olarak, gerekse müdahale edilmesi imkânsız durumlar olarak karşılaşılan zorluklardandır. Örneğin bir dönem filminde elektrik tellerinin olmaması gerektiği halde çekim sırasında ekip buna müdahale edememektedir. Bunun haricinde teknik bir hata olarak çekimlerde istenmeyen nesnelerin görüldüğü de fark edilebildiğinde çekim tekrar gerektirmektedir. Ancak bu zorluklar CGI tabanlı müdahaleler ile aşılabilmektedir. Bu durumlarda "Removing" (Rickitt, 2000: 84-85) (silme/kaldırma) tekniğine başvurulmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 63).

Filmde gerçekte çekilmesi zor veya tehlikeli sahnelerde de çekimden yapıldıktan sonra bazı manipülasyonlar yapılabilir. Örneğin bir evin yanması veya bir patlama çekimi zor ve tehlikeli sahnelerdendir. Bu yüzden film yapımcıları bu sahneleri tamamen dijital ortamda yaratmayı tercih etmektedirler. Bunun için "Wrapping" tekniği kullanılmakta ve yangın, patlama, silah kullanımı gibi sahneler gerçekçi bir biçimde çekilebilmektedir. Yapılan efektle gerçek görüntüler ile compositing edilmektedir.

Filmde kalabalık sahnelerin çekimi de maliyet açısından yapımcıları zorlamaktadır. Bu yüzden kalabalık sahnelerin oluşturulması için de genellikle "Crowd Replication" tekniği uygulanmaktadır (Dereli, 2006: 38-39). Bu teknik ile birkaç oyuncu ile binlerce insanın görüldüğü kalabalık sahneler yaratılabilmektedir. Tek tek veya gruplar halinde green box tekniği ile çekilen oyuncular bir araya getirilerek compositing işleminden geçirilmekte ve sanal olarak bir mekâna yerleştirilmektedir. Böylece düşük maliyetli kalabalık sahneler yaratılmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 64).

Çeşitli ışınlar, ışıklar yaratabilmek için kullanan teknik ise "lens flare"dır. Bu uygulama ile farları yanmayan bir arabaya far ışığı yapılabildiği gibi bir güneş ışığı veya yıldız parıltısı yapılabilmektedir. Özellikle bilim-kurgu filmlerinde rastlanan çeşitli ışın silahları da uygulama ile yapılabilmektedir. Böylece CGI tabanlı oluşturulan görseller gerçek çekimler ile birleştirilebilmektedir (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 64).

Bir nesneyi başka bir nesneye dönüştürmek için kullanılan teknik ise "morphing"dır. Bu teknik bilgisayar yazılımının bir görüntüyü bir başka görüntüye aksama veya atlama olmaksızın, yumuşak bir geçiş ile dönüştürdüğü matematiksel bir işlemdir. Tekniğin uygulanması için iki görüntü arasında bir takım benzerlikler belirlenerek işaretlenmektedir. Örneğin insanı bir kurt adama dönüştürme işleminde göz ve kulak gibi ortak noktalar arasında uyum sağlanmalıdır. Ayrıca bu uyum için hareketlerin ve duruşunda önemi büyüktür. Bu uyum sağlandığında bilgisayar yazılımı iki görüntü arasında dönüşümü gerçekleştirmektedir (Rickitt, 2000: 85-86). Birçok reklam filmi ve klip yapımında da kullanılan bu teknik sinemada ilk kez "Abyss" (1989) filminde su yılanının yaratılmasında (Şenyapılı, 2003: 135) kullanmıştır.

2.3.25. Rotoskop

Rotoskoplama, gerçek görüntüler üzerinden gidilerek animasyon oluşturulmaya dayalı bir tekniktir. Bir çok filmin 2D animasyona dönüştürülmesi için kullanmıştır (Rickitt, 2000: 141). İlk uygulamalar CGI teknolojisine dayanmadığı için buzlu bir cam üzerine rotoskop adı verilen cihaz ile yansıtılan filmin sanatçılar tarafından çizilmesi ile gerçekleştirilmiştir. Bu yöntem ile gerçek karakterler üzerinden birçok çizgi filmi yapılmıştır. Günümüzde rotoskop tamamen dijital ortamda yapılan bir özel efekt uygulamasıdır. Hareketli bir cismin "mask"lenmesine dayalı olan bu uygulama ile hareketle nesnenin eylemini başka bir arka plan üzerinde gerçekleştirmesi sağlamaktadır. Hareketli bir cismin maskelenmesi işlemi, arka planı tek renk olmayan bir oyuncunun detaylarının ve hareketlerinin tamamının kare kare çerçeve içine alınması işlemidir. Böylece maskelenen oyuncu istenildiği gibi farklı bir mekâna yerleştirebilecektir. Arka planın tek tek olmaması durumunda kullanılan

masklama zaman alan ve dikkat gerektiren ve çalışmadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 65).

2.3.26. Ses Efektleri

Film yapımcıları açısından ses, filme vermek istedikleri mesajı tamamlayıcı bir unsur olarak son derece önemli görülmektedir. Bu yüzden filmin en önemli unsurlarından biri sestir. Filmlerde duygusal bir sahnedeki diyalog, bir aksiyon sahnesindeki silah sesi veya bir gerilim filmindeki ürkütücü sesler filmi etkili kılan önemli unsurlardandır. Bu nedenle sesli filmlere geçilmesinden bu yana ses efektlerinin önemi her geçen gün artmış ve hatta bu konuya ilişkin birçok akademik çalışmaya da kaynaklık etmiştir. Örneğin ses efektleri üzerine yapılan çalışmalardan birinde bu efektlerin sürekli televizyon izleyen çocuklarla izlemeyen çocukların görsel yönelme tepkileri üzerindeki etkileri incelenmiştir (Calvert and Scott, 1989: 235).

Ses efektleri genel olarak konuşmalar, müzik ve ortam seslerinden oluşmaktadır. Ancak bir filmin ses efektlerinden bahsedilince daha çok müzik ve ortam sesi kastedilmektedir. Çünkü diyalog, filmin olması gereken akışıdır. Filmin akışı müzik ve diğer sesler ile anlamsal olarak tamamlanmaktadır (Yurdigül ve Zinderen, 2013: 65).

Sinemaya sesin dâhil edilmesinden sonra ses efektleri stüdyolarda kaydedilerek arşivlenmiş ve ses kütüphanelerinde bulundurulmuştur. Film yapımında herhangi bir ses efekti lazım olduğunda da kolayca ulaşılarak kullanılmıştır. Ses efektlerinin oluşturulması için ses kayıtları yapılmakta ve bu aşamada sesler defalarca denenerek kayda alınmaktadır. Herhangi bir yaratığa ait bir ses yapılmak istendiğinde ise çeşitli sesler "mix"lenerek istenen ses ortaya çıkarılmaktadır. Eski teknikler ile ses efekti uygulaması, aynı anda çok sayıda kasetin çalıştırılması suretiyle gerçekleştirilmektedir. Kasetlerdeki sesler başka kasetlere mixlenerek istenen ses ortaya çıkarılmaktadır. Eski teknikler ile ses efekti uygulaması, aynı anda çok sayıda kasetin çalıştırılması suretiyle gerçekleştirilmektedir. Kasetlerdeki sesler diğer başka kasetlere mixlenerek aktarılmaktadır (Rickitt, 2000: 279-280). Birden fazla aygıtın

aynı anda alıřtırıldıđı bu ařama olduka dikkat gerektirmektedir (Yurdigöl ve Zinderen, 2013: 66).

Ancak günümüzde bu uygulamalar tamamen farklı ortamlara kaymıřtır. Bilgisayar aracılıđıyla uygulanan ses efektleri gerek kullanım açısından, gerekse zaman açısından film yapımcılarının işini kolaylařtırmaktadır. Bu yazılımlar birden fazla katman açarak ok sayıda sesin mixlenmesini sađlamaktadır. Dolayısıyla dijital teknoloji sesleri müzikle de birleřtirme imkânı sunmaktadır. Hatta bu yazılımlar tamamen dijital ortamda istenen ses efekti ve müziđin tasarlanabilmesini sađlamaktadır. Ayrıca ok sayıda ses formatında ıkıř verebilme özelliđine de sahiptirler (Rickitt, 2000: 279-280). Günümüz sineması, ses üzerinde oynayarak son deđiřiklikleri tekrar tekrar duyma ve düzeltme imkânı verebilen bu teknolojiye gerek müzik gerek ise ses efektleri üretme noktasında sıka bařvurmaktadır (Yurdigöl ve Zinderen, 2013: 66).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YAPIM AŞAMASI

3.1. Mekan

Belgesel röportaj çekimleri, ekipmanları kiralanan yapım şirketinin stüdyolarında gerçekleşmiştir. Uçan Adam çalışmasının çekimleri Atatürk Arboretum’da gerçekleşmiştir.

Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi Doç. Dr. Yusuf Yurdigül’ün röportaj süresi 20 dakika 32 saniyedir.

Yeşilçam Özel Efekt Sanatçısı-Kurgu Operatörü Necdet Tok röportaj süresi 50 dakika 47 saniyedir.

Özel Efekt Sanatçısı Metin Güngör ile röportajın çekim süresi 01:02:33’dür.

3.2. Filmin Akışı

Sinemada özel efekt bir tasarım tekniğidir. Bu anlamda sinemada tasarım, çekilen görüntülerin üzerinde bir takım değişiklikler yapılmasını, görüntülerin olduğu gibi verilmeyerek değiştirilmesini ifade etmektedir.

İnsanlığın gerçekliği algılama, anlama ve anlamlandırma macerasında sinema kuşkusuz önemli bir dönüm noktasıdır. Metinsel kültürden resim kültürüne geçişin en önemli işaretlerinden biri olan sinema ilk doğuş yıllarındaki gibi kalmamış, bir yandan gerçeklik algısını dönüştürürken bir yandan da kendisi değişmiş ve dönüşmüştür. Teknolojik bir icat olan ve doğuşundan itibaren teknolojik gelişmelere bağımlı biçimde değişen ve dönüşen sinemanın tarihsel gelişim sürecinde “dijitalleşme” önemli bir dönüm noktasıdır.

Özel efekt, doğal olarak elde edilemeyecek etkilerin yapay yollarla sağlanmasına verilen genel bir tanımdır. Görsel efekt ise sinema tarihindeki ilk efekt örnekleri olan kamera hileleri de dahil olmak üzere, fotoğraflama teknikleri ve görüntü üzerinde yapılan değişiklikleri içeren bir özel efekt koludur.

Metin Güngör ses: *Görsel olarak olmayan bir şeyi görselleştirmek. Efekt yapıp, yani canlandırmak. Siz bir illüzyon yaratıyorsunuz aslında. Sinemada da bir*

illüzyon ama, sinemanın çekimlerinde fiziksel olarak ışığa ihtiyacınız var, oyuncuya ihtiyacınız var vb. sanata ihtiyacınız var ama dijitalde görsele yani equipmentlara yani araçlara, softwarelere ihtiyacınız var. Şu an her şey yapılabilir görsel efektlerde. İstenilen her şey yapılabilir.

Necdet Tok ses: *Amerikalıların yaptıkları filmlerden görüyorduk, adamlar nasıl yapıyor kocaman stüdyoları var, hangar gibi karanlık bir yerde çekiyor. A B bandı yapıyor, arka fonu da ayrı çekiyor, sonra bir A bandı bir B bandı bastığı vakit, aynı kare üzerine basması lazım, hiç oynamaması lazım ki çünkü arkada negatifte yıkadın siyah-beyaz 0 olur, şeffaf olur. Ötekinin tersini yaptığın zaman o şeffaflıkla sadece adam kalır. Arka background gidince adam kalınca tek arkaya ne koyarsan koy o olur. Şimdi yaptığımız gibi Blue-Green Box'la yaptığımız pozisyonlar. Ama arka fonu çok iyi ayar etmek lazım.*

Melies'in en çok ilgi çeken filmlerinden biri... 1902 yapımı Ay'a Yolculuk... 'Ay'a Yolculuk' adlı bu film bi anlamda bilim-kurgu türünün de ilk örneği sayılabilir. Mermi şeklinde tasarlanan uzay gemileriyle hedeflerine varan astronotların hikâyesini konu olan filmde uzay aracının Ay'ın gözüne saplandığı sahne başlı başına bir özel efekttir. Kartondan bir ay ve üzerine bir insan yüzünün bindirilmesiyle oluşturulan sahne filmin sembolü haline gelmiştir.

Özel efekt kavramı tiyatrodan televizyona, bilgisayar oyunlarından eğlence sektörüne ve sinemaya kadar pek çok alanda kullanılmakta olan görsel ve işitsel etki temelli teknikleri ifade etmektedir.

Doç. Dr. Yusuf Yurdigül ses: *Visual Effect, Special Effect diye bir karmaşa var aslında literatürde, Visual Effects, Special Effects kavramsal bir karmaşa var, şimdi bu kavramsal karmaşanın nedenini de aslında kitapta çözmüş bulunuyoruz, aslında birçoğunda eksiklik olarak gördüğüm şu; özel efekt Visual Effects, görsele dayanır, Special Effects sesin de içinde olduğu bir alan.*

İnandırıcılığın artırılmasında önemli bir işleve sahip olan özel efektler, özellikle 1990'lardan itibaren gelişen bilgisayar teknolojisine paralel olarak büyük ilerleme kaydetmiştir. Bu gelişmeler ile birlikte özel efektler, daha güvenli ve kolay uygulanabilir nitelikler kazanmıştır. Bu durum, film yapımcılarının işini daha da

kolaylaştırarak özel efektlerin kullanımına olan ilginin de giderek artmasını sağlamıştır.

Metin Güngör ses: *Hollywood'a ilk adım atışım biliyorsunuz Gladiator ile Londra'da çekildi, ünlü yönetmen Ridley Scott tarafından hem yapımcı hem yönetmenliği. Bende onun şirketinde iş bulmuştum Mill Film diye, tabii işe girmeden önce hala traditional ressamdım. Sonra bir arkadaşım tarafından neden bize katılmıyorsun diye bir teklif oldu, tabii o zaman Kanada'dan yeni gelmiştim. Tabi ki dedim yani eğitimi gördük şimdi pratiğini yapalım diye öyle bir adım attım. Çok şanslıydım diyebilirim yani bir iki sene orada çalıştıktan sonra on bire yakın Hollywood filminde çalışmış oldum. Bu arada Amerika'dan gerçek Hollywood'dan teklif aldım ve Los Angeles'ta yıllarca yaşadım. Gördüğünüz çoğu filmleri de orada yaptık.*

Sinema sektöründe efektler, yapımı çok pahalı, tehlikeli veya imkânsız sahnelerin filme alınabilmesi için kullanılan yöntemlerin tümüne verilen isimdir. Örneğin havaya uçan binalar, başka bir gezegene yolculuk eden uzay gemileri, fantastik yaratıklar... Geleceğin muhteşem şehirleri gibi görüntüleri elde etmek için özel efekt sanatçılarına başvurulmaktadır.

Necdet Tok ses: *Süpermen modası vardı, orijinal Süpermen, filmi geldi. Offf o kadar iş yapıyor ki, bizimkiler biliyorsunuz çoğu film adaptasyon, çoğu filmi hemen yerliye döndürürüz, bizim yerli müşterimiz farklıdır. Bizde Süpermen yapalım dediler, Cüneyt Arkın Süpermen yaptı, o Süpermen yaptı tamam fakat uçanı yok, Süpermen yürüyor, koşuyor, uçan bir Süpermen yok. Bizimkiler de çekti, bende oynadım orada kötü adam rolünde, kendi stüdyomuzun işi diye. Sonra dedik bu kadar koşturuyoruz falan ama bizim bir avantajımız var bizde tutuyor. Negatifte pahalı, pozitifte pahalı o zamanda. Allahtan laboratuvarı da bizde o yüzden çıkma negatifler, çıkma pozitiflerle idare ediyoruz. Dedik bir deneme yapalım, uçurmamız lazım Süpermen'i, yoksa olmaz, koşan Süpermen mi olur? Dedik napcaz? Kunt Tulgar'la beraber. Projeksiyon makinesi orada, oraya bir şey yapalım. Aklımıza bir şey geldi, aydınlar kâğıdı, 2 m'ye 1,5 m bir ekran yaptık, projeksiyondan vuran ışık iki metre sonra aşağı-yukarı böyle vuruyor (tarif ediyor) biz oyuncular buradayız, tabii yüksekçe, projeksiyon makinesi de yukarıda olduğu için bizim bu ayara*

getirmemiz lazım ki seviyeyi bulalım. Buraya geldik mi? Kendimiz prova yapıyoruz, dedik nasıl yapalım, boyacı merdiveni var ya getirdik onu koyduk oraya, onu da oraya getirince tam kadr oldu. Çıktık baktık, oldu mu arkada resim var mı? Oldu, arkada resim var, derdimiz arkada resim var mı? Bir prova yapalım dedik, bastık filmi, uff arkadaş resim çok güzel. Dedik tamam, oldu çözdük bu işi, hanımı vardı Kunt beyin, dedi hemen bir Barbie bebek, bir Süpermen elbisesi. Yaptı, pelerinli falan çok güzel oldu. Şimdi gelelim biz bunu uçuracağız. Yukarıda zaten aydıneger kâğıdımız var 2 metre (tarife diyor aynı zamanda), misinelerle ortaya koyduk, çok güzel, zaten Süpermen hareket etmese bile resimler arkada hareketli o uçuşuyor. Ama bir şey var! Pelerin uçmuyor, haydaa napcaz ya! Aşağıdan üflüyoruz, olmuyor üflemeyle. Dumanda yapalım, sigara içelim, üflüyoruz yine olmuyor. Allahtan annesi İstinye’de yakın, dur dedi hemen saç kurutma makinesini ahyım onunla yaparız. Geldi, aşağıdan verdik hemen oldu tıkr tıkr pelerin uçuşuyor (tarif etmeye devam ediyor). Tamam, oynuyor, dedik oldu. Ama arka background çok önemli. Onları nerden buldun dediler, çekmedik ki, her yer var Türkiye’den, Rumeli Hisarı’ndan tuutt Anamur Kalesi’ne kadar çeşitli turistik yerlerinden resimler var. O zamanlar Fransızlar iki kısım yani, on on dakikalık, iki kısımlık bir belgesel çekmişler Kültür Bakanlığı’na. Çok güzel Kapalı Çarşı gibi. O da bende vardı. Bende ondan işime yarayan parçaları aldım, alttan, üstten, onları aldım filmi bir rulo yaptım filmin iki arasına arkada makine dersiniz o hep döner, hiç bitmez sürekli döner. Ne kadar istersen adamı uçur ama negatif bitti. 120 metre yani 3-4 dakikalık bir şey. Fazla da kullanamıyoruz, yeter mi yeter, hemen laboratuvara yolladık. İş tamam kopyasını, oldu mu oldu, bunun şimdi de yakını lazım. Süpermeni oynatıyoruz ya, Süpermen gel kardeş, aydınegerin (gösteriyor) bu tarafına merdiven orada. Şimdi ne yapılacak, çık merdivenin üzerine, kafanı şöyle (tarif ediyor) kafanı şöyle kameraya bak! Oluyor mu abi evet biraz da şöyle dur, boyacı merdiveni tabii o bir şey görmüyor, bak el salladırken tam da oldu. Sonra biz onu çektikten sonra biz süpermen’i misinayla yaptık hiç belli olmuyordu Kunt’un babası geldi, Sabahattin Tulgar, onunla olmaz dedi, ince siyah ip koyun dedi. Dedim abi olmaz bu gözükür, yukarıda dedim, dedi olur. Sonra kocaman perde, o siyah ipler var ya seyirci bakıyor, böyle dört taraftan siyah ip var, ama uçuşuyor, vay be demiş Türk kafası helal olsun, adamlara bak be diyor, adamlar helikopter tutmuşlar helikopterle adamı nasıl uçuruyorlar be. İşte

gayret budur. Bizim seyircimiz böyle. Çok da güzel iş yapmıştı o zaman. Bunun hikâyesi de böyle. Daha sonra işler yaptık tabi, ama Türkiye’de bunu yapan ilktik.

1903 yılında Amerikalı sinemacı Edwin Stanton Porter'ın "The Great Train Robbery" (Büyük Tren Soygunu) adlı filminde kullandığı Glass-Shot (Geriden Gösterme Yöntemi) tekniği de o günden sonra sinemada kullanmaya başlanan önemli bir başka teknik. Bu teknik ile başka bir yerde önceden çekilmiş olan görüntüler stüdyoda bir perdeye yansıtılıyor, bu perde önünde oyuncular oynatılarak sahne çekiliyor. İki görüntünün birleştirilmiş olduğu sahnenin çekimi stüdyoda yapılmış olmasına rağmen çekimin başka bir yerde yapıldığı izlenimi verilmektedir.

1916 Yılında ise Frank Williams tarafından, sonradan "Blue Screen Photography" olarak adlandırılacak olan,(duraksama, etrafa bakınma, arkada mavi perde görürüz) günümüzde "Blue Box" olarak bilinen ve yaygın olarak kullanılan bu popüler sistemin temelini oluşturan taşınabilen bir matte tekniği icat edilmiştir. Böylece bu uygulama ile hareketli karakterlerin farklı arka planı ile birleştirilmesi sağlanmaktaydı.

Özel efektlerin sinemada gerçekçi olmayan görüntülerin gerçeklik hissi uyandıracak biçimde verilmesini sağlamaktadır. Bu teknikler, gerçekçi olmayan görüntülerin gerçek görüntülerle birleştirilmesini sağlamaktadır.

Metin Güngör ses: *Özellikle son yapılan filmler de o gerçeklik artık kayboluyor, bir computer, bilgisayar oyununa dönüşüyor, ben bunu çok hissettim. Bu da görsel efektlerin çok olması, fazla olması. Bence görsel efektlerin olacağı filmler ayrı bir de yani daha değişik konulu filmlerde görsel efektlerin kullanılmaması lazım, sadece güzelleştirilmesi için kullanılması lazım.*

1920'li yılların önemli görülen filmlerinden biri olan "The Thief Of Baghdad" filminde yönetmen Roul Walsh tarafından küçümsenemeyecek özel efekt uygulamalarına başvurulmuştur. Bunların arasında ejderha, ejderhanın ağzından çıkan duman ve ateş, uçan at, ünlü uçan halı, tozla var olan sihirli ordular ve su altındaki örümcek gibi efsanevi görüntüler yaratılmıştır.

"The Lost World" (Kayıp Dünya, 1925) filminde ise 49 adet tarih öncesi hayvan Stop-Motion tekniğiyle canlandırılmıştır. Yine aynı yılda 6000 \$ bir maliyetle "Ben Hur" filmi çekilmiştir. Minyatür Efekt kullanımı açısına önemli olan filmde, at araba yarışının gerçekleştiği sahneye izleyiciyi eklemek amacıyla özel efekt tekniği kullanılmıştır.

Metin Güngör ses: *Ben Hur gibi filmlere baktığımızda bunların çekimi nerden bakarsanız 3-4 yıl sürüyordu. Spartacus, şuan o kalitede o değerde filmleri, bir altı ay bir yıl içinde çekebilirsiniz.*

Ses kayıt cihazının ortaya çıkmasına kadar sadece görsel bir iletişim aracı olan sinemanın, "görsel-işitsel" bir iletişim aracına dönüşmesi yaklaşık 30 yıl gibi uzun bir zaman almıştır.

Film yapımcıları açısından ses, filme vermek istedikleri mesajı tamamlayıcı bir unsur olarak son derece önemli görülmektedir. Sesli filmlere geçilmesinden bu yana ses efektlerinin önemi her geçen gün artmış ve hatta bu konuya ilişkin bir çok akademik çalışmaya da kaynaklık etmiştir.

Bu dönemde yönetmen Merian C. Cooper Ve animasyon sanatçısı Willis O'Brien'ın yaptığı, bir çok sinema tarihçisi açısından bir başyapıt olarak değerlendirilen "King Kong" (1933) filmi başarılı özel efekt uygulamalarıyla son derece önemli görülmektedir.

Filmlerde duygusal bir sahnedeki diyalog bir aksiyon sahnesindeki silah sesi, veya bir gerilim filmindeki ürkütücü sesler filmi etkili kılan önemli unsurlardandır. Bu nedenle sesli filmlere geçilmesinden bu yana ses efektlerinin önemi her geçen gün artmış, hatta bu konuya ilişkin birçok akademik çalışma yapılmıştır.

Necdet Tok ses: *Bu ara ben Cüneyt Arkın filmleri yapıyorum ben avantür, vurdulu kırdılı filmler, Çetin Naci'nin çektikleri. Bana geliyor, şimdi onun montajını yapmak ayrı bir şey küçük küçük parçalar var onları yapmak ayrı bir şey bir de dublajdan sonra o yumrukları tek tek döşemek var, nasıl yani? Şimdi çeneye bir yumruk vuruyor adam, eskiden bir tahta vardı şöyle (tarif ediyor) buradan böyle iki tane, buradan da menteşeyle tutturulmuş. Aynen bu şekilde, hemen adamı görüyorlar*

perde de yumruk aldı, tak! Açıyor karnına tak! Aynı ses, bu bu bu, ya her şeyde aynı ses çıkıyor, çeneye de aynı, mideye de aynı, hep aynı ses. Sevmiyordum ben tahta sesi, hep aynı, öyle olur mu? Derken ben orijinal filmlere bakıyordum, orda vurduğu zaman bam diye off diyorsun esle birlikte zaten diyorsun yumruklarla birlikte hemen olmaz bir es geçer, onun ayarları var. Onu eğer ki, bakın burada bir püf noktası vereceğim, ilk parçayı burada bağladın, ilk parçayı şurada keseceksin (eliyle tarif ediyor), şurada değil, burada da değil, mesela şimdi gelecek parçayı adam buradan bağlar, ikinci gelecek parçayı da burada, hayır! Buna Amerikan işi derler şurada buraya geldi, tam şurada keseceksin (gösteriyor). İkinci gelene bu sefer buradan başlatacaksın bak! Yani ne oldu böyle oldu (gösteriyor) bunu seriye vurduğun zaman iki kare fazlalık var. Seri oynadığı zaman öyle bir vurur ki, o sesi de koyduğun zaman, ufff dersin.

Metin Güngör ses: Bir bomba patlar, bir yangın çıkar, bir duvar yıkılır, o zaman ses efektler, ama bu ses efektleri klasik sinemada da var. Aynı şekilde görselde de kullanılıyor yani değişen bir şey yok. Zaten ismi üzerinde o görsel o ses efekti, tabii bunlar dengelendiği zaman mutlaka çok daha güzel şeyler çıkıyor ortaya.

Doç. Dr. Yusuf Yurdigül ses: Bir korku filmi çekiyorsun, böyle ışıklar yapmışsın her yerden gelen güzel bir ışık yapmışsın. Basık atmosfer, yani onun içerisine ses koymazsan ya da uygun sesi mesela, Hitchcock'un meşhur duş sahnesi, meşhurdur. Dolayısıyla ses önemli ama hem kuramda yani akademide, sese yönelik dersler de çok azdır.

1939 yılında, bir çok güçlü Oskar adayı filme rağmen, özel efekt uygulamalarındaki başarısıyla "The Rains Came " (Yağmur Başladı) filmi, ilk Özel Efekt Akademi Ödülü'nü kazanmıştır. Yağmur fırtınaları, deprem, baraj patlaması, şehrin sular altında kalması ve bir tapınak çöküşü gibi etkileyici sahnelerin yaratıldığı film özel efekt akademi ödülünün ilki olması adına sinema tarihinde önemli bir yer tutar.

Metin Güngör ses: Hem zamandan hem de bütçeden tasarruf için daha çok yapılıyor. Dediğiniz gibi falanca yere gitmiyorlar da stüdyoda halletmeye çalışıyorlar. Mesela bir Cehennem Melekleri 2 filminde yaptık. Biz Jet Li ile diğer

oyuncuyu birbirleriyle dövüştürürken, jet Li maalesef o anda bizle stüdyoda değildi, Hong Kong'ta stüdyoda başka bir film çekiyordu. Biz onu ayrıca çektik, diğer oyuncuyu Bulgaristan'da ayrıca çektik, ve ikisini dövüştürdük. Böyle maceralarımızda var.

Sinema sektörü için özel yapım formların kullanımı alanında kilometre taşı ise 1977 yılında George Lucas'ın çekimine başladığı "Star Wars" serisidir. Günümüze kadar Toplam altı film olan bu seri için Lucas, 'Industrial Light and Magic' şirketini kurdu. Bu şirket Star Wars serisi için sinema tarihindeki en geniş özel yapım form arşivini üretti ve birçok sanatçıyı yetiştirdi.

Star Wars filminde kullanılan 3D görsellerle, çekim yapılmadan bilgisayar teknolojisine dayalı "CGI" (Computer Generated Image) temelli ilk geniş çaplı efekt kullanımı gerçekleşmiştir.

Necdet Tok ses: *Dünyayı Kurtaran Adam, dedim nasıl kurtarıyor, bunlar nereden geliyor nereye gidiyor belli değil ki! İki tane adam çubuklarla geliyor, bir takım yaratıkları dövüyorlar ama nerelerden geldikleri belli değil. Bir takım hortlaklar çıkıyor karşılıklarına geldikleri yer belli değil gerisini anladık ta. Bir yerden gelmeleri lazım, 'evet' dedi 'doğru' dedim uzaydan Mars'tan falan gelmeleri lazım. E dedi nasıl yapacağız, kim yapacak, hangi bütçeyle yapacağız? Onu yapacak adamda yok bir de battık zaten para yok dedi. Dedim doğru söylüyorsun abi ama onun bir formülü var, biz dedik uçurduk bak Süpermen'i. Diğerleri yerde koşuyordu, biz de uçtu mu uçtu! Sana da uçururuz dedim. Nasıl olur dedi? Dedim aydınlar var bizde. Evet dedim bak gel Süpermen'i gör bizde, e tamam dedi, nasıl yapacağız. Dedim gayet kolay, sen Cüneyt abiyle Aytekin abiyi al yarın gel. Biz hemen onu takarız stüdyoda. Adamcağız sevindi. Ne yapsın o kadar masraf, pelüş yaratıklar çok sırtıyordu. Biz hazırladık, ertesi gün geldiler, kameraman baktı, bu ne ya dedi! Dedim görmüyor musun bu aydınlar kâğıdı, sen buradan çekeceksin! Dedi nasıl alacak bu buradan? Işık alması lazım sonra, evet kardeşim onu da alacak, hemen o ufak lambalardan. Bir sağdan bir soldan vereceksin, perdeye yansıtmayacaksın. Suratlara verdim ışığı görüyor musun görüyorum, arkası tamam mı tamam. Kameraman ama tam görünmüyor falan derken maskları görüyor musun dedim? Evet dedi tamam o zaman bir prova yapaalım sen de gör, o görsün diye tatmin olsun*

diye biz biliyoruz da! Çetin Gürtop, kameraman da oydu. Hemen bir prova yaptık ve baktı banyodan sonra. Vay dedi. Sonra merdivene koyduk, tek tek yakınlarını çektik. Otur dedim bak nasıl yapacaksın, ayaklarını bir basamağa koyacaksın. (tarif ediyor) arkanda görüntüler hareket edecek, artık sana da repliklerini verecekler. Cüneyt çıkıyor sonra Aytekin'i alıyoruz falan ama dedim dur bir dakika olmaz, bunların kafa çıplak, böyle olur mu? Dedi evet ya doğru söylüyorsun ne yapacağız dedi? Allah'ın dağındayız, Maslak'tayız. Dedim bak kolayı var, hemen dedim prodüksiyonu gönder dedim yola, bak elli tane motosikletli geçiyor, iki tanesini çevirsin hemen dedim. İki dakika sonra iki tane motosikletli kaskıyla geldi. Hemen taktık, oldu mu oldu, harika oldu dediler, hemen yarım saate işi bitirdik. Hemen yıkadık koyduk. Ama ben o diğer parçalara hiç razı değildim ama burada maksat ne idi? Arkadaki backgroundu nasıl buldun diye sorarlar adama. Arkada bir uzay var gidiyor, onu da dedim ki bir gün öncesinden, bir arkadaş vardı ben onu bulurum dedi, o zamanlar da StarWars oynuyor yeni. Bende onlardan bir rulo yaptım, döndükçe vurmalar var, o montaj işi, oldu mu oldu. Aynı şeyi de bozduğum gibi yaptım, koydum iadesi gitti. Onun da önce ince bir macerası vardı. Daha sonra bu film oynadı, sinemalarda, on kopya bastık o zamanlar on kopya benim denen filme basılıyordu. Yani on kopya büyük iş, ancak sinemalar birinci ayak, ikinci ayak diye kalite kalite, öyleydi mesela Lale Filmde, Fitaş Sinemada sadece orijinal oynatırdı. Lale sinemada, bunlar birinci ayak oynatırlardı. İkinci ayak sinemalarda Alkazar falandı. Kademesiz sinemalar vardı, vurdulu kırdılı filmler falan. Bundan on kopya basıldı, yetmedi bir on kopya daha. O kadar iş yaptı, herkes yerlerde uçuşuyordu çoluk çocuk falan Süpermen. Sonra bu dünyaya gitti, Almanya'ya gitti, Almanya'dan diğer taraflara gitti. Bakıyorum absürt film, komik film, böyle bahsediyorlar. Bizimkisi de StarWars 'un bir komedi pozisyonu gibi değil, ne ciddi ne değil, zaten StarWars 'un kendisi hayal dünyası. Tabii şimdi yönetmenlere bakıyorsunuz Spielberg gibi önemli isimler, ismini hatırlamadığım kişiler bunlar da filmi seyretmişler. Ya demişler acayip bir şey bu, her türlü parça var ama şeyi de pek kavrayamadım fakat burada müthiş bir kurgu var. Helal olsun demiş, kurguyla seyrediliyor. Onun için dünyada en absürt, en kötü filmlerden ilk ona girer, bu da bir meseledir. Ama biz onu yapmasaydık, yani yokluktan yapılıyor bunlar, filmi kurtarmak için, adam batmasın diye yaptık, öyle

olmasaydı ses getirmezdi dünyada. Şu gün bile aradan ne kadar zaman geçmiş hala en absürt filmler için de ilk onda.

Tüm bu gelişmeler sinema dünyasına çok şey katmakla birlikte özel efekt uygulamalarının sınıflandırılması noktasında bir karmaşaya da yol açmıştır. Örneğin bir 'matte' tekniğinin uygulanması daha önceleri pratik bir uygulama olarak çekim esnasında, el yöntemi ile gerçekleştiriliyorken; günümüzde bu teknik CGI olarak adlandırılan bilgisayar tabanlı bir efekt uygulaması olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlamda bir teknik hem pratik efekt uygulaması, hem bilgisayar tabanlı bir uygulama, hem de her iki uygulama şekliyle de kullanan bir teknik olabilmektedir. Bu durum söz konusu tekniğin hangi kategoride ele alınması gerektiği konusunda tartışmalı bir durum ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle de özel efektleri kesin çizgilerle birbirinden ayırmak ve sınıflandırmak ne yazık ki mümkün olamamaktadır.

Metin Güngör ses: *Onda hayal etkisi çok geniş, mesela animasyon var, compositing var, matte painting var, tracking var. Technical olaylar var. Oyunculuk var, düblör var, dublaj var. Stüdyosu var yani anlayacağınız sinemanın nasıl bir bütünü varsa görsel efektler de bir bütün halinde yapılıyor. Yani bunlar birbirini tamamlıyor. Ama bir compositing yapanlar, bir matte painting yapanlar, bir animasyon.. aynı kişilerin yapmaması lazım. Genelde şuan sektör daha çok para kazanmak amacıyla, üçünü aynı kişiye yaptırmaya çalışıyorlar, bu da general list anlamına geliyor. Genelde Türkiye’de çok oluyor.*

Birleştirme işlemi özel efektlerin öneli unsurlarından biridir. Nitekim bir film son halini özel efektlerin uygulandığı tüm görsellerin birleştirilmesinden sonra almaktadır. Bu açıdan compositing efektler özel efekt uygulamalarının tamamlayıcısı niteliğindedir. Ancak en zor olan kısım sona saklanır.

Metin Güngör ses: *Tabii RenderFarm diye bir şey var. Küçük şirketlerde bütün bilgisayarlar toplanıyor ve herkes eve gittikten sonra render yapılıyor o bilgisayarlardan. Bazıları böyle bir yöntem kullanıyorlar, bazıları da RenderFarm kuruyorlar, zaten işin en technical yeri o, en kıl yeri o, bir hata olur, bütün redera en baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz, öyle teknik şeyler olabiliyor.*

Özel efekt uygulamalarının sinema tarihi açısından oldukça kısa sayılabilecek bir zamanda bu denli yaygın kullanımı ve başarı kazanmasının kuşkusuz bir takım nedenleri vardır. Deleuze bu nedenleri Hollywood özelinde üç ana grupta toplamaktadır. O'na göre özel efektlerin Hollywood'da ortaya çıkması ve yaygınlık kazanmasının ilk nedeni; sahnelerin gerçek anlamda modellenmesinin Hollywood'lu film yapımcılarına oldukça yüksek maliyetler getirmesidir. Bu anlamda emeğin karşılığının oldukça yüksek maliyetlerle ifade edildiği Amerika'da yapımcılar daha ucuz bir yöntem olarak sahnelerin bilgisayar ortamında kullanılması yoluna gitmişlerdir. İkincisi; özel efekt teknolojisindeki gelişmeler ve buna bağlı olarak ortaya çıkan özel efektlerin seyircide uyandırdığı ilgidir. Üçüncü temel nedeni ise; Hollywood stüdyolarının bu sayede başta yerli pazar olmak üzere üretim ve dağıtımda ekonomik anlamda önemli bir avantaj elde etmesidir.

Metin Güngör ses: *Hugo'da biliyorsunuz büyük bir set kuruldu Paris'te, şuan gidip, Momparnas, çok çok busy bir istasyon, devamlı hareket halinde ve binlerce kişi gidip-geliyor, EuroStar'dan, o yüzden orada film çekmek imkânsız, orayı boşaltmak imkânsız, pahalıya mal olur hem de imkânsız gibi bir şey, hayat durur. O yüzden bir set kurulmak zorunda kalındı ve set kuruldu, set yetmiyor tabii, maketler yapıldı, tren maketleri, küçük trenler yapıldı, gerçek tren boyunda maketler yapıldı. Küçük maketler çekildi, küçük maketleri kazalar halinde yaptılar, o gördüğünüz bütün tren oyunları. Sonra onun aynısının animasyonu, CGI olarak yapıldı, aynı gördüğümüz set hem CGI'da var hem de gerçekte var. Bu ikisinin birleşmesinden film bu hale geldi.*

Çekilen bir filmin sahnelerinde yer alması istenmeyen görüntüler, film yapımcıları için gerek çekim hayatı olarak, gerekse müdahale edilmesi imkânsız durumlar olarak karşılaşılan zorluklardandır. Örneğin tehlikeli bir çekim yapılırken oyuncuların güvenliğini sağlayan çelik halatlar diğer yandan istenmeyen nesnelerin görüldüğü sahneler tekrar gerektirebilmektedir. Ancak bu zorluklar CGI tabanlı müdahaleler ile aşılabilmektedir. Bu durumlarda “Removing” (Silme/Kaldırma) tekniğine başvurulmaktadır. Dolayısıyla özel efektler çekim sırasında yapılan hataları da kurtarmak için bir şans olarak görülmektedir.

Metin G ng r ses: *G rsel efekt Polish yapmak yani, İngilizce’de s yl yorum bunu T rk e’de yani onu biraz daha g zelleřtirmek. Tamir etmek deęil. İyi bir film  ekersiniz ondan sonra orada g rsel efektler istersiniz, yani efekt istersiniz. Efekt ne demek? Olmayan bir řeyi, daha  nce fiziksel efektler olarak yani, Special Effects olarak yapılyordu, řimdi dijital olarak g rsel efekt diye yapılyor.*

Dijital efektlerin tarihsel gelişim sürecine T rk Sineması perspektifinden bakıldığında oldukça yavaş bir ilerlemenin olduğunu s ylemek m mk n. Peki nedir T rk Sineması’nda eksik olan?

Dijital efektlerin tarihsel gelişim sürecine T rk Sineması perspektifinden bakıldığında oldukça yavaş bir ilerlemenin olduğunu s ylemek m mk n. Peki nedir T rk Sinemasında eksin olan?

 zel efektler  zerine yurtdışındaki eęitim standartlarının T rkiye’de uygulanabilirlięi T rk filmleri i in  zel efektlerin kalitesini de y kseltecektir. T rk Sineması’na seyirci kalmayan,  reten  aęını yakalayabilen gen  sinemacılar i in bu durum artık bir zaruret halini almıřtır.

Necdet Tok ses: *İřte bunlar iki sevgili, final sahnesinde ikisi birlikte mutlu bir řekilde kayalılarından u acaklar, fakat senaryoda yazdığına kadar g zel fakat kendilerine g re bir řeyler, iřte g ky z ne doęru  ekmiřler, mankenler atmıřlar falan ama tabii ne olacak o daęılıyor, oradan inerken ikisi b yle tatlı tatlı, seviřerek gidecekler, mutlu. İyi olur kardeř yaparız. Siz yapar mısınız? Tabii S permen’i u urduk ya, dedik yaparız. Siz gidip o attığınız yerden ř yle yukardan ařaęıya bir  ekiminizi yapın ařaęıya kadar bir iki tane de bina var orada, ama slow  ekin   nk  o řimdiki videolar gibi deęil vurdun mu elli kare  ekiyor, orada yapacaęın řey 120’lik kutulardı bir kutuyu oradan ařaęıya inene kadar slow olarak bitireceksin yani. O iki    dakikada bitecek zaten. Tamam dediler,  ektiler geldiler st dyoya, biz hemen teřkilatı kurduk, aydınlar meselesini, T rkan hanım, C neyt bey buyurun bu sefer yeniden o boyacı merdiveniyle yapmadık, b yle bir masa vardı, onu aldık T rkan hanımı, C neyt beyi koyduk karřılarına, kamerayı da aldık karřılarına, burada siz oynayın, provalarınızı yapın o arkada akıyor. Bizden bu kadar siz*

çekiminizi yapın. İsterseniz böyle oynayın, isterseniz şöyle oynayın, onu da çektik. O çokta başarılı oldu, çokta bayıldılar.

Dijital efektlerin tarihsel gelişim sürecine Türk Sineması perspektifinden bakıldığında oldukça yavaş bir ilerlemenin olduğunu söylemek mümkün. Peki nedir Türk Sineması'nda eksik olan?

Metin Güngör ses: *Bizde yapılan efektlerle dünya sinemasında, Hollywood'da yapılan efektler arasında binlerce fark var, kıyaslayamayız bile. Örnek verebiliriz mesela Muhteşem Yüzyıl, Fetih, ben onları kötülemek amacıyla demiyorum, meslektaşlarım beni yanlış anlamasın, fakat hakikaten görünen şeyler yani. Bir görsel olarak belki filmler çok iyi olabilir, çok sevinebilir ama görsel olarak o tadı o kaliteyi vermiyor.*

Doç.Dr. Yusuf Yurdigül ses: *Şimdi birincisi bu aslında yani meselenin fakültelerde akademilerde bu meselenin daha çok kuramsal, teorik boyutuna daha çok ağırlık veriliyor. Uygulamaya dönük değil, bunun da sebebi var, nedir sebep, senin de bileceğin üzere uygulama alanında çalışan insanlar, akademiye çok fazla bulaşmıyor. Ya da uygulama, pratik yönünü geliştiren insanlar, geliştirenler akademisiyle çok ilişkisi olmuyor. Uygulamacı olan özel efekt uygulamacıları, grafik animasyoncular, bunlar alınıp belki özel ders verilebilir ama bunda da şöyle bir sorun var; çok fazla para verilmiyor açıkçası, özellikle devlet okullarında yani ders başına öyle çok tatmin edici ücretler verilmediği için, sektördeki insanlar da okulda bu işin eğitime katkı sağlamak noktasında çok ta istekli olmuyor. Bunun gibi pek çok sorun var aslında. Meselenin eğitime ilişkin tarafına baktığımız zaman bu tip sorunlarla karşılaşabiliyoruz. Dolayısıyla bütün bu faktörleri birleştirdiğimizde özel efekt sektörü diyelim varsa böyle bir sektör, yetersiz kalıyor. Sektörün, sinema sektörünün diğer birimlerine, diğer alanlarına kıyasla.*

Özel efektler üzerine yurtdışındaki eğitim standartlarının Türkiye'de uygulanabilirliği Türk Filmleri için özel efektlerin kalitesini de yükseltecektir. Türk sinemasına seyirci kalmayan, üreten, çağını yakalayabilen genç sinemacılar için bu durum artık bir zaruret halini almıştır.

Necdet Tok ses: *Para olsun yer yerinden oynatırız biz. Siz sakın ola ki aklınızı haybeci pozisyona sokmayın. Büyük düşünün olursunuz.*

Doç. Dr. Yusuf Yurdigül ses: *Akademiye alınacak, uygulama kabiliyeti olan hocaların daimi kadroya yerleştirilmesi lazım. Daimi kadroda olması lazım. İşte bir özel efektçinin tamamının gelip daimi kadroda çalışması lazım.*

Metin Güngör ses: *Hepsine yurtdışına çıkıp ya bu konuda iyi bir şirkette çalışmalarını ya da her hangi bir okulda Master, Doktora eğitimlerini görmelerini tavsiye ederim. Tabii bu arada bu demek değildir ki siz burada kısıtlısınız, burada bir şey yapamazsınız. Bir de self motivation diye bir şey var, kendi kendinize devamlı yeni çıkan, update olan softwareleri öğrenin, geri kalmayın, kendi kendinizi yetiştirmeye çalışın.*

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

YAPIM SONRASI

4.1. Kurgu Süreci

Belgeselin metin dış ses okuması ve röportaj çekimleri tamamlandıktan sonra röportajların deşifresi yapılmıştır. Belgesel metni doğrultusunda, röportajların nerelerde kullanılacağı kurgusu yapılmış ve çeşitli filmlerin video görüntüleri, belgeselde bahsedildiği yerlere yerleştirilmiştir. Adobe After Effects ve Adobe Premiere programları yardımıyla kurgulanmıştır. Belgeselin süresi 31 dakika 40 saniyedir.

4.2. Filmin Künyesi

Belgesel Filmin Adı: Sinemada Özel Efekt Gereksinimi ve Uygulamaları

Süre: 31 Dakika 40 Saniye

Yapım: 2017

4.3. Filmin Bütçesi

1 Adet Canon Mark 2 kamera, günlük 300 TL.

Kameraman, günlük 250 TL.

Kameraman asistanı, günlük 150 TL.

Virtual/GreenBox stüdyo, günlük 1000 TL.

Işık seti, günlük 500 TL.

Prodüksiyon masrafları (Yemek, Ulaşım), Günlük 150 TL.

4.4. Ekip

Tez Danışmanı: Prof. Bülent Vardar

Yazan: Yılmaz Türk

Kameraman: Enes Polat

Ses: Celal Karasakal

Işık: Serhat Dünder

Kurgu: Yılmaz Türk

Metni Seslendiren: Yılmaz Türk

Koordinasyon: Burcu Kurtiş

Görsel Efektler: Yılmaz Türk

Yönetmen: Yılmaz Türk



SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Özel efektler, artık sadece bilim-kurgu filmlerinde karşımıza çıkan komplike uygulamalar olmaktan çıkarak, her film türünde kendine sıkça yer edinir olmuştur. Gerçekliğe en yakın sahnelerin dahi kısa sürede vazgeçilmezi olan özel efekt uygulamalarına sinema sektörüne bakıldığında bunun iki temel sebebi vardır; ekonomik boyutta bütçelerin hafiflemesine yardımcı olması ve de istenilen dünyaların tasarlanmasının artık mümkün olması.

Sadece özel efekt kapsamında değerlendirmeden aslında dijital efekt uygulamaları başlığı altında, dekor, makyaj, ışık, renk vb. gibi temel düzenlemelerin de uygulandığı bilgisayar tabanlı yüksek teknoloji programlar için ehli kişilere de ihtiyaç duyulmaktadır. Dünyada teknolojiyle birlikte oldukça ilerleyen özel efekt uygulamaları sanat mıdır diye tartışıla dururken ülkemizde nelere ihtiyaç duyuyor gelişmek için, akademide ki eğitim ne derece yeterli, uygulanan dijital efektler sinema ve dizilerde ne derece başarılı?

Özel efekt tasarımı, yardım aldığı teknoloji bağlamında bilime yaklaşıırken, gerçeklik peşinde koşmasıyla da aslında sanata yaklaşmış durumda. Belgeselde özel efekt uygulamalarının kullanımı konusunda ikilemde kalan bilim mi sanat mı? sorunsalına akademik açıdan yaklaşımıyla Doç. Dr. Yusuf Yurdigül'ün görüşleri alınırken, Oscar ödüllü özel efekt sanatçısı Metin Güngör'ün ise yurtdışındaki tecrübeleri, ülkemizde yetişen yeni nesil özel efekt uzman adaylarına rehber oldu. Belgeselde dünya sinemasından özel efekt uygulamalarının bugün hangi teknolojiye olduğunun anlaşılması için Sessiz Sinema tarihinden Sesli Sinema tarihine kadar yer almış filmlerin analizlerine yer verilerek, Türkiye'de özel efekt sektörünün içinde bulunduğu duruma ayna tutulmuştur. Diğer yandan 'Uygulama efekti' olarak literatürde kendine yer edinen, çekim sırasında pratik efektler adına da son olarak Türk Sineması'nda Süpermen'i ilk uçuran kişi olarak bilinen ve sonrasında da özel efektler adına dikkat çeken çalışmalar yapmaya devam eden Necdet Tok'un görüşlerine yer verildi.

Sinemada Özel Efekt Gereksinimi ve Uygulamaları belgeselinde, Avrupa, Amerika ve Türkiye'de yapılmış dijital efekt uygulamalarının yer aldığı film

örnekleri tarihsel süreçteki gelişmeleriyle değerlendirilmiştir. Türkiye’de dijital efekt uygulamalısının aslına ne derece geride kaldığı ve bu süreci büyük ölçüde eğitim sisteminin geliştireceği konusu tartışılmıştır.

Bu konuda ülkemizde görsel yeterli kaynak olmaması sebebiyle böyle bir çalışmanın bu alanda çalışma yapacaklar için yararlı olması hedeflenmektedir.



KAYNAKLAR

- Abisel, Nilgün, *Sessiz Sinema*, DeKi Basım Yayın, Ankara 2006.
- Calvert, S. L. Ans Scott, M. C. “Sound Effects for Children’s Temporal Integration of Fast-Paced Television Content”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Volume 33, Number 3, Summer 1989, pp. 233-246.
- Cram, C. “Digital Cinema: the Role of the visual Effects Supervisor, *Film History*, Volume 24, pp. 169-186, 2012.
- Debrececi, T. *Special Makeup Effects for Stage and Screen: Making and Applying Prosthetics*, Focal Press, Burlington 2009.
- Deleuze, G. *Cinema 1&2: The Movement Image, The Time Image*. Paris: LEs Editions de Minuit, Paris 1983.
- Dereli, Ali, “Görsel Efekt Teknikleri” *Videograph*, Sayı:1, İstanbul 2006.
- Fielding, R. *The Technique Of Special Effects Cinematography*, Focal Press, London 1985.
- Fielding, R. *The Technique Of Special-Effects Cinematography*, Hasting House, New York 1965.
- Jacobs, L. *The Innovation of Re-Recording in the Hollywood Studios*, The Innovation of Re-Recording in the Hollywood Studios, 2012.
- Klein, C. “Martial arts and globalization of US and Asian film industries”, *Comparative American Studies: An International Journal*, 2(3), 360-384, 2004.
- Kohn, N. *Journal of Mass Media Ethics*, 18 (3&4), 308-317, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
- Liman, A. Sait, “Türk Sinemasının İlk Yıllarında Çekim Sonrası Üretim ve Teknik Altyapı”, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Sayı: 40, İstanbul 2011, 37-52.

- McCharty, Robert, *Secrets of Hollywood Special Effects*, Focal Press, London 1992.
- Miller, Ron, *Special Effects: An Introduction to Movie Magic*, Twenty-First Century Books, Mineapolis, Minesota 2006.
- Onaran, Şerif A., *Sessiz Sinema Tarihi*, Kitle Yayıncılık, Ankara 1994.
- Rickitt, Richard, *Special Effects: The History and Technique*, Billboard Books, New York 2000.
- Ryu, Jae Hyung “Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects”, A *Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements fort he Degree of Doctor of Philosophy*, George State University, College of Arts and Sciences, Atlanta 2007.
- Şenyapılı, Önder, *Bir Yığın İletişim Aracı Olarak Sinema: Sinema ve Tasarım*, Boyut Yayın, İstanbul 2003.
- Yurdigül, Y. “2000 Sonrası Türk Sinemasında Özel Efekt Kullanımı”, (Ed. Özgür Yılmazkol) *2000 Sonrası Türk Sinemasında Eleştirel Bakış*, (s. 207), Okur Kitaplığı, İstanbul 20011.

İnternet Kaynakları

- Film Feak Center, King Kong, Erişim Tarihi: 10.05.2017,
<http://www.filmfreakcentral.net/ffc/2012/05/king-kong-1933-digibook-blu-ray-disc.html>
- Nzpetes, Matte Shot, Erişim Tarihi: 02.04.2017,
<http://nzpetesmatteshot.blogspot.com.tr/2011/07/hindenburg-whitlock-retraces-history.html>
- Science Discovery, Special Effects, Erişim Tarihi:12.02.2012,
<http://www.science.discovery.com/top-ten/2009/science-sfx-3.html>

http://tr.wikipedia.org/wiki/Özel_efekt

<http://www.filmsite.org/visualeffects15.html>

Video ve Fotoğraf Kaynakları

Sinemanın Hikayesi – 110 Sene, Yüzlerce Yönetmen, Binlerce Film. Galinos Films, Tıglon. (2011)

Genel Kaynakça

Giovanni Scognamillo, Fantastik Türk Sineması, Kabalcı Yayınevi.



EKLER

Ek-1: Set Fotoğrafları



Resim 1: Metin Güngör çekiminden bir gün önce hazırlık aşaması.



Resim 2: Metin Güngör çekiminden bir gün önce hazırlık aşaması.



Resim 3: Metin G ng r  ekim g n .



Resim 4: Metin G ng r  ekim g n .



Resim 5: Uçan Adam kamera arkası.



Resim 6: Uçan Adam kamera arkası.



Resim 7: Necdet Tok çekim günü.

Ek-2: Metin G ng r R portaj De ifresi

SORU 1: Metin G ng r kimdir?

CEVAP: Van do umluyum. İstanbul'da genelde  ocuklu um ve gen li im burada ge ti. Sonra i te tabi ki G zel Sanatlarda Resim okudum. Daha sonra Mimar Sinan  niversitesi'nde Master e itimi g rd m. Bu arada oyunculu a ve sinemaya aya ı ilgim vardı aynı zamanda. Bir s re tiyatro e itimi g rd m. Ali Poyrazo lu'nda e itim g rd m. Sonra 1987'de Resim/Master tezim i in yurtdi ına  ıktım. Ondan sonra hep yurtdi ında kaldım. Bir s re ressamlık ve oyunculuk yaptım. Sonra tabi ki G rsel Efektler g ndeme geldi. Bildi iniz gibi ilk yıllarda Terminator gibi filmler  ok moda olmu tu. Genelde hep resamlara ihtiya ları vardı.

SORU 2: G rsel efektler dalı diye bir sinema dalı pop ler olmaya ba ladı.. G ng r e itime devam ediyor.

CEVAP: G rsel efektler diye bir sinema dalı pop ler olmaya ba ladı. Genelde bunlar ressamilar tarafından ya da sanatla u ra an ki iler oluyordu. Bu konuda e itim g rmek i in Kanada'ya Sheridan Kolej'e e itim g rmeye gittim. Orada g rsel efektler ve computer animasyon okudum. Sonra tekrar Londra'ya d nd m, Londra'da tabi ki sinema e itimine devam ettim. Ve ilk i lerimden biri olan Gladiat r, Harry Potter, Black Hawk Down gibi filmlerde  alı maya ba ladım. Orada on bire yakın projede  alı tım, Hollywood filmlerinde. Bu arada tabii Amerika'da e itim aldım, e itim derken aslında i  teklifi aldım James Cameron tarafından, Day After Tomorrow filminde, I Robot Filminde, Black Rain filminde, daha aklıma gelmeyen bir s r  filmde  alı tım. Bir s re Los Angeles'ta ya adım, sonra tekrar ba ka   kelere gitmeye ba ladım. Hindistan, Avustralya'ya, Yeni Zelanda, Bulgaristan, Fransa, tekrar İngiltere, yani bir ok   kede, filmler nerelerde  ekiliyorsa oralara yolculuk yaptık. Kısacası bu ama hala tabii devam ediyor. Son on yıl i erisinde artık g rsel efektlerden biraz kurtulup, artık kendi filmlerime ba lamak istedim ve Los Angeles'tayken ilk filmimi yaptım, ilk sinema filmimi. Bu arada New York Film Akademisi'nde, UCLA'de de e itim g rd m, y netmenlik e itimi g rd m. Be  yıla yakın oyunculuk e itimi g rd m. Yani hem  alı ırken hem devam ediyordu aynı zamanda. imdilerde T rkiye'de bir  eyler yapmak i in bulunmaktayım.

SORU 3: Yaygınlaşan dijital efekt uygulamalarının avantajı nedir?

CEVAP: Film yapımcılarının işlerini çok çok kolaylaştırdı. Yani bir eski filmlere baktığımızda bir Cleopatra bir Ben Hur gibi filmlere baktığımızda bunların çekimi nerden bakarsanız 3-4 yıl sürüyordu. Spartacus, şuan o kalitede o değerde filmleri, bir altı ay bir yıl içinde çekebilirsiniz. Bunun sebebi görsel efektlerin, dijital efektlerin bu sinema bünyesine girmiş olması.

SORU 4: Özel efekt uygulamalarını hangi programlarla yapıyorsunuz?

CEVAP: Adobe genelde çok kullanılıyor. Bu genel General List olarak, After Effects compositing için, Photoshop Matte Painting için, daha sonra compositing için daha ağır projelerde sektörün kullandığı Nuke, daha önce Shake kullanılıyordu compositing için, ondan önce commercial için Flame kullanılıyordu. 3D içinde en popüler şuan Maya, tabii Max'te kullanılıyor bazen, Soft Image en popülerlerinden biriyle ancak şuan biraz popülerliğini yitirdi, şuan Maya tercih ediliyor. Ondan sonra bildiğimiz gibi montajda da Premiere, Avid ya da Final Cut kullanılıyor.

SORU 5: Kaç kişilik bir ekibiniz var? (Harry Potter için güzel cevap! Fikret Mualla'dan da bahsediyor)

CEVAP: Harry Potter'da daha önce size bahsetmiştim, 16 bin kişi çalıştı post-produksiyonda, 8 bin kişi kadar Avrupa'da 8 bin kişi de Amerika'da çalıştık. Tabii bende onlardan, ufaklarından biriydim o zamanlar. Şimdi bazen çok zor olmayan, daha rahat filmler geliyor. Bazen tarihi, kalabalık bünyeli filmler gerekiyor. Ve bu arada ekibimizi de çoğaltmak zorundayız, benim Fikret Mualla filminde bine yakın insan çalıştı. Dönem filmiydi ve öyle üç beş kişiyle halledilecek bir film değildi.

SORU 6: Türkiye'de ve yurtdışındaki eğitimin farkı ve standart bağlantıları nelerdir? Öğrencilerimiz yurtdışına gitmeyerek neleri kaçırıyorlar?

CEVAP: Bazı konularda çok daha iyi, burada da güzel eğitim var, iyi eğitim alanlarımız var ama görsel efektler konusunda çok çok yeniyiz yani özellikle sinema eğitimi yok gibi bir şey çünkü ben Güzel Sanatlarda okurken, bizim Güzel Sanatlar bölümümüz vardı hatırlıyorum çok çok yeniydi o zamanlar, şimdi ne durumda bilmiyorum, tabii bunun geliştirilmesi, tabii benim bu konuda da zaten bazı düşüncelerim var, umarım onları uygulayım, yeni sektöre ve sinema endüstrisine

katkım olması amacıyla Türkiye’deki. Yani evet görsel efekt eğitimi yok, animasyon diye anılıyor ya da öyle hissettiriliyor ama animasyon eğitiminin birkaç dersine şahit oldum, animasyon dersini veren kişiler maalesef animasyonla ilgili hiçbir şey bilmiyorlar, başka bir bölümün öğretmenleri animasyon dersi veriyor falan filan. Yani böyle şeyler var Türkiye’de, insan istiyor ki bu konuda daha da güzel şeyler yapalım Türkiye’de.

SORU 7: Türkiye’de yönetmen standardı nedir?

CEVAP: Benim zaten en çok hoşuma gitmeyen konu Türkiye’de, önüne gelen herkes yönetmen ve yönetmenlik yapıyor Türkiye’de. Bunun ne kadar zor olduğunu kimse bilmiyor mu, anlamıyor mu yoksa hissetmiyor mu? Yani hakikaten yönetmen olmak çok çok zor, belli bir eğitimden belli bir deneyimden geçmesi lazım. Hem kalite konusunda hem de tecrübe konusunda bunları almalıyız. Yani bir oyuncu bir film yapıyor ya da ne diyelim bir inşaat yapan bir sektör ya da bir lokantası olan oturup, cebine para koyup, a ben film çekicem deyip hem yapımcı hem yönetmen kılığına girebiliyor. Bunlar üzücü şeyler, bence bu konuda kendilerini eğitsinler, bir şeyler yapsınlar yani.

SORU 8: Ve Metin Güngör dijital efektle tanışır.

CEVAP: Londra’da yaşadığım dönemlerde, ressamlıkla hayatımı kazanmaya çalışıyordum. Genelde portre ressamı olarak tanınırdım İngiltere’de. Bu arada görsel efektler sanatı belirmeye başladı. Buna genelde Güzel Sanatlarda okuyan, ressam kişiler alınıyordu, bu sanat bilimine. Birkaç arkadaşım hatta bir öneride bulundu ben de yok ya falan dedim, yani dijital olmak istemiyorum ben, ben doğan bir sanatçıyım falan filan derken hakikaten onun getireceği kolaylıkları, güzellikleri düşündüm ve bu konuda kendimi eğitmeye karar verdim. Kanada’da Sheridan Kolej’e ikinci masterımı yapmaya gittim. Bir sene orada okuduktan sonra, orada Görsel Efektler ve Computer Animasyon okuduktan sonra tabii o zaman daha çok çok yeniydi, orada bir sene Master eğitimimi gördükten sonra tekrar İngiltere’ye döndüm, ondan sonra hemen endüstride çalışmaya başladım.

SORU 9: Metin Güngör bir Türk filminde özel efekt uygulamaları yapar mı?

CEVAP: Yaparsam şöyle yaparım, yaptığım yani yönettiğim filmlerin görsel efektlerinden sorumlu olurum, ama yani başkasının görsel efektlerini, bu konuda çokta teklif geldi, hepsini reddettim sadece bir tanesini hatırlıyorum, HTR2B (Dönüşüm)

diye bir kurgu filmi vardı. Onu yaptık, onun dışında Kelebek gibi diğer başka sinema teklifleri geldi maalesef geri çevirdim. Çünkü Türkiye’de görsel efektler denince yanlış anlaşılıyor sanılıyor ki post-produksiyon, halbuki görsel efektler ön produksiyondan başlıyor yani çekim zamanından başlıyor. Görsel efekt yönetmeninin orada olması lazım, çekimin nasıl olacağını anlatması lazım, daha önce konuştuğumuz gibi o Track Mark’ları koyması lazım, kendisine referans olsun diye yerleri, ışıkları belirlemesi lazım. Anlayacağınız bu zihniyet henüz Türkiye’de yok. Umarım olur ve olduğu zaman da bir şeyler yapmaya çalışırım ama dediğim gibi ben yönettiğim filmlerde yapacağım için ben bu konuda bir sorun görmüyorum.

SORU 10: Görsel efektler filmleri kurtarmak için midir?

CEVAP: Görsel efekt Polish yapmak yani, İngilizcede söylüyorum bunu Türkçede yani onu biraz daha güzelleştirmek. Tamir etmek değil. İyi bir film çekersiniz ondan sonra orada görsel efektler istersiniz, yani efekt istersiniz. Efekt ne demek? Olmayan bir şeyi, daha önce fiziksel efekler olarak yani, Special Effects olarak yapılıyordu, şimdi dijital olarak görsel efekt diye yapılıyor. Bu görsel efektlerin içinde, compositing, matte painting, animasyon, tracking, editing vb. bir sürü bölümleri var. Bu yüzden buna çok karşıyım ben, yani görsel efektler post-produksiyonda filmi kurtarmak için değil, filmi güzelleştirmek için, ona daha güzel bir tat vermek için kullanılmalıdır.

SORU 11: Uygulama stili nedir? Efekt uygulamaları?

CEVAP: Önce fiziksel olarak çekilmeli, yani fiziksel efektler dediğiniz, gerçek kan, belki şaraptır, belki ketçaptır, Yeşilçam’da daha önce kullandıkları gibi, yani böyle şeylerde olabilir. Bunları alıp bilgisayarda dijital olarak güzelleştirip, bunun animasyonunu da yapabilirsiniz, yani üç boyutlusunuz da yapabilirsiniz CGI olarak, sonra bunları mix’le yapabilirsiniz yani ikisi de gerekiyor. Sadece dijital olarak yapılmıyor bu gördüğünüz efektler.

SORU 12: Metin Güngör, ilk Hollywood’da nasıl başladı?

CEVAP: Hollywood’a ilk adım atışım biliyorsunuz Gladiador ile Londra’da çekildi, ünlü yönetmen Ridley Scott tarafından hem yapımcı hem yönetmenliği. Bende onun şirketinde iş bulmuştum Mill Film diye, tabii işe girmeden önce hala traditional ressamdım. Sonra bir arkadaşım tarafından neden bize katılmıyorsun diye bir teklif oldu, tabii o zaman Kanada’dan yeni gelmiştim. Tabi ki dedim yani

eđitimini g6rd6k Őimdi pratiđini yapalım diye 6yle bir adım attım. ok Őanslıyım diyebilirim yani bir iki sene orada alıőtıktan sonra on bire yakın Hollywood filminde alıőtımıő oldum. Bu arada Amerika'dan gerek Hollywood'dan teklif aldım ve Los Angeles'ta yıllarca yaőadım. G6rd6đ6n6z ođu filmleri de orada yaptık.

SORU 13: Metin G6ng6r, yeni nesil 6đrenciler iin neler tavsiye eder? Neler yapmalı ocuklar?

CEVAP: Benim en b6y6k 6nerim maalesef o konuda T6rkiye'de talihsizler, bu konuda ok iyi bir eđitim veren okul yok gibi bir Őey. 6zel okullar desen aklıma gelmiyor. Ben Ő6yle hepsine yurtdıőına ıkıp ya bu konuda iyi bir Őirkette alıőtmalarını ya da her hangi bir okulda Master, Doktora eđitimlerini g6rmelerini tavsiye ederim. Tabii bu arada bu demek deđildir ki siz burada kısıtlısınız, burada bir Őey yapamazsınız. Bir de self motivation diye bir Őey var, kendi kendinize devamlı yeni ıkan, update olan software'leri 6đrenin, geri kalmayın, kendi kendinizi yetiőtirmeye alıőtın. Tabii hocalarınızı dinleyin, tabii ben bazı Őeyler duyuyorum, hocalarda bu konuda ok eksik 6nk6 kendilerinin branőtları deđil, burada iyi okulların aılmasını 6neriyorum, ama tabii bu arada bunu ok isteyen 6đrencilerin de bu konuda zayıf kalmasını istemiyorum, upgrade yapsınlar.

SORU 14: G6rsel efekt filmlerin gerekliklerini farklı bir boyuta d6n6őt6r6yor mu?

CEVAP: G6rsel efektler iőin iine girince gereklikten biraz uzaklaőtıyor, 6zellikle son yapılan filmler de o gereklik artık kayboluyor, bir computer, bilgisayar oyununa d6n6őt6yor, ben bunu ok hissettim. Bu da g6rsel efektlerin ok olması, fazla olması. Bence g6rsel efektlerin olacađı filmler ayrı bir de yani daha deđiőtik konulu filmlerde g6rsel efektlerin kullanılmaması lazım, sadece g6zelleőtirilmesi iin kullanılması lazım. Fakat bir fantezi filmde, bir d6nem filminde maalesef ihtiya var. Bu neden gereklikten uzaklaőtılıyor, bu senaryodan deđil, yani bir fantezi gerek olmayan bir film yapabilirsiniz ama k6t6 bir g6rsel efekt yaparsanız iőtte o zaman gereklikten uzaklaőtıyorsunuz. Bunun iyi olmaması anlamına geliyor, mesela g6n6m6zde 6rnekler verebiliriz dizi filmlere baktıđınız zaman o gerekiliđi g6remiyorum. Bu Hollywood filmlerinde de 6yle, yani artık bu o kadar fazla kullanılmaya baőtlandı, her yerde kullanılmaya baőtlandı dediđiniz gibi, ama kullanılması da lazım yani bir Superman filminde hatırlarsınız ilk klasik Superman

nasıldı, şimdiki Superman nasıl? Arada büyük fark var yani bazı filmlerde görsel efektler olmalı. Bazı filmlerde de hiç olmamalı, bunun ayarlanması, bunun dengelenmesi lazım.

SORU 15: Hollywood'a bakıldığında sırf görsel efektlerden oluşan filmler var?

CEVAP: Hem zamandan hem de bütçeden tasarruf için daha çok yapıyor. Dediğiniz gibi falanca yere gitmiyorlar da stüdyoda halletmeye çalışıyorlar. Mesela bir Cehennem Melekleri 2 filminde yaptık. Biz Jet Li ile diğer oyuncuyu birbirleriyle dövüştürürken, jet Li maalesef o anda bizle stüdyoda değildi, Hong Kong'ta stüdyoda başka bir film çekiyordu. Biz onu ayrıca çektik, diğer oyuncuyu Bulgaristan'da ayrıca çektik, ve ikisini dövüştürdük. Böyle maceralarımızda var yani şimdi bakın bazen çok işe yarayabiliyor bazen de engel olabiliyor yani filmin güzelliğini yitirebiliyor, o aşırı olmasından kaynaklanıyor yani dengede tutulursa bence güzel olur, bu tabi ki o filmin yönetmenine ve filmin kalitesine de bağlı, bütün filmler için söyleyemeyiz bunu.

SORU 16: Türkiye'de yapılan dijital efektler hangi düzeyde sizce?

CEVAP: Bizde yapılan efektlerle dünya sinemasında, Hollywood'da yapılan efektler arasında binlerce fark var, kıyaslayamayız bile. Örnek verebiliriz mesela Muhteşem Yüzyıl, Fetih, ben onları kötülemek amacıyla demiyorum, meslektaşlarım beni yanlış anlamasın, fakat hakikaten görünen şeyler yani. Bir görsel olarak belki filmler çok iyi olabilir, çok sevimli ama görsel olarak o tadı o kaliteyi vermiyor. Bunun için ne yapılabilir? Görsel efektlerin ne kadar önemli, şuan özellikle görsel efektlerin sinemada ne kadar önemli bir yer olduğunu gösteriyor. Eğer böyle tarihi, dönem, fantezi filmler yapmak istiyorsanız, maalesef görsel efektleri çok daha önde tutmanız gerekiyor. Bir görüntü, bir sanat yönetmenliği kadar, bir görsel efekt yönetmenliği de, aslında şuan görsel efekt yönetmenliği, filmin genel yönetmeni kadar önemli bir kişiliktir. Ben en son bir film izledim, King Kong'muydu acaba yoksa Lord Of The Rings'miydi hatırlamıyorum, bunlardan bir tanesinde jenerikte yazıldığı zaman, görsel efektler süpervizörü, görsel efektler yönetmeni, yönetmenden önce yazılıyordu, görsel efektler yönetmeni deniliyordu ondan sonra yönetmen deniliyordu, yani o kadar önem veriyorlar. Artık burada ülkemizde de buna önem verilmesi iyi olur.

SORU 17: Görsel efekt nedir?

CEVAP: Görsel olarak olmayan bir şeyi görselleştirmek. Efekt yapıp, yani canlandırmak. Siz bir illüzyon yaratıyorsunuz aslında. Sinemada da bir illüzyon ama, sinemanın çekimlerinde fiziksel olarak ışığa ihtiyacınız var, oyuncuya ihtiyacınız var vb. sanata ihtiyacınız var ama dijitalde görsele yani equipmentlara yani araçlara, softwarelere ihtiyacınız var. Şuan her şey yapılabilir görsel efektlerde. İstenilen her şey yapılabilir. Tabii aynı tadı veremez, kimi oynatmak istiyorsunuz mesela Mel Gibson mı? Kevin Costner’mi? Onun aynısını yapabilirsiniz, görsellerde, dijitalerde ama aynı tadı vermeyebilir. Görsel efektler şuan sinema dallarının en popülerlerinden biridir.

SORU 18: Dijital efekt deninde hangi kategorileri kapsıyor?

CEVAP: Onda hayal etkisi çok geniş, mesela animasyon var, compositing var, matte painting var, tracking var. Technical olaylar var. Oyunculuk var, düblör var, dublaj var. Stüdyosu var yani anlayacağınız sinemanın nasıl bir bütünü varsa görsel efektler de bir bütün halinde yapılıyor. Yani bunlar birbirini tamamlıyor. Ama bir compositing yapanlar, bir matte painting yapanlar, bir animasyon.. aynı kişilerin yapmaması lazım. Genelde şuan sektör daha çok para kazanmak amacıyla, üçünü aynı kişiye yaptırmaya çalışıyorlar, bu da general list anlamına geliyor. Genelde Türkiye’de çok oluyor, matte painting, hemen matte painting arıyorlar, hemen 3D yapan birini bulup bilgisayarda çizdirmeye çalışıyorlar ama matte painting o değildir. Matte painting yüzyıllardır sinemada yapılmış, kullanılmış bir şeydir. Alfred Hitchcock zamanından tutun, ama maalesef bu internet ve dijital olaylar çıkmadan önce seyirciye yansımamıştı, şimdi seyirci biliyor nasıl yapıldığını. Daha önce bilinmiyordu, saklanılıyordu. Bunu genelde ressamalar yapardı, mesela Çin’de, Tibet’te her hangi bir şehirde, bir film yapacaksınız, biz şimdi oturmuş röportaj yapıyoruz, ya da Mongolistan’da, Rusya’da, bunun için ne yapıyordu ressamalar bunu resmediyorlar tuvalde, sonra o aktörleri alıyorlardı siyah bir projeksiyon üzerinde ve sanki biz orada oturuyormuş gibi ama tabii şimdi bu dijitalde, bilgisayarda çok daha rahat yapılıyor.

SORU 19: ses efektlerinin görsel efektleri beslemesinin, desteklemesinin önemi..

CEVAP: Görsel efektler ve ses efektlerinin birbirleriyle ilişkisi inanın pek yok gibi. Ama tabii ki sesin ne kadar önemli olduğu bilinen bir şey sinema için. Yani ne yaparsanız yapın olacak ses. Ama animasyon için, animasyon yapıldığında kesinlikle dublaj kullanılması gerekiyor, oyuncu kullanılması gerekiyor ve oyunculara animasyona büyük bir katkıda bulunmuş oluyorlar. Diğer taraftan bir efekt yapıldığı zaman yani bir impact, bir bomba patlar, bir yangın çıkar, bir duvar yıkılır, o zaman ses efektler, ama bu ses efektleri klasik sinemada da var. Aynı şekilde görselde de kullanılıyor yani değişen bir şey yok. Zaten ismi üzerinde o görsel o ses efekti, tabii bunlar dengelendiği zaman mutlaka çok daha güzel şeyler çıkıyor ortaya.

SORU 20: Hugo filminde neler yaptınız?

CEVAP: Hugo’da çalışırken, Hugo’da biliyorsunuz büyük bir set kuruldu Paris’te, şuan gidip, Momparnas, çok çok busy bir istasyon, devamlı hareket halinde ve binlerce kişi gidip-geliyor, EuroStar’dan, o yüzden orada film çekmek imkansız, orayı boşaltmak imkansız, pahalıya mal olur hem de imkansız gibi bir şey, hayat durur. O yüzden bir set kurulmak zorunda kalındı ve set kuruldu, set yetmiyor tabii, maketler yapıldı, tren maketleri, küçük trenler yapıldı, gerçek tren boyunda maketler yapıldı. Küçük maketler çekildi, küçük maketleri kazalar halinde yaptılar, o gördüğünüz bütün tren oyunları. Sonra onun aynısının animasyonu, CGI olarak yapıldı, aynı gördüğümüz set hem CGI’da var hem de gerçekte var. Bu ikisinin birleşmesinden film bu hale geldi. Sadece animasyonla yapım yetmiyor tabii, oyuncularında birbirleriyle interaktif olması gerekiyor. Maddeleri tutması lazım. O yüzden orada maketlerde yapılıyor daha sonra dijitalde aynısı uygulanıyor.

SORU 21: Lara Croft filminde neler yaptınız?

CEVAP: Biz Lara Croft filmini yaparken Angelina Julie’nin bir sahnesi vardı. Arkadaşlarıyla birlikte bunlar submarine’in üzerinde yürüyecekler. Bu çok tehlikeli bir şey zaten bunu imkânsız çekmek. Biz yaptık, bir havuz hazırladık, havuzun üzerine submarine’nin arka kısmını sadece modelledik. Yani gerçek maket yaptık. Oyuncular orada yürüyor, diğer o maketin tehlikeli kısmını da modelledik. Aynı şekilde texture’ledik. Öyle bir hale getirdik ki bütünleştirdik. Sonra havuzun içini sularla doldurduk, dalgalandırdık, ve diğer kalan havuzu hem çekim hem animasyon

için su yaptık. Ve tamamladık, zaten showreel'imde göreceksiniz, bambaşka bir şey oluyor, o kadar gerçekçi duruyor ki sanki biz okyanusta çektik gibi bir şey.

SORU 22: Harry Potter filminde neler yaptınız?

CEVAP: Harry Potter'a gelince, Harry Potter'da da yine aynı şeyler. O da İngiltere'de bir köy kuruldu. Set duruyor görebilirsiniz, o gördüğünüz kalesi, okul Hogward bunlar hepsi maket halinde yapıldı, tam boyut olmasa da, yarı yarıya yapıldı. Sonra biz onun devamını getirttik, yapamadıklarını, yani havada uçmalar süpürgelerle, yarı insan yarı hayvan figürler, aklınıza gelmeyen o objeler, yapamadığınızı, göremediğiniz her şeyi biz görsel efektlerle hallettik.

SORU 23: Karayip Korsanları filminde neler yaptınız?

CEVAP: Yine aynı şekilde havuz içinde ama gemiyi inşa etmişler bire bir, tabii gemilerin bütün hepsini inşa etmiyorlar sadece belli bir bölümünü, oyuncuların track olmadığı, yani kullanmadıkları yerleri biz yine dijitalde animasyon olarak yapıyoruz. Bu arada kocaman bir havuz, yine havuzun içinde aynı şeyler, Tomb Raider'de anlattığım gibi. Sonra gidip başka çekimler yapıyoruz, gerçek deniz çekimleri sonra gidip animasyonda gerçek su yaratıyoruz, bunları birbirleriyle kaynaştırarak bir bütün haline getiriyoruz. Gökyüzünü de öyle alıp gerçek gökyüzüyle, gerçek ışıklarla üç boyutta aynı şekilde interakt yapıyoruz.

SORU 24: Da Vinci'nin Şifresi filminde neler yaptınız?

CEVAP: Da Vinci'nin Şifresi'nde Londra'daydık. Bir sahne geldi, özellikle yine showreelimde göreceksiniz o sahneyi. Ayasofya'ya çok benziyordu, bizim Ayasofya'ya. Romanın senatosunu kurmak istiyorlar, senato toplanıyor, kararlar veriyorlar. Roma'ya gidip çekmek istiyorlar, bütçe olarak 2 milyon 1 milyona mal oluyordu. 1-2 milyon dolar. Sonra bende oradaydım, onlara bir fikir verdim. Siz bana fotoğraf makinesini verin, ben Türkiye'deydim Ayasofya'ya çok benziyor bahsettiğiniz şeyler, Ayasofya'nın içine. Buraya geldim, fotoğraflar çektim burada hatta profesyonel bir fotoğrafçı arkadaş bulduk o çekti. Sonra ben onları aldım, bilgisayarda o sahnede oynayan kişileri de çoğalttık. Oraya koyduk, gerçekten o olay orada olmuş gibi oldu halbuki o gördüğünüz.. tabii bu arada Ayasofya'nın aynısını da üç boyutlu olarak canlandırdık. Çok zor bir hareket vardı o sahnede 180 derece dönüyordu kamera, onun aynısını modellemek zorunda kaldık. Böyle bir anım var, ben onları neredeyse 1 milyon dolardan kurtardım.

SORU 25: Conan filminde neler yaptınız?

CEVAP: Conan'da biliyorsunuz New Bonadio'da stüdyolar var. Zaten seti hala duruyor Conan'ın, sanırım Spartacus ve Herkül için de aynı yeri kullandılar. O stüdyo halen daha duruyor. Conan da müthiş şeyler yapıldı bayağı fanteziydi yani. Cenneti, cehennemi yarattık. İnanılmaz güzel bir projeydi yani. Çoğunluğu görsel efekti diyebilirim filmin, %60'ı %70'i. Gladyatör gibi, biraz daha fantezisi. Çok efekt vardı, iki yıl falan sürdü. Zor bir filmdi fakat güzel bir film çıktı.

SORU 26: Yapılan efektlerin sonrasında render işlemi uygulamaları

CEVAP: Animasyon yaptığınız zaman onun renderı çok uzun sürüyor. Bazen Photoshop kullandığınız zaman bile, olay büyüdüğü zaman 1 GB'tın üzerine çıktığı zaman, yani bir transition yapıyorsunuz, hafif bir scale ya da hafif bir transition ya da bir deformation yapıyorsunuz bazen 10-15 dakika ya da 2 saat sürebiliyor. Mesela Tomb Raider'da o Submarine'i zaman objeyi bir yerden bir yere oynatana kadar zaman. O yüzden bilgisayarların çok kuvvetli olması lazım. Onu kullanacak adamında usta olması lazım. Tabii RenderFarm diye bir şey var. Küçük şirketlerde bütün bilgisayarlar toplanıyor ve herkes eve gittikten sonra render yapılıyor o bilgisayarlardan. Bazıları böyle bir yöntem kullanıyorlar, bazıları da RenderFarm kuruyorlar, zaten işin en technical yeri o, en kıl yeri o, bir hata olur, bütün redera en baştan başlamak zorunda kalıyorsunuz, öyle teknik şeyler olabiliyor. Film ne kadar boyutu ne kadar büyükse, ne kadar zorsa, renderlaması da o kadar uzun sürüyor. Bu ne demek oluyor, filmin süreci uzun sürüyor demek oluyor. Bazen bu hayal kırıklığına uğratabiliyor. Film yapımcılarını, dağıtımçıları bile çünkü söz vermişsiniz bu saatte çıkacak o film, ya da mevsimde ama teknik hatalar yüzünden olmayabiliyor.

SORU 27: Elde ettiğiniz başarılarınızdan ötürü duygularınız nelerdir?

CEVAP: Onlar, bu tür filmler insanı çalışırken hem eğitiyor hem de belirli bir boyuta getiriyor. Çünkü hakikaten olmayan bir şeyi yapıyorsunuz. Sizi başka bir boyuta ulaştırabiliyor ve onun sonucunu gördüğünüz zaman, jenerikte isminizin aktığını gördüğünüz zaman bir başka oluyorsunuz, vay benimde bunda bir payım var ne güzel diyorsunuz yani.

SORU 28: Dijital efektlerin neye göre yapılacağına ekipte kimler karar veriyor?

CEVAP: Bunların hepsi sıra halinde yani yapımcı en iyilerini buluyor, yönetmen bu işin kaptanıdır. Yönetmen. Bu anlattığımız her şey iyi bir Production Designer'dan geçer. Yani Sanat Yönetmeni. Türkiye'de zaten Production Design terimi yok yani bilmiyorlar. Hep Sanat Yönetmeni diyorlar halbuki bu görev Production Design'ın altında çalışır. Production Design ne demek? Yani bütün filmin nasıl olması gerektiğine karar veren kişi, uygulayan kişidir. Tabii yapımcı-yönetmen karar verir, Production Design'a komut verir, der ki biz böyle bir şey istiyoruz, Production Design'da çok güzel bir ekip kurar, sanat yöneteni, iyi bir make-up, iyi bir cosume designer, iyi bir concept artist, iyi bir storyboard ve bunların hepsini elinin altında tutar, bunlar çok güzel bir ekip işiyle istenilen.. bunlar çoğu masada yapılıyor. Yani orada çözeriz! Türkiye'deki zihniyet yok yani. İmkânsız. Zaten o film yanlış gider. Bunların hepsi çok güzel bir ön prodüksiyonla yapıldığı zaman asla asla yanlış gitmez.

SORU 29: Fikret Mualla'yı anlatır mısınız?

CEVAP: Fikret Mualla evet bu bitmeyen film... Ben bunun ismini değiştireyim böyle koyayım. 2008-2009'da başladık. Ben başlarken çok büyük umutlarla başladım. Benim hazırlanma sürecim 5-7 arası oldu evet. Ben İngiltere'deyken Fransa'ya gidip geliyordum evet. Her şeyi araştırdım. Şans eseri Hıfzı Topuz'la karşılaştım, şuan hala kendisi hayatta, onun hayatından hayatta olan tek kişi. Emel Korutürk vardı, maalesef onu da geçenlerde kaybettik. Birkaç tane ünlü ressam vardı onlar da aramızda değiller artık. Sanırım bir tek Hıfzı Topuz hayatta şuan onun arkadaşlarından. Hıfzı Topuz'a danışman olarak gittim. Tanıştık. Fransa'da tanıştık, burada tanıştık. Kendisine bir öneriyle gittim. Bu nereden çıktı? Çünkü ben bir ressamım 18-20 yaşlarında akademideyken beni ilk duyduğumda en çok etkileyen Fikret Mualla oldu. Neden? Çünkü dünyada ismimizi altın harflerle yazdıran tek ressam. Yani herkes bir Atatürk'ü bilir bir de Fikret Mualla'yı biliri o zamanlar. Ben Fransa'ya gittiğimde kitapları satılırdı. La Sorbonne'da hala suluboya dersleri öğretiliyor. Ve renklerin ustası olduğu söyleniyor dünyada. Ama maalesef biz onu ya tanıtamıyoruz, ya yansıtamıyoruz ya da onu bilmiyoruz. Ben bir ressamken şöyle bir ürperdim, bu adamın yaşantısı çok ilginç nelerden geçmiş! Öyle

bir hayranlık duydum kendisine. Yıllar sonra, sinemanın içinde bulduktan sonra kendimi onun filmini yapmaya karar verdim. Fakat çok zorlandık. Bakanlığa teklif ettik böyle bir şey maalesef destek bulamadık. Çok vaatler geldi, hiç önemli değil siz başlayın biz arkanızdayız. Ama hiç kimse şuan bize destek olmadı. Sadece piyasada çalışan Hakan Vardar by Leacher diye bir arkadaş var kostüm konusunda bize tek sponsor olan bir de catering konusunda Nuran hanım var bize destek oldu. Onun dışında bize imse yardımcı olmadı yani kendi çabalarımla yaptım. Ben gittim Hollywood'da çalıştım, oradan kazandığımı bu filme yatırdım. Tabii bütçemiz olsaydı bu kadar uzun sürmeyecekti.

Belli bir aşamalardan geçti, Fikret Mualla filmini yaparken hakikaten çok zorlandık, kimse yardımcı olmadı ve kendi kendime bitirmeye karar verdim. Şuan ses aşamasındayız, canlı çektik, sesli çektik filmleri baya problemlerimiz oldu, uçak geçti, ezan okudu, telefonlar çaldı, baya uğraşıyoruz onun için. Bu filmi çekerken bana en büyük destek Türk oyuncularından geldi. Özellikle hiç biri hiç para almadan, hiç beklentisi olmadan güzel oyuncularımız filmimizde oynadı. Hatta bazı gerçek ressamalar bile filmimizde oynadı Bedri Baykam gibi. Ali Poyrazoğlu, Okan Bayülgen, Şebnem Shepherd gibi, Bora Gencer, İlhami Atsan gibi, Selen Görgüzel, daha Hakan Vardar ve daha pek çok kişi, isimleri aklıma gelmeyen bize yardımcı oldu. O konuda çok muyluyum. Zaten bu film sanatçıların bir sanatçıya olan saygısı, hatırlanması amacını güdüyor.

SORU 30: Okan Bayülgen filme başlamadan önce nasıl bir tepki verdi?

CEVAP: Kendisiyle tanışırken bu rolü kendisine vermek istediğimde, peki nedir, ne anlatmak istiyor bu film, bana bunu anlatın dedi, bana bir şey gösterin nasıl bir film bu? Nasıl görsel efektlerle yapacaksınız? Çünkü her filmde kolay kolay oynayacak biri değil o. Yani biraz zor bir karakterdi. Fakat muhteşem bir insandı kendisini çok seviyorum. Buyurun dedim ben storyboard'u uzattım kendisine, storyboard'da baya kalın böyle bütün film orada nerdeyse. Açtı baktı, işte bu! dedi. İşte film yapımcılığı bu! Siz filmin %50'sini çözmüşsünüz. Yani resimli roman gibi görüyor orada ne olacağını, bir kopya rica edebilir miyim dedi. Buyurun dedim, siz bir güzellik yaptınız benim filmimde oynadınız, kendisi de Picasso rolünde oynuyor. Benim de size bu orijinali armağanım olsun, orijinalini verdim, kopyasını kendimde tuttum. Ben akademide ders veriyorum, öğrencilere anlatmak istediğim, göstermek

istediğim konu bu. Böyle çok güzel bir anım var. Ve benim orijinal storyboard onda kaldı.

SORU 31: Lawrance of Arabia'dan yola çıkarak, Metin Güngör ne yapmak ister?

CEVAP: Çok çok filmler var öyle Fahrettin Paşa gibi, Medine Aslan'ı diyorlar ona. Muhteşem bir film, bu da Türk gücünü gösteren Lawrance of Arabia'nın aynı zamanlarında geçen olaylar fakat bunun bir filmini bir kimse yapmadı nedense. Ama Lawrance of Arabia'nın filmini yaptılar. Çok güzel Türkiye'yi istedikleri gibi kötüleyebiliyorlar, hâlbuki gerçekler saptırılıyor orada. Orada ne oldu? Türk subaylarını, Türk askerlerini homoseksüel gibi gösteriyorlar. Yani pardon, homoseksüele ilgi göstereyim gibi gösteriyorlar, zaten biliyorsunuz Lawrance of Arabia gay biriydi. Çok kötü şeyler var orada, çok sevmediğimiz şeyler var orada. Ve gerçek dışı şeyler var. Bizim tarihimize baktığımızdaysa tam tersi, e ne yapacaksınız, iyice araştıracaksınız, ikisinin arası bir şey bulacaksınız, kimseyi üzmeden, gerçekten orada neler olmuşsa ama ben bu konuda bir ön adım görmüyorum, sanki biz, devletimiz yanlış kişilere yanlış destekler veriyor. Olması gerekenlere olması gereken ilgi gösterilmiyor. Bunun karşısında bir şey yapamam ben sanırım kimse bir şey yapamaz, bunun bilinçlenmesi lazım. Tarihimizi, kültürümüzü, daha da yaygınlaştırmak için, dünyaya daha da iyi duyurmak için sinema müthiş bir iletişim aracıdır bunu herkes çok iyi biliyor. Bunun için iyi yönetmenlere, iyi yapımcılara gerçek destekler verilmeli. Yani kalkıp Recep İvedik gibi filmlere destek vereceğinize bu tür anlatan filmlere verseniz sanırım bambaşka bir yerde olurduk şuanda Türkiye olarak.

SORU 32: Metin Güngör son olarak neler yapmak istiyor ve gençlere hangi tavsiyelerde bulunuyor?

CEVAP: Asıl amacım Türkiye'ye dönmek, Türkiye'de hem görsel efektleri hem sinemayı, biraz daha eğitim alanında olsun, her konuda olsun, gençlere bir katkıda bulunmak, sinemayı bir düzeye getirmek isterim, yani bu konuda gereken her şeyi yapmak için gönüllü olabilirim. Amacım şu, aklımda olan güzel projelerden birisini yaptım, büyük zorluklarla, Fikret Mualla, onun hayatını anlatan. Tabi ki çok güzel bir Atatürk filmi yapmak istiyorum. Çok güzel bir Fatih filmi yapmak istiyorum, Kanuni, Türklerin daha da gerisinden gidip Çin'den çıkan bir Kürşat'ın filmini,

hayatını yapıp sonra gelip, Osmanlılardan tutup, Selçuklulardan, Atatürk'e kadar gelen. Belki çok güzel bu şekilde bir dizi ya da bir film, bölüm bölüm filmler yapılabilir. Bunu çok istiyorum, her dönemin, her önemli padişahın, imparatorluğun ya da sürecin, o hep aklımda ama maalesef onu nasıl yapacağımı ben de bilmiyorum. Zaman gösterecek bunu, dediğim gibi azim, çalışmak, hayal etmek, şu hayalsiz hiçbir şey yok, hayal yoksa dünya yok ama şu değil, hayalci olup oturup beklemek yok. Hayalinizi gerçekleştirmek için çalışmak. Kendinizi eğitmek olmalı ve tabi ki bunu buradaki bütün öğrencilere, sinema okuyan öğrencilere tavsiye ederim, kendinizi geliştirin. Hiçbir zaman da yılmayın, hiç bir şey sizi yıldırmasın sadece kahvelerde oturup pişti oynamayın, gidip kendinizi eğitin, kendi kendinize kısa filmler yapın, olanaklarınız yoksa gidin belli bir yerde çıraklık yapın, yani çay getirin götürün, öğrenin bu işleri. Kendinizi devamı update yapın bunu öneririm. Tabii bunun yanı sıra yapıldı daha önce Kurtuluş Savaş'ı yapıldı. Bunun daha iyisini, daha güzel anlatmayı isterim. Daha önce yapıldı neydi adı, Kurtuluştı sanırım mesela o yapıldı, çok güzel filmdi neden duyuramadık bu filmi. Bu hep aklımdadır, böyle 3-4 saat bir filmi yapılabilir onun, böyle bir olanak olursa ya da böyle bir olanak yaratmaya çalışacağım onun.

Ek-3: Doç. Dr. Yusuf Yurdigül Röportaj Deşifresi

SORU 1: Türk Sinemasında Özel Efekt uygulamalarıyla alakalı olarak, Türk Sineması'nda birçok şey var, güzel yapımlar var. Özellikle son dönemlerde ama ne yazık ki özel efekt uygulamalarına dönük çalışmalar yetersiz kalıyor. Güzel Sanatlar ya da İletişim Fakültelerinde ki eğitim yetersiz mi acaba bundan mı kaynaklanıyor? Acaba ne?

CEVAP: Evet aslında bu Güzel Sanat ya da İletişim Fakülteleri ya da Sanat Akademileri'nde ya da Grafik Tasarım Bölümlerinde bu özel efekt uygulamalarına dair, özel efekt uygulamasına dair bir takım şeyler gerçekleşiyor. Şimdi birinci sorunun bu olduğunu söyleyebilirim. Yani eğitim sorunu ya da formasyona dönük yetersizlikler, sebeplerden biri olabilir. Malumunuz üzerine Fakülte, akademi daha çok teoriye çalışan, daha çok teoriye yönelik eğitim veren kurumlar bunlar. Mesela özel efekt yapımı konusunda ya da özel efekt uygulamaları konusunda tamam bir şeyler yapılıyor ama daha çok özel efekt uygulamalarına, sinematografik anlatıya katkısının ne olduğuna dair daha çok kafa yorar. Akademik eğitim daha çok bunlar, ne biliyim mesela, atıyorum alt açı ya da perspektifin, sinematografik anlatıya katkısı nedir? İşte alt açıdan bakınca büyük görünür, üstten bakarsan yani özetle küçük görünür biçiminde daha çok bu uygulamanın, pratik uygulamaya katkısı nedir biçiminde bir eğitim gerçekleşir akademide daha çok. Şimdi birincisi bu aslında yani meselenin fakültelerde akademilerde bu meselenin daha çok kuramsal, teorik boyutuna daha çok ağırlık veriliyor. Uygulamaya dönük değil, bununda sebebi var, nedir sebep, senin de bileceğin üzere uygulama alanında çalışan insanlar, akademiye çok fazla bulaşmıyor. Ya da uygulama, pratik yönünü geliştiren insanlar, geliştirenler akademisiyle çok ilişkisi olmuyor. Bunun sebebi yabancı dil zorunluluğu var üniversitelerde. Yabancı dil, DSÜ'den ya da YDS'den belirli bir puanı alabildikten sonra gelebiliyor ancak öğretim görevlisi olarak üniversitelere. O yüzden akademide çok fazla bu işi uygulama alanından gelip te bu işi yapacak ya da bu işin eğitimini verecek kişi sayısı çok az. Türkiye'de pek çok İletişim Fakültesi var, pek çok Güzel Sanatlar Akademisi, Fakültesi var ama takdir edersin ki sektöre yakın olan İstanbul'daki ve belki İzmir belki Ankara'daki okullar, buralarda belki dışarıdan Akademinin dışından uygulamacı olan özel efekt uygulamacıları, grafik

animasyoncular, bunlar alınıp belki özel ders verilebilir ama bunda da şöyle bir sorun var; çok fazla para verilmiyor açıkçası, özellikle devlet okullarında yani ders başına öyle çok tatmin edici ücretler verilmediği için, sektördeki insanlar da okulda bu işin eğitimine katkı sağlamak noktasında çok ta istekli olmuyor. Bunun gibi pek çok sorun var aslında. Meselenin eğitime ilişkin tarafına baktığımız zaman bu tip sorunlarla karşılaşabiliyoruz. Lakin eksik olan başka şeyler de var. Mesela bu özel efekt uygulamaları ya da özel efekt uygulamaları için kullanılan programlara baktığımız zaman İngilizce programlar bunlar yani programın çalışma sistemi, çalışma biçimi ya da programı çalıştıran dil İngilizce. Şimdi bu programları çalıştırabilmek ve işler hale getirebilmek için İngilizceye de hâkim olmak lazım. Dolayısıyla İngilizce eğitimi noktasında da çok yeterli insanımız yok ne yazık ki. Diğer bir sebebi de bu, insanlar ancak Youtulize’lardan, YouTube’tan o programın kullanımına dair videoları izleyerek kendilerini eğitmeye gayret gösteriyorlar ve programların çoğu da İngilizce. Dolayısıyla bütün bu faktörleri birleştirdiğimizde özel efekt sektörü diyelim varsa böyle bir sektör, yetersiz kalıyor. Sektörün, sinema sektörünün diğer birimlerine, diğer alanlarına kıyasla işte kamera, çekim, kurgu konusu filan.

SORU 2: Akademisyen kimliğimizin yanında uygulamacı kimliğiniz, tarafınız da var.

CEVAP: Akademiden önce evet yıllarca bu sektörde çalıştım, kurgucu olarak çalıştım. Hatta kurgunun departmanlarında çalıştım, önceden böyle kurgucu diyemiyordunuz kendinize, cut’cı diyordunuz, cut kurgucu. A-B Roll’cü diyordunuz, yani iki VTR’yi birbirine bağlayabilecek teknik donanımı bildiğiniz anlamına geliyordu bu A-B Roll kurgucu, sonra da Post kurgucu vardı. Post kurgucu işte bütün reji, kurgu odasındaki ses masası, resim masası, Dek’ler Dat’lar, sonra efekt, bütün o uzay mekiği gibi, öyleydi eskiden, masanın üzerindeki teknik ekipmana müdahale edebiliyor olmanız gerekiyordu. Böyle girdiğiniz zaman odaya sanki uzay mekiğine girmiş gibi, şimdiki gibi bir bilgisayarın karşısına geçip onu oradan çağır, bunu buradan çağır biçiminde değildi. Evet şimdi o dönemi tabii nostalji olarak anıyoruz ama şuan ki dönemin imkanlarını o dönemde bulmak çok mümkün değil. Ama o dönem ne vardı samimiyet vardı. İşleri çıkarmak için çok daha kendinden bir şeyler

katıyordun. Şimdi o biraz daha düştü, mesela efekti biz kendimiz yazıyorduk. Yani efekt programı vardı, oradan, şurası şöyle olsun, işte şurada blur olsun, şurada aspect yapalım, falan biçiminde efekt yazıyorduk, kendimizce tabii. Ama şimdi tabii çağırıyorsun bir efekti, hazır yazılı bir sürü efekt var mesela KJ efekti, karakter, en büyük zevkimizdi bu bizim, zevk alırdık. Bu harfin karakteri ne olsun? Ona Addish mi atalım? Shadow'u atalım? Shadow'u kaç olsun? Tamam mı? Bunlar vardı tamam mı? Şimdi After Effects programına baktığınız zaman dünya kadar, bir sürü şey çağırabiliyorsun, efekt çağırabiliyorsun title katı falan, aslında bu taraf yani bu yön uygulamacı tarafımız, yani bu türlü bir duyguya sahip olabilmek için sektörün tozunu tabiri caiz ise yutmak lazım. Sektörün tozunu yutunca da şöyle oluyor yani, hem pratiği bilmiş oluyorsun hem de akademiye döndüğün zaman akademinin kurallarını bilmiş oluyorsun. Şimdi hakikaten hem sektörü bilmek ki uygulamacı olmak hem de akademiye bilmek bir avantaj. Şimdi benim böyle bir kimliğim var. Bunu öğrencilerime yansıtmaya çalışıyorum ve de çok verimli olduğunu düşünüyorum. Çünkü yetiştirdiğim öğrenciler, bunu senden de diğer başka arkadaşlardan da alıyoruz. Hakikaten bu arkadaşlar uygulamayı biliyor. Fakültelerin, İletişim Fakültelerinin sorunudur bu, Sanat Fakültelerinin orada, mezun olan öğrencilerin uygulaması ne yazık ki yetersiz olur. Bu aslında biraz eğitimi veren, sistemin bir parçası, o dersi veren hocadan da kaynaklanıyor olabilir, yani hoca sadece kitabi olarak bu işleri almışsa, öğrenmişse, e uygulama yönü tabi ki zayıf kalıyor. Şimdi bunun faydasını gördüm ben. Kendimde gördüğüm için hem uygulamacı olup sektörden gelip akademiye giren birisi olarak, kendimde bunun, öğrencilerde bunun faydasını gördüğüm için tavsiye ederim. İletişim Fakültelerinde hakikaten sektörü tanıyan, bilen insanların, dışardan hoca değil bakın bu çözüm değil, çünkü çalışma biçimi var sektörün yani bir kuralı var dolayısıyla talebeye de bu kuralı taşımak lazım. Ne mesela, bir kurgucu bir işe girdiği zaman ki özel efektçi de öyledir, beş altı saat o masadan kalkamaz, bu bir çalışma prensibidir, ahlakıdır. Dolayısıyla sadece şuradan buraya şu efekti çağıracaksın buradan bunu çağıracaksın biçimindeki çalışma formatının ötesinde bir şey sektör tecrübesi. Dolayısıyla akademiye alınacak, uygulama kabiliyeti olan hocaların daimi kadroya yerleştirilmesi lazım. Daimi kadroda olması lazım. İşte bir özel efektçinin tamamının gelip daimi kadroda

alışması lazım. Anlıyor musun? Öbür türlü dışarıdan gelip gidince olmuyor verimli olmuyor, dolayısıyla bu eğitim kalitesini de artıracaktır, böyle bir uygulama.

SORU 3: Ülkemizde ki televizyonda ve sinemada özel efekt uygulamalarıyla alakalı referans kabul edilebilecek kitap ya da yazılı materyal sayısı az.

CEVAP: Evet haklı, Türkiye’de özel efekt konusunda yazılmış, kitap sayısı bir elin parmaklarını geçmeyecek kadar az. Ve bunların çoğu da yani büyük bir kısmı da aslında program üzerine, yani şu programın (isim vermek istemiyorum) nasıl uygulanabilir üzerine belki kılavuz, atıyorum işte After Effects uygulamaları. Ama özel efektleri kategorize eden çalışma sayısı yok. İşte Bullet efekt gibi, atmosferik efekt gibi, böyle kategorize eden çalışmalar yok Türkede. Yoktu daha doğrusu, aslında dünyada da yok, bak samimiyetle söylüyorum, çok fazla yok o da iki elin parmaklarını geçmez. 60’larda var 70’lerde yazılmış birkaç kitap var. Şimdi böyle bir eksiklik olduğunu görünce uygulamacı olarak, sektörde uzun yıllar boyunca pratik yapan birisi olarak, böyle bir şeyin eksikliğini gördük, aslında bu kitap çalışmasını te Kanal 6 yılları zamanında karar vermiştim, hani böyle bir şey yapıyoruz, sinematografi de buna giriyor, özel efekt uygulamalarına giriyor. Yani sinematografik olarak bir şeyleri anlatmak, bir şeyleri kurmanın en pratik yollarından birisi, bu ta o zamandan notlarımı toplamaya başladım, İngilizce olsun Türke olsun, nerde orada burada bulduklarım. Sonrasında akademiye geçince bir makale konuyla alakalı yazdım, sonra ikinci makale geldi Türk Sineması’nda Özel Efektler olarak, sonra bir kitap bölümü gerçekleştirdim. Sonrasında da bir yüksek lisans öğrencime bu özel efekt teknolojilerini, kendi notlarımdan da faydalanarak yazdırdım. Daha sonra böyle bir kitabın çalışmalarına başladık. O arkadaşımınla beraber, Sinemada ve Televizyonda Özel Efekt Uygulamaları isimli bir yayın gerçekleştirdik. Ne yazık ki şuan bile konuyla alakalı Türkiye’deki tek kitap diyebiliriz. Konuyla alakalı kaynak çok fazla yok, materyal yok bundan ötürü çok fazla çalışma yapılamıyor. Kitabın içeriğine gelirsek aslında kitap; biraz bizim kimliğimizi de yansıtıyor, yani hem uygulamacı hem teorisyen ya da akademisyen kimliğimizi de yansıtıyor. Kitap aslında bir uygulama şeysi, yani önce bir teorisini anlattık, özel efekt uygulamalarının kategorize edildiği bir teori alt yapısı kurduk. Şu efektler, şu efektler, şu efektler diye. Sonrasında da bu efektlerin uygulandığı filmleri

çözümledik. İşte Türkiye’den örnek aldık, işte ne diyelim ‘GORA’ filmini ya da ‘AROG’ ikisini de aldık, sonra dünyadan bir sürü efektin kullanıldığı ‘Matrix’ serisinin ikincisini aldık. Bu filmlerde uygulanan özel efekt türlerini çözümledik, işte şurada şu efekt uygulaması kullanılmış, sinematografik açıdan da şu anlama tekamül ediyor biçiminde. Üçüncü bölümde de şunu yaptık, sinematografik anlatıyı nasıl kurduklarını gösterdikten sonra, özel efekt uygulamacılarıyla röportaj yaptık. Görüşmeler yaptık, yaklaşık 8-9 kişiyle. Bunlardan sanırım 4-5 tanesini koyduk, sektörün fotoğrafını çekmek için. Aslında bu sorduğumuz soruların birçoğunun cevabı var orada. Özel efekt uygulamacılarının karşılaştığı sorunlar, özel efekt uygulamacılarının bu işin eğitimini alıp almadıkları sorusu, özel efekt uygulamacıları aslında bu işi nereden öğreniyorlar? Sektör tecrübeleri ne? Karşılaştıkları sorunlar ne? Aldıkları ücretler ne? Çalışma arkadaşları işte yönetmen olabilir, kurgucu olabilir onlarla çalışırken karşılaştıkları zorluklar ne gibi pek çok sorudan oluşan bir yüz yüze mülakatın deşifresi de var o kitabın sonunda. Böyle bir kitap, geri dönüşümü çok fazla kitabın yani olumlu anlamda, hem sektörden.

Bir eksiklik var yalnız onu da söylemekte fayda var, şimdi Visual Effect, Special Effect diye bir karmaşa var aslında literatürde, Visual Effects, Special Effects kavramsal bir karmaşa var, şimdi bu kavramsal karmaşanın nedenini de aslında kitapta çözmüş bulunuyoruz, aslında birçoğunda eksiklik olarak gördüğüm şu; özel efekt Visual Effects, görsele dayanır, Special Effects sesin de içinde olduğu bir alan. Şimdi biz kitapta sese çok yer veremedik, ses efektlerine yani küçük bir bölümünde ses efektlerini kategorize ettik, ses efektlerini küçük bir bölümde yer verebildik. Yani sinematografi görüntü ve sesin birleşiminden dolayı ortaya çıkan muazzam bir dil. Literatür ve sektörde ne yazık ki uygulamada sese üvey evlat muamelesi yapıyorlar, aslında hâlbuki ki çok önemli bir alan. Bir iş, orta halli bir iştir, sinematografik bir iş, prodükt. Bunu orta halli bir işi muazzam bir iş haline dönüştürebilecek kabiliyete sahiptir ses. Mesela bir tanıtım filmi yaparsınız, görüntüleri arka arkada dizersiniz, araya efektler de koyabilirsiniz ama o tanıtım filmine kötü bir ses, kötü bir müzik koyarsan olmaz o iş. İşte bir korku filmi çekiyorsun, böyle ışıklar yapmışsın her yerden gelen güzel bir ışık yapmışsın. Basık atmosfer, yani onun içerisine ses koymazsan ya da uygun sesi mesela, Hitchcock’un meşhur duş sahnesi, meşhurdur. Dolayısıyla ses önemli ama hem kuramda yani akademide, sese yönelik dersler de

çok azdır. Yani Kamera 1-2-3 diye sıralanır, Belgesel, Film Yapımı, Görüntü, Kurgu filan derken dünya kadar, ders sıralanır ama sese geldiğinde Ses, bu kadar yani Ses. Hatta çoğu ders programına baktığım zaman Dekor, Ses, Işık üçü bir arada verilir. Son dönemde bir de makyaj, şimdi böyle değil ama ses çok önemli bir alan. Özellikle ses efektleri var, internet ortamına da düşmüş, hepimiz sıkıştığımız zaman hop koyuyoruz hazır efektleri mesela kapı gıcirtısı, ayak sesi vb. bunlar hep efekt. Kitapta bu biraz eksik kaldı. Yani sektörün yaptığı, uygulamanın yaptığı vefasızlığı aslında biz de yaptık bu kitap çalışmasında. İnşallah ikinci baskısını düşünüyoruz, toparlamak, güncellemek maksadıyla bu sese çok daha yer vereceğiz, çok daha geniş. Hatta bununla da yetinmeyip bir başka çalışmada toparlayıp, ses efektlerini ele alacağımız küçük bir çalışma da olacak diye düşünüyoruz.

Ek-4: Necdet Tok Röportaj Deşifresi

Necdet Tok, Adapazarı doğumluyum 1953 senesinde Adapazarı'nda. Sakarya Şeker İlkokulu'nda okudum. 1962'de İstanbul'a geldik. İstanbul'da Pendik'e yerleştik. Pendik'te gençliğimin bir bölümü geldi. 15 yaşlarımızda Yeniköy, İstinye'yi keşfettik. Ve burada film stüdyosuna girdim. Milli Filmler Stüdyosu, Maslak'taydı. Çıracı olarak önce beni oraya getiren de Alparslan diye bir abimiz vardı, çok yakışıklıydı, Karaoğlan. Esas Karaoğlan oydu, çok yakışıklıydı. Yani seçilmiş kişi, Karadenizliydi. Abdullah Karaosmanoğlu, soyadı galiba öyleydi. Suat Yalaz'da bu Asya'dan gelen yiğitti o zamanlar siyah-beyaz dönemi. 60'lı yıllardı biz daha o zaman tanışmamıştık. Fakat bu arkadaş o zaman Suat Yalaz'la anlaşmış, aynı çizdiği tip aynıydı. Elbiseyi bile giymiş. Anlaşamadıkları konu şuymuş, demiş ki Suat Yalaz, bak senin adın Abdullah Karaoğlan biz Asya'dan gelen yiğit diye Orta Asya hikayesi çekeceğiz, Karaoğlan meşhur çizgi roman. Evet abi demiş, "ismini değiştirelim" demiş. Napalım demiş, "işte Kartal'lı Tibet'li bişey yapalım" demiş. Orta Asya'dan gelen bir şey olsun ki seyirciyi inandıralım. "Ya olur mu öyle şey! Benim annem babam bu yaşa beni getirdi, mümkün değil! Olmaz, olmaz, olmaz demiş. Ya yapma etme bu senin geleceğin, hayır nuh diyor Peygamber demiyor. Ya böyle! Ya böyle! Peki demişler. Ankara'ya gidiyorlar, orada tiyatrocı biri var Kartal Tibet ve Karaoğlan'ı o oluyor. Ama Abdullah tam bir Karaoğlan. İnadından, isminden dolayı vaz geçiyor. Sonra yine filmciliğe başlamış, ben bir gün gördüm İstinye'de, "Ben plato açtım, Maslak'ta. O da oğlu, art direktörü, meşhur, onunla beraber çalışacağız. 'gel bana yardımcı ol' dedi. Bende 'peki, iyi gidelim dedim, gittim Maslak'a baktım in cin top oynuyor. Karşımızda Jandarma Karakolu, iki tane benzinci. Maslak o zaman ki Maslak. Gittik kış günü, kocaman bir plato dekorlar yapılıyor. Ama gelen yok giden yok. Biz gidiyoruz geliyor bir şey yok. Soba yakıyoruz. O kadar. Ben dedim bu film işini sevmedim. Ne para var ne pul var. Yiyecek yok, ne işim var. Ben ıstıraba mı geldim? Dedim. Attım anahtarları, ön taraf stüdyoymuş, esas orası, kiralamış orayı. Ben dedim gidiyorum. Nereye gidiyorsun? Yok dedim. Yaz geçti. Sonra bir gün, İstinye'de stüdyonun sahibi Sabahattin bey 'sen neredesin, Apo seni arıyor, filmde oynayacakmışsın' dedi, dedim ne filmi? 'Kağnı' diye bir film çekecekmiş onda başrol oynayacakmışsınız abi, kardeş dedi. Evet, söyledik ama ben bu film işini sevmedim dedim bana ne ya dedim, uğraşmam

ben bu işlerle. Olmaz dedi, Alev Akakar’la beraber çekiyorlar. Akakar yönetmen hem de başrolünü oynuyor abi rolünü, jön olacak. Öyle olur mu dedi bak ön tarafta stüdyo var bak, insan hiç gelip bakmaz mı? Dedim ben hiç merak etmiyorum sevmiyorum bu işi. Sen yarın bizim misafirimiz ol, bir gör bakalım neler oluyor. Hem yarın dublaj var. Peki dedi söz mü söz. Her gün görüşüyoruz çünkü İstinye’de çay bahçesinde Sadık’ın Yeri diye bir yer vardı çok güzeldi. Peki dedim olur senin hatırın için giderim. Gittim ben.. bir baktım dublaj yapıyorlar, Sacide Keskin’ler, Saadettin Erbil’ler, kimler yok, dolu kalabalık içerde 5-10 kişi, bende arkadan bakıyorum. Filmin ismi de yabancı bir film ‘Sarı Arabanın Esrarı’ ama siyah-beyaz film, orijinal bir film. Bakıyorum hadi şuradan şunu yap, makiniste yardım et. Yardım ediyorum, hoşuma da gitti gerçekten. Aaa 24 saat geçti ben hala ordayım, dublaj bitti, dedim bu nasıl iş? Neyse stüdyo, plato gördüm hoşuma gitti, oranın kokusu da farklıydı. Biz gideceğiz, Sabahattin bey geldi. Dedi nasıl? Dedim çok farklı bir ortam nasıl geçtiğini anlamadım. Tamam, o zaman yarın iş başı yapıyorsun dedi, cebime bir zarf koydu. Dedim istemem zarfı, oysa yürü dedi yarın başlıyorsun dokuzda burada! Baktım paraya bir ton para var burada. Nasıl da akıllı adam bağladı bir anda. Geldik başladık, ilk önce laboratuvarı, filmin ilk çıktığı yerde, işte kısımları çıkartıyorsun, kopartıyorsun. Oradan tık tık her yere girdim. Bir hafta orada, bir hafta da orada negatif film banyoları derken o zamanda siyah-beyazdı, renkli film yoktu. Film banyosu da yok bu pozitifdir. Arkada tanklar var negatif yıkanacağı zaman pozitifler tanklara alınır. O tanktan öbür tarafa, iki tane şey yok ya, Türkiye şartları. Derken montajı, sesi, dublajı, stüdyonun üç ayda altını üstüne getirdim. Orada bir albayımız vardı emekli, müdür bir gün sabah geldim, bana sarıldı, oğlum evladım diye, sakatta bir çocuğu vardı, Allah Rahmet eylesin. Dedim ne oldu Cemal amca nedir derdin sabah sabah? Dedi oğlum bu sevinç, ne güzel insanlar, kimler geldi kimler geçti dedi. Sen dedi üç ayda stüdyoyu altını üstüne getirdin en birinci adam oldun dedi. Yaşımda küçük, 15-16 yaşındayım. Diyorlar montaj yapacağız, o daha çocuk! Ben yaptığım vakit bundan sonra bakasıyla çalışmam diyor üç ay sonra. Böyle zaman geçti gitti. Bir zaman sonra bunlar film yapmak istediler, o zaman Süpermen modası vardı, orijinal Süpermen, filmi geldi. Offf o kadar iş yapıyor ki, bizinkiler biliyorsunuz çoğu film adaptasyon, çoğu filmi hemen yerliye döndürürüz, bizim yerli müşterimiz farklıdır. Bizde Süpermen

yapalım dediler, Cüneyt Arkın Süpermen yaptı, o Süpermen yaptı tamam fakat uçanı yok, Süpermen yürüyor, koşuyor, uçan bir Süpermen yok. Bizimkiler de çekti, bende oynadım orada kötü adam rolünde, kendi stüdyomuzun işi diye. Sonra dedik bu kadar koşturuyoruz falan ama bizim bir avantajımız var bizde tutuyor. Negatifte pahalı, pozitifte pahalı o zamanda. Allah'tan laboratuvarı da bizde o yüzden çıkma negatifler, çıkma pozitiflerle idare ediyoruz. Dedik bir deneme yapalım, uçurmamız lazım Süpermen'i, yoksa olmaz, koşan Süpermen mi olur? Dedik napcaz? Kunt Tulgar'la beraber. Projeksiyon makinesi orada, oraya bir şey yapalım. Aklımıza bir şey geldi, aydınlar kâğıdı, 2 m'ye 1,5 m bir ekran yaptık, projeksiyondan vuran ışık iki metre sonra aşağı-yukarı böyle vuruyor (tarif ediyor) biz oyuncular buradayız, tabii yüksekçe, projeksiyon makinesi de yukarıda olduğu için bizim bu ayara getirmemiz lazım ki seviyeyi bulalım. Buraya geldik mi? Kendimiz prova yapıyoruz, dedik nasıl yapalım, boyacı merdiveni var ya getirdik onu koyduk oraya, onu da oraya getirince tam kadraj oldu. Çıktık baktık, oldu mu arkada resim var mı? Oldu, arkada resim var, derdimiz arkada resim var mı? Bir prova yapalım dedik, bastık filmi, ufff arkada resim çok güzel. Dedik tamam, oldu çözdük bu işi, hanımı vardı Kunt beyin, dedi hemen bir Barbie bebek, bir Süpermen elbisesi yaptı, pelerinli falan çok güzel oldu. Şimdi gelelim biz bunu uçuracağız. Yukarıda zaten aydınlar kâğıdımız var 2 metre (tarif diyor aynı zamanda), misinelerle ortaya koyduk, çok güzel, zaten Süpermen hareket etmese bile resimler arkada hareketli o uçuyor. Ama bir şey var! Pelerin uçmuyor, haydaa napcaz ya! Aşağıdan üflüyoruz, olmuyor üflemeyle. Dumanda yapalım, sigara içelim, üflüyoruz yine olmuyor. Allah'tan annesi İstinye'de yakın, dur dedi hemen saç kurutma makinesini alıyım onunla yaparız. Geldi, aşağıdan verdik hemen oldu tıkr tıkr pelerin uçuyor (tarif etmeye devam ediyor). Tamam, oynuyor, dedik oldu. Ama arka background çok önemli. Onları nerden buldun dediler, çekmedik ki, her yer var Türkiye'den, Rumeli Hisarı'ndan tut Anamur Kalesi'ne kadar çeşitli turistik yerlerinden resimler var. O zamanlar Fransızlar iki kısım yani, on on dakikalık, iki kısımlık bir belgesel çekmişler Kültür Bakanlığı'na. Çok güzel Kapalı Çarşı gibi. O da bende vardı. Bende ondan işime yarayan parçaları aldım, alttan, üstten, onları aldım filmi bir rulo yaptım filmin iki arasına arkada makine dersiniz o hep döner, hiç bitmez sürekli döner. Ne kadar istersen adamı uçur ama negatif bitti. 120 metre yani 3-4 dakikalık bir şey.

Fazla da kullanamıyoruz, yeter mi yeter, hemen laboratuvara yolladık. İş tamam kopyasını, oldu mu oldu, bunun şimdi de yakını lazım. Süpermeni oynatıyoruz ya, Süpermen gel kardeş, aydingerin (gösteriyor) bu tarafına merdiven orada. Şimdi ne yapılacak, çık merdivenin üzerine, kafanı şöyle (tarif ediyor) kafanı şöyle kameraya bak! Oluyor mu abi evet biraz da şöyle dur, boyacı merdiveni tabii o bir şey görmüyor, bak el salladık derken tam da oldu. Sonra biz onu çektikten sonra biz süpermen'i misinayla yaptık hiç belli olmuyordu Kunt'un babası geldi, Sabahattin Tulgar, onunla olmaz dedi, ince siyah ip koyun dedi. Dedim abi olmaz bu gözükür, yukarıda dedim, dedi olur. Sonra kocaman perde, o siyah ipler var ya seyirci bakıyor, böyle dört taraftan siyah ip var, ama uçuyor, vay be demiş Türk kafası helal olsun, adamlara bak be diyor, adamlar helikopter tutmuşlar helikopterle adamı nasıl uçuruyorlar be. İşte gayret budur. Bizim seyircimiz böyle. Çok da güzel iş yapmıştı o zaman. Bunun hikâyesi de böyle. Daha sonra işler yaptık tabii, ama Türkiye'de bunu yapan ilktik. Amerikalıların yaptıkları filmlerden görüyorduk, adamlar nasıl yapıyor kocaman stüdyoları var, hangar gibi karanlık bir yerde çekiyor. A B bandı yapıyor, arka fonu da ayrı çekiyor, sonra bir A bandı bir B bandı bastığı vakit, aynı kare üzerine basması lazım, hiç oynamaması lazım ki çünkü arkada negatifte yıkadın siyah-beyaz 0 olur, şeffaf olur. Ötekinin tersini yaptığın zaman o şeffaflıkla sadece adam kalır. Arka background gidince adam kalınca tek arkaya ne koyarsan koy o olur. Şimdi yaptığımız gibi Blue-Green Box'la yaptığımız pozisyonlar. Ama arka fonu çok iyi ayar etmek lazım. Biz de aslında o zamanlar o perdeler daha sonra geldi ama hiç kullanılmadı burada çünkü ona kocaman yer lazım, halatlar bağlanması lazım. Adamlar yapıyor tabii dünya da dolu. Burada yapamadık ama simli bir perde. Ama acayip parlıyor, onlar da aynı şeyi yapıyordu. Onlarda ışığı bir taraftan yansıtıyorlardı, parlak olması lazım ki negatif onu kaydetsin, yoksa almıyordu. Fakat bu bizim bulduğumuz hepsinden birinciydi.

Dünyayı Kurtaran Adam 1982 senesi, yaz günüydü, Çetin İnanç yönetmen abimiz, Allah Selamet versin çok iyi yönetmendir. Filmi Kapadokya'da çekmişler, Rasım'ın filmi. Çok masraf etmişler, robot adamlar, pelüşten canavarlar. Bir takım silahlar, bombalar yapmışlar kayalardan ayağıyla atıyor ya böyle. Patlıyorlar bir aydan fazla orada çekim sürmüş, neyse stüdyoya geldiler. Ben montajı bitirdim, Çetin abi uzun oldu bu dedim ve de pek beni sarmadı dedim, 'Neyi Necdet'cim?'

dedi. Dedim bu filmin ismi Dünyayı Kurtaran Adam, dedim nasıl kurtarıyor, bunlar nereden geliyor nereye gidiyor belli değil ki! İki tane adam çubuklarla geliyor, bir takım yaratıkları dövüyorlar ama nerelerden geldikleri belli değil. Bir takım hortlaklar çıkıyor karşlarına geldikleri yer belli değil gerisini anladık ta. Bir yerden gelmeleri lazım, ‘evet’ dedi ‘doğru’ dedim uzaydan Mars’tan falan gelmeleri lazım. E dedi nasıl yapacağız, kim yapacak, hangi bütçeyle yapacağız? Onu yapacak adamda yok bir de battık zaten para yok dedi. Dedim doğru söylüyorsun abi ama onun bir formülü var, biz dedik uçurduk bak Süpermen’i. Diğerleri yerde koşuyordu, biz de uçtu mu uçtu! Sana da uçururuz dedim. Nasıl olur dedi? Dedim aydınlar var bizde. Evet dedim bak gel Süpermen’i gör bizde, e tamam dedi, nasıl yapacağız. Dedim gayet kolay, sen Cüneyt abiyle Aytekin abiyi al yarın gel. Biz hemen onu takarız stüdyoda. Adamcağız sevindi. Ne yapsın o kadar masraf, pelüş yaratıklar çok sırtıyordu. Biz hazırladık, ertesi gün geldiler, kameraman baktı, bu ne ya dedi! Dedim görmüyor musun bu aydınlar kâğıdı, sen buradan çekeceksin! Dedi nasıl alacak bu buradan? Işık alması lazım sonra, evet kardeşim onu da alacak, hemen o ufak lambalardan. Bir sağdan bir soldan vereceksin, perdeye yansıtmayacaksın. Suratlara verdim ışığı görüyor musun görüyorum, arkası tamam mı tamam. Kameraman ama tam görünmüyor falan derken maskaları görüyor musun dedim? Evet dedi tamam o zaman bir prova yapalım sen de gör, o görsün diye tatmin olsun diye biz biliyoruz da! Çetin Gürtop, kameraman da oydu. Hemen bir prova yaptık ve baktı banyodan sonra. Vay dedi. Sonra merdivene koyduk, tek tek yakınlarını çektik. Otur dedim bak nasıl yapacaksın, ayaklarını bir basamağa koyacaksın. (tarif ediyor) arkada görüntüler hareket edecek, artık sana da repliklerini verecekler. Cüneyt çıkıyor sonra Aytekin’i alıyoruz falan ama dedim dur bir dakika olmaz, bunların kafa çıplak, böyle olur mu? Dedi evet ya doğru söylüyorsun ne yapacağız dedi? Allah’ın dağındayız, Maslak’tayız. Dedim bak kolayı var, hemen dedim prodüksiyonu gönder dedim yola, bak elli tane motosikletli geçiyor, iki tanesini çevirsin hemen dedim. İki dakika sonra iki tane motosikletli kaskıyla geldi. Hemen taktık, oldu mu oldu, harika oldu dediler, hemen yarım saate işi bitirdik. Hemen yıkadık koyduk. Ama ben o diğer parçalara hiç razı değildim ama burada maksat ne idi? Arkadaki backgroundu nasıl buldun diye sorarlar adama. Arkada bir uzay var gidiyor, onu da dedim ki bir gün öncesinden, bir arkadaş vardı ben onu bulurum dedi, o zamanlar da StarWars

oynuyor yeni. Bende onlardan bir rulo yaptım, döndükçe vurmalar var, o montaj işi, oldu mu oldu. Aynı şeyi de bozduğum gibi yaptım, koydum iadesi gitti. Onun da önce ince bir macerası vardı. Daha sonra bu film oynadı, sinemalarda, on kopya bastık o zamanlar on kopya benim denen filme basılıyordu. Yani on kopya büyük iş, ancak sinemalar birinci ayak, ikinci ayak diye kalite kalite, öyleydi mesela Lale Film’de, Fitaş Sinema’da sadece orijinal oynatırdı. Lale Sinema’da, bunlar birinci ayak oynatırlardı. İkinci ayak sinemalarda Alkazar falandı. Kademesiz sinemalar vardı, vurdulu kırdılı filmler falan. Bundan on kopya basıldı, yetmedi bir on kopya daha. O kadar iş yaptı, herkes yerlerde uçuşuyordu çoluk çocuk falan Süpermen. Sonra bu dünyaya gitti, Almanya’ya gitti, Almanya’dan diğer taraflara gitti. Bakıyorum absürt film, komik film, böyle bahsediyorlar. Bizimkisi de StarWars ’un bir komedi pozisyonu gibi değil, ne ciddi ne değil, zaten StarWars ’un kendisi hayal dünyası. Tabii şimdi yönetmenlere bakıyorsunuz Spielberg gibi önemli isimler, ismini hatırlamadığım kişiler bunlar da filmi seyretmişler. Ya demişler acayip bir şey bu, her türlü parça var ama şeyi de pek kavrayamadım fakat burada müthiş bir kurgu var. Helal olsun demiş, kurguyla seyrediliyor. Onun için dünyada en absürt, en kötü filmlerden ilk ona girer, bu da bir meseledir. Ama biz onu yapmasaydık, yani yokluktan yapıyor bunlar, filmi kurtarmak için, adam batmasın diye yaptık, öyle olmasaydı ses getirmezdi dünyada. Şu gün bile aradan ne kadar zaman geçmiş hala en absürt filmler için de ilk onda.

1979 senesi Süpermen’i yaptık, Süpermen iş yapıyor, Süpermen uçuyor, her yerinden oynuyor. Ama diyorlar nasıl yaptılar bunu? Evet, Kunt film stüdyosunda yapıyorlar kardeş bunu. Aydınlar kâğıdına, nasıl yapıyorlarsa yapıyorlar. Derken bu ara ben Cüneyt Arkın filmleri yapıyorum ben avantür, vurdulu kırdılı filmler, Çetin Naci’nin çektikleri. Bana geliyor, şimdi onun montajını yapmak ayrı bir şey küçük küçük parçalar var onları yapmak ayrı bir şey bir de dublajdan sonra o yumrukları tek tek döşemek var, nasıl yani? Şimdi çeneye bir yumruk vuruyor adam, eskiden bir tahta vardı şöyle (tarif ediyor) buradan böyle iki tane, buradan da menteşeyle tutturulmuş. Aynen bu şekilde, hemen adamı görüyorlar perde de yumruk aldı, tak! Açıyor karnına tak! Aynı ses, bu bu bu, ya her şeyde aynı ses çıkıyor, çeneye de aynı, mideye de aynı, hep aynı ses. Sevmiyordum ben tahta sesi, hep aynı, öyle olur mu? Derken ben orijinal filmlere bakıyordum, orda vurduğu zaman bam diye off

diyorsun esle birlikte zaten diyorsun yumruklarla birlikte hemen olmaz bir es geçer, onun ayarları var. Onu eğer ki, bakın burada bir püf noktası vereceğim, ilk parçayı burada bağladın, ilk parçayı şurada keseceksin (eliyle tarif ediyor), şurada değil, burada da değil, mesela şimdi gelecek parçayı adam buradan bağlar, ikinci gelecek parçayı da burada, hayır! Buna Amerikan işi derler şurada buraya geldi, tam şurada keseceksin (gösteriyor). İkinci gelene bu sefer buradan başlatacaksın bak! Yani ne oldu böyle oldu (gösteriyor) bunu seriye vurduğun zaman iki kare fazlalık var. Seri oynadığı zaman öyle bir vurur ki, o sesi de koyduğun zaman, ufff dersin işte bu ince iştir, bunu millete zor anlattım. Nitekim bazı çıraqlara, şimdi hepsi usta oldu aslında arkadaşlarımız, bunlar bunu yapıyor fakat gel gelelim avantür film yok. Eğer bizim zamanımızdaki o avantür filmler şuan çekilmiş olsa bunları bağlayacak adam yok, o sesleri koyacak adam da yok. Bunlara ben tek tek ses koyardım, çeneye ayrı bir ses, mideye ayrı bir ses, ayalara ayrı bir ses, o ses çok önemli (ses örneği yapıyor) çok önemli, ıstırap verir o, onu o sesle vermek lazım. Bunları tek tek döşerdim.

1973 senesi askere gidiyordum devre kaybıyım, ‘Maceraya Bayılıyorum’ Yılmaz Köksal’ın abim, adam bir başlıyor kavgaya birinci katta, beşinci kata çıkıyor vura vura, ve oradan yetmiyor su borusuna çıkıyor ve inerken dördüncü katta başka bir adama yumruk. Hayatımda döşediğim en çok yumruk tam iki gün! Askere gideceğim ya bırakın beni iki günüm var. Aman diyorlar! Bunları bağlamadan gitme, neyse o azimle yaptık. Gittim ben Antalya’dayım Ordu Evi’nde, o zamanda çarşı iznimdeyim, bir baktım ‘Maceraya Bayılıyorum’ Yılmaz Köksal’ın filmi benim de yaptığım son film askere gitmeden. Hadi dediler arkadaşlar gidelim buna. Tamam dedim gittik. Dedim biliyor musunuz bu filmin montajını ben yaptım dedim, ‘git be’ diyorlar ‘sen kim bu kim!’ olur mu diyorlar, dedim bakın orada ismim yazacak, neyse film başladı Yılmaz Köksal hemen alkışlar, kurgu-montaj, o zaman kurgu yok montaj-senkron Necdet Tok deyince bir alkış koptu sinemada dedim ne oluyor ya! Beni tanıyan yok eden yok meğerse avantür seyircisi beni çok iyi tanımış. Mevzuyu Cüneyt Arkın’a getirelim, bu avantür filmleri yapıyorduk, yapıyorduk, Türkan Şoray’la büyük bir aşk filmi yapıyor, filmi başka stüdyoya vermiş! Allah Allah içerledim de baya, dedim vurdulu kırdılı geliyorsun bana gece ter döküyorum, şunda rahat edeceğim bir filmde, gelip te bana vermiyorsun o benim için leblebi çekirdek işi. Neyse derken bir telefon bize şey lazım ne lazım final sahnesi. Nedir o final

sahnesi? İşte bunlar iki sevgili, final sahnesinde ikisi birlikte mutlu bir şekilde kayalılardan uçacaklar, fakat senaryoda yazdığına kadar güzel fakat kendilerine göre bir şeyler, işte gökyüzüne doğru çekmişler, mankenler atmışlar falan ama tabii ne olacak o dağılıyor, oradan inerken ikisi böyle tatlı tatlı, sevişerek gidecekler, mutlu. İyi olur kardeş yaparız. Siz yapar mısınız? Tabii Süpermen'i uçurduk ya, dedik yaparız. Siz gidip o attığınız yerden şöyle yukardan aşağıya bir çekiminizi yapın aşağıya kadar bir iki tane de bina var orada, ama slow çekin çünkü o şimdiki videolar gibi değil vurdun mu elli kare çekiyor, orada yapacağın şey 120'lik kutulardı bir kutuyu oradan aşağıya inene kadar slow olarak bitireceksin yani. O iki üç dakikada bitecek zaten. Tamam dediler, çektiler geldiler stüdyoya, biz hemen teşkilatı kurduk, aydinger meselesini, Türkan hanım, Cüneyt bey buyurun bu sefer yeniden o boyacı merdiveniyle yapmadık, böyle bir masa vardı, onu aldık Türkan hanımı, Cüneyt beyi koyduk karşlarına, kamerayı da aldık karşlarına, burada siz oynayın, provalarınızı yapın o arkada akıyor. Bizden bu kadar siz çekiminizi yapın. İsterseniz böyle oynayın, isterseniz şöyle oynayın, onu da çektik. O çokta başarılı oldu, çokta bayıldılar. Ve ondan sonra da bu aydinger meselesi, stüdyo satıldı, iş bitti. O şeylerden sonra, bir takım filmlerden sonra artık bizim piyasa bitmişti. O filmlerden sonra aile kaçtı, aile kaçtıktan sonra sinema, devir değişti. Bu arada videolar çıkmıştı, videolar çıktıktan sonra aslında, video bir takım ilk çıktığında ben hiç sevmedim. Çünkü neden, bir defa iki tane A B Roll var. Bir sefer montaj yapıyorsun, ikinci bir parça atayım, kısaltayım falan dediğin vakit, en baştan başlaman lazım, dejenere oluyor, %20, %25 kayıp oluyor, e canım birincisinde olmuyor ikincisinde %50'ye varan kayıp oluyor, o hiç hoşuma gitmemişti, hiç elimi bile sürmemiştim. Ki en sonunda bilgisayar çıktı ki orada biliyorsunuz, Umatikler çıktı, vb. çıktı da çıktı, en sonunda bilgisayar tekniği çıkınca hah dedim şimdi bu 35'e yakın. İstedğin yerden kes, istediğin yerden araya koy. Bu oldu, şuanda ki sistem on numara. Şimdi artık kopyada basmıyorlarmış, artık makinelerde dijital her türlü şeyi yapmışlar. Yani gittikçe şuan anlattıklarım hep tarih oldu. O umatikler de tarih oldu, videolar da tarih oldu. Bilgisayar sistemi geldi, teknik çok daha ileri gitti. Fakat burada yetişecek sağlam adamlar lazım. Bizim Türk milletinin, bizim arkadaşlarımız çok kafalıdır, bir gün bir panelde İstanbul Üniversite'sinde sinema bölümü var ya orada panele çağırdılar, gittik. Gençler okuyorlar, yüksek puanlarla girmişler bir de bu işlere,

efendim az buz puan deęil. Fakat bazıları umutsuz, bazı yönetmenler diyor ki bu piyasa şudur budur falan filan kötüleme pozisyonu, evet piyasanın öylesi de var böylesi de var. Fakat bizim zamanımızda da vardı yarın da olacak. Yalnız şu var dedim, bakın çocuklar umutsuzluęa kapılmayın sizler hepiniz bir Fellini'siniz vuuuvvv diye bir ses çıktı. Kocaman bir anfi, bir saatliğine gittim beş saatte bırakmadılar. Dedim siz yeter ki o, sizin kafanız çalışmıyor mu? Onların gibi, Türk milleti akıllıdır, pratik, bak neler neler, bunlar pratik şeyler, daha neler var neler de yani zamanı deęil vakti de deęil. İnşallah zamanı oluna anlatılır. Bizde bir eksiklik nedir biliyor musunuz çocuklar? Para para para. Para olsun yer yerinden oynatırız biz.



ÖZGEÇMİŞ

1. Adı Soyadı : Yılmaz Türk

2. Doğum Tarihi : 01/01/1973

3. Unvanı :

4. Öğrenim Durumu :

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Lisans	İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü	İstanbul Üniversitesi	1993 - 2000
Yüksek Lisans	Sosyal Bilimler Enst. Sinema-TV Bölümü	Beykent Üniversitesi	2015 - 2017

Yüksek Lisans Tez Başlığı ve Tez Danışmanı: “Sinemada Özel Efekt Gereksinimi ve Uygulamaları” Danışman: Prof. Bülent Vardar

5. Akademik Unvanlar

6. Yönetilen Yüksek Lisans ve Doktora Tezleri

6.1. Yüksek Lisans Tezleri

6.2. Doktora Tezleri

7. Yayınlar

8. Projeler

9. İdari Görevler

10. Bilimsel ve Mesleki Kuruluşlara Üyelikler

11. Ödüller

12. Akademik Görevler

Görev Unvanı	Görev Yeri	Yıl
Öğretim Görevlisi	Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi, GİT Bölümü	2015 - 2016

13. Son iki yılda verdiğiniz lisans ve lisansüstü düzeydeki dersler için aşağıdaki tabloyu doldurunuz.

Akademik Yıl	Dönem	Dersin Adı	Haftalık Saati		Öğrenci Sayısı
			Teorik	Uygulama	
2015-2016	Güz	Temel Bilgi Teknolojileri	0	2	36
		Görsel İletişim Tasarımı Stüdyosu-1	3	5	20
	İlkbahar	Temel Bilgisayar Bilimleri	0	2	36
		Görsel İletişim Tasarımı Stüdyosu-2	3	5	20
		Grafik Animasyon	1	3	20

Not: Açılmışsa, yaz döneminde verilen dersler de tabloya ilave edilecektir.

14. Diğer Görevler

Görev Unvanı	Görev Yeri	Yıl
Süpervizör	Clin Medya Grup	2016 - 2017
Art Direktör	Babylon Media / Erbil – K.Irak	2011 - 2015
VFX Artist	Freelance	2010 - 2011
Kurucu /Yönetici	7-24 Production	2008 - 2010
Avrupa Yayınları Koordinatörü	Kanaltürk Televizyonu	2005 - 2008
Tanıtım Yönetmeni	Star Televizyonu	2002 - 2005
Post Production Editörü	Cine 5 Televizyonu	2000 - 2002
Post Production Editörü	Star Televizyonu	1997 - 2000
Post Production Editörü	Kanal D Televizyonu	1996 - 1997
Kurgu Editörü	Kanal 6 Televizyonu	1995 - 1996

15. Referans Eserler

<https://vimeo.com/yilmazturk>

16. Bilgisayar Programları

Maxon Cinema 4D, Adobe After Effects, Illustrator, Photoshop, Premiere, InDesign, Sony Vegas, Mocha Pro