

T.C.
ORDU UNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SİNEMA-TELEVİZYON ANABİLİM DALI

**2000 SONRASI HOLLYWOOD SİNEMASINDA GÖRSEL
EFEKT VE GERÇEKLİK**

ADEMCAN TİRYAKİ

DANIŞMAN
Doç. ENGİN ÜMER

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2021

ÖĞRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek Lisans tezi olarak savunduğum “ *2000 Sonrası Hollywood Sinemasında Görsel Efekt ve Gerçeklik*” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların “Kaynakça” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

19/01/2021

ADEMCAN TİRYAKİ

15530600003

ÖN SÖZ

Çalışmanın başından sonuna bilgi birikimiyle, anlayış ve nezaketiyle her aşamada yanımda olduğunu hissettiğim, şahsıma özgür bir akademik araştırma ortamı sağlayan ve tez yazım aşamasında bilgi ve yardımlarıyla bana destek olan değerli tez danışmanım Doç. Engin ÜMER hocama içtenlikle teşekkürlerimi sunarım.

Farklı bir dalda yüksek lisans yapmama rağmen beni anlayan süreç içerisinde manevi desteklerini esirgemeyen, her görüşmemizde bu kitabı okumalısın diyerek fikir ve önerileriyle çalışmaya katkı sağlayan Prof. Dr. Mehmet YILMAZ'a teşekkürlerimi sunarım. Lisans eğitimimden itibaren atölyesinde yetişmiş olmaktan gurur duyduğum, akademik hayatımın her anında bilgi, birikim ve desteklerini esirgemeyen Prof. Dr. Ata Yakup KAPTAN'a teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca tez savunmasındaki katkılarından dolayı Doç.Dr. Adem YÜCEL'e teşekkürlerimi sunarım.

Tez dönemi boyunca tüm sevinç ve sıkıntılarımı paylaşan, her zaman desteğini hissettiğim, maddi ve manevi olarak yanımda olduğunu ve bana inandığını bildiğim annem Canan TİRYAKİ 'ye teşekkürü borç bilirim. Tezimi yazma sürecinde yardımcı olan değerli kız arkadaşım Naciye Gökem KAYA' ya teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	i
ÖZET	iv
ABSTRACT	v
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	vi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	vii
GİRİŞ	1
AMAÇ	2
ÖNEM	2
SAYIL TILAR.....	2
SINIRLILIKLAR	2
YÖNTEM	2
1.BÖLÜM	4
1. SİNEMADA GERÇEKLİK	4
1.1. Lumiere Kardeşler ve Melies	4
1.2. Montaj ve Gerçeklik	8
1.3. Sinemaya Sesin Girmesi ve Gerçeklik.....	19
1.4. 1960 Yıllarda Sinemada Gerçeklik.....	22
2. BÖLÜM	27
2. SİNEMADA GÖRSEL EFEKT.....	27
2.1.1. Basit CGI Birleştirmesi (CGI Kompozisyon).....	27
2.1.2. Setin Uzatılması (Set Extension).....	28
2.1.3. Match Move.....	29
2.1.4. Yeşil Perde Tekniği (Green Screen Blue Box).....	29
2.1.5. Hareket İzleme (Motion Tracking)	31
2.1.6. Warping and Morphing.....	33
2.1.7. Bullet Time Shots (Flow Motion).....	34
2.1.8. Crowd Duplication (Kalabalık Kopyalama).....	37
2.1.9. Atmosferics (Atmosfer Etkisi).....	38
2.1.10. Rotoscoping	39
2.1.11. Wire Removal (Tel Kaldırma)	41
2.1.12. Scene Salvage (Sahne Kurtarımı).....	42
3.BÖLÜM	44
3. 2000 Sonrası Dijital Görsel Efektler.....	44
3. 2000 Sonrası Hollywood Sinema Filmlerinde Görsel Efekt ve Gerçeklik Örnekleri	44
3.1.Matrix Üçlemesi	44
3.2. Yüzüklerin Efendisi	46

3.3. Benjamin Button'un Tuhaf Hikâyesi	47
3.4. Alita	48
3.5. 1917	49
3.6. Örümcek Adam 2 (Spider Man 2)	50
3.7. King Kong (2005)	53
3.8. Avatar.....	57
3.9. Hugo	60
3.10. Life Of Pi.....	63
3.11. Gravity	66
3.12. Orman Çocuğu	73
3.13. Blade Runner 2049.....	75
4.BÖLÜM	77
Değerlendirme ve Sonuç.....	77
KAYNAKÇA.....	79
ÖZGEÇMİŞ.....	88

ÖZET

2000 SONRASI HOLLYWOOD SİNEMASINDA GÖRSEL EFEKT VE GERÇEKLİK

Sinema filmleri çeşitli bakış açılarından gerçeklikler üretmektedir. Gerçeklik; Sanatçının fiziki dünyadaki anlayışını kendi özneliği bağlamında bilgi düzeyi ile ilgilidir. Yönetmenin etkisinde kaldığı gerçeklik İzleyenlere beyaz perdede sanal gerçeklik olarak yansıtılmaktadır ve bu gerçekliğin yansıtılması için gerekli temel araçlar kullanılmaktadır.

Hollywood sineması gerçekçiliği yansıtması anlamında yönetmen ve özel efektleri ile incelenmesi gereken bir konudur. Özel efektlerin sinema dilinde teknolojinin hangi araçlarından yararlandığı perdeye gelirken geçtiği süreç gerçekliğin yaratımı bakımından en temel süreçtir. Yaratılan sanatsal gerçekliğin sinema imgelerine dönüşmesi noktasında Hollywood Sinemasındaki başarımlar, efektlerin öykü ile bir bütün olarak kavranması sanatçının zihnindeki gerçeklikle izleyenin zihninde oluşması beklenen gerçekliğin örtüşeceği anlamına gelir. Hollywood Sineması filmlerinin ürettiği estetik değeri ve bu değerle sunulan gerçekliği bir tür deneyim olarak da algılayabiliriz. Fiziki hayatın deneyimlerini aşma potansiyeli taşıyan sinema filmlerinin estetik etkisinin var olabilmesi, izlenen filmin salt bedensel bir hazzın ötesine geçmesi ile de ilgilidir.

Bu etkiyi verebilmek için görsel efektler kendi içinde türlere ayrılmaktadır ve her sahnede etkisi değişmektedir. Sahnelerin gerçekliğe yaklaşması süreci ve yöntemi tezin Bu bağlamda şu soruların yanıtı aranmaktadır: Sanal gerçeklik teknolojisi ile sinemanın noktaları, Benzerlikleri ve farklılıkları? Anlatı yapıları ve teknikleri? Yarattıkları gerçeklikler? Benzer soruların günümüzde daha da fazla akıllara gelmesinin temel nedeni olarak gelişen dijital teknoloji ile birlikte buna hızla adapte olan sinema teknolojisinin yaşadığı dijital dönüşüm gösterilebilir. Bu noktadan hareketle bu çalışmada öncelikle görsel efektlerin teknolojisi üzerinde durarak, ilkleri gerçekleştiren 2000 sonrası Hollywood filmlerinin ilgili sahneleri gösterilerek açıklama yapılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Görsel efekt, Hollywood Sineması, Gerçeklik

ABSTRACT
VISUAL EFFECT AND REALITY IN HOLLYWOOD CINEMA
AFTER 2000

Motion pictures produce realities from various perspectives. Reality; It is about the artist's understanding of the physical world in the context of his own subjectivity. The reality under the influence of the director is reflected to the audience as virtual reality on the big screen and the basic tools required to reflect this reality are used.

Hollywood cinema is a subject that should be examined with the director and special effects in terms of reflecting the realism. The process that special effects take while coming to the screen, which means of technology in the language of cinema, is the most basic process in terms of creating realism. The success in Hollywood Cinema at the point of transforming the created artistic reality into cinematic images, comprehending the effects as a whole with the story means that the reality in the mind of the artist and the reality expected to occur in the mind of the viewer will coincide. We can perceive the aesthetic value produced by Hollywood Cinema films and the reality presented with this value as a kind of experience. The aesthetic effect of motion pictures, which have the potential to exceed the experiences of physical life, is also related to the fact that the film watched goes beyond a mere bodily pleasure.

In order to give this effect, visual effects are divided into types within themselves and their effect changes in every scene. The process and method of approaching the scenes to reality. In this context, the following questions are sought: Points of cinema with virtual reality technology, Similarities and differences? Narrative structures and techniques? The realities they created? The main reason why similar questions come to mind more and more today can be shown as the digital transformation experienced by the rapidly adapting cinema technology with the developing digital technology. From this point of view, this study will focus primarily on the technology of visual effects, and an explanation will be made by showing the relevant scenes of the post-2000 Hollywood movies that made the firsts.

Keywords: *Visual effects, Hollywood Cinema, Reality*

KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

Akt.	: Aktaran
C.	: Cilt
CGI	: (Computer-Generated Imagery) Bilgisayarla yaratılmış görüntü
Çev.	: Çeviren
Doç.	: Doçent
Dr.	: Doktor
Ed.	: Editör
EW	: Ellen Wolf
FAC	: Yüz Animasyon Kodlama sistemi
FEKS	: (Factory of the Eccentric Actor) topluluğu
IMDb	: Internet Movie Database (İnternet Film Veri Tabanı)
JD	: John
s.	: Sayfa
Tv.	: Televizyon
VFX	: Visual Effects. (Görsel Efektler)
3D	: Three Dimension. (Üç Boyut)

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1: Sinematograf Makinesi.....	5
Görsel 2: Trenin Gara Girişi	6
Görsel 3: Grev Filmi Afişi	14
Görsel 4: Ekim Filmi Afişi	17
Görsel 5: CGI	27
Görsel 6: Set Extension	28
Görsel 7: Match Move	29
Görsel 8: Green Screen	30
Görsel 9: Green Screen Hatalı Kullanım	31
Görsel 10: Motion Tracking	32
Görsel 11: Motion Capture	33
Görsel 12: Warping and Morphing	33
Görsel 13: Bullet Time	35
Görsel 14: Flow Motion	36
Görsel 15: Flow Motion Aksiyon	36
Görsel 16: Crowd Duplicate Direkt Kopyalama	37
Görsel 17: Crowd Duplicate Kalabalık Kopyalama	38
Görsel 18: Atmosfer Efektleri	39
Görsel 19: Rotoscoping Tekniği Uygulama	40
Görsel 20: Wire Removal Uygulama Aşaması	41
Görsel 21: Green Screen Olmadan Wire Removal Uygulama	42
Görsel 22: Işık ve Çizik Hatası	43
Görsel 23: Matrix Efektlerin Kullanım Dizilimi	45
Görsel 24: Yüzüklerin Efendisi Filmi Blue Screen, Sahne Tasarımı	46
Görsel 25: Yüzüklerin Efendisi Gollum ve Rohirim	47
Görsel 26: Benjamin Button, Motion Capture Gerçek Zamanlı	48
Görsel 27: Alita Motion Capture	49
Görsel 28: 1917 Sekans Geçiş, Black Screen Uygulama	50
Görsel 29: Örümcek Adam 2 Tekniklerin Uygulanması	51
Görsel 30: Örümcek Adam 2 Kas Dokusunun CGI Gelişimi	52
Görsel 31: Örümcek Adam 2 Tekniklerin Uygulama Şekilleri	53
Görsel 32: King Kong CGI Kafanın Oluşumu	54
Görsel 33: T-Rex CGI Oluşturulması	55

Görsel 34: Karakterin CGI Aktarılması.....	56
Görsel 35: Motion Tracking Teknikleri	57
Görsel 36: Uygulama Teknikleri	58
Görsel 37: Green Screen Teknikleri	59
Görsel 38: GCI Kaplama Tekniği	61
Görsel 39: GCI Kaplama Tekniği	62
Görsel 40: Blue Screen Tekniği	64
Görsel 41: Motion Tracking Tekniği	65
Görsel 42: CGI Kaplama Teknikleri	66
Görsel 43: CGI Kaplama Teknikleri	68
Görsel 44: Face Tracking	69
Görsel 45: CGI Kaplama Tekniği.....	72
Görsel 46: Blue Screen Tekniği.....	74
Görsel 47: CGI Tekniği	75

GİRİŞ

Sinema aygıtının icadıyla imgelerin tarihinde köklü değişim yaşanmıştır. Sinema gerçekliği sunma konusunda diğer sanatlara göre daha iddialı olmuştur. Kendi tarihi boyunca bunu gerçekleştirmeye ve üzerine düşünmeye çalışmıştır. Teknik ve sinematografik açıdan sinemanın tarihi gerçekliğin nasıl sinematografik açıdan sunulduğunun tarifi olarak kabul edilebilir. Görsel efektler de bu tarihin içinde gerçekliğin sunumu açısından anlamlıdır.

Yakın dönemde gerçekleştirilen yapımlarda kullanılan görsel efekt teknolojileri pek çok yeniliği de beraberinde getirmektedir. Gelişmiş teknoloji araçları, bireylerin ifade etmek istedikleri öğelere yardım etmenin ötesinde gerçekliğin sunumunda da önemli bir etkiye sahip olmuştur. Bütün bu gelişmeleri yakından takip eden ve filmlerinde kullanan Hollywood sinemasının görsel efekt ile gerçekliğin sunumuna yönelik özellikle 2000 yılı sonrasında çok büyük ilerleme kaydettiği iddia edilebilir. Dünyanın en büyük sinema endüstrisi sayılan Hollywood yapımları hem kullanılan görsel efekt türleri hem de gerçekliğin sunumu açısından değerlendirilmesi gereken bir konuma sahiptir. Bu bağlamda bu tez çalışması 2000 Sonrası Hollywood sinemasında görsel efekt teknolojisi açısından gerçekliğin ne olduğu sorusuna cevap arayacaktır.

Tez çalışmasının ikinci bölümünde sinemada gerçeklik başlığı altında sinema tarihinde gerçekliğin sinematografik ve teknik ve teorik açıdan nasıl ele alındığının dökümünü verilmeye çalışılacaktır.

Üçüncü bölümde “Sinemada Görsel Efekt” başlığı altında “Sinemada Görsel Efekt Tekniklerinden”, “Yeşil Perde Tekniği (Green Screen/Blue Box)”, “Hareket İzleme (Motion Tracking)”, “Warping and Morphing”, “Bullet Time Shots (Flow Motion)”, “Crowd Duplication (Kalabalık Kopyalama)”, “Atmosferics (Atmosfer Etkisi)”, “Rotoscoping”, “Wire Removal (Tel Kaldırma)”, “Scene Salvage (Sahne Kurtarımı)” gibi teknikler ele alınmış, açıklanmaya çalışılmıştır.

Dördüncü bölümde de 2000 yılı sonrasında çekilmiş olan filmler tez kapsamında belli başlı kriterler ile seçilerek görsel efekt teknolojisi ve bu teknolojinin meydana getirdiği gerçeklik etkisi açısından ele alınmıştır.

Sonuç bölümünde de tezin cevap aradığı sorular ve amaçların hangi açılardan gerçekleştirildiği ve gerçekleştirilmediğinden bahsedilmiştir.

AMAÇ

Bütün bu bilgilerin ışığında, bu çalışmayla ilk olarak sinemada gerçeklik olgusunun ele alınması amaçlanmaktadır. Diğer yandan bu tezde sinemasal bir anlatım tarzı olan görsel efekt bağlamında gerçekliğin seçilmiş olan filmler kapsamında tekrardan kurgulanmasında anlam oluşturma aracı şeklinde bir yere sahip olduğunun ve görsel efekt tekniklerinin gerçekliğin yaratım sürecine olan katkısının ne olduğunun anlaşılması amaçlanmıştır.

ÖNEM

Araştırma amaçlarında yer alan soruların yanıtlanmasıyla ortaya çıkacak olan akademik verilerin literatüre katkı sağlama açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Diğer yandan bu araştırma görsel efektlerin sinema alanında kullanılarak gerçekliğin yeniden inşa edilmesi bakımından rolünü ortaya koyması bakımından da önem arz etmektedir.

SAYILTILAR

Çalışmanın sayıltıları şu şekilde ifade edilebilir:

1. Gelişen dijital görsel efekt teknolojisiyle sinemada gerçekliğin yeni bir evreye girdiği düşünülmektedir.
2. Analog teknolojiye göre dijital görsel efekt teknolojisinin sadece belli türler (bilim kurgu, fantastik, korku gibi) değil diğer türlerinde de kullanımının yaygınlaştığı düşünülmektedir.
3. Dijital efekt teknolojisinin yeni bir estetik seyir meydana getirdiği düşünülmektedir.

SINIRLILIKLAR

Çalışma 2000 sonrası sinema filmleri evreni içinde İMDB notu ve seyirci kitlesi yüksek olan, küresel ölçekte etki meydana getiren almış, En iyi Görsel Efekt ödüllerini almış filmlerin seçilmesine özen gösterilmiştir. Örneklem grubunda bu nitelik önerisiyle seçilen filmlerde çok fazla tekrar bilgi ve analize gidilmesi de engellenmeye çalışılmıştır.

YÖNTEM

Çalışmanın araştırma modeli niteliksel bir yaklaşım çerçevesinde metinler üzerinden betimsel analizdir. Betimsel analize uygun olarak çalışma ile ilgili veri

kaynakları alıřma kapsamındaki sorular sorularak incelenmiřtir. Birincil ve ikincil kaynakların arařtırıldıđı literatür taraması kapsamında konuyla ilgili mevcut kitap, tez ve dergilerin ilgili bölümleri, ayrıca konu ile ilgili filmler de incelenmiřtir. Konuyla ilgili alıřmalar, farklı görüşler ele alınarak özetlenmiř ve kuramsal açıdan filmlerin görsel efekt açısından özümleyebilmek için bir yaklaşım tarzı oluşturulmuřtur.



1.BÖLÜM

1. SİNEMADA GERÇEKLİK

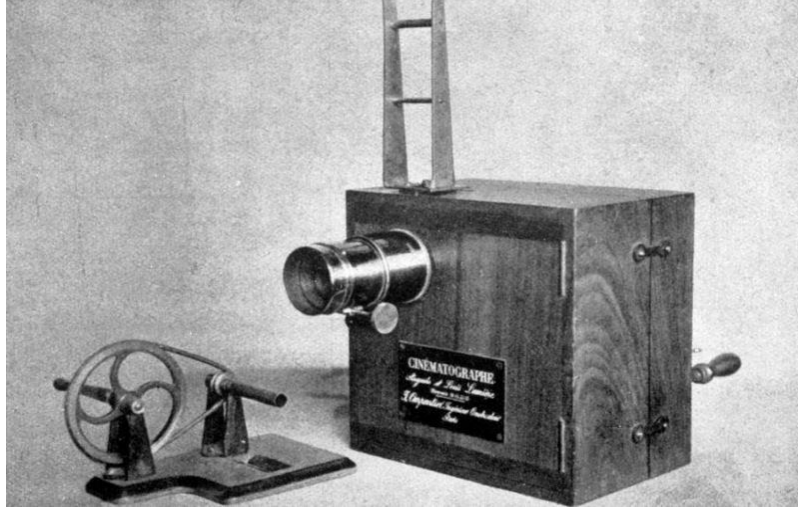
Sanat eserlerinin sunduğu gerçeklik etkisi izleyicisine fiziksel dünyadaki fenomenlerle kıyaslandığında çok daha fazla güç uygulamaktadır. Bu eserin duygulanıma sebep olması anlamına gelmektedir. Gündelik fenomenler, sanat aracılığıyla gerçekçi etkiler sunabilmekte izleyicilerde gerçeklik etkisi uyandırabilmektedir. Sinema eserlerinde de bu durum net bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Sinemadaki tüm duygulanımlar amaçlı, belirlenmiş ve kurgusal bir gerçeklik ürünüdürler. Bir sinema filmi karşısında film tarafından istenilen duygulanıma erişmek, film tarafından üretilmiş olan gerçekliğin artık bir bakıma hakikat şeklinde kabul edildiği manasına gelmektedir.

Sinema tarihini de bu açıdan ele almak önemlidir. Çünkü sinema tarihi gerçekliğin her açıdan sorunlaştırıldığı bir tarihtir. Bu bölümde sinema tarihi açısından sinemada gerçeklik konu edilecektir.

1.1. Lumiere Kardeşler ve Melies

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısı süresince daha da yoğun hale gelen araştırmaların ortaya çıkarmış olduğu birikimi en iyi şekilde kullanmış olan “Louis ve Auguste Lumiere kardeşler”, “cinematographe (sinematograf)” ismini vermiş oldukları ilk sinema makinesini tamamlamışlardır ve 13 Şubat 1895 tarihinde de Fransa adına patent almışlardır (Betton, 1990, s. 33-39).

Günümüzdeki sinema makinelerinin ilk örneğini oluşturan “Lumiere Kardeşler ‘in sinematografında, filmler makinenin merceğine dayalı olan bir izleme aygıtı” aracılığıyla izlenmemektedir. Filmler, duvara gerilen beyaz bir perde sayesinde izlenebilmektedir. Bu makinenin özelliği üstüne fotoğraf çekilen filmin objektif ardından devamlı olarak geçmesidir. Objektifin ön kısmından geçmiş olan bir görüntü, yerine kendisini seyreden bir görüntüye bıraktığı sıra, “obtüratör” ismindeki örtme işlevini yerine getiren bir araç ışınların araya girmesini engellemektedir (Onaran, 1986, s.61).



Görsel 1: Sinematograf Makinesi

Kaynak: Ercüment Ekrem Talu İlk Sinema Gösterimi

seyler.eksisözlük.com 13.01.2021

Lumire kardeşler, 22 Mart 1895 tarihinde Paris’te, 10 Haziran 1895 tarihinde de Lyon’da “sinematograf makinesini” halkla paylaşmışlardır. (Görsel 1), 28 Aralık 1895 tarihinde de Paris’te ki “Grand Cafe’nin” bodrum katında bulunan 120 kişilik bir salonda ilk sinema salonu açılmış ve halk için özel gösterim gerçekleştirilmiştir. Belirli bir ücret karşılığında gerçekleştirilen bu gösteri 25 kişi tarafından izlenmiştir. Üç dakikadan uzun olmayan on film bir arada ilk program içerisinde gösterilmiştir. Bilhassa, “Arrivee du Train en Gare de La Ciotat (Trenin La Ciotat Garına Gelişi)” isimli film izleyicilerden önemli ölçüde ilgi görmüştür. Bu gösteriler esnasında, film içerisinde hızlıca gelen treni izleyicilerin gerçekmiş gibi üzerlerine doğru geldiğini düşünüp sandalyelerin altlarına saklanmak için ani bir refleks göstermişlerdir (Betton, 1990, s. 52-55).



Görsel 2 : Trenin Gara Girişi

Kaynak: “Arrivee du Train en Gare de La Ciotat (Trenin La Ciotat Garına Gelişi)”, en.wikipedia.com 13.01.2021

Bu kısa film gösteriyor ki sinemanın ilk imgeleri günümüz teknolojilerine göre ilkel görünse de dönemin görsel algısında illüzyonik etkisi oldukça güçlüdür. (Görsel 2), Sinemanın ilk evresini bu örnek açısından düşünmek mümkün görünmektedir. Bu dönemde filmler insanlarda benzer şaşkınlıklar meydana getirmiştir.

Lumiere kardeşler gibi diğer yandan illüzyonizme yönelmiş olan “Biçimci geleneğin ilk örneği” şeklinde kabul edilen “George Melies”de Lumiere kardeşler tarafından geliştirilmiş olan ticari anlamda bir geleneğe sahip olmayan sinemanın en parlak dönemlerini ve geleceğini görebilen kişi sayılabilmektedir (Kracauer, 1960, s. 32-33). 1896 yılı itibariyle “Montreul’daki” arazisi içerisinde yaptırmış olduğu “Star Film Stüdyosu’nda” yepyeni sinema filmleri çekilmeye başlamıştır. Bu filmler daha önceki kısa aktüalite filmlerinin haricinde tiyatrodan esinlenip gerçekleştirmiş olduğu kısa komik filmler ile, illüzyonizm ve el çabukluğu gibi hünelerleri yansıtmış olan filmlerdir (Stam, 2014, s.122).

Melies, Montreul’da bulunan film stüdyosunda adeta bir tiyatro sahnesi büyüklüğündeki bir sahaya dekorlarını yerleştirmiş, gerektiği zamanlarda da önemli seviyede dekor kullanımını da yöntemleri arasına eklemiştir. Melies, stüdyosunun dışında da film çekimleri yapmıştır. Sinema alanında Lumiere ile başlayıp Melies ile süren Fransa’nın üstün yapısı 1914’lü yıllara kadar devam

etmiştir. “1895-1915 arasındaki” döneme göre uzun sayılabilecek filmler Melies tarafından yapılmıştır. Melies’in en ünlü filmi “Aya Seyahat” (1902), fantastik sinemanın da ilk örnekleri arasında sayılmaktadır (Thompson ve Borwell, 2003, s. 75).

Melies tarafından sinema alanında denenmiş olan yöntemler aşağıdaki gibi altı başlık halinde sıralanmaktadır;

1. Gözden Yitime: Makinenin durdurulmasıyla oluşturulmaktadır.
2. İkame: Bir kimse ya da eşyanın başka bir kişi veya eşyaya dönüşmesinden oluşmaktadır.
3. Maket Kullanma: Gerçek boyutlarında verilmesi mümkün olmayan eşyanın film hileleri ile büyük izlenimi verebilecek biçimde çevrimde kullanılmasından oluşmaktadır.
4. Üste Bindirme: İki farklı çekimin aynı pelikül üstünde üst üste bindirilmesi ile sağlanmaktadır.
5. Çoklu Çevirim: Aygıtın merceği kapatılmak suretiyle, aynı karenin içerisinde pek çok çevrimlerin bulunması sağlanmaktadır.
6. Karartma: Var olan görüntüleri silip veya belirginliğini azaltıp belirsiz hale getirip yeni bir çekim kullanılarak açılışın sağlanmasıyla oluşmaktadır (Kılıç, 2012, s. 66).

Melies tarafından yapılmış olan filmler arasında “Christ Marchant Sur Les Eaux (Sular Üzerinde Yürüyen İsa), Cendrillon (Kül Kedisi), Barbebleu (Mavi Sakal), Les voyages de Gulliver (Gulliver’in Gezileri), Robinson Cruzoe, Le Barbier de Seville (Sevil Berberi) gibi filmler bulunmaktadır. Bununla birlikte, Melies’in çalışmalarıyla beraber kurgusal yapıtlar ortaya çıktığı için fantastik dünyanın kapılarının aralanmasıyla korku filmlerine de zemin hazırlanmış olmuştur (Onaran, 1994, s. 74).

Bugün kullanılmakta olan sinema tekniklerinden pek çoğunun temelini atan kişi olan George Melies, Lumiere kardeşlerin “ticari bir geleceği olmayan bilimsel bir merak konusu” şeklinde görülmüş olan sinemanın önünde var olan parlak geleceği fark etmiştir. Bu bakış açısı doğrultusunda ortaya konan bir çalışma

içerisinde “1914 yılında” dek “400’den fazla (bazıları 700 m uzunluğunda)” filmler çekmiştir (Demir, 2009, s. 18).

Genel olarak Melies deneysel bir anlayış kullanarak yapıtlarını gerçekleştirmekte olup, bulunduğu dönemde popüler olarak kabul edilen fantastik ve gotik edebiyat anlayışından etkilenip söz konusu edebiyat anlayışından uyarlamalar yapmıştır. Gotik ve fantastik konuları ele alarak; şeytan, cehennem ve ruhlarla ilgili “Şeytan’ın Şatosu, Faust Cehennemde, Manastırdaki Şeytan, Aya Yolculuk” isimli filmleri çekmiştir. Bahsi geçen filmler arasında en dikkate değer yeri olan 1896 senesinde çektiği “Şeytanın Şatosu (Le Manoir du Diable)” isimli film, pek çok kaynakta ilk korku filmi şeklinde kabul edilmiştir (Acar, 2017, s. 71).

Sonuç olarak, Melies, mesleği olan sihirbazlığın verdiği imkânlar ile sinemada ilk ciddi illüzyonik etkileri ve teknikleri denemiş isimdir. “Sinemanın sihirbazı” lakabıyla anılan Melies, sinemadaki imkânların farkına varıp, belirli bir senaryoya sahip kurgusal filmler çekmeyi tercih etmiştir. Filmleri çekmeye devam ettiği zaman süresince pek çok “fotoğrafik hileyi” kısa zamanda keşfeden Melies, bugün dahi kullanılan “maskeleme, çoklu pozlama, üst üste bindirme gibi” yukarı kısımda açıklanan pek çok film tekniğini bulmuştur (Bordwell ve Thomson, 2002, s. 24-25).

1.2. Montaj ve Gerçeklik

Öykü içerisinde belirli olan olay örgüsü bağlamında hem görüntülerin hem de seslerin belirli bir sırayla dizilmesine montaj denmektedir (Eisenstein, 1957, s. 3). Bazı zamanlarda öykünün de dışına çıkılmak suretiyle montaj esnasında pek çok değişiklik yapılıyor olmasına karşın genel hatlarıyla montaj, öyküyü oluşturabilmek adına ele geçirilmiş olan unsurların bir araya getirilmiş olduğu teknik bir süreç olarak ortaya çıkmaktadır.

Montaj, izleyicilerin kendi algı süreçlerini aşmak suretiyle bir bakıma algılanıp yaşamalarını sağlayan en dikkate değer unsur olarak ortaya çıkmaktadır. Sinema tarafında gerçekleştirilen algılam bireyin algıları şeklinde çalışmamaktadır. Birey evreni merkezi bir şekilde algılamaktadır. Sinemanın montajı bu noktada birey algısının gündelik yaşamda gerçekleştiremediği bir şeyi yapıp çokluğu kavrayabilmektedir (Türkgeldi, 2016, s. 7). Sinemayla ortaya konan algılam montajla mümkün olmaktadır. Mekânın ve zamanın kimi algılanışları da sinemada

montaj sayesinde ortaya çıkan imkânlar sayesinde ihtimal dâhilinde olabilmektedir. Böylece gerçeklik üretimi ve bakış açılarının yansıtılması noktasında montaj tarafından sağlanan özel bir yer olduğu açık bir şekilde ortadadır.

Rus biçimcilerinin görüşü bağlamında sinemanın sanat olmasını ve onun diğer sanat dallarından ayrılmasını sağlayan temel durum kurgudur. Tanyanov, sinema için “dünyanın anlam bilimsel yeniden düzenlenmesi” ifadesini kullanmaktadır. Kurgu sonucunda ortaya çıkan doğal bir olgu olmadığı için “yeniden planlama” olarak adlandırılan durum, seyircilere anlamı ilettiğinden dolayı anlam bilimsel (semantik) kapsamda değerlendirilmektedir. Sovyet kuramcının görüşü kapsamında, dikkate değer olan temel konu çekimlerde ortaya çıkan nesnelerin kendi içinde var olan doğal nitelikleri değil, yönetmenin, çerçeveleri birbirine eklemli hale getirerek sinemaya has bir söylem oluşturması ile kazanılan manadır. Tanyanov, “sinemanın başoyuncusu yeni bir nesne ve insandır, yani sanat sayesinde dönüştürülmüş insanlar ve nesnelerdir” demektedir (Vincenzo, 1997, s.31).

Sinemada temel olarak dönüştürme özelliği olduğu için sanat şeklinde anılmaktadır. Söz konusu olan bu dönüştürme durumu da “sahneye koyma (yönetme), ve kurgu” sonucunda ortaya çıkmaktadır (Eisenstein, 1977, s. 32). Sinema her ne kadar bir sanat olarak anılsa dahi aynı zamanda bir dil olduğu için sahip olduğu bu dil olma özelliği kurgu vasıtasıyla elde edilmektedir. Film, kurgunun sayesinde, yönetmendeki bütün duygu ve düşüncelerin paylaşıldığı bir söylem halini almaktadır.

Eisenstein, askerlere moral verme maksadıyla tiyatro faaliyetlerinde görev almıştır. Burada tiyatro yönetmeni görevi almış ve çok başarılı olarak kısa zamanda kariyerinde yükseliş yaşamıştır. Bu süreç içerisinde “ünlü tiyatrocı Meyerhold’un öğrencisi” olmak Eisenstein’in sanatsal bakış açısını oldukça etkilemiştir (Eisenstein, 2014, s. 38-42).

Aynı dönemde Eisenstein, edebiyat akımı olan Rus biçimciliği, onun sinemaya olan bakış açısını önemli düzeyde etkilenmiştir (Andrew, 1976, s. 45). Eisenstein’ın 1925 senesinde çekmiş olduğu “Grev [Stachka]” filmi Sovyet yetkililerin dikkatlerini çekmek suretiyle kendinden 1905 devrimin yol dönümü anısı için bir film çekmeyi istemesine yol açmıştır. Bu çalışma sonrasında

Eisenstein ile sinema tarihinin hem en iyi hem de en önemli filmlerinden biri olarak kabul edilen “Potemkin Zırhlısı [Bronenosets Potemkin]” filmi ortaya çıkmıştır (Özön, 2014, s. 28-33). Eisenstein, Marksizmden “kuramın eylemden, eylemin de kuramdan ayrı düşünülemeyeceği ilkesini” temel almıştır. Her daim kuramlarında iler sürmüş olduğu düşüncelerini filmlerinin içerisinde de uygulamaya, filmlerinde denemiş olduğu fikirleri de kuram haline getirmek için çaba harcamıştır (Eisenstein, 2014, s. 34).

Yaşamın bütünüyle ilgili olan temel ilkeleri sanat ve sinema alanına da uyarlamış olan Eisenstein, sanat yapıtlarında, diyalektik ilkenin kendi çatışma şeklinde göstermiş olduğunu ortaya koymaktadır. Eisenstein’ın görüşüne göre sanat, hem varlıktaki çelişkileri ifade ettiği için hem de doğal varlıkla yaratıcı eğilim arasında herhangi bir çatışma olduğu için bu her daim bir çatışma olarak kabul edilmektedir (Eisenstein, 1958, s. 46).

Eisenstein’ın görüşü bağlamında birbirinden kopuk iki farklı kısmın bir araya gelmesini sağlayacak olan en iyi şey sinema sanatı olmuştur. Sinema kavramının tiyatro sanatından çıkmış olup buna karşılık tiyatrosunun sınırlarını aşip gerçekliğin tiyatro içerisinde ifade edilmesinin imkânı olmayan açılarının gösterilebileceğini ifade etmektedir (Eisenstein, 1977, s.17). Tamamen hız ve hareket görüntüsüne dayanan ilk sanat dalı olduğu Eisenstein tarafından ifade edilmiş olan sinema, bu özelliğinin sayesinde diğer statik sanat dallarından her daim bir adım önde bulunmaktadır. Çünkü diğer statik sanat dalları düşüncedeki ilerleyiş sürecini sinema gibi gösterememektedirler. Düşüncedeki ilerleyiş sürecini gösterip, izleyicisinde bu süreci harekete geçirme şansına sahip tek sanat dalının Eisenstein sinema olduğunu ifade etmektedir (Eisenstein, 2000, s. 58). Onun düşüncesine göre, sinemadaki devamlı gelişme gösteren teknik imkânlardan tam manasıyla faydalanabilmek, onları kullanabilmek isteyen sinema yapımcılarının ilk olarak “biçime” hâkim olmaları gerekmektedir (Eisenstein, 1958, s. 239-241). Eisenstein, biçimle ilgili ustalaşmadan içerik kısmının anlatılamayacağını düşünmektedir. O’na göre biçim, içeriğin anlatılabilmesinin en temel yöntemidir (Nuyan, 2013, s. 28-29).

Sinemanın bir dil olabilmesini sağlayan şeyin temelde “montaj” olduğunu düşünen Eisenstein’ın tüm kuramsal çalışmalarında montajla ilgili pek çok

tartışmayı görebilmek olasıdır. Seneler içinde yazmış olduğu yazılarında devam olacak şekilde montajın yeni imkanları üzerine araştırmalar yapan Eisenstein, bir teorisyen olarak da tüm kariyeri süresince montajdaki temelleri ifade etmeye çabalamıştır (Monaco, 2000, s. 403).

Eisenstein, “bilimsel bakış açısıyla oluşturulması gerektiğini düşündüğü yeni sinemanın görevinin yeni kavramlarının izleyicinin aklına derinlemesine ve yavaş bir şekilde işlemek” olduğunu ortaya koymaktadır (Eisenstein, 2000, s. 33). “Sanat için sanat” bakış açısını temelde reddetmiş olan Eisenstein, sinemanın devrimci olmasını, sosyalist devrimin düşüncelerini topluma aşılmasını da istemektedir. Buna karşılık, sinemanın bunu yaptığı sırada kesinlikle basit bir propaganda aracı olmaması gerektiğin de öne sürmektedir (Nuyan, 2013, s. 28).

Devlet desteği ile gelişmiş olan Sovyet sinemasında Eisenstein’ın tiyatrodan sinema alanına geçmiş olduğu dönem içerisinde etkisini sürdüren temelde dört farklı ekol bulunmaktadır. Bunların birincisi devrim öncesindeki geleneksel sinema çizgisini izlemiş olan eski dönem sinema yapımcılarıdır. İkincisi ise bir grup tiyatroculuktan gelmiş olan “Grigori Kozintsev ve Leonid Trauberg çevresinde toplanan “FEKS (Factory of the Eccentric Actor) topluluğuydu”. Amerikan sineması, sirk, müzikhol, seri film, Fütürizm, Sürrealizm ve Dada’nın da etkisinde kalan söz konusu grup kendisine has bir sanat olan sinemanın gerçekleştirilmesi için çalışmaktadır. Üçüncü ve oldukça dikkate değer bir grup da “Lev Kuleşov ve onun Sinema Okulu’ndan öğrencileri olan Vsevolod Pudovkin, Boris Barnet, Vlademir Fogel” gibi isimlerin bir araya gelişinden oluşmaktadır. “Kuleşov’un” önderliğinde belirli kısıtlardaki olanaklara karşın dikkate değer sinema denemeleri yapan bir grup Sovyet ve hatta bugünün sinemasında dahi kabul görmüş olan “montaj anlayıcısının” kurucusu sayılmaktadır. Dördüncüsü ve en az Kuleşov’un ki kadar dikkate değer görünen bir diğer sinema akımı da “Dziga Vertov’un “sinema-göz” [kinoglaz]” kuramına dayanmaktadır. Sinemanın nesnel olması gerektiğini, gerçeğe hiçbir şekilde müdahale edilmemesi istemiş olan Vertov’un düşüncesi bağlamında, sinema yapımcısı elinde bulunan gerçeğin nesnel kaydı olan sinema parçalarını arasında bir bağlantı kurup montaj vasıtasıyla birleştirmelidir (Özön, 2014, s. 51-52).

1938 senesinde yazmış olduđu “Sözcük ile Görüntü” başlığına sahip çalışmasında Sovyet sinemasının ilk zamanlarda montaja gereğinden fazla önem verilmiş olduğunu sonraki dönemlerde de montajın önemszenmediğini ifade eden Eisenstein, montajın sinemanın herhangi bir parçası kadar dikkate değeri bir unsur olduğunu ve onun problemlerini tekrardan ele almanın gerekli olduğunu söylemiştir (Eisenstein, 1988, s. 3). Eisenstein, aynı diğeri sanat dallarında olduđu şekilde, sinema alanında da temel öğeyi oluşturan çatışma, sinemada çekimle montaj arasında bulunan çatışma şeklinde kendisini göstermektedir. Çatışma ile belirlenmiş olan montaj dinamikleri aynı “bir içten yanmalı motor” gibi sinemayı ileri götürebilen itme gücünü sağlamaktadır. Çekim açısı geleneksel bakımdan sinemanın en temel parçası şeklinde gören bakış açısının tersine, çekim açılarını “bir montaj hücresi” şeklinde gören Eisenstein, söz konusu hücreleri canlandıran diyalektik sıçramanın montaj ile çatışma vasıtasıyla gerçekleştirilebileceğini belirtmektedir (Andrew, 1976, s. 51).

Çekim içinde ortaya çıkan pek çok çatışma türünün sözünü eden Eisenstein, söz konusu çatışmanın sinema anlatısının kurulması esnasında ve montaj ile ilgili kararlar alınmasında dikkate değeri bir öneme sahip olduğunu söylemektedir (Eisenstein, 1988, s. 39). Montaj teknikleri arasında başlıca olanlar; “çarpıcı montaj” [montage of attractions], “metrik montaj”, “ritmik montaj”, “titremsel montaj” [tonal montage], “üsttitremsel montaj” [overtonal montage], “düşünsel montaj” [intellectual montage] biçimindedir (Eisenstein, 1988, s. 83). Söz konusu teknikler arasında en dikkate değeri olanlardan biri de montajla sinema bakış açısını en etkili biçimde yansıta çarpıcı montaj tekniğidir. Sinema yapımcılarının, sinema tarihi süresince iki farklı çekimin montaj vasıtasıyla birleştirilmesinin bir sonucu olarak çekimlerin toplamı değil de, çarpımı olduğunu gözden kaçırmış olduklarını ortaya göre Eisenstein’in düşüncesi bağlamında bu durum, bir sinema yapımcısının hiçbir şekilde unutmaması gereken bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır. Dikkatli bir şekilde incelendiği zaman bu stilde yan yana getirilme sonucunda ortaya çıkanın, tek tek parçalardan her daim nitelik bakımından farklı olduğunu görülebileceğini söylemektedir (Eisenstein, 1958, s. 4).

Uzak Doğu kültürüne de yakından ilgi duymuş olan Eisenstein, montajın önemli bir tarafını anlaması konusunda hiyeroglif olarak isimlendirilen geleneksel Çin alfabesinin oldukça önemli etkisini olduğunu da belirtmiştir (Eisenstein, 2014,

s. 5). “Logogram şeklinde de sınıflandırılmış olan söz konusu alfabede ve benzer şekilde hiyeroglif veya resim yazılarda iki farklı simgenin bir araya gelmesi ile iki simgede olmayan yeni bir mananın çıkmış olduğu bir yazım şekli” de bulunmaktadır. Söz konusu yazının ne şekilde işlemiş olduğuyla ilgili örnekleri de Eisenstein kendisi vermektedir. Örneğin; “köpek sembolünün yanına gelen ağız sembolü havlamak anlamına gelirken, kuş sembolünün yanına gelen ağız sembolü ötmek anlamına çocuk sembolünün yanına gelen ağız sembolü de ağlamak anlamına gelmektedir”. Bu kısımda dikkat edilmesi gerekli olan durum ise, bir sembolün değişmez, sabit bir manaya sahip olmadığı, yanında bulunan diğer semboller ile de pek çok değişik anlam oluşturulmasının mümkün olduğudur. Eisenstein, sembollere ait bu şekilde bir kullanımın olmasının, kendisinin montajla yapmaya çalıştığı şeyin aynı şey olduğunu ortaya koymaktadır. “Kavramsal yazı” şeklinde de isimlendirilen bu yazı tarzında kendisi bir nesneye, bir olguya karşılık olarak kullanılan iki farklı sembolün birlikte kullanılması ile onların dışında yeni bir kavram oluşmaktadır (Eisenstein, 1988, s. 28-30). Eisenstein’de değişmeyen ve sabit bir anlam olmadığını düşünmüş olduğu montaj hücreleri olan çekimlerin bir araya getirilmesi sureti ile, yepyeni manalar ortaya çıkarmayı hedeflemektedir. Eisenstein, vermiş olduğu “kavramsal yazı” örneğinin, onun montajla ilgili fikirlerinin temelinde bulunan ilke olması da bir diğer önemli ayrıntıyı oluşturmaktadır. İki farklı çekimin bir araya gelmesi ile oluşan sonucun söz konusu görüntülerin toplamı değil de çarpımı olduğunu düşünmüş olan Eisenstein, bu ilkeyi bilhassa ilk dönemlerinde üstünde sıkça durmuş olduğu çarpıcı montaj tekniğinin temel kısmına yerleştirmektedir. Eisenstein’ın henüz sinema ile uğraşmaya başlamış olmadığı bir dönemde geliştirip, sergilemiş olduğu tiyatro oyunları içerisinde uygulamaya uğraştığı bir yöntem olarak kabul edilen “çarpıcı montaj”; hikâyeden bağımsız, gelişigüzel seçilmiş görüntülerin, kronolojik bir sıralama düşünülmezsizin izleyici üstünde en güçlü psikolojik etkinin sağlanması üzerine kullanılmasına dayanmaktadır (Nuyan, 2013, s. 53).



Görsel 3 : “Grev”.

Kaynak: “Grev ” , realliceli.blogspot.com 13.01.2021

Eisenstein’in en başarılı “çarpıcı montaj” örneğini sergilediği film olarak kabul edilmiş olan “Grev” son sahnede ortaya çıkmaktadır. (Görsel 3), İşçilerin askerler tarafından kovalanması ile üzerlerine ateş açılmalarının gösterildiği söz konusu sahnede Eisenstein ayrı çekimler ile koşturmuş olan işçiler ile onların üzerine yürümek suretiyle ateş açan askerleri göstermektedir. Askerler ile işçiler kesinlikle aynı sinema karesi içinde gösterilmemektedir. Hızlı kesmelerin yardımıyla kamera birinden bir diğerine geçmektedir. İşçilerin vurulmasının ardından düşmüş olan bedenlerinin Eisenstein tarafından gösterilmesi, onların vurulmuş olduğu sahneleri de göstermemektedir. Bu durumun yerine bir mezbahada kesilmiş olan hayvan görüntülerini araya sokmaktadır. Bu kısımda Eisenstein aslında izleyicinin ölen işçilerle mezbahada boğazlanan hayvanlar arasında ilişki kurmasını istemektedir. Söz konusu tanımlama içerisinde dikkatleri ilk çeken şey ise “çarpıcı kurgunun” maksadının izleyici etkisi altına almasının sağlamasıdır. Tüm bu sanata dair yöntemler her şekilde sanat eserlerinin allımlayıcısıyla kurmuş olduğu ilişkiler değinse dahi, bu Eisenstein’in yapmış olduğu kadar açık olarak dile getirilememiştir. Fakat Eisenstein tarafından ortaya atılan “çarpıcı montaj” sinema filminin anlatı yapısını kurarak, izleyiciyi basit bir şekilde manipüle edebilmek adına “bayağı, kitsch” bir yöntem değildir. Eisenstein, söz konusu yöntemi kullanmak suretiyle kolay bir şekilde izleyicide önceden belirlenen bazı “hazır” duyguları ortaya çıkarmayı amaçlamamaktadır. Onun temel maksadı izleyicinin aklında bir ifadenin ortaya çıkmasına da yardımcı olabilmektedir. Diğer yandan, bu durum için izleyicinin “pasif izleyici” konumundan çıkarak sinema sürecine aktif bir şekilde katılımını istemektedir.

Eisenstein ile anılan “çarpıcı montaj”, hem sinemada hem de tiyatrodaki “saldırgan yerler” şeklinde isimlendirilmiş olan “atraksiyonların” biçimlendirilmesi ilkesine dayanmaktadır. Bu teori ile izleyicinin alışkanlıklarının kırılması, onda bir “esrime” anının oluşturulması hedeflenmektedir (Eisenstein, 1958, s. 230-233).

Zamana içerisinde “çarpıcılık” ifadesinin yerine “uyarı ile şok” ifadelerinin kullanımını tercih etmiş olan Eisenstein, kendi kuramı ile “Pavlov’un” kuramı arasında ortaya çıkan benzerliğe de dikkatleri çekmektedir (Eisenstein, 2014, s. 44). Montaj aracılığıyla birleştirilen birbirinden farklı uyaranlar çekimlerle izleyicide bir şok etkisi oluşturmayı amaçlayan Eisenstein bu sayede izleyicinin dikkatini çekebilmesi ve aklını aktif olarak çalıştırmaya zorlamayı hedeflemektedir. Bu durumun temel yapısında aynı “Pavlov’un” “klasik koşullanmasına” benzeyen bir şekilde belli uyaranların aracılığıyla izleyiciyi tepki vermek için koşullamaya dayalı olan söz konusu yöntemin işlerlik kazanabilmesinde en temel öge olarak “seyirci” bulunmaktadır. Sonraki dönemlerde Eisenstein “çarpıcı montajın” yerine, onun daha farklı bir hali olarak bilinen “çağrışım montajı [association montage]” teorisini tercih etmektedir. Söz konusu montaj teorisinde “çarpıcılık” vasıtasıyla değil de çağrışım vasıtasıyla izleyiciyi yönlendirmeyi amaçlamıştır. “Çağrışım montajı”, sinema çekimlerinin sadece görülebilir değil, psikolojik çağrışımlar ile ortaya çıkmış olan “duygusal birleşmelerinden [emotional combination]” faydalanmıştır. “Çağrışım montajı” Eisenstein’in görüşü bağlamında “bir durumun duygusal olarak etkisini artırma aracı” olarak tanımlanmaktadır (Eisenstein, 1988, s. 57).

“Çağrışım montajı”, Eisenstein tarafından ortaya atılan kuram içinde yer alan “düşünsel montaja [intellectual montage]” geçiş aşaması olarak varlık göstermektedir. “Düşünsel montaj”, Eisenstein sinema alanında son hedef olarak, en soyut olan kavramların dahi izleyiciye aktarılabilen olan “düşünsel filme, düşünsel sinemaya” erişebilmek adına en dikkate değer araç olduğunu iddia etmektedir. “Düşünsel montaj” izleyiciyi fizyolojik uyarıcılar aracılığıyla değil de “zihinsel [intellectual]” uyarıcıların birbirleri ile çatışacak şekilde bir araya getirilmesi vasıtasıyla gerçekleştirilmektedir (Eisenstein, 1958, s. 82).

Sinema sanatındaki en öne çıkan amaç soyut fikirleri sinemaya almak suretiyle söz konusu soyut fikirleri somut hale getirebilmek olduğu üzerine fikir yürüten Eisenstein, bu “somutlaştırma işlemini” herhangi bir öykü yardımı ile değil

de, sadece görüntüler ile bahsi geçen görüntülerin düzenli hale getirilmesi sayesinde izleyicide önceden belirlenen, hesaplanan duygusal tepkiler ortaya çıkararak yapabilmeyi hedeflemektedir. Eisenstein, bir sinema filminde yer alan görsellerin, izleyicide görsellerden duyguya, duygudan yargıya doğru bir fikirleri dizininin harekete geçmesine neden olacak olan duygulandıran bir hareket oluşturacak biçimde şekillendirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Eisenstein’a göre filmin olduğu kadar sanatın da temel maksadı olan bu zihinsel uyarma, aynı bir dil gibi soyut kavramların anlatılabilmesi yetisine sahip sinema tarafından gerçekleştirilebilmektedir (Özön, 2014, s. 32-34).

“Düşünsel montajın”, tıpkı geleneksel montajda olduğu gibi duyguların yönetilmesi yerine bütün fikrîsel süreci teşvik ettiğini öne süren Eisenstein, böylece geleneksel sınırlamaların ötesine geçilerek, hiçbir açıklama ve geçişe gerek kalmaksızın dizgeler, düşünceler ve ifadelerin aktarılabilmesine olanak tanıyan “saf düşünsel filme” erişmenin mümkün olacağını ortaya koymaktadır (Eisenstein, 1988, s. 62-63). “Düşünsel filmin” temel hedefine erişebilmesi adına seyirciyle sinema arasında kurulan bağlantıların önemini dikkate alan Eisenstein’ın fikirlerinde “Pavlov’un klasik koşullanma teorisinin” etkilerini, “Jean Piaget’nin gelişim psikolojisi” kuramına bırakmış olduğu görülmektedir. Artık Eisenstein, sinema izleme süreçlerini belirli uyaranlar vasıtasıyla izleyicide belirli tepkileri uyandırma şeklinde basit bir “etki-tepki mekaniği” olarak görmeyi bırakarak yönetmenin izleyiciyi yönlendirmek suretiyle onda kimi fikrîsel süreçlerin ortaya çıkmasını sağladığı ve ortaya çıkan bu fikrîsel süreçlerin bir sonucu olarak izleyicinin kendi çıkarımlarını yapmış olduğu bir süreç olarak görmeye başlamıştır (Andrew, 1976, s. 55-57).



Görsel 4: “Ekim”.

Kaynak: Kasım Topdemir “ Ekim “ narsanat.com 13 Ocak 2021

“Düşünsel montaj” teorisinin en dikkate değer örneğinin “Ekim ” içerisinde Eisenstein’ın din kavramıyla otorite arasında bir bağ kurmayı amaçladığı sahne olduğu bilinmektedir. (Görsel 4) “Tanrı ve ülkemiz adına” ara yazısı [inter-title] ile başlamış olan bu kısımda Eisenstein “Kremlin Sarayının” eğri açılar ile çekilmiş olan görüntülerini, ilk olarak “Hristiyanlık” dini olmak kaydıyla “Budizm, Hinduizm” gibi pek çok dinle ilgili sembol görüntüleri ile arka arkaya sıralanmaktadır. Bahsi geçen sahnede iktidardaki çarpıklıkları ortaya koyarak siyasal dini güç” adına kullanmış olduğu mesajını ortaya koymaya çalışmaktadır. Buna karşılık, burada kullanılan hali “Grev” de görünen “mezbaha sahnesinden” çok farklı şekildedir. İlk olarak Eisenstein Ekim filmi içerisindeki sahnede izleyiciyi şoka sürüklemeyi düşünmemiş ve sahneleri de bu bağlamda sıralamıştır. Bir diğer ve daha dikkate değer olan farklılık da verilmiş olan mesajın izleyicinin yorumlarına çok daha açık hale gelmesi ve ortaya çıkabilmek adına tamamıyla izleyicinin yorumlamasına gereksinim duymuş olmasıdır. Sonuç olarak, işçilerin ölümü ile hayvanların kesilmesi arasında bir ilişki oluşturabilmek adına izleyicinin pek bir çaba sarf etmesine gerek yoktur. Buna karşılık, din kavramıyla otorite arasında ortaya çıkan bağlantıya yapılmış olan göndermenin anlaşılabilmesi için

izleyicinin düşünmesi, sinema süreçlerine katılım göstermesi ile kendisinin yorumlarını eklemesi gerekmektedir. Diğer yandan, burada ortaya çıkan mesajlar izleyicinin kodlayacağı yorumlar bağlamında biçim değiştirmektedir. Örneğin; en yalın haliyle din kavramıyla otorite arasında var olan söz konusu çarpık bağların yalnızca Rusya’da mı yoksa dünyadaki diğer ülkeler içinde mi geçerli olduğunun kararını verecek olan izleyicidir. Eisenstein, “düşünsel montaj” ortaya çıktığında, sinemayla izleyici arasında var olan ilişkiyi “yaratıcı esrime [creative ecstasy]” ifadesi bağlamında açıklamaktadır. Düşünsel montajla filmin ortaya çıkışı esnasında sinema yapımcısının yaşamış olduğu “yaratıcı esrime süreci” izleyiciye aktarılmaktadır. İzleyici de bu “yaratıcı esrime” süreci ile özdeş hale gelerek sinemanın düşünsel ve duygusal yapısına katılmaktadır. Bahsi geçen bu durum Eisenstein tarafından diyalektiğin en temel ilkeleri arasında kabul edilen “sıçrama” ile süreç diyalektik kavramının devamlı sıçramalar sayesinde daha da yüksek bir seviyeye dönüş yasası bağlamında işlemiş olduğunu ifade etmektedir. (Özön, 2014, s. 114-115).

İzleyicinin filmin oluşum sürecine aktif bir şekilde katılım sağlayarak, söz konusu “oluşum süreci deneyimlemesi” Eisenstein’ın filmi nihai bir “ürün” şeklinde değil de organik biçimde gelişme gösteren bir “süreç” şeklinde düşündüğünü göstermektedir (Andrew, 1976, s. 67). Başlangıçta sinema filmine sesin gelmesinin Eisenstein gibi çekimleri kronolojik sıralama gözetilmeksizin birleştiren, tamamıyla “görsel bir montajı” sinema tekniği temeline koymuş olan bir sinema yapımcısını rahatsız edebileceği düşünülebilmektedir. Buna karşılık, “Eisenstein, Vsevolod Pudovkin ve Grigori Vasilyevich Aleksandrov” ile beraber yazmış olduğu sesin üstüne manifestosunda hem konuşmanın hem de sesin sinema yapımcısının önünde yeni imkânlar açmış olduğunu belirtmektedir. Ses kavramının sinema içerisine giriş aşamasını değerlendiren Eisenstein, söz konusu yeni teknolojik gelişmelerin sinemadaki gerçeklik yanılsamasını arttırmak suretiyle kullanıldığı zaman sinema filminde kendisinin “yüksek kültür dramaları” şeklinde isimlendirilmiş olduğu konuşmanın yönlendirdiği filmlerle “filme alınmış tiyatro” biçimindeki sanatsal eserlerin sayılarının artmasına sebep olacağını belirtmektedir. Bununla birlikte, Eisenstein, bu şekilde olan bir kullanım, sinema çekimlerinin kendi kendilerine taşımış oldukları manayı attırıp, montajla biçimlendirmelerini zorlaştıracaklarını belirtmektedir (Eisenstein, 1988, s. 258).

1.3. Sinemaya Sesin Girmesi ve Gerçeklik

Sesli sinemanın gelişi, sinema tarihi içerisinde yeni bir dönemin başlangıcına sebep olmuştur. Sinemaya eklenmiş olan söz konusu unsur, sinema çevrelerini diğer bir deyişle sinemayı ciddiye alan kişileri o dönemde büyük bir karamsarlık hissine itmiştir. Çünkü ustalar, sessiz sinemanın kuralları bağlamında usta; oyuncular da sessiz sinema bağlamında oyuncuydular. Hâlbuki bu dönemde her şey yeniden başlamıştır.

İlk zamanlar sesli sinemanın ortaya çıkışına pek çok yönetmen karşı çıkmıştır. Bu yönetmenlerden biri olan Andre Levinson'un görüşü bağlamında, imgenin göstermiş olduğu veya duyarlı kılmış olduğu şeye sözle gürültü hiçbir şey eklenememektedir. Aynı şeyin iki ayrı şekilde söylenmesi gereksiz bir uzatma anlamındadır. Örnek olarak da Harry Beaumont "Broadway Melody" isimli filmi vermektedir; Mahoney kardeşler bir müzik hol de işe başlamaktadır. Şarkı söyleyip dans ettikten sonrasında seyirciyi selamlamaya gelmişlerdir ve çok da başarılı olmuşlardır. Görüntülerde izleyicilerin tek bir beden gibi ayağa kalkıp alkışladıkları görülmektedir ve film gösterim makinesi izleyicilere söz konusu alkışların seslerini iletmektedir. Sonuçta ortaya çıkan sesler görsel anlatımla verilenlerden daha etkisiz şekildedirler. Kuşku olmaksızın yapılmış olan şey kötü bir şey olmamasına karşın istenilen "kusursuzlaştırma arzusu" gereksiz ve anlamsız görünmektedir (Mitry, 1989, s.143).

Sesle ilgili bahsi geçen eleştirilerin yanında, sinemaya eklenmiş olan bu yeni ses ögesi, filmlerinde kullanmaya çalışan William Wyler tarafından çekilmiş olan ilk sesli film ile alakalı ifadeleri Mehmet Baydur tarafından şu cümlelerle ifade edilmektedir:

Film aslında ilk sesli film değildir, ama açık havada baştan sona sesli çekilen ilk filmidir. Kameraların motor sesi o zamanlar orta boy bir motosiklet kadar olduğu için, kamerayı ve kameramanı cam bir hücre içinde yerleştirmişlerdir çölün ortasında. Cam hücrenin içindeki sıcaklık yaklaşık olarak yetmiş derecedir. Sahnelerin çekiminden sonra kameraman kontrol edilmiştir. Çünkü kameraman sık sık baygınlık geçirmiştir. Görüldüğü gibi sesin sinemaya girmesi kolay olmamıştır (Baydur, 2004, s. 85).

Sinema çok fazla zaman geçmeden “görsel-işitsel” bir kitle eğlence aracına dönüşmüştür. Gerçekte ilk zamanda dahi filmler, oldukça nadir şekilde tam bir sessizlik içerisinde gösterilmiştir. İlk sinema gösterimleri başladığında müziğin görüntülere eşlik etmesi ile bir ses dekorunun oluşturulmasına uğraşmakta ve müzisyenlerin canlı müzik uygulamasıyla film seyretmeyi görsel olduğu kadar işitsel bir keyfe de çevrilmesi hedeflenmiştir. Görüntülere sesin eklenmesiyle ilgili uğraş hakkında 1912 senesinde Frederic Talbot şu ifadeleri kullanmıştır: “Ekranada koşan bir at varsa, yere vurulan bir ayakkabı sesi işitilirdi. Bir trenin gardan hareketi, bir düdük sesi ve lokomotifin buhar salmasına benzer bir sesle vurgulanırdı. Dalgaların kumsala vurması, iki şeyi birbirine sürterek elde edilen bir gürültüyle anlatılırdı” (Betton, 1993, s. 29).

Ses olgusu sinemaya yeni bir gerçeklik ve boyut eklemiştir. Perdede sadece kişilerin konuştuğu veya şarkı söylediği görülmemekte, diğer yandan dudaklarının hareketlerine gayet güzel bir şekilde uydurulmuş, onlarla eşlenmiş olarak sözleri veya şarkıları duyabilmektedir. Oyuncular sinema senaryosunda kapıları çarptığında, çıkıp gidebiliyorlarsa, tam zamanında çarpma sesi de duyulabilmektedir.

1896 senesinde izleyiciler hareketli görüntüler karşısında nasıl coşkuya kapıldılarsa, nasıl istasyona giren bir tren veya paydos eden işçiler gibi basit görüntüler seyretmekle mutlu oldularsa benzer şekilde sesin sinemaya girdiği ilk zamanlarda da sesin gerçekliği, hareketle eşleşen ve onunla uyumlu kusursuz zamanlamasıyla da coşkuya kapılmışlardır. Ses, seçimsiz, ayrımsız şekilde ve imkanı olduğu her yerde, görüntüyle eş anlı olarak, eşzamanlı bir şekilde kullanılmış olup senkronizasyon en büyük avantaja sahip olarak konuşma vasıtasıyla gösterilebileceğinden, “yüzde yüz sesli” spotu ile öne çıkan sinema zaman içerisinde daha da sevilen bir tür haline gelmiştir (Uysal, 1987, s. 82-83).

Pek çok yönetmen de daha inandırıcı olabilmek için, bütün görüntülere ses eklenmeye başlamıştır. Bu durumun bir diğer tarafı da ses unsuruna yetkin ve yeterli bir şekilde nasıl kullanılacağını tam olarak anlamayan yönetmenlerin konuyla ilgili en kolay yolu seçerek izleyicilere, dönemin tutulan şarkıcılarının oynamış olduğu bol şarkılı filmler sunmuş olmalarıdır. Eisenstein, Pudovkin ve Aleksandrov tarafından paylaşılan “Sesli Sinemanın Geleceği” konulu bildiri de

sese karşılık çıkış sebeplerinin temelini yukarı kısımda bahsedilen sesin yanlış kullanım şekilleri oluşturmaktadır (Uysal, 1987, s. 84).

Bu bağlamda sinema yapımcılarının bir kısmı yeni bir özgürlük olgusunun, yeni bir imkânın hissiyatları içerisinde kolayca kaçmışlar ve konuyla ilgili eleştirildiklerinde “ses için ses” unsurunu aşmak, anlatım aracı olarak, sanatsal olarak ses unsuruna erişmek isteyen sağduyulu uğraşlarda fark edilmiştir. Burada önemli olan sesin sanatsal konuma oturtulmasıdır. Bunu başarabilen sinema yapımcıları arasında, “Eisenstein, Jean Epstein, Pudovkin ve Pierre Portre” bulunmaktadır. Diğer yandan, büyük sinema şirketleri, sinemaya giren ses öğesinin gerekliliğini anlamak suretiyle sesli filme doğru kaymaya başlamışlardır. Söz konusu durum, gittikçe tüm dünyayı saracak olan ilk sesli filmlerin ortaya çıkışına ortam hazırlamıştır.

Tarihteki ilk sesli sinema çalışmaları 1925 senesinde başlamış olup 6 Ekim 1927 tarihinde “The Jazz Singer (Caz Şarkıcısı)”, New Yorklu seyirciler tarafından hem dinlenmiş hem de seyredilmiştir. Bununla beraber, görüntü ile oyuncunun dudak hareketleri arasındaki ses senkronizasyonu o kadar iyiydi ki, seyirciler tarafından bu sahne ayakta alkışlanmıştır. Diğer yandan, “Jazz Singer” aslında gerçek bir sesli film örneği olarak görülmemekte, yalnızca sessiz filmle uyumlu şekilde çalınmış olan 4 şarkı ve konuşmadan ibarettir (Baydur, 2004, s. 87).

Bununla beraber sinema filmlerine giren ses unsuru, müzikal olarak adlandırılan yeni bir tarzın da ortaya çıkmasına yol açmıştır. İlk sırada Amerika olmak kaydıyla pek çok ülkede müzikal filmler çekilmeye başlanmıştır. Fransa’daysa Rene Clair “her şeyden önce görüntüyle anlaşılabilen hareketler aramalıyız. Söz yalnızca duygulara seslenen bir değer taşımalı, sinema görüntüyle konuşan uluslararası bir dil olarak kalmalıdır” (Brecht, 1975, s. 76) ifadesini kullanmasına karşın “Paris Damlarının Altında, Milyon, Özgürlük Bizimdir” isimli üç müzikal sinema filmiyle sesli sinema tarihine geçmişlerdir.

Bu filmin sonrasında Eisenstein, sesle görüntünün birbirlerini bütünleşik hale getirdiğini, görsel bir ses şöleni şeklinde ifade edilmiş olan Aleksander Nevski isimli filmi çekmiştir. Eisenstein’a “büyük sanatçı” unvanını da kazandırmış olan “Potemkin Zırhlısı” değil “Aleksander Nevski” dir. Diğer yandan Türk sinemasında da sesli film devrine geçiş 1931 senesinde olmuştur. Bahsi geçen sene, her ne kadar

geç bir dönem gibi görünse dahi Konuralp tarafından ifade edildiği gibi, “Geç olması aslında bir açıdan iyi olmuş, sesli sinema teknolojisi dünyada oturmaya başlamış ve yanlış bir sistem seçme riski azalmıştır” (Konuralp, 2004, s. 64).

Genel olarak ses arasında sayılan diyalog, efekt ve müzik sinemaya girdikten sonra dünyanın her yerinde önemli bir dönüşüme sebep olmuştur. Diğer yandan, ses unsurunun sinema için olmazsa olmaz bir öneme sahip olma süreci, sessiz sinemanın sorunlarının fark edilmesiyle anlaşılmıştır. Ses ile beraber işitsel ve görsel bir kitle eğlence aracı halini alan sinema yine ses ile beraber, tekniği de sanatsal bakımdan kullanabilme yetisi göstermeye başlamıştır. Fakat sesli sinema uygulamalarına pek çok estetikçi ve teorisyen karşı çıkmıştır. Buna karşılık sesin sinemada gerçekliği pekiştirdiğini destekleyen teorisyenler de sinema sektörüne eklenmiş olan bu yeni unsurun sinemanın geleceğine pozitif manada katkı sağlayacağını iddia etmişlerdir.

1.4. 1960 Yıllarda Sinemada Gerçeklik

1948 yılında Astruc, “Yeni Avangard’ın Doğuşu: Kamera Kalem / Le CameraStylo)” ismindeki çalışmasıyla sinemanın kendinden önceki sanat dallarına benzeyen bir şekilde gittikçe bir anlatım aracına dönüşmüş olduğu ifade edilmiştir. Bu kısımda Astruc “Bireylerin o eserleri kimin meydana getirdiği ve kimin kaleme aldığını ayırt edebilmesinin mümkünlüğü söz konusu olabilir mi?” biçimindeki sorusu, “Auteur kuram” için dikkate değer görülmüştür (Mevlütöğlu, 2018, s. 1).

Astruc, sinemanın gitgide “görselliğin sultanından, görüntü için görüntü düşüncesinden ve anlatıya yönelik birincil ve katı taleplerden uzaklaşacağını aynı yazı diline benzer bir biçimde incelikli ve esnek bir yazı aracına dönüşeceğini” ifade etmiştir. Nasıl ki bir yazar kalemi ile yazıyorsa, filmi yaratıcısı ya da oluşturucusu da aynı şeyi kamerası ile yapmaktadır (Astruc, 2010, s. 22-25). Bu bağlamda, yönetmen kamerası ile bir bakıma yazı yazan, sinema dili ile görüşlerini perdeye yansıtan ve filmlerine kendinden kattıkları ile bir anlamda imzasını yansıtan kişi biçiminde konumlandırılmıştır (Kaymak, 2018, s. 34).

İkinci Dünya Savaşı devam ederken, yasaklanmış Amerikan filmleri savaş sonlandıktan sonra Alman işgalinin de son bulmasıyla Fransa’ya girmeleri, genç Fransızların çok fazla Amerikan filmi izlemelerine neden olmuştur. Fransız sineması temelli yaşanmış olan bahsi geçen gelişmeler, Yeni Dalga akımının

oluşmasına zemin hazırlanmış, auteur kuram da bu akımın dikkate değer yönetmenler tarafından geliştirilmesini sağlamıştır. Bu bağlamda auteur kuramının idrak edilmesi bir anlamda Yeni Dalga akımının anlaşılmasından geçmektedir.

Hollywood'un ticari stüdyo sisteminin katı kuralları içinde bile pek çok yönetmenin kendisine özgü bir ifade biçimi geliştirilmelerine tanıklıkta bulunan bahsi geçen yönetmenler, hissetmiş oldukları heyecan ile "La Politique Des Auteurs" biçiminde bir fikir oluşturmuşlardır. Alfred Hitchcock, Howard Hawks, Orson Welles adları, adı geçen yönetmenlere inceleme manasında iyi bir malzeme olmayı teşkil etmişlerdir (Esen, 2013, s. 35-44).

"Fransız Sinematik'inde" sinema tarihi öğrenen bu isimler arasında bulunan "François Truffaut'un" 1957'de yapılmış "Bir Ziyaret", Jacques Rivette tarafından 1956 senesinde yapılmış "Le Coup Du Berger", "Jean Luc Godard" tarafından 1957 senesinde yapılmış olan "Tous Les Garçons'Appellent Patrick" filmleri "Yeni Dalga" akımına ait ilk kısa filmler biçiminde sıralanmaktadır. "Godard'ın Serseri Aşkılar, Truffaut'un 400 Darbe, Resnais'in Hiroşima Sevgilim, Rohmer'un Aslan Burcu, Rivette'nin Paris Bizimdir filmleri", Yeni Dalga'nın sinemaya olan yaklaşımlarını ifade eden en dikkate değer filmler arasında sayılmaktadır (Bordwell ve Thompson, 2009, s. 462).

Dönemin önemli teorisyenlerinden Andre Bazin'in görüşü bağlamında sinema, her ne kadar güzel ya da esnek olsa dahi hiçbir zaman sadece görkemli bir ayırım içinde bulunan bir sanat ya da dil değil; daima politik, felsefi hatta dini denklemler ile aktif bir role sahip olan bir unsur olarak görülmüştür. Bazin'in görüşlerindeki yaklaşım tutarlılığıyla çok boyutluluğu izleyen süreçlerde Yeni Dalga'nın simasında yansımalarını göstermiştir. Bazin'in söz konusu aracın kendisine özgü doğal yapısı başka bir ifadeyle sinemadaki dil üzerinde yorumları, araçta bulunan teknolojiyle psikolojinin daha derin bir şekilde anlaşılabilmesi durumunda benzersiz bir niteliğe sahip olmuş, zaman içerisinde Christian Metz gibi göstergebilim teorisyenlerinin sinema unsurunu daha güçlü şekilde felsefe bağlamında incelemelerine sebep olmuştur.

Bazin tarafından gerçeklik kavramı hem estetik hem de teknik boyutlarda analiz edilmiştir. "Teknik gerçeklik; sinemaya has, öteki sanat dallarında olamayan, gerçeğin olduğu gibi, sadık olarak tekrardan üretilmesi niteliği" biçiminde

açıklanmışken, “estetik gerçeklik; sanatçının kendisini gizlediği derecede ve gösterişli sinemanın kolay tekniklerini yadsıdığı kadar daha iyi ortaya çıkaran, yapıcı, düzenleyici müdahalesi, onun biçimi” olarak açıklanmıştır.

Bazin tarafından öne sürülen “sahneye koyma / mise en scene” ile kompozisyonun lehine, montajdaki estetiği reddediş, auteur politikası haricinde “Cahiers du Cinema” dergisi tarafından benimsenen bir unsur olmuştur (Akçora, 2015, s. 12). Bazin tarafından 1957 yılında kaleme alınmış olan “La Politique Des Auteurs” isimindeki makalede auteur yaklaşımı işlenmiş olup bu makalede auteur kuramının amacı ortaya konmuştur. Bahsi geçen amaç, özetlenecek olursa, “sanatsal yaratım olarak referans standardını bireysel faktör şeklinde belirleyen, daha sonra da bu bireyselliğin filmde filmde devam eden hatta geliştiğini varsayan bir amacı” ortaya koymaktadır (Monaco, 2006, s. 14). Bazin, sinemada auteur kuramını öne çıkaran sinemacıların “Rembrandtlar, Shakespeareler” bulmayı istediklerini ifade etmiştir (Büker ve Topçu, 2010, s.14).

Astruc tarafından; “sinemanın gerçek meselesinin düşüncenin ne şekilde ifade edileceği olup bu dilin meydana getirilmesi, sinema tarihindeki tüm kuramcılarının ve yazarların düşüncelerini meşgul etmiştir” şeklinde yapılan açıklama, Bazin’in de özel bir durum olmadığını kanıtlar nitelikte görülmüştür. Bazin’in görüşü bağlamında, “sinema anlatısının evrimi, kurgu ve dışavurumculuğun hilelerinden uzak bir biçimde kurgunun karşıtı bir biçimde ele aldığı gerçekçilik, mizansen ve derin odak yönünde ilerlemeye karşılık gelmektedir” (Monaco, 2006, s. 13-14).

Sinemada bulunan senaryo önceliği olan filmler olmaya devam ettiği sürece orijinalliğin yakalanmayacağını düşünen Truffaut, yönetmenin bağımsız kalabildiği müddetçe kişiselliğini filmlerine yansıtabileceğini de görüşlerine eklemektedir. Diğer bir ifadeyle Truffaut kalite geleneğinin sonlanmasını, yönetmenin kişiselliğini ortaya koyup bağımsız bir şekilde film çekebilmesinin mümkün olduğu auteur sinemasının gelişimi ifade etmeye çalışmıştır. Diğer yandan Truffaut, konuyla ilgili “her ne kadar bir film otobiyografiksel anlamda bir içeriğe sahip olmasa da yönetmenin bireyselliğini filme yansıtan stil aracılığıyla onu çeken insanı yansıtmalıdır” ifadelerini kullanmıştır (Stam, 2014, s. 95).

Peter Wollen auteur ile yapısalcı yönetimi birlikte ele almıştır. Wollen, “yazarın filmin yaratıcısı olmadığını taşıyıcısı olduğunu” düşünmektedir. Diğer yandan onun görüşleri arasında, yönetmenlerin kişiseliliğinin görüntü düzenlemesiyle biçemden kaynaklanmayıp, çoğunlukla tema temelli motiflerden kaynaklı olduğu düşüncesi de bulunmaktadır. Ayrıca Wollen’in görüşlerinin temelini “Peirce, Claude Levi-Strauss, Saussure” oluşturmaktadır. Auteur anlayışına genel olarak eleştirel bir perspektif ile yaklaşmış olan Wollen, incelemiş olduğu çalışmaları da yapısalcı bir görüş çerçevesinde ele almıştır. Bunun yanı sıra Wollen’in, incelemelerini yapıt temelli gerçekleştirmiş olmasının yanında, yönetmenin bilinçli şekilde sinemaya yerleştirmiş oldukları başka bilinçdışı katkıları da söz konusu olduğu için, içinde var olan bilinçaltıyla imkanlar gibi manalardan bahsetmiştir. Wollen tarafından yapılan açıklamalarla beraber kurama yönelik yaklaşımda değişiklik olmuş, bahsi geçen yaklaşımlar sinema filmi üzerine odaklı hale gelmiştir (Esen, 2013, s. 42).

Yapının üzerinde yönetmen etkilerinin belirli bir sınırdan olduğunu düşünen Wollen, bahsi geçen etkinin “karşıtlıklar ilkesi” tarafından oluşabileceğini ve motiflerde yer alabileceğini ifade etmiştir. Wollen’in görüşü bağlamında yönetmenin sinemasal yapı haricinde özgür bir etken ve belirleyen olabilmesi mümkün değildir. Metinlerdeki görsel mananın oluşturulması; “tekrar eden motifler, tempo ve tematik kaygılar” aracılığıyla gerçekleştirilmektedir. Bu durum için sinemalardaki “dizim-dizimsel boyuttaki karşıtlıklar” belirlenmelidir. Diğer yandan Wollen, Sarris ile Andre Bazin, auteur kuramının kişisel özellikleri ele alma konusunda yetersiz olduğunu ortaya koymuş, bir kültür ürünü biçiminde de eserin değerini göstermek gerektiğine yönelik de açıklama yapmıştır (Wollen, 2004, s. 83-114).

Wollen, auteur kuramın oluşmasından itibaren sistemli şekilde ilerleyememenin pek çok eleştirmenin kuram üzerinde çeşitli yaklaşımlar oluşturmasına sebep olduğunu ifade etmiştir. Her ne kadar bu tarz bir durum bahis konusu olsa dahi kuramın sonuçları, olabildiğince geniş bir şekilde gözlenmektedir. Wollen, auteur kuramının dağının bir şekilde gelişme göstermesinin özellikle İngiltere ve Amerika’da yabancı düşüncelere karşı beslenen, düşmanlık, karikatürleştirme ve alaya karşı hissedilen sempati duygusunun da etkisi ile büyük yanlış anlaşılmalara neden olduğunu ortaya koymuştur (Wollen, 2004, s. 68-69).

Genel olarak sinema ortamını sanata çeviren faktörler auteur yöntemle auteur yönetmenler olduğu ortaya konulmuştur. Buna karşılık pek çok teorisyen tarafından auteur kuramın geliştirilmesine ihtiyaç olduğu ifade edilmiş olsa dahi, auteurizm sinemanın sanat olmasını kanıtlaması ile vazgeçilmesi mümkün olmayan bir film kuramı olarak görülmektedir. Auteur kuram, genel olarak sinema filmlerini çekenlerin “bir sanatçı olup olmadığını sorgularken aynı zamanda filmlerin de bir sanat eseri olup olmadığı” üzerinde de durmuştur. Auteur kuram, sinemayı gösteriden ve eğlenceden sanat dalı haline getirmiş, filmlerde bir öz ve ruh aramayı amaç haline getirmiştir. Bu tarz bir kuram da otomatik şekilde filmlerin yönetmenlerin belirli sorumluluklar yüklemiştir (Esen, 2013, s. 46).



2. BÖLÜM

2. SİNEMADA GÖRSEL EFEKT

Sinemanın illüzyon, kurgu ve montaj, ses ve artistik gerçeklik düşünceleriyle birlikte kazandığı dilsel güç görsel efekt teknolojileriyle daha da güçlenmiştir. Görsel efekt teknolojilerin analog olarak nitelenebilecek döneminde çeşitli efektler yapılmıştır. Bunlar kurgu ve montaj yoluyla, ses efektleriyle ya da yönetmenin çekim düşünceleriyle izleyiciyi ikna edici olmuşlardır. Yakın dönemde yaygınlaşan dijital teknoloji ile birlikte görsel efekt teknolojisi yeni bir evreye girmiştir.

Dijital teknolojiyle birlikte sinemada görsel efekt teknolojisi gelişmekte ve kullanım sıklığında artış olduğu görülmektedir. Bu başlık altında sinemada yaygın kullanılan görsel efekt teknolojilerinden bahsedilmiş, devam eden kısımda film çözümlemeleri için teknik bir alt yapı oluşturulmuştur.

2.1.1. Basit CGI Birleştirmesi (CGI Kompozisyon)

Dijital kompozisyonlar arasında en yaygın şekilde kullanılmaktadır. Nerdeyse bütün yapımlarda görülen bu uygulama, “iki farklı gerçek görüntü veya bilgisayar ortamında oluşturulmuş bir görüntüye, gerçek görüntülerin yeniden bilgisayar yardımı ile eklenmesi şeklinde uygulanmaktadır” (Wright, 2011, s. 4).



Görsel 5: CGI Görüntüsü.

Kaynak: Film Faculty, “Visual Effects Breakdown”, www.filmfaculty.com, 29.09.2020.

Fotoğraf 5’de görüldüğü gibi sahne aktörler ile çekilmekte, sahnenin geçtiği ortam dijital efekt ile çekilmiş görüntüyle bir araya getirilmektedir. (Görsel 5), İki farklı imajın bir araya getirilmesinde gerçeklik açısından ikna ediciliğin, meydana çıkan son sahnedeki zaman ve mekân ile olay örgüsü arasındaki bağlantının illüzyonik ikna ediciliği olduğu görülmektedir. Böylelikle izleyici izlediği sahnedeki katmanları ayıramamakta, ikna edici gerçekçi bir sahneyi izlemektedir.

2.1.2. Setin Uzatılması (Set Extension)

Setin uzatılması tekniği maliyetin ucuzlatılmasında yardımcı olan bir tekniktir. “Bu teknikle yapının bir kısmının, örneğin sadece giriş kapısı ucuz malzemelerle set içerisine inşa edilip, bilgisayar ve tasarım programları yardımı ile geri kalan katman sanal olarak tasarlanıp görüntüye eklenebilmektedir” (akt. Tversky, 2003, s. 64).



Görsel 6: Set Extension (Set Uzatması).

Kaynak: Jon Elsdon, “Visual Effects”, www.jedijital.com, 29.09.2020.

Bahsi geçen küçük dokunuşla ortaya çıkarılmış olan “sanal mekân kamera açıları, atmosferi ve ışık açılarının” ayarlanmasıyla orijinal görüntülerin üstüne eklenebilmektedir. (Görsel 6), Böyle bir görüntünün ortaya çıkarılabilmesi adına, mekânla uyumlu alanın bulunması gerekmektedir. Sonrasında senaryoda yer aldığı şekliyle mekânın tekrardan inşa edilmesi gerekmekte, uygun atmosferin yakalanabilmesi adına hava koşullarının gözlemlenmesi gerekli olmaktadır (Wright, 2011, s. 5) .

Çalışma kapsamında odak noktası olan Hollywood’da sinema filmlerinin setlerde üretilmiş sahnelerde çekiminden sonra dijital olarak üretilen sahnelerin yeni bir evreye işaret ettiği söylenmelidir. Maaliyet ve hız açısından bu teknik ucuz

ve zamanlama olarak sektörün verimli çalışmasını sağlamıştır. Bu teknik sadece bütçeli sinema filmlerinde değil, küçük bütçeli filmler ve dizi filmlerde de kullanılmaktadır.

2.1.3. Match Move

Türkçe olarak bir karşılığının terim olarak verilmediği Match Move tekniği, kameraların sahne içinde dolandırmasını, kalabalıkların üstünde gezdirmeye veya kahramanın çevresinde dolandırma yollarına giderek, görüntünün hareketlenmesini sağlamaktadır (Wright, 2011, s. 6).



Görsel 7 : Match Move Tekniği.

Kaynak: Weta Dijital, wetafx.co.uz, 13.01.2020

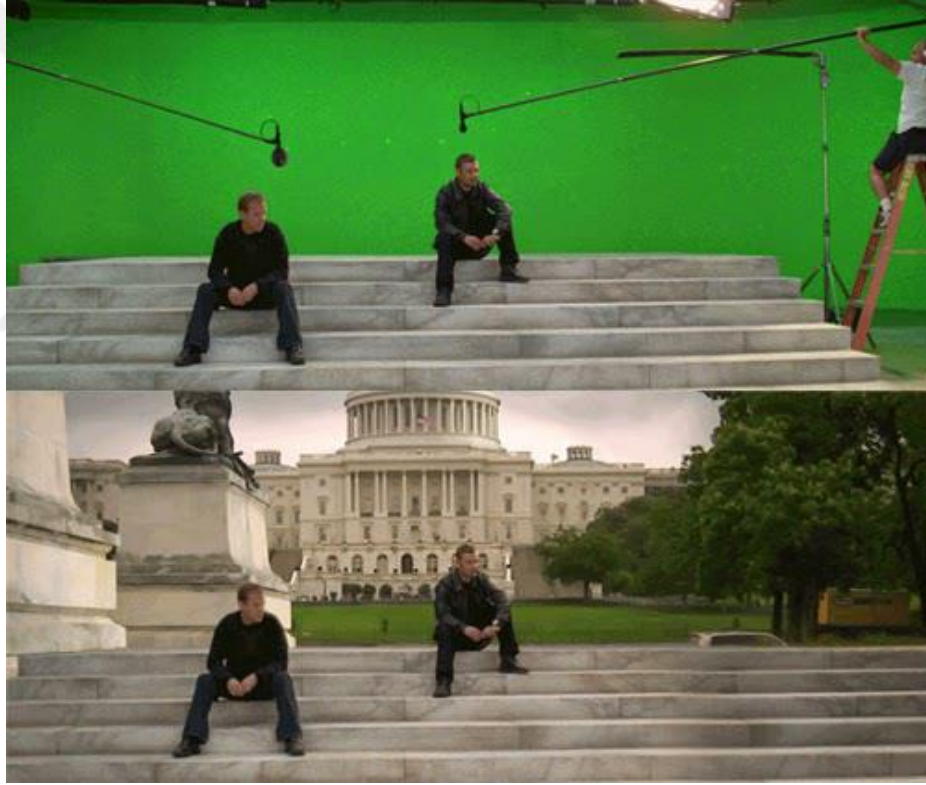
Bu teknik yardımıyla hareket unsuru olay örgüsünün kendisine ait etkisinden kameraya geçerek artırılmış bir aksiyon duygusu uyandırmaktadır. (Görsel 7), Sinemanın tarih boyunca zaman mekân eşdeğerliği karşısında üretilmiş aksiyon veya hareket ile birlikte bunu aşmaya gittiği söylenebilmektedir.

2.1.4. Yeşil Perde Tekniği (Green Screen Blue Box)

“Yeşil perde/mavi kutu tekniği” bilgisayar ortamında üretilmiş olan görsellerden farklı pek çok zorluğu içerisinde barındırmaktadır. Çünkü tasarım sanatçıları ilk olarak oyuncuları, yüksek kalitede kontrast ortaya koyarak arka

planda bulunan renkten ayırmaları gerekli olmaktadır. Ayrılmış olan bu görüntüler sonrasında kompozisyonların sahnelenmesi için kullanılmaktadır (Wright, 2011, s. 6).

Bu teknikte fon mavi ya da yeşil olabilmektedir. Fakat her iki teknikte de prensip aynı olmaktadır. Bilgisayarlar bütün karelerdeki arka planların renklerinin ne olduğunu tespit etmekte olup objeyi ya da aktörü arka plana yerleştirmek adına bir kontrast oluşturmaktadır. (Görsel 8), Teknik ve sanatsal zorluklar bu “matte” olarak isimlendirilen görüntülerin oluşturulmasının ardından başlamaktadır. Çünkü bu görüntülerin diğer görüntüyle birleştirilmesi adına açıyla yoğun bir renk düzenlemeleri gerçekleştirilmektedir. Gözden kaçırılmış olan her bir ayrıntı bütün çalışmanın değerini kaybetmesi için yeterli olmaktadır.



Görsel 8 : Green Screen Tekniği.

Kaynak: Gallery For, “Green Screen Before And After”,

www.imgarcade.com, 26.10.2020



Görsel 9: Green screen tekniğinin hatalı uygulandığı.

Kaynak: School of Pro-Expressionism, “Green Screen: 10 Errors to Avoid”,
www.seamedu.com, 26.10.2020

Yeşil perde tekniğinin şimdiye kadar görülen diğer teknikler gibi film setlerinin kolaylaştıran bir etkisi olduğu söylenmelidir. Setin taşınması ve gerçek mekânların bulunması veya atmosferin ayarlanması, beklenilmesi karşısında bu teknik sayısal ortamda hepsinin gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır.

Gerçeklik açısından bu teknik sinemadaki illüzyon etkisinin güçlendiren bir imkan sunmakta, bunu yaparken de uygulamada gerçek figür ve nesneler ile sanal imajlar arasında bütünlüklü uyumlu ilişki kurmayı amaçlamaktadır. Tekniğin yanlış kullanımında ise perde rengiyle aynı kıyafet veya aksesuarın etkili olduğu söylenmelidir. (Görsel 9), Bu teknik pratik hale gelmiş haber bültenlerinde de kullanılmaya ve hatta sosyal medya içerik üreticilerinin de sahne oluşturmalarında kullanım yaygınlığına kavuşmuştur.

2.1.5. Hareket İzleme (Motion Tracking)

“Motion tracking”, “match moving” tekniğinin kardeşi biçiminde oldukça yakın kabul edilmektedir. “Match move” ile beraber, tasarım sanatçısı bir sahne içerisindeki yüzlerce hatta binlerce referans noktalarını takip etmekte olup bu verileri kullanmak suretiyle üç boyutlu modeller inşa etmektedir. Bu durumla beraber ortaya üç boyuttan oluşan kamera hareketleri çıkmaktadır (Wright, 2011, s.7)



Görsel 10: Motion Tracking tekniğinin dijitalle aktarılışı.

Kaynak: Mari Silbey, “Xsens mainstreams motion-capture technology”,
www.zdnet.com, 26.10.2020.

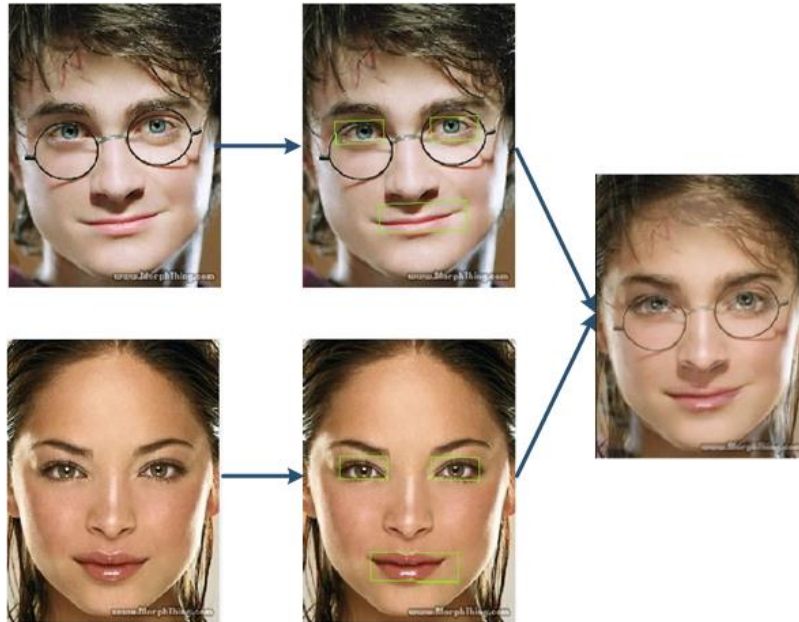
Hareket izleme işlemi sahnenin içerisinde hareketli olan nesnelerin kimi hareket noktaları yardımı ile perspektifle hareket koordinatlarının çıkarılmasını sağlamaktadır. (Görsel 10), Bu teknikteki ana mantık hareketli olan piksellerin takibinin gerçekleştirilmesidir. Bu kısımda da görüntülerin kalitelerinin çözünürlüğüyle renk derinliği önemli görülmektedir. Yüksek çözünürlüğe sahip görüntüler üzerinde hareket izleme uygulamaları çok daha başarılı olmaktadır. Söz konusu yöntem sayesinde çekimlerdeki zorlukları ve yük önemli seviyede azalmaktadır (Wright, 2011, s. 9)



Görsel 11: Motion Capture Tekniği Örneği.

Kaynak: Avatar, “Motion Capture”,
www.avatarblog.typepad.com, 4 Kasım 2020

2.1.6. Warping and Morphing



Görsel 12: Warping ve Morphing tekniğinin uygulanış şekli.

Kaynak: Yinjie Huang, “Face Feature Detection and Face Morphing”,
www.eecs.ucf.edu, 4 Kasım 2020

Warping tekniđi, herhangi bir piksel grubunun tutup ekıştırılmesine (yan yatırma, büyütülmesi, küçültülmesi) yaramaktadır. (Görsel 11), Söz konusu teknik ile bir kişinin gözlerinin büyütülmesi, burnunun küçültülmesi ya da bir nesnenin eğilip bükülmesi etkisi oluşturulabilmektedir. Warp tekniđini belli bir bölgeye uygulama esnasında diđer yandan bir sonraki plan kısmına yumuşak bir geiş yapılırsa bu duruma “morphing (dönüştürme) tekniđi” ismi verilmektedir. Bu ifade İngilizce “metamorphosis/deđişim” kelimesinin kısaltılmış hali olarak bilinmektedir.

Bu teknik içerisinde birbirlerinde çevrilecek iki fotoğraf arasında bulunan benzer noktalar olmakla beraber warping tekniđiyle ekıştırilmekte ve bu esnada “dönüşüm (morphing)” sağlanmaktadır. (Görsel 11), Bahsi geen güzel oldukça hızlı şekilde işlediđi için sonuç yalnızca dönüşümü tamamlanmış bir görüntü olmaktadır. En basit örnekler arasında, “İnsan-maymun, insan-kuş, insan-vampir dönüşümleri” yer almaktadır.

Genel olarak sinema filmlerinde gerekte ekilmesi tehlikeli ya da zor olan sahnelerin ekimlerinin yapılmasının ardından eşitli manipölasyonlar yapılmaktadır. Örneđin; “bir evin yanması ya da bir patlama” ekimleri tehlikeli ve zor sahneler arasında sayılabilmektedir. Bu nedenle filmlerin yapımcıları söz konusu sahneleri özellikle son dönemlerde tamamıyla dijital ortamlarda oluşturmayı tercih etmektedirler. Bu tarz durumlar söz konusu olduđuunda da “warping” tekniđinin yaygın olarak kullanımı tercih edilmekte olup silahların kullanımı, patlama ve yangın gibi tehlikeli sahneler gereki bir şekilde izleyiciye sunulabilmektedir (Rickitt, 2000, s. 85)

2.1.7. Bullet Time Shots (Flow Motion)

Bullet Time tekniđi, donuk olan görüntü üstünde bulunan kamera hareketi şeklinde açıklanabilmektedir. Görüntü akışına çevrilebilen bir etki maksadıyla kullanılabilmektedir. Bahsi geen teknik uygulanırken kamera hızlı şekilde hareket ettirilmektedir. Bu hareketler, “Soldan sağa, sağdan sola ya da yukarıdan aşağıya, aşağıdan yukarıya” şekilde hızlıca gerekleştirilebilmektedir. Diđer yandan sahnelerde ağır gösterim için imkân oluşturan hızlı ekim sayesinde filme de alım yapılabilir. Yapılan ekimler “green screen/blue box” (Şenyapılı, 2003, s.130).

“Flow motion” ismiyle de anılan bu teknik, söz konusu efektlerin ilk kez geniş çapta kullanımlarıyla başarılı bir örneğe sahip olması nedeniyle “Matrix (1999)” olarak bilinmektedir. (Görsel 13), Söz konusu yöntem Matrix öncesinde de bilinmesine karşın bu derece etkili şekilde kullanılamamıştır. Bu nedenle “flow motion” tekniği Matrix’ de pek yaygın kullanımı olan bir görsel efekt uygulaması olarak görülmemektedir. (Görsel 14), Diğer yandan bu teknik dikkati gerekli kılan ve zor bir uygulama olarak bilinmektedir. Matrix çekimleri esnasında uygulanmış olan Bullet time uygulaması adına stüdyolarda yeşil bir arka planın da kullanıldığı bilinmektedir (Rickitt, 2000, s. 80).

“Still camera (fotoğraf makinası)” ile 360 derece çevrenlemek suretiyle çekimleri gerçekleştirilen sahnelerin görüntülerinin dijital ortamlara aktarılmasının ardından “compositing işleminden” geçirilmektedir. (Görsel 15), Yörüngelere yerleştirilmiş olan kameralar yardımıyla hareketlerin yavaşlatılmasıyla verilen “(slowmotion) etkisi” ortaya çıkmaktadır. Bu sayede, zamanın dondurulmuş olduğu, oyuncuların havada durdurulduğu sahnelerde kameranın oyuncuların çevresinde dönmüş olduğu izlenimi oluşturulmaktadır. (Ryu, 2007, s.148).



Görsel 13 : Bullet time shot uygulama alanı.

Kaynak: Michael Zhang, Freezing “Time and Space Using a Bullet-Time Rig of 100 Dijital Cameras”, www.petapiksel.com, 06 Kasım 2020



Görsel 14: Flow motion tekniği için fotoğraf makinalarının dizilişi.

Kaynak: Rooster Teeth, “Low budget Bullet-Time method”,
www.roosterteeth.com, 06 Kasım 2020

The Matrix sinema yapımı esnasında oyuncular aslında yukarıdan tellerle asılı olarak durmakta ve dövüşme efektlerini de o şekilde yapmaktadırlar. Söz konusu dövüş stili, Hong-Kong yapımlarının klasik dövüş sahnelerinin tekrardan yorumlanması biçiminde de değerlendirilebilmektedir (Şenyapılı, 2003, s. 132).



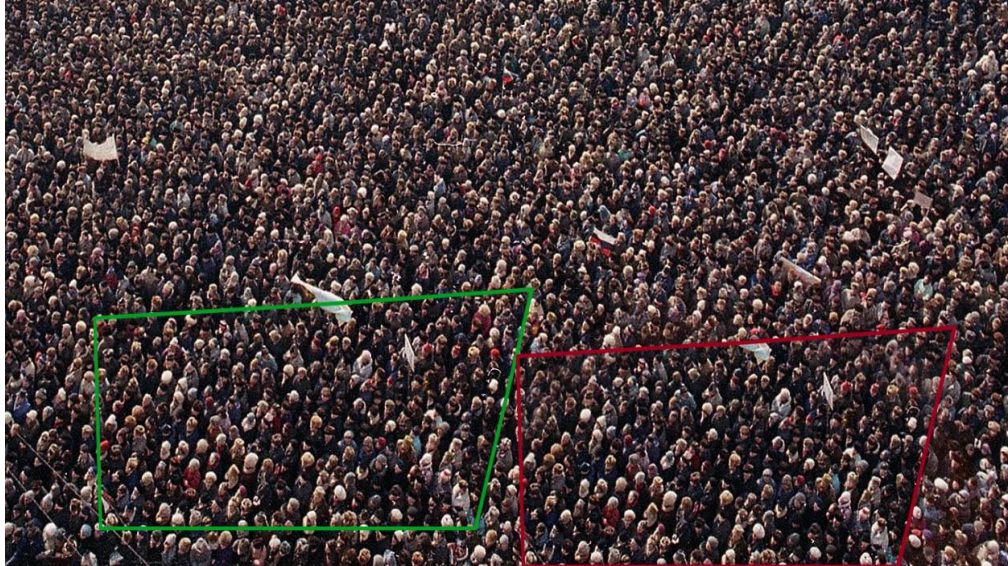
Görsel 15: The Matrix.

Kaynak: Signals Media Arts Centre, “The Matrix”,
www.signalsmediaarts.blogspot.com.tr, 06 Kasım 2020

2.1.8. Crowd Duplication (Kalabalık Kopyalama)

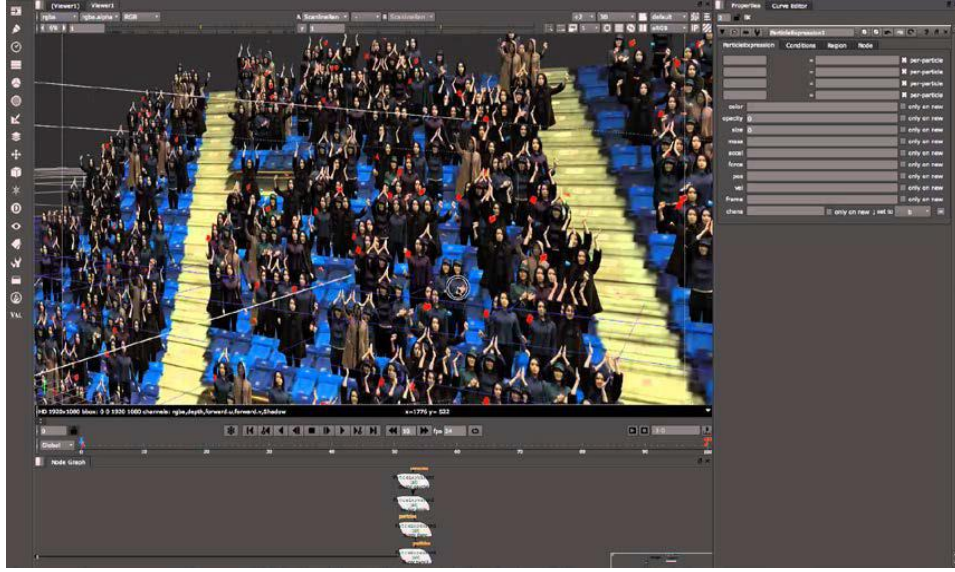
Bugün “Crowd Duplication (Kalabalık Kopyalama)” işlemi oldukça yaygın kullanılan teknikler arasında yer almaktadır. Bilhassa spor müsabakaları ve savaş sahnelerinin çekimlerinde bu tekniğin oldukça fazla tercih edildiği fark edilmektedir. Yapımcılar bir savaş sahnesinde on binlerce savaşçı varmış gibi göstermeyi veya bir spor müsabakasının verilmiş olduğu bir sahne içerisinde tribünlerin tamamıyla dolu şekilde gözükmesini isteyebilmektedir. Böyle bir durum söz konusu olduğundan on binlerce figüranın bir araya toplanması gibi maliyetlere katlanılmasının yerine belirli sayıda görüntülerde yer alan figüranların kopyalanması suretiyle sahnelere eklenmesi çok daha tercih edilir görünmektedir. (Görsel 16), “Crowd Duplication (Kalabalık Kopyalama)” işlemi içerisinde iki farklı yöntem izlenebilmektedir. Bu işlemlerden birincisi “direkt kopyalama” işlemidir.

Kalabalık kopyalama tekniği, genel olarak figürasyonların maliyetlerinin düşürülmesiyle film sahnelerinin devasa yapılabilmesi adına çok fazla tercih edilen bir yöntemdir. Bu yöntem ile sınırlı sayılarda kullanılan figüranlar sayısal şekilde kopyalanarak sahneler doldurulmaktadır (Wright, 2011, s. 15).



Görsel 16: Direkt Kopyalama örneği.

Kaynak: Alan Taylor, “The Moscow-Protest Photo That Wasn’t What it Seemed”, www.theatlantic.com, 06 Kasım 2020



Görsel 17: Kalabalık kopyalama örneği.

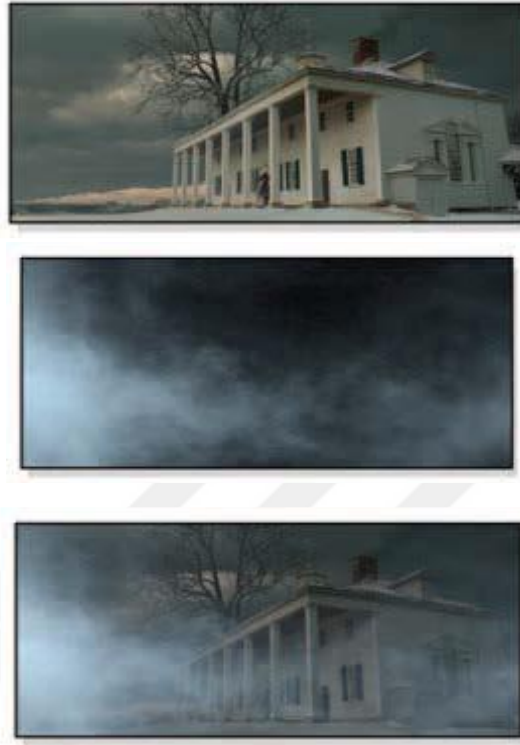
Kaynak: Val VFX, “Crowd Duplication Breakdown”, www.youtube.com, 06 Kasım 2020

“Crowd Duplication (Kalabalık Kopyalama)” tekniği sayesinde bugün bilhassa siyasal propagandalar, spor müsabakaları, reklamlar, belirli bir tarihi yansıtan savaş filmi sahneleri, halka hitap edilen sahneler oldukça rahat bir şekilde çekilebilmektedir. (Görsel 17)

2.1.9. Atmosferics (Atmosfer Etkisi)

“Atmosferics (Atmosfer Etkisi)” tekniği, başka bir dijital kompozisyon efekti şeklinde bilinmekte ve sıklıkla kullanılmaktadır. “Atmosferics (Atmosfer Etkisi)” tekniği sayesinde ifade edilmek istenen duman, yağmur, sis, ışık huzmesi, lenslere yansımış olan ışıkların göstermiş olduğu haleler gibi doğa içerisinde olabilecek pek çok etki gösterilebilmektedir. (Görsel 18), Doğal yöntemler sayesinde de gerçekleştirilebilen bu sahnelerin dijital platform kullanılmak suretiyle yapılmasının nedenleri oldukça çeşitli olabilmektedir. Örneğin; yağmurlu ve/veya karlı olması gereken bir film sahnesinin çekilebilmesi için doğal hava olaylarının beklenmesi yapımcılara hem mantıklı gelmemekte hem de istedikleri anda sahnelerin çekilebilmesini engellemektedir. Genel olarak doğa olaylarının beklenmesi zaman kaybına neden olduğu ve yakalanmış olan doğa olaylarının sonrasında ne şekilde devam edeceğinin net bir şekilde kestirilmesi mümkün

olmadığından bu teknik yapımcıların işini kolaylaştırdığı için çok fazla tercih edilmektedir.



Görsel 18: Atmosfer efekti

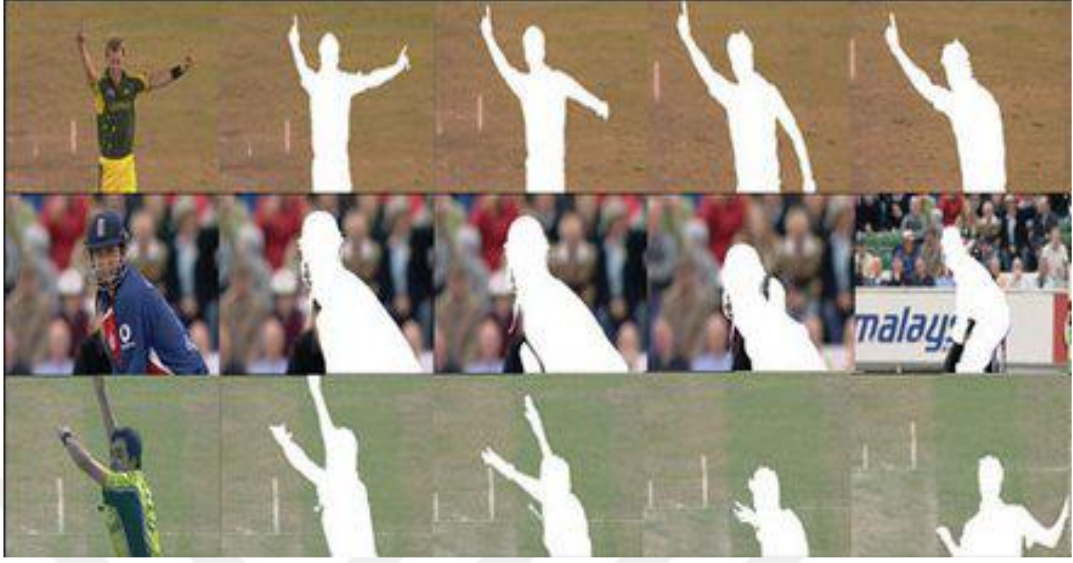
Kaynak: Steve Wright, 2011: 12

2.1.10. Rotoscoping

“Rotoscoping” tekniği 1915 yılından Max Fleischer tarafından bulunmuş olmakla beraber, gerçek yaşamdaki hareketlerin bire bir olarak görüntülere aktarılması durumunu kapsamaktadır. Bu tekniğin işleyiş biçimi şu şekilde olmaktadır; “Bir kamera “live action” bir sekansın her bir çerçevesini ışıklı bir yüzey üzerine yapıştırdığı bir kâğıda kopyalamaktadır. (Görsel 19), Sonrasında çizer diğer çerçeveye aynı işlemi uygular ve böylece bu sistemin “live action” olarak kaydedilmiş hareketlerin animasyon kâğıdına aktarımı mümkün kılınmış olmakla beraber tam anlamıyla gerçekçi bir görünüm sağlamıştır. Artık animasyon karakterleri gerçek bir aktör gibi hareketli olabilmektedir” (Martin, 1994, s. 84).

Gerçekliğin yansıtılmasıyla ilgili çok başarılı görülen bu teknik sonraki dönemlerde, gerçeklik algısından uzaklaşmamayı temel ilke olarak kullanan Walt Disney tarafından da çok fazla kullanılmaya başlanmıştır. Fleisher, bu tekniği “live action” animasyon kombinasyonlarını yaptığı esnada kullanmayı tercih ederken,

Disney Stüdyoları bu tekniği hareketlerin analizini yapmak için de kullanmaya başlamıştır (Samancı, 2004, s. 43).



Görsel 19: Rotoskop tekniği.

Kaynak: Görsel efekt, “Rotoscoping nedir ? Rotoscoping nasıl yapılır?”,
www.gorselefeft.net, 06 Kasım 2020

Bu teknik ilk dönemlerde, gerçek görüntüler ile çizgi film yapımı maksadıyla kullanılmıştır. Buzlu cama yansıtılmış olan görüntüler ile, hareketli kişilerin figürlerinin yansımalarını baz almak kaydıyla, gerçekleştirilmiş olan animasyonlar ile, teknolojiadaki gelişmelerle beraber pek çok farklı saha da kullanılmaya başlamıştır. Sonraki dönemlerde optik yazıcıların da sayesinde söz konusu işlem bir bakıma dijital ortama aktarılmaya başlamıştır. Optik yazıcıların da sayesinde bu işlem çok daha kısa bir süre almaktadır. 1980 senesinde Star Wars filminde bahsi geçen teknik lazer kılıçlardaki aydınlatmada dikkate değer bir rol oynamıştır. Bilgisayarlardaki teknik gelişmeler sayesinde sahne üzerinde uçan kişileri tutan iplerin silinmesi durumunda da kullanılmaya başlanmıştır. Bugün bu teknik tamamıyla dijital ortam üzerinde gerçekleştirilen bir özel efekt uygulaması olarak görülmektedir. Hareketli cisimlerin ““mask”lenmesine (maskeleme)” dayanan bu uygulamayla hareketli nesnelerin eylemlerini farklı bir arka plan üstünde gerçekleştirilmesi sağlanmaktadır. Hareketli cisimlerin maskelenmesi işlemi, arka planda tek renk olmayan bir oyuncunun detaylarıyla hareketlerinin tamamıyla kare kare çerçevelenmesi olarak tanımlanmaktadır. Bu sayede maskeleme işlemi gerçekleştirilen oyuncular istenilen şekilde farklı bir yere

yerleştirilebilmektedir. Arka planların tek bir renk olmaması gibi durumlarda kullanılan maskeleyme işlemi zaman ve dikkat gerektiren bir çalışma olarak görülmektedir (Zinderen, 2012, s. 62).

2.1.11. Wire Removal (Tel Kaldırma)

“Wire Removal (Tel Kaldırma)” tekniği Asya sinema filmlerinin dövüş sahneleri içerisinde çok fazla kullanılan bir teknik olarak görülmektedir. Bu teknikte, oyuncular tellerle bağlanmak suretiyle havada dans ediyorlarmış gibi dövüş sanatını gerçekleştirmektedirler. Özellikle son dönemlerde sinemada efekt tekniklerinde hızlı bir gelişim olması sebebiyle, pek çok ülke sinemasında da kullanılmaya başlanan “Wire Removal (Tel Kaldırma)” tekniği, çekimleri imkânsız olarak görülen sahnelerde çok daha fazla tercih edilmekte ve kullanılmaktadır. (Görsel 20), Örneğin, oldukça dik bir kayaya tırmanma sahnesi, uçan kahramanlar, çok güçlü kahramanların düşüşü esnasında karşısında bulunan figürana vurduğu zaman, ortaya çıkan gücün sembol edilebilmesi adına, figüranların metreler boyunca geri kısmı sürüklenmesi gibi sahnelerin çekimlerinden bu teknik çok fazla kullanılabilir. (Görsel 21), Söz konusu tellerin kullanımı güvenlik nedeniyle de daha çok tercih edilmektedir (Wright, 2011, s. 14).



Görsel 20: Wire Removal tekniğinin uygulama aşaması.

Kaynak: Rick Marshall, “How dijital face mapping helped time (and Falcon) fly in The Winter Soldier”, www.dijitaltrends.com, 06 Kasım 2020

“Wire Removal (Tel Kaldırma)” işlemi, modern teknikler kullanılmasıyla, “Industrial Light” and “Magic şirketi” tarafından 1986 senesinde kayda alınmış olan Howard Duck yapımı esnasında ilk kez kullanılmıştır (Edgar, 2012, s. 166).



Görsel 21: Wire Removal tekniğinin yeşil perde olmadan uygulama aşaması.

Kaynak: Rick Marshall, “How dijital face mapping helped time (and Falcon) fly in The Winter Soldier”, www.dijitaltrends.com, 06 Kasım 2020.

2.1.12. Scene Salvage (Sahne Kurtarımı)

Setlerde istendik şeylerin kaydının alınmasının ardından, bazı durumlarda negatifler üstünden problemler ortaya çıkabilmektedir. Kameraların gövdesinde arızalı bir parça, kameraların merceklerine düşen istenilmeyen negatifler veya yansımalar üstünde nemlenme durumları kayıtlardaki görüntüleri bozmuş olabilmektedir. Yapımcılar bu tarz durumlar söz konusu olduğunda yüksek ücretler ile anlaşmış oldukları aktör ve/veya aktrisi çağırarak, aynı sahneyi çekirtmeyi istememektedir. Bu durum zaman ve para kaybına neden olabilmektedir (Montegu, 1964, s. 58).

Bu tarz durumlar söz konusu olduğunda yapımcılar, teknolojinin sağlamış olduğu imkânlardan yararlanmak suretiyle negatif görüntüler laboratuvara getirilmiş olup, söz konusu hasarlı olan kareler dijital şekilde düzeltilebilmektedir.

(Görsel 22), “Scene Salvage (Sahne Kurtarımı)” işlemi pek çok dijital kompozisyon aracı ve/veya yazılımıyla gerçekleştirilmektedir.



Görsel 22: Hasarlı sahnelerden iki kare (ışık ve çizik hatası).

Kaynak: Steve Wright, 2011: 14

Bahsi geçen işlemler değersiz veya basit görülebilmektedir. Fakat uygulanmış olan teknikler ile gerçekleştirilen kurtarma işlemleri çoğunlukla yapımcıları maddi yüklerden kurtaran dijital bir teknik olarak bilinmektedir.

3.BÖLÜM

3. 2000 Sonrası Dijital Görsel Efektler

3. 2000 Sonrası Hollywood Sinema Filmlerinde Görsel Efekt ve Gerçeklik Örnekleri

3.1.Matrix Üçlemesi

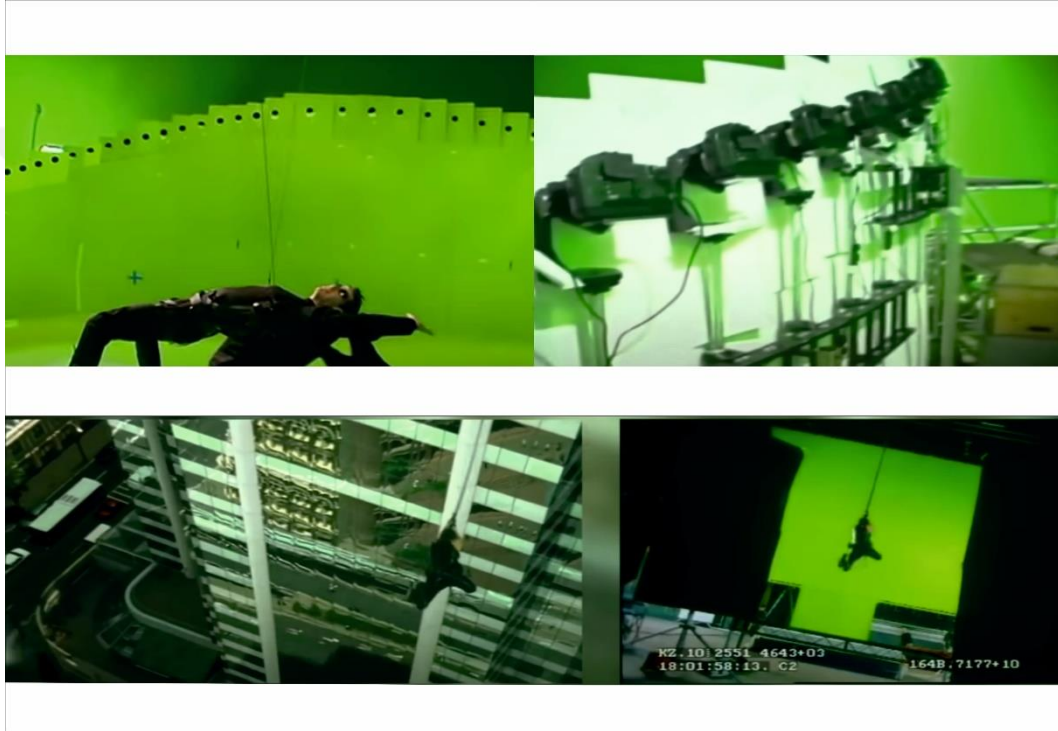
Matrix, kamera sahnede normal hızda hareket ederken çekimin yavaş çekimde ilerlemesine izin veren ve " mermi zamanı " olarak bilinen bir görsel efekti popüler hale getirmesiyle bilinmektedir. Mermi zamanı, "Matrix içindeki ayrıcalıklı görüntü anları için görsel bir farklılık" olarak tanımlandı ve film boyunca, efektler, karakterlerin zaman ve mekân üzerindeki kontrol çabalarını göstermek için kullanıldı. Wachowski Kardeşler ilk olarak, kamera nesnelerin etrafında hızla dönerken zamanı yavaşlatan bir aksiyon sekansı hayal etti ve filmin senaryosunda bu etkiyi yaratılmasını istemişlerdir.

Bu efektleri oluşturmak için kullanılan yöntem, bir nesnenin etrafına bir dizi kameranın yerleştirildiği ve aynı anda tetiklendiği zaman kesitli fotoğrafçılık olarak bilinen eski bir sanat fotoğrafçılığı tekniğinin teknik olarak genişletilmiş bir versiyonunu içermektedir. Her kamera, "sanal kamera hareketi" etkisi yaratan video sekansına bir kare katkıda bulunarak sabit bir resim çeker; zamanda donmuş görünen bir nesnenin etrafında hareket eden bir bakış açısının illüzyonu yaratmasını sağlamaktadır.

Mermi zamanı etkisi zamansal hareketi birleştirir, böylece sahne tamamen donmuş görünmek yerine yavaş ve değişken hareketle ilerler. Kameraların konumları ve pozları bir 3D simülasyon kullanılarak önceden görselleştirilmiştir. Görsel efekt ekibi, kameraları eşzamanlı olarak ateşlemek yerine, kameraları birbiri ardına bir saniyenin kesirlerini ateşlemiştir. Böylece her kamera, hareketi ilerledikçe yakalayabilmiş ve süper bir ağır çekim efekti oluşturabilmiştir. Kareler bir araya getirildiğinde, ortaya çıkan ağır çekim efektleri, saniyede 24 karenin aksine saniyede 12.000 kare sayısına ulaşmıştır. Normal hızdaki eylemi öncesi ve sonrası algılamak için sahnenin uçlarına standart film kameraları yerleştirilmiştir. Kameralar sahnenin çoğunda konuyu neredeyse tamamen çevrelediği için, diğer

tarafıta arka planda görünen kameraları düzenlemek için bilgisayar teknolojisi kullanılmıştır.

Akıcı bir dinamik hareket üretmek için durağan görüntüler arasında birleşimi yapmak için optik akışa dayalı algoritmalar kullanılmış; bilgisayarda üretilen "giriş" ve "çıkış" slaytları, sahnenin yörüngesinde yanlısama elde etmek için çerçeveler arasına sırayla dolduruldu. Manex Visual Effects , filmin görsel efektlerinin çoğunu işlemek için Unix benzeri işletim sistemi FreeBSD'yi çalıştıran bir küme grubu kullanılmıştır. (Görsel 23)



Görsel 23: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Warnerbros.com 13.01.2020

Fotogrametri ve görüntü tabanlı bilgisayar tarafından oluşturulan arka plan yaklaşımlar serinin diğer filmlerinde de kullanılmıştır. Binaların gerçek fotoğraflarını 3B modeller için doku olarak kullanma yöntemi sonunda görsel efekt ekibinin sahneler, karakterlerin hareketleri ve ifadeleri gibi tüm verileri dijitalleştirmesine yol açmıştır. Yüz ayrıntılarını ve ifadelerini yüksek çözünürlükte örnekleyen ve depolayan bir süreç olan "Evrensel Yakalama" nın geliştirilmesine de yol açtı. Ekip, bu son derece ayrıntılı toplanan verilerle, karakterlerin, konumların ve olayların tümünün dijital olarak oluşturulabildiği ve gerçek

kameraların kısıtlamalarını ortadan kaldırarak sanal kameralar aracılığıyla görüntülenebildiği sanal sinematografi oluşturabildi.

Sonuç olarak daha önce sinema sektöründe var olmayan Bullet Time çekim teknikleri sinemaya girmiş olmuştur. Bu teknik gerçeklik olarak sinema makinesinin yakaladığı hareket duygusunun farklılaştırarak, türsel olarak aksiyonu güçlendiren 360 derecelik bir hareket ile izleyiciye farklı bir duygusunu sunmuştur. Sinema tarihinde estetik olarak Matrix üçlemesinin getirdiği bu yenilik, ikonik sahne olarak diğer filmlerde de kullanılmıştır.

3.2. Yüzüklerin Efendisi

“Yüzüklerin Efendisi” serisinde film endüstrisinde duyulmamış birçok çığır açan pratik ve dijital görsel efekt kullanılmıştır. Protez ve aksesuarlardan tamamen bilgisayar grafikleriyle yapılmış yaratıklara kadar uzanan serisinin yapım süreci, görsel efektler dünyasında bir atılım gerçekleştirdiği için övgüler almıştır. Film Tolkien’in eserlerindeki dünyayı görselleştirebilmesiyle izleyiciler tarafından ilgiyle karşılanmıştır. Bu üçleme için DEVESA adında çoklu dijital yazılım geliştirilmiş, bu yazılım ile kabalık ordu savaşlarında gerçekçilik yaratılması başarılmıştır. (Görsel 24)



Görsel 24: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Warnerbros.com 13.01.2020

Özellikle Smiago karakteri tamamen dijital ortalda yaratılması düşünülmüş, face capture tekniğiyle oyuncu Any Serkis’in yüz hareketleri dijital ortama

geçirilmiştir. Motion Capture ile izlenen beden hareketleri dijital ortama aktarılmış Smiagonun kas dokusu hareket antolojisi ile ayrıntılı olarak yaratılmıştır. (Görsel 25)



Görsel 25: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Warnerbros.com 13.01.2020

Sonuç olarak Yüzüklerin Efendisi ile gerçekte var olmayan varlık, insan yapısına benzemese bile dijital ortamdan beyaz perdeye aktarılabilirdi. Başarıya ulaşmasını sağlayan nedenler kas hareketlerinin tutarlılığı yüzde oluşan mimiklerin insan yüzündeki gibi başarılı yansımasıdır. Tüm kullanılan efektlerin temel amacı Tolkien in orta dünyasını gerçekmiş gibi yansıtılmaktır.

3.3 Benjamin Button'un Tuhaf Hikâyesi

Geriye doğru yaşlanan yaşlı bir adamın hikâyesini anlatan Benjamin Button'ın Tuhaf Hikâyesi, canlı aksiyon filmi için önemli yapım zorlukları yaratmıştır. Brad Pitt'in gençleşme durumunu yansıtmak ve oyuncu performansını güçlendirmek için fiziksel ve duygusal açıdan etkili olması planlanan bilgisayar efektinden faydalanılmıştır. Dijital Domain firması üç farklı vücut oyuncusuyla CG kafaları oluşturup entegre etmiştir. Filmin 52 dakikası, 325'in üzerinde çekim için Pitt'in performansı ve yüz ifadeleriyle karakterin her hareketi yönlendirilmiştir.

Tek tek saç, cilt, göz, genel animasyon, ışıklandırma, birleştirme ve izleme sayısı muazzam bir girişimdi. (Görsel 26), Dijital Domain'in çalışması, tüm görsel efekt çalışmaları için sette denetimi ve film boyunca bir dizi sekans üzerinde ön görüntüleme, birleştirme ve mat boyama çalışmalarını da kapsıyordu.

Sonuç olarak face capture, dijital ortamda aynı anda Brat Pitt in yüzünü dijital ortamda sinemadaki yüzüne aktardı. Real time face capture olarak isimlendirilerek yüz ve mimik ifadelerinin dijital ortamda şekillendi.



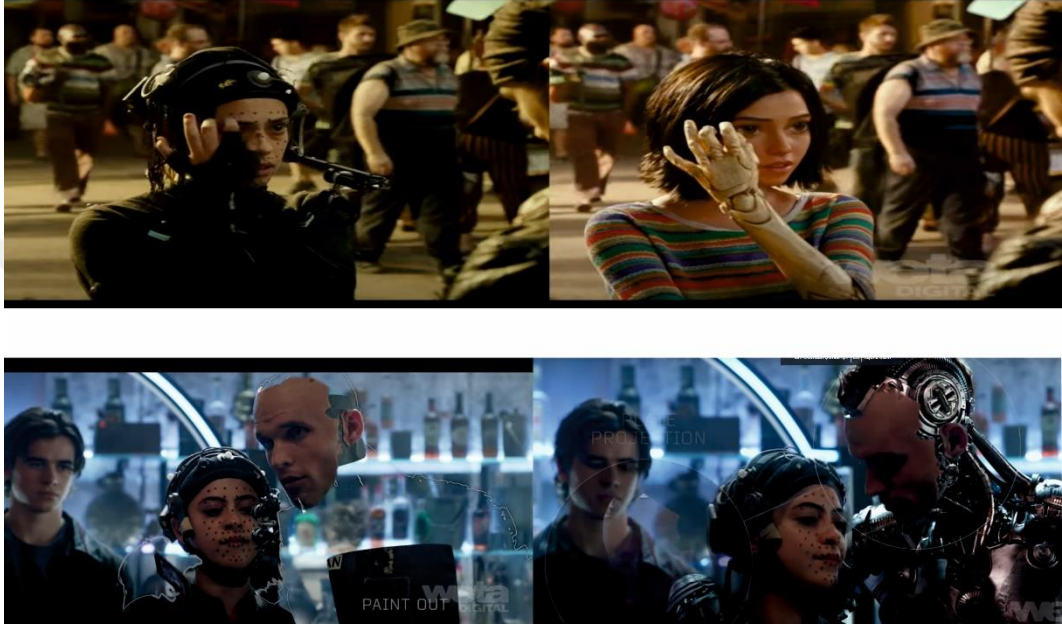
Görsel 26: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Erica Barba, fxguida.com 13.01.2020

3.4 Alita

Alitayı özel kılan Weta Dijital tarafından geliştirilen retina izleme simülasyonu olmuştur. Animasyonlar bilgisayar donanımları aracılığı ile teknisyenler tarafından hazırlanmış olmasıdır. Kamera önün de oyuncu Face Motion ile izlenmekte ve akabinde bilgisayarda CGI aktarılmıştır. Animasyona (CGI) aktarılan karakterler sahneler göre efekler uygulanarak animasyonda gerçekçiliği artırmaya yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Retina izleme Face Motin kameralarının yanına eklenen göz reflekslerini detaylı aktaran refleks kameralar ile gerçekleştirilmektedir.

Animasyon karakterde gerçek göz retinasının kopyalanması ile birlikte göz refleksleri incelenmiş ve en ufak ayrıntısı ile birlikte CGI karakterine aktarılmıştır. Duyu organı olarak gerçekçiliğe olan katkısının yanında duygusal açıdan animasyon karakterlerin gelişmesinin sağlamış Oyuncun gerçek fiziksel özelliği animasyon karaktere detaylı aktarılmıştır. Gözlerin ışığa tepkisi simüle edilerek gerçeklik artırılmıştır. (Görsel 27)



Görsel 27: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Weta Dijital, wetafx.co.uz13.01.2020

3.5 1917

Plan sekans tekniğinin tek sekans gibi gösterilerek aynı anda görsel efektler ile birleşmesinin efektif örneği görsel efektlerin yardımıyla filmin kesildiği anlamakta güçlük çekilmektedir. 1917 filminde çoğu setin maketleri yapılarak gece atılan aydınlatma fişeklerinin arazi üzerinde nasıl yansıtacağı öncesinde maketler üzerinde test edilmekte ışığın oyuncu ve kamera açılarına nasıl düşeceği hesaplanmaktadır. Sekansın kesilme noktalarını VFX efektleri ile destekledikleri için anlaşılmamaktadır (Fincher, Seymour görüşme, 8 Mart 2008).

Doğallığı bozmamak için kullanılan Black screen efekti ile uçak ve askerler ayrı sahnelerde çekilerek üst üste bindiriliyor oluşan görüntü muazzama ulaşıyor.

Akarsuya atlama sahnesinde akarsuya atlayan asker tek sekans ta çekilmiş görünse de burada da sekansı birleştirmede CGI ve Green screen kullanılıyor. (Görsel 28), Tüm bunların amacı doğrultusunda izleyici sahnelerde filmdeki askerin yolculuğunu doğal bir şekilde deneyimlemekte, izlemektedir Bu dramatik etkiyi güçlendirmektedir.



Görsel 28: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: MPC film, 13.01.2020

3.6. Örümcek Adam 2 (Spider Man 2)

Örümcek adam filminde kullanılan fotogrametri yenilenecek geometriyi orijinal fotoğraftan kullanılırken, ilk kullanımdan farklı olarak yapılar araştırılmış ve doku haritaları yerleştirilerek uygulanmıştır. Bunun için New York' a giden ekip her bir binanın tüm yönlerinin günün doğru saatlerinde çekilmesi için ise uzun zaman geçirmiştir. Filmdeki binaların ayarlamaları ve ışıklarını değiştirmemek için düz bir aydınlatma tercih edilmiştir.



Görsel 29: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Sony Pictures Entertainment, 08.03.2020

Filmin birinci ve ikinci versiyonları arasında özellikle kumaş yapısı daha gerçekçi olması açısından çoğu zaman birkaç simülasyon bir araya getirilerek harika görünen fakat sonunda işe yaramayan şeyler simüle edilmiş sonrasında şekillerin ikisi harmanlanarak, farklı bir simülasyona yer verilmiştir. (Görsel 29), Diğer üzerinde durulan konu ise dijital karakter yapısı olmuştur. Karakterde iyi bir görünüm elde etmek için iyi bir kas yapısı konulmuş, daha iyi bir iskelet haline getirilmiştir. Karakter gerçekçi bir kişiden ayırt edilemeyecek kadar güçlü hale getirilmiştir. Örümcek adama cilt yaratılmadan olduğu gibi gösterilmesi yüzü görüldüğünde daha gerçekçi görülmesidir.

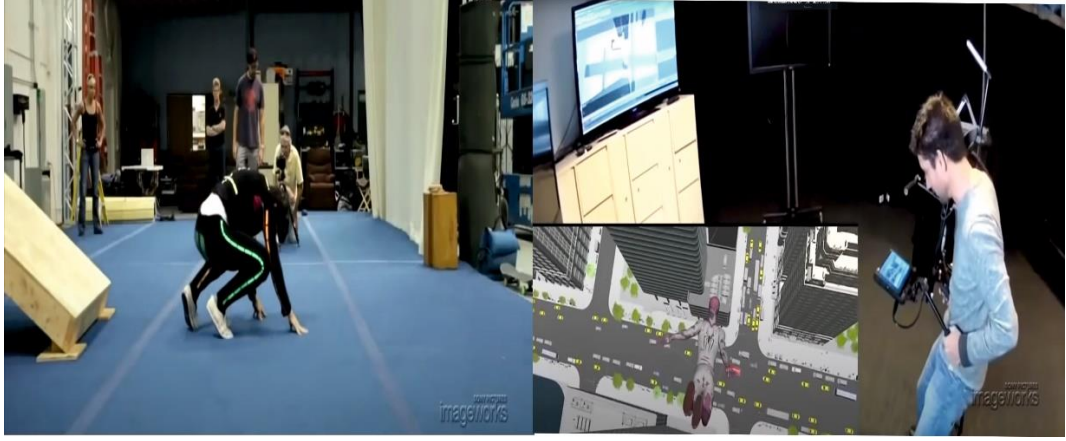


Görsel 30: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Sony Pictures Entertainment, 08.03.2020

Dock Ock karakterinin daha gerçekçi ve inandırıcılığı yüksek olması açısından dokunaçların kütlesi ve hareketlerin doğru şekilde verilmesini gerektirmiştir. Hem mekanik bir cihazı hem kişilik olması ve dokunaçların duyarlılığı niteliğe sahip olması için dokunaç tasarımları insan vücudunun ölçülerine uyacak şekilde tasarlanmıştır. Gerçekte böyle yaratılacak dokunaçlar için kukla şeklinde yapılarak fiziksel dokunaçlar karaktere yerleştirilirken kişilik yaratmakta zor kriterler içermiştir. (Görsel 30), Uzun süren büyük bir iş birliği sonucunda Dock Ocks laboratuvarı oluşturulmuştur.

Kolların kukla yapılmasının nedeni birçok hareketi rahat ve kolay yapması için yapılmıştır. Kollar hangi hareket yapılacaksa 4 veya 18 fit uzunluğunda yapılmış, eğer tam boy kollar kullanılacaksa 3 parçaya sahip olunması gerektiği sonucuna varılmıştır. Kuklalar genel olarak yakın çekimlerde 3 veya 4 fitten daha uzun olması gerekmeyen durumda orta çekimlerde kullanılarak, CGI karakteri dokunaçların hareketlerini kendi üstlenmiştir.



Görsel 31: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Sony Pictures Entertainment, 08.03.2020

Kuklaların ve CGI dokunaçlarının aynı görünmesini sağlamakta epey zorlanılmıştır. Kuklalar ve CGI aynı karede verirken karıştırılmıştır. (Görsel 31), Gerçekte karakterlerin yapamayacağı birçok şeyi yani hareketleri animasyonlarla birlikte dünyanın fizik sınırları zorlanarak birçok şey yapılmıştır. Gerçeklik açısından dokunaçların kütle merkezi anlamlı olduğundan emin olunması için bu kolların Dock Ock karakterinin beyniyle kontrol ediyormuş gibi görünmesi ile önemli hale gelmiştir. Bunun için ise kuklalarla sıklıkla çekim yapılmış ve CGI ‘ya eklenmesi gerektiği halde kuklalar olmadan da çekim yapılmıştır.

Sonuç olarak CGI betimiyle birlikte filmde imkânsız görünen animasyon sahneleri çekilmiştir. Gelişen CGI efektlerinin sağladığı imkân ve katkılar ile gerçekte olan mekân CGI simülasyonuna aktarılıp, çekilerek imkânsız olan her sahne CGI üzerinden gösterilebilir hale gelmiştir.

3.7 King Kong (2005)

80 yıllık King Kong filmlerinde görsel efektlerin tarihine baktığımızda zamanının görsel efekt teknolojilerini zorlamıştır. Ve ilham kaynağı olmuştur. Stop motion animasyonlu modeller, büyük ölçekli animatronik, arkadan projeksiyon, hareket yakalama ve dijital sihirbazlıktaki en son gelişmelerden her şeyi içeren King Kongta uygulanan efektlerin sadece bir kaçıdır.



Görsel 32: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

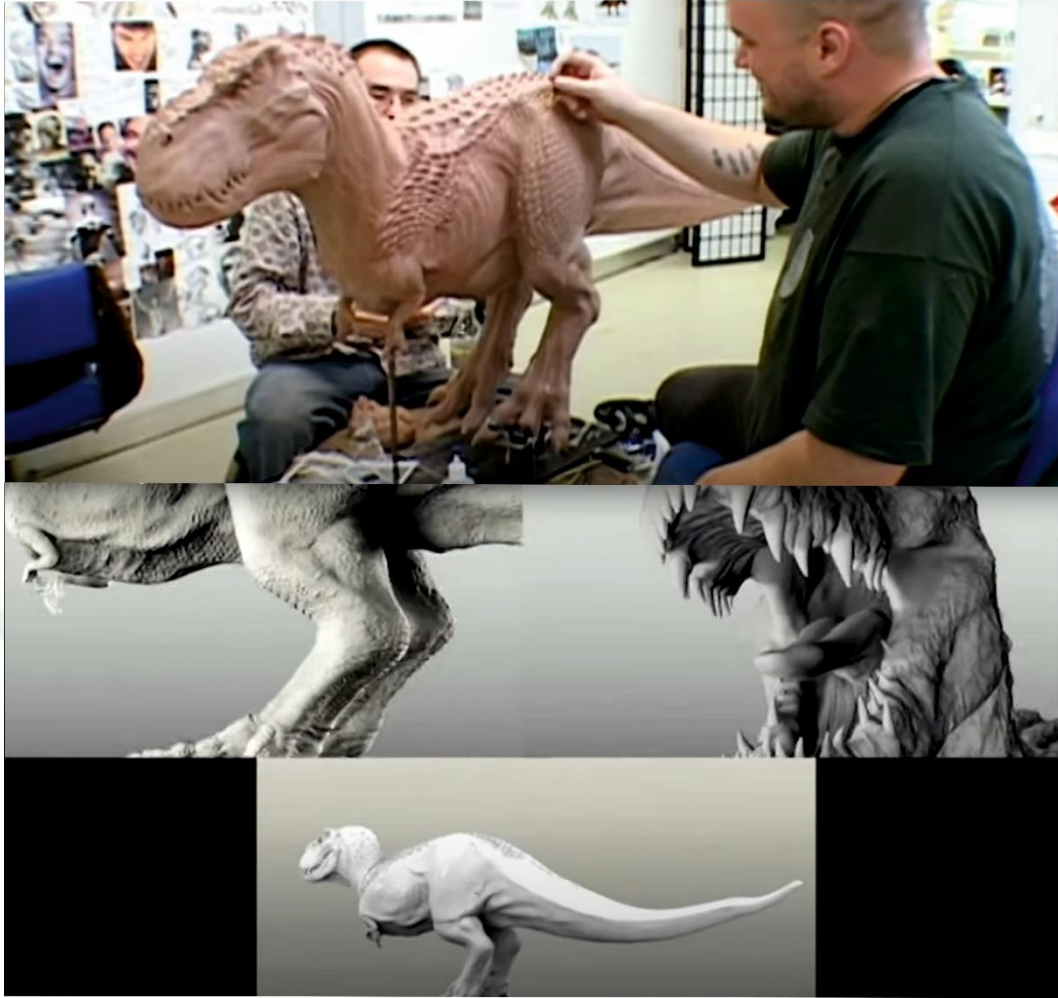
Kaynak: WETA DIJİTAL, 08.03.2020

Yüzüklerin Efendisi üçlemesinde Gollum ile performans yakalayan bir karakterin ne kadar başarılı olabileceğini dünyaya gösteren Peter Jackson ve mocap iş ortağı Andy Serkis, King Kong'un 2005 versiyonu için teknolojiyi yeniden gözden geçirmişlerdir. (Görsel 32)

Weta Dijital firması Andy Serkis'in oyuncunun vücudundan ve yüz hareketlerinden elde edilen hareketin (yüz izleme işaretlerini noktalama halinde) dijital bir kuklaya yeniden eklenmesi açısından birkaç sıçrama ve sınırlama yapılmıştır. Serkis ayrıca Watts'ın tam karşısında, hatta bazen maymun oranlarında süslenmiş sahneler sergiledi, böylece oyuncu sadece yeşil veya mavi bir boşluğa bakmıyordu. Weta daha sonra ham yakalama verilerini ve Serkis'in ürettiği şeyin özünü aldı ve doğrudan CG Kong'larına aktarılmıştır.

Görsel etkileri özel kılma noktasında İnsani duyguların bir hayvana aktarılabilmesi açısından efektlere başvuran başarılı filmlerin başında gelmektedir. King Kong'da bir hayvanın oyunculuğunu gerçekçi kılmada belli başlı hareket izleme teknikleri kullanılmıştır. Any Serkis'in taklit etmesi Motion Trackingle CGI görüntüye aktarması başarıyı getirmiştir. Face Trackingle yapılan yüz animasyonları Cinema 4-D ile desteklenerek mimiklerin gerçekçiliğini artırmıştır.

Buradan çıkarılması gereken temel nokta insanın duygusal süreçten gerçeken yaşadığı fiziksel değişimlerin CGI efeklerle birleştiğinde bir hayvan üzerinde aynı duygusal yoğunluğu akartabilmiş olmasıdır.



Görsel 33: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: WETA DIJITAL, 08.03.2020

T-Rex ile olan savaş sahnesinde ön plan minyatürü, tipik olarak farklı ışıklandırma ile çoklu geçişlerde filme alınan çekim için temel görevi görmüştür. (Görsel 33), Minyatürün ötesindeki dünya için gökyüzü ve uzak dağlar için mat bir resmi bulunmaktadır. Tasarımcılar, Kafatası Adası'nın gizemli öteki dünyasını yaratmak için bununla ön plandaki minyatür arasına ağaçlar ve duman öğeleri eklenmiştir.

Kong, o zamanlar endüstrinin sürdürdüğü Shake ile birlikte kullanılan Nuke'u ilk kez kullandığım deneyim olmuştur. Nuke, mat resimler ile ön plan arasındaki tüm ağaç ve duman katmanlarını oluşturmak için kullanılan GCI efek programıdır. Nuke'un 3D yeteneği, Shake'de sahip olduğumuzun ötesine

geçmiştir ve diğer sanatçıların kullanması için genel ağaç ve duman kurulumları oluşturmayı kolaylaştırmıştır.



Görsel 34: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: WETA DIJITAL, 08.03.2020

2005 filminde, fiziksel olarak makul bir King Kong yaratmaya yetecek kadar hareket yakalama ve dijital görsel efektlerin ortaya çıkışı, özellikle maymunlarla ilgili olanlar olmak üzere gelecekteki tüm yaratık özelliklerinin yolunu açmıştır. Weta Dijital'in başlıca zorluklarından biri, Serkis'in performansının kendi dijital Kong'larında ortaya çıkmasını sağlamanın yanı sıra, fotoğraf gerçekliğinde bir kürk sistemi uygulamaktır. (Görsel 34), Post çözümü yoluyla yapmışlardır, Kong'un kafasında 30.000 ila 40.000 saç tutamını mümkün kılan ve aynı zamanda etrafta dururken yaprak ve çamur toplamasını sağlayan bir efek olmuştur.

Sonuç olarak Simiyago ile başlayan teknolojik efektin yatırımlarının devamı olarak King kong bulunmaz bir parçadır. CGI görüntü ile yaratılan karakter Andy Sarkisin oyunculuğu ile bütünleşmiştir. CGI karakter oyunculukla bir üst kademeye sıçramıştır. Ayrıca Dev boyutlardaki bir maymuna duygu verebilmek görsel efektlerle mümkün olmuştur. Senaryo olarak film 1930 yıllardaki New Yorku göstermektedir. O yıllarda Americada hayvanat bahçesi yoktu. Yani maymunu bilmeyen bir şehre o kargaşa ortamını yaşatmak ve beyaz perdede tanıyan insanlara bunu GCI ile hissettirmek büyük bir başarıdır.

3.8 Avatar

Avatar, görsel teknikleriyle, yönetmen ve izleyici arasındaki duvarı yıkarak yepyeni bir içgüdüsel ve sürükleyici stereoskopik sinema deneyimi yaşamamıza olanak tanıdı. Avatar VFX filmleri içinde devrim ve oyun değiştirici niteliği kazandırmıştır.

Avatar'ı özel kılan CGI görüntüsü ve oyununcunun görüntüsünü çekimler sırasında aynı ekranda birleştirilmiştir. GCI görüntülerde oyunculuk kalitesi artmış gerçekçilik duygusal yönüyle de etkilenmiştir. Tek ekranda birleştirilen gerçek zamanlı GCI efektleri seyirciler üzerinde olumlu etki yaratmıştır. Gerçekçiliğin duygusal açıdan yorumlanmasına destek sağlamıştır.

Rob Legato tarafından oluşturulan sanal sinematografi iş akışı sayesinde Cameron, oyuncuların CG karakterlerinin (veya avatarlarının) gerçek zamanlı ve doğrudan sahnelerde CG Pandora ile nasıl canlı aksiyon çekiyormuş gibi etkileşime girdiğini doğrudan bir LCD monitörde gözlemlemesine olanak tanımıştır. Dijital ve canlı aksiyon film yapımı Avatar ile gerçek hale gelmiştir. Başka bir deyişle, yeni dijital paradigma veya 5D hakkında duyduğunuz veya okuduğunuz her şey artık gerçek oldu. (Görsel 35), Ve ayrıca pre ve postprodüksiyonun yeniden tanımlanması gerekmektedir.



Görsel 35: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: WETA DIJITAL, 09.03.2020

Rob Powers , " Pandora'nın ortasında onunla o anda konuşabilmesi ve bir sahneyi gerçekte nasıl çektiğini deęiřtirmesi aısından tam bir devrimdir" diyor. Sanal sanat departmanı süpervizörü olmadan önce ilk animasyon TD'si olarak görev yaptı. "Filmdeki son sahnelerden etkilendi ve deęiřtirdi çünkü gerçekten ormandaymış gibi yaşıyıp keřfedebiliyordu. (Görsel 36), Karakterleri onları yerleřtirmek istedięi yere yerleřtirebiliyordu.



Görsel 36: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: WETA DIJITAL, 09.03.2020

Carter, VFX hakkında konuşmaları řu şekilde ilerlemektedir. Gerçekte var olmayan yaşam formlarının yaratmanın zorluğu, GCI karakterler arasında yeni bir dünyayı tanımanın duygusal ve görsel gerçekliğini yaratmaya çalışmak VFX

efektlerin Avatardaki ve gelecekteki ilerlemesi olmuştur. (Rick Carter, Bill Desowitz görüşme, 21 Aralık 2009)



Görsel 37: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: WETA DIJITAL, 09.03.2020

Letteri, "Sahne için her şeyin düşük çözünürlüklü modellerini yaptık" diyor. (Görsel 37), "Yüksek çözünürlüklü modellere sahip olmak için yeterince ileri gittiğimiz durumlarda, bunları tekrar gözden geçirdik ve sahneye hazırladık, onları tektüre ettik ve gönderdiklerimizin işe yaraması için bir ileri geri olduğundan emin olduk. Sahnede: MoCap sistemi ve animasyon sistemimiz için donanımın çalıştığından emin olduk; bir modeli güncelliyor olsaydık, gönderirdik; donanım amacıyla sahnede herhangi bir değişiklik yapmaları gerekiyorsa, donanımsal araçlarda değişikliğe gitmek zorunda kalırdık. ." (Letteri, Bill Desowitz görüşme, 21 Aralık 2009).

Animasyon için Weta, yüz çözme ve izleme için çok çaba sarf etti diyen Letteri bunun nedeninin " yaptığımız yöntemle ilgili sorunlardan biri, tek bir kamera kullanarak yalnızca tek bir bakış açısına sahip" olmak olduğunu söylemektedir. "İdeal olarak, teknik açıdan iki veya daha fazla kamerayla gitmek iyi olurdu. Ancak performans açısından, bu ağırlık katacaktı, değişim sürecini yavaşlatacaktı. Sürücüler ve oyuncular için külfetli olacaktı. " (Jones, Bill Desowitz görüşme, 21 Aralık 2009).

Weta ayrıca gözlerin onları izlemesi için yeni bir optik çözücü yarattı ve çözücünün başaramadığını telafi etmek için animasyona dikkat etmiştir. FACS (Paul Ekman tarafından geliştirilen Yüz Animasyon Kodlama sistemi) Weta tarafından bir kez daha kullanılmıştır. Ancak FACS ile ilgili sorunlardan biri diyalogu kapsamamasıdır. Ve bu ikinci bir katman olarak geldi, burada hareket editörleri ve animatörler gelen verilere baktılar ve parçanın ne yaptığını ve bunu nasıl çözeceklerini bulmak zorunda kaldılar. Dudak şeklini takip etmek zor çünkü sürekli değişiyor. Böylece sistem, eğitim verilerini girebileceğiniz problem çözücü olarak inşa edilmeliydi, böylece yüz editörleri neler olup bittiğini deneyip yorumlayacak ve doğru cevaba yaklaşıp kadar sisteme eklemeye devam edecek ve ardından animatörlerin geçmesini sağlayabileceklerdir. Tekrar başka bir geçiş yapmalı ve her şeyin kombinasyonda çalıştığından emin olmak gerekmektedir. Weta, Avatar dünyasını inşa ederken, en azından bitkileri prosedürel olarak yaratmayı ummuştu, ancak 3 boyutlu uzayda en yüksek kalitede ve tekdüze olmamasını sağlamak için her şeyi elle boyamaya başlamışlardır.

Sonuç olarak Avatar ile ilk defa uygulanan CGI görüntü ile canlı çekim tekniği film endüstrisinde köklü bir değişime neden oldu. Fusion Kameraların patentini alan Weta Dijital endüstriyel sinema sektörüne öncülük etti ve çekimlerin post prodüksiyondaki iş yükünü azalttı. Avatar yayınlandığı yıl itibariyle sinema sektörünün ulaştığı son noktayı temsil etmiştir. Bu bağlamda teknoloji ile gelişen teknikler CGI görüntü ile gerçekte olmayan varlıkta hem seyirci hem oyuncunun duygusal sürecini geliştirdi. Gerçekçiliğe ulaşmakta süre gelen katmanlarda ilerleme sağladı inandırıcılık seviye atladı. Bu durum Kullandığı teknolojik materyallerin sadece oyuncu ve senaryo ile değil seyircinin CGI efekleriyle yaratımlar arasında duygusal bir bağ oluşturdu.

3.9 Hugo

Hugo, VFX, 3-D, GCI görüntülerinin harmanlaması ile oluşturulmuştur. Özellikle tren garına giriş ile birlikte tek sekans gibi görünen ilk 15 dakika akan görüntü 800 farklı çekim ile oluşturulmuştur. Bu çekimler 7 farklı animasyon ekibi tarafından birleştirilmesiyle ortaya çıkmıştır. İnsanlar animasyon olarak yer almaktadır.

Hugo'yu görsel efekt olarak özel kılan kamera açılarının sınırsız ve kesintisiz olmasıdır. Ana karakterin yaşam alanı olan tren istasyonu üzerinde hakimiyetini her anda gösterme marifetidir. Bu nu şu örnekle açıklayabiliriz: Sahnelerde ana kamera imkansız boşluklardan kesinti olmadan geçmektedir kömür kanalından inmesi merdivenler ve boşluklardan geçmesi gibi. Bu görüntülemeleri mümkün kılan ARRI Alexa kamera donanımlarının çift olarak kullanılması ile gerçekleşmiştir.

Efektlerin gerçekliğe katkısı Hugo filmi ile birlikte görülen Işığın zaman içindeki açısal değişimi gece ve gündüz döngüsünün oluşumu 24 saatlik efekt döngüsü ile bağlanmıştır. Lumier Kardeşlerin Trenin gara gelişi filmi gibi kült filmlerden esinlenen görüntülerin minyatür olarak simülasyonlara dâhil edilmesi gerçekliğini artırmış. Hugo'nun tam olarak doyuma ulaşması için 3 boyutlu olarak görülmesi gerekiyordu. Aslında bu, kamera ayrımını insan gözüne uydurmak için stereo donanımın sınırlarının ötesine geçen 3 boyuttur. Bu yüzden gördüğünüz diğer 3 boyutlu filmlerden çok daha fazla derinlik içeriyordu. (Görsel 38), Son zamanlarda bunun izleme deneyiminin doğal bir parçası olduğunu söyleyen Scorsese ve filmin anlatım dilini değiştirdiğini söyleyen prodüksiyon, görsel efektleri süpervizörü 2. birim yönetmeni Rob Legato'ya inanmaları ile başarılı olmuştur.

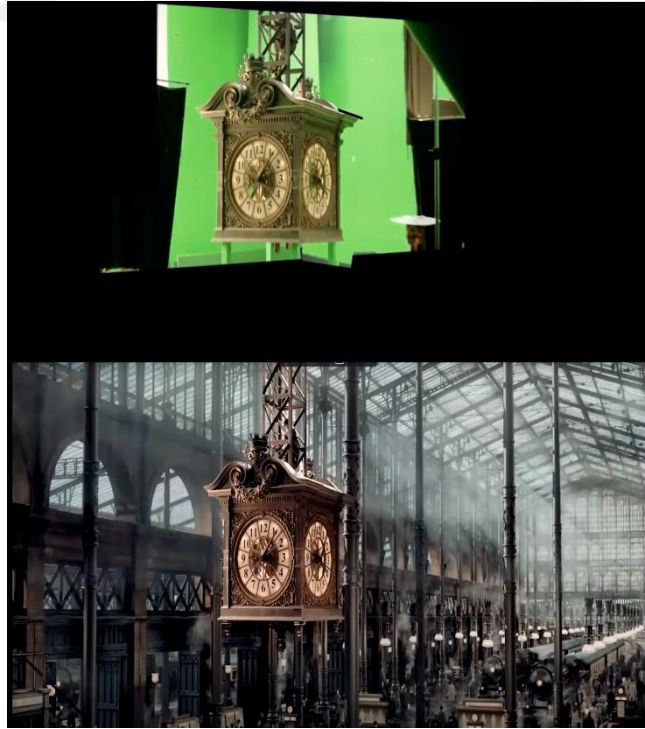


Görsel 38: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Gk Films, 09.03.2020

Ancak bundan da öte, Hugo, VFX ve 3-D'nin birlikte çalışma şeklini değiştirmiştir çünkü film 3 boyutlu olarak çekilmiş olsa bile, etkisini elde etmek için CG geliştirilmesine (benzersiz VFX gereksinimleri olan 800'den fazla çekim) ihtiyaç duymuştur. Filmi çekmek için son tarihten 48 saat önce yeni VFX çekimlerini kabul edilmiştir. Tek bir bakış açısından gibi görünen Paris, tren istasyonunun açılışı yapılmıştır. Bu en karmaşık sekans ve dünya çapındaki dokuz tesisdede VFX üzerinde çalışan Pixomondo ve ekibin birleştirerek ulaştığı çabaları sayesinde elde edilmesi bir yıldan fazla sürmüştür.

Legato. "Tamamlanması bir yıldan fazla sürdü. Stuttgart, Frankfurt, Berlin, Londra, Toronto, Los Angeles, Burbank, Pekin ve Şanghay'da çalıştılar. Film için tasarladığım ilk çekim buydu, çünkü canlı çekim salon kısmı ve tüm sütun rahat bir zamanda oynaması için hangi aracın yeterince hızlı olabileceğini düşünmek gerekiyordu (Legato, Bill Desowitz görüşme, 28 Kasım 2011).



Görsel 39: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Gk Films, 09.03.2020

"Canlı aksiyonun bittiği ve CG'nin başladığı yerde inşa edilen tek şey ana yolcu salonu, daha küçük bir asma ve ön kapı oldumuştur. (Görsel 39), Tamamen CG uzantısı olan yeşil ekran, ortada CG uzantısı ve canlı aksiyon vardır. CG sonunda. Pixomondo'nun VFX süpervizörü Ben Grossmann'a göre, "İnsanlara o kadar yakın uçtular ki, onları koşu bantlarında veya birden fazla kameranın bulunduğu platformlarda ayakta çektiler ve ardından performanslarına uyacak şekilde döndürdüler. Bunlar tamamen hareket eden 3B insanlardı. Mesafe için, Sette kullanılan ve giydirilen gerçek figüranlardan fotoğraflanan ajan ekibi kurdu. (Grossman, Bill Desowitz, 28 Kasım 2011)

Legato, 3 boyutlu çekimde pek çok çekimin daha dinamik olduğunu, hatta küçük bir kameranın Hugo'nun kafasının üzerinde hareket ettiğini öne sürüyor. 2. birim olarak yaptığı küçük bir vinç atışıyla saat yüzünün çıkıntısına oturmak, sizi oraya götürmek için derinliği ayarlamıştır. Bu arada, animasyonlu flip sayfalara dönüşen uçan çizimler ve ön gösterim konuşması sırasında istasyon müfettişi (Sacha Baron Cohen) ve Méliès'in (Ben Kingsley) yoğun yakın çekimleri olağanüstü derecede sürükleyicidir. Legato, "Artık performanslarını değiştirmek için alan kullanıyorsunuz," diye ekliyor. "Sasha Baron Cohen ise eğilip Hugo'nun suratına girdiğinde karşımıza çıkıyor. Size farklı bir hikâye anlatıyor ve sizi daha çok Hugo'nun yerine yerleştiriyor. Tam anlamıyla alanınızı işgal ediyor, bu tehdit edici ve ürkütücü. Sonra yüzümüze karşı duran Georges'u gördüğümüzde, nasıl hissettiğini izliyoruz. Bizi bir şekilde sessizlik şiirine geri götürüyor. " (Desowitz, Cameron görüşme, 28 Kasım 2011).

Sonuç olarak Filmin en temel noktalarından biri 24 saatlik görsel efekt döngüsü diye biliriz gündüzden geceye gecedan günde... Efektlerle ilgili temel bağlamlardan biride Hugo'nun çocuk olmanın ne olduğu hakkında bilgileri verme çabasında kullanılan stereo teknikleri birçok farklı sette çekilmiş olmasına rağmen tek bir yerde geçen olaylar döngüsü hissi kazandırıyor.

3.10 Life Of Pi

Filmde MPC, Rhythm & Hues ile birlikte, geminin batışının dramatik sekansları ve 'The Storm of God' adlı bir sekans dâhil olmak üzere önemli su simülasyonu çekimlerine katkıda bulunmuş, okyanusun tam olarak hangi rolü

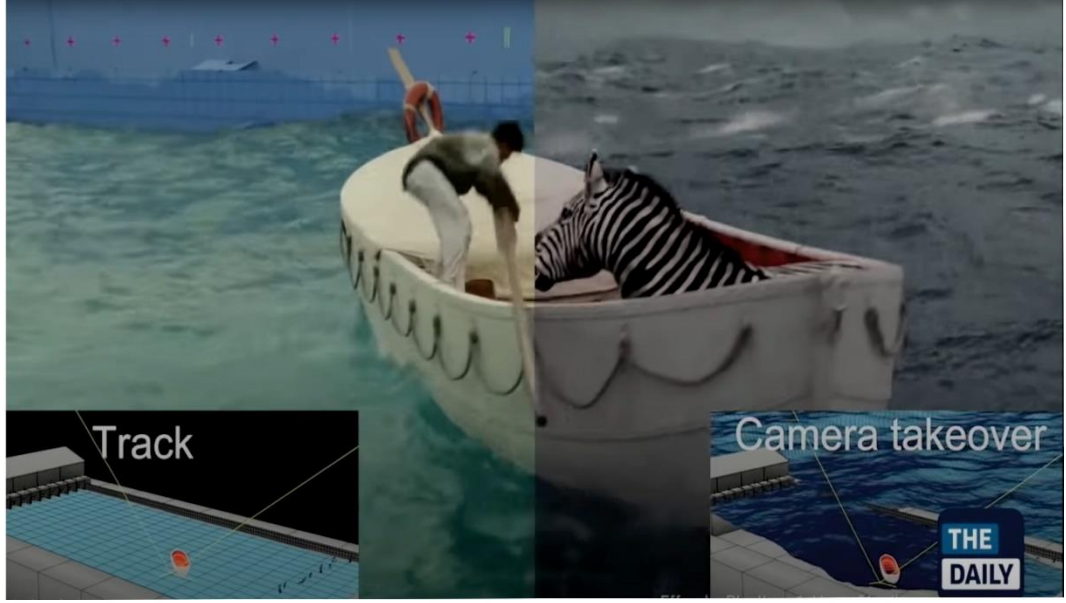
oynayacağını ve bunun nasıl görüneceğini belirlemek için ise çok fazla araştırma yapılmıştır.



Görsel 40: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Twentieth Century Fox Film Corporation, 09.03.2020

Rhythm & Hues'ın en büyük zorluklarından biri Life of Pi'nin su üzerinde ve stereo olarak çekilmesi olmuştur. (Görsel 40), (ARRI Alexas ile Cameron Pace Group'un Fusion 3D donanımlarında). Filmdeki deniz, Tayvan'da 75'e 30 metre ve üç metre derinlikte olan mavi ekranla çevrili bir tank kurulumu ile gerçekleştirilmiştir. Dijital efektler süpervizörü Jason Bayever, “stereoyu çekim biçimleri iki kamera ile biri camın içinden geçiyor ve diğeri yansıma olarak sekmiş ve su neredeyse tamamen yansıtıcı olduğundan, olduğumuz açığa bağlı olarak gözler arasında farklılıklar yaratmıştır” diye yazmaktadır.



Görsel 41: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

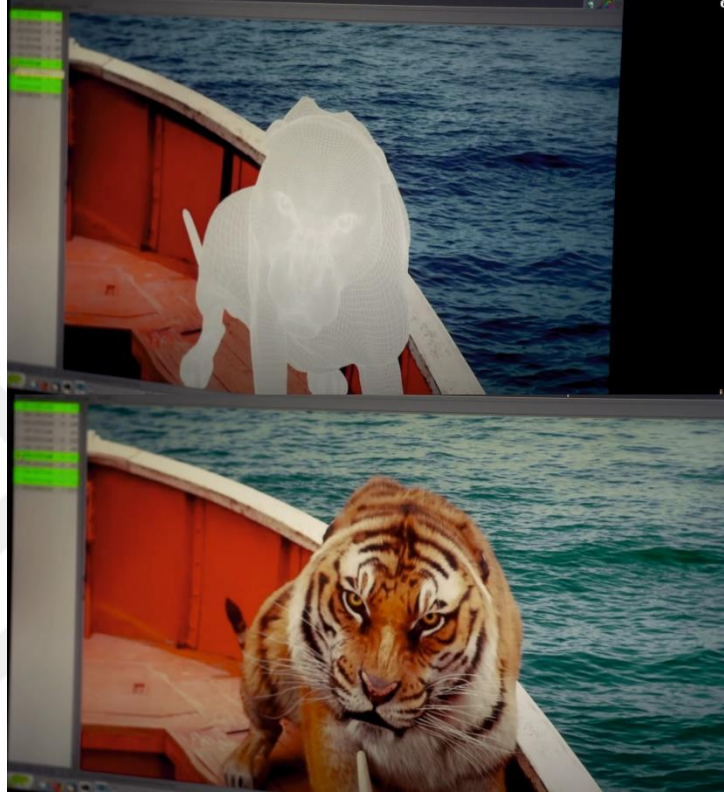
Kaynak: Twentieth Century Fox Film Corporation, 09.03.2020

Film setinde farklı açılarda iki tanık kamerası kurulmuş ve bu kamera ile çekim sırasında neler olup bittiğine dair genel bir bakış sağlanmıştır. (Görsel 41), Bill Westenhofer tüm kameraların zaman kodunu senkronize ederek, daha sonra R&H sanatçıları tekneyi önce ana kameradan değil tanık kameralarından izlemişlerdir.

Life of Pi'de yer alan okyanus yüzeyinin çoğu dijital olarak oluşturulmuş ama cankurtaran salının birçok çekimi, çok fazla hareket sağlayan bir dalga makinesiyle bir tankta yapılmıştır. Westenhofer, "Prosedür araçlarımız bir dizi simüle edilmiş dalga modeli oktav kullandı" diye belirtirken, Bayever ise, "Pi'nin çok daha büyük dalgalar üzerindeymiş ve aslında okyanustaymış gibi görünmesini sağladık" demiştir (Bayever, Ian Failes görüşme, 26 Kasım 2012).

R&H, kaplan hareketi ve bakış açısı için birden fazla kaynağı referans almış ve canlı aksiyon sette kaplanlar Fransız hayvan eğitmeni David Faivre' ın yardımlarıyla sağlanmış, bu nedenle bir ekip iki yıl boyunca kaplanlarla vakit geçirmek ve video görüntüleri toplamak üzere Paris'te bulunmuştur. De Boer, "Her çekim için referans görüntüden klipler derleyip seçerdim ve ardından bunu animasyoncularla birlikte başlama vuruşlarında onlara ilham vermek için kullanırdım" demiştir. Aynı zamanda sette kaplanlardan ve çeşitli belgesellerden gelen referans görüntülerin önemli bir yönü, belirli eylemler için ince ayrıntı

olmuştur. De Boer, "Kaplanın attığı pençeler, esnemeler, göz seğirmeleri, alt grup tasarımlarına ilişkin inanılmaz çekimlerimiz var tüm yakın ayrıntılar," demiştir ve Boer. Kaplandaki pençeler inanılmaz derecede etkileyici idi. Tırnakların uzaması ve daha koyu tüylerin bu tırnaklardan çıkması tırnağın pembe renkli yerleri. Yerle çarpıştığımızda şekil değişikliğini, öfkeyi ve saldırganlığı görebiliriz. " demiştir.



Görsel 42: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Twentieth Century Fox Film Corporation, 09.03.2020

Animasyon yönetmeni Erik de Boer için Life of Pi, stüdyoda yıllarca süren animasyon çalışmalarının doruk noktası olmuş, CGI görüntü üretilen gerçekliğin dünyadaki emsali ile kullanıldığında daha tutarlı ve gerçekçi görüntü vermiştir. (Görsel 42), GGI efektli gerçeklik ile canlı oyuncu arasındaki duygusal bağı aktarmaktan çekinen yönetmenler bu tekniğin gelişmesi ile hayvan - insan arasındaki duygusal bağı güçlendirmektedir.

3.11 Gravity

Gravity uzay filmleri başlığı altında görsel efekt olarak özel kılan G- kuvvetini fiziksel teoriler ve hesaplamalar yaparak çekim ortamını oluşturulmasıdır. Gravity üzerindeki gerçekçiliğin etkileri uygulanan efektlerin, bilinen gerçeklikten örnekler

olarak hesaplamalar yapmasıyla başarı kazanmıştır. Uzayda olmadan oradaymış gibi etki uyandırmak için simülasyonlar kurulmuştur buda filmin gerçekçiliğini desteklemiştir.

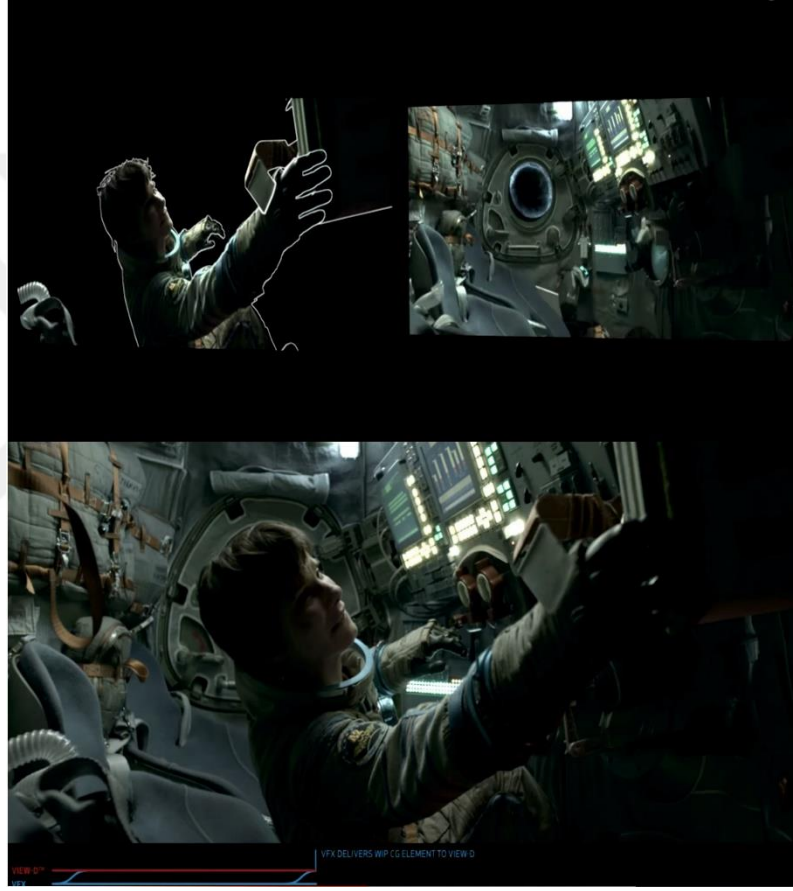
Filmde ISS den yardımlar alınarak balonlar aracılığı ile uzaydaki ışık ve görüntüler hakkında veriler toplanmıştır. Güneş ışınlarının uzay ortamında maddeler üzerinde düştüğü noktanın dışında kalan yerlerde yüksek kontrast oluşturduğu saptanmıştır. Filmdeki karakter ve nesnele üzerindeki ışıklar bu hesaplamalar yapılarak uygulanmıştır.

Gravity filminin dijital prodüksiyon ve görsel efektleri Tim Webber ve Alfonso Cuarón' tarafından yönetilmiş ve tasarlanmıştır.

Filmler daha önce, özellikle Apollo 13'te sıfır-G'yi ele almıştı. Ancak Ron Howard'ın çözümü, Alfonso Cuarón'un çekim tarzı için işe yaramamaktadır. Webber, "Apollo 13 bence bunu çok iyi yapan birkaç filminden biri" diyor. "Beş saniyelik bir hareketlenme ile belki biraz daha uzun süre kurtulabileceğiniz kuyruklu yıldızını kullanmışlardır. Yakın çekim için etrafta sallanan elma kutusunun üzerinde durarak ve 10 saniye kadar yakın çekim için çalışmıştır. Yerçekimi ekibi setlerin az sayıda ve karmaşık olan LED 'ışık kutusu' kümesine sahip nihai çözüm ile sistemlerin bir dizi yerçekimi çalışması gerekmektedir. Başta Sandra Bullock ve George Clooney olmak üzere aktörler, içinde olması gereken doğru ortamı yansıtan kutunun içinde oynayarak filme alınmıştır. Bu nedenle, eğer aktör, dünyayı kendi solunda, vücutlarının o tarafındaki ekranda, dijital olarak kontrol edilebilen ve doğru bir şekilde hizalanmış dünya görüntüsü vardır. Sıfır-G çekimleri oluşturmak yeterince zordur. Ayrıca uzun çekimleri mümkün kılmak zorundadır. Örneğin filmin ilk karesi 17 dakika, kesinti olmadan. Webber, "Sıfır-G'nin çok uzun çekimlerinde, meydan okumanın kritik noktası" demektedir. "Zor olan sıfır-G'yi simüle etmek zor değildir, aynı zamanda bunu çok uzun çekimlerde yapmak zorundaydık. Uzun sekanslı çekimler yapmak zorlu bir iştir, sıfır-G yapmak bir meydan okumadır, ancak bir araya topladığınızda, bütünleşmek yerine, birbirleriyle çoğalırlar sonuç olarak karmaşıklıkta artmaktadır" (Webber, Bill Desowitz görüşme, 4 Ekim 2013).

Yaratıcı previs kabul edildikten ve ardından ön ışıklandırma da gerçekleştirildikten sonra ekip, istenen hareketleri hareket kontrol kolu ve hareket

kontrol kolunun gerçek dünyadaki kısıtlamalarına çevirerek çekimlerin nasıl filme alınacağını belirlemek için ikinci bir teknik ön görüş yapmıştır. Işık kutusu görüntüsünü. Webber şöyle açıklamaktadır: “Öğörmeyi yapardık ve sonra ön ışığı yapardık ve sonra bu ikisinden bilgileri alıp teknik vizyon olarak adlandırdığımız şeyi yapardık, bu da onu çıkarır ve çekimi değiştirirdi. Stüdyoda ne göreceğinizi ekranda görünmektedir. Genellikle kamera, kişinin yerine veya her ikisinin karışımı yerine hareket etmektedir ”(Webber, Bill Desowitz görüşme, 4 Ekim 2013).

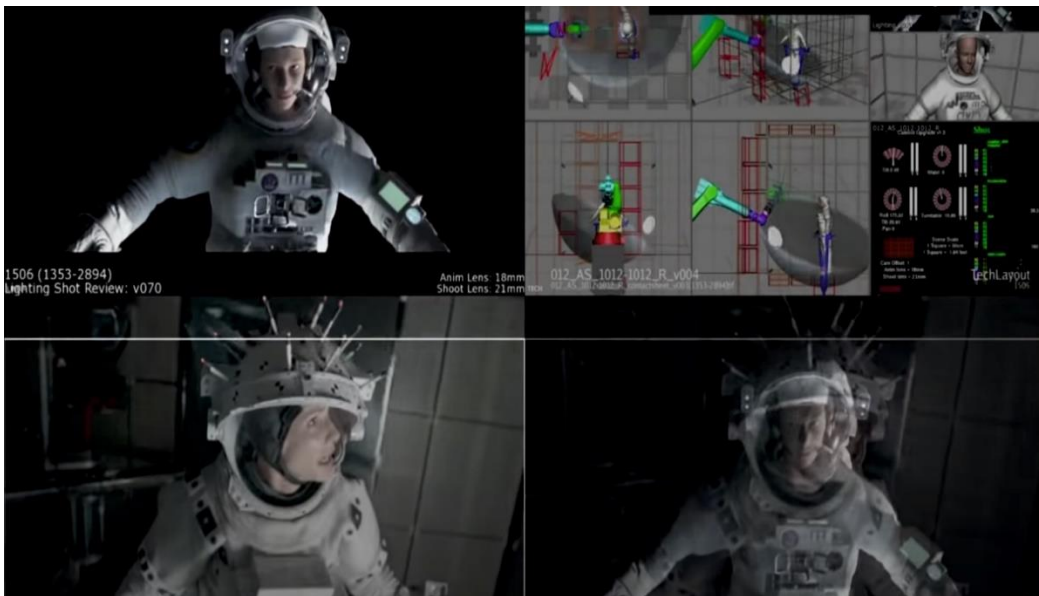


Görsel 43: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Warner Bros. Pictures, 09.03.2020

Sette normal setlerden çok farklı görülmektedir. Webber, “Setin üzerine yürümek, özellikle ışık kutusu çok garip bir mekanizmaydı” demiştir. (Görsel 43), Ekibin uzayda yüzen sekansları için sadece Sandra Bullock'u filme aldığı günlerde, tüm ses sahnesi bir ışık kutusuydu bir dizi ray ve bir ARRI Alexa tutan Bot & Dolly'nin IRIS teçhizatında bir robotik kol vardır. Ekstra kavrama veya gaffer kamyonlarına, sahne donanımlarına veya karmaşık mekanizmalara gerek

yoktu. Sadece aktris, ışıklı bir kutu, yaratıcılar ve dizüstü bilgisayarlarıyla son derece yetenekli teknisyenler tarafından oyuncuyu ve kamerayı hareket ettirmesiyle başlamıştır. Burada sağda, Bilgisayar oyuncunun onları döndürebilmesi ve hizalayabilmesi için hareket ettirmesini ön görebilmekteydi. Webber, “Genelde oyuncuyu herhangi bir yöne 45 dereceden fazla kareket ettirmekten kaçındık, çünkü bunu yaptığınız anda üzerlerindeki gerilimi görmeye başlamaktaydık. Bu yüzden yüzlerinde hiç bir zorlanma yokmuş gibi görünmelerini istedik, çünkü uzayda yerçekiminden elde ettiğiniz tam da bu olmaktadır. Oyuncuyu ters çevirirseniz, tüm kan kafalarına akarsa ve kaslar boynunu zorlarsa yerçekimi olduğu anlaşılmaktadır, bu yüzden hareketi en aza indirmeye çalıştık ve kamerayı, ışıkları ve etraflarındaki her şeyi hareket ettirerek tüm hareketi elde etmeye çalışıyorduk. ” Işık kutusu, esasen dev televizyon ekranlarının içe dönük ekranları gibi çok sayıda LED'den oluşmaktadır. Rock gruplarının arkasındaki veya spor sahalarındaki ekranlara devasa görüntüler yerleştirmek için yaygın olarak kullanılan teknolojiye dayanıyordu. Webber, "Her piksel, kontrol edebileceğimiz bir LED'den oluşuyor" diye açıklamaktadır. “Tek tek kontrol edebileceğimiz 1.800.000 ayrı ışık vardı, böylece fiziksel bir ışığı hareket ettirmek yerine her bir ışığı aşağı yukarı soldurabilir veya farklı ışıklara farklı renkler koyabilirdik. Dolayısıyla, fiziksel olarak herhangi bir şeyi hareket ettirerek değil, esasen ekrandaki görüntüyü hareket ettirerek farklı ışıkları hareket ettirme şeklimiz olabilmektedir. " (Webber, Bill Desowitz görüşme, 4 Ekim 2013).



Görsel 44: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Warner Bros. Pictures, 09.03.2020

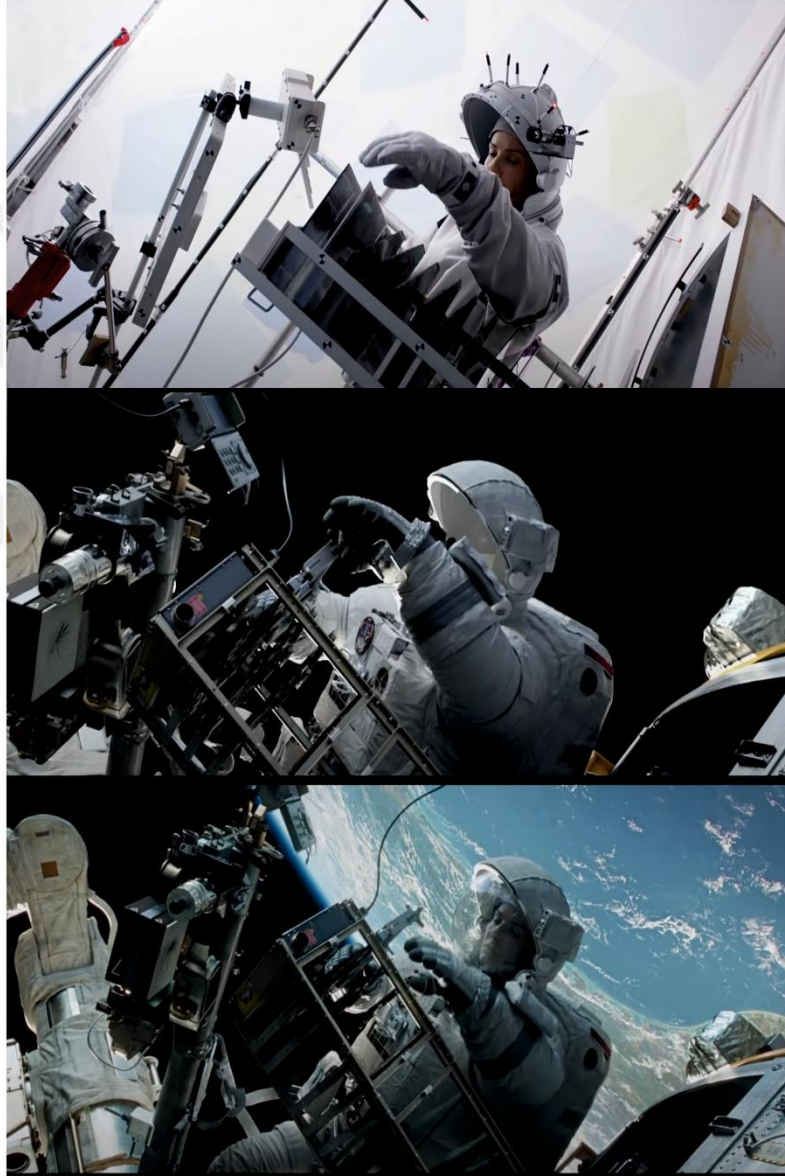
Yaklaşımın bir yan faydasıda, oyuncuların, mavi bir ekranda görüntülerini hayal etmek zorunda kalmak yerine, çevrelerinin ne olması gerektiğini kişisel olarak görebilmeleriydi. (Görsel 44), Oyuncular sanal dünyalarını gerçek zamanlı olarak görebilmekteydiler. Webber, “Sadece doğru ışıklandırma sağlamakla kalmadı, aynı zamanda oyuncuya etraflarında neler olup bittiğine dair bir fikir vermiştir” diyor. "Sandra ISS'den aşağı uçuyorsa, ISS'nin kendi etrafında hareket ettiğini gerçekten görebilir ve çevresinde neler olduğuna dair bir fikir vermesine yardımcı olabilmekteydi." Bu, yönetmenin ondan bir pervaneye bakmasını veya belirli bir tutamaç için uzanmasını isteyebileceği anlamına geliyordu. Webber ekliyor: "Ellerine aldıklarını görebiliyorlardı ve görmeyi kolaylaştırmak için çoğu zaman üzerine küçük bir nokta koymaktaydık." LED'ler kabaydı ve mükemmel bir şekilde harmanlanmamıştı, ancak Webber çoğu zaman “bunun gerçekten önemli olmadığını çünkü ışık sadece karşıt görünüyormuş olması iyidir. Ancak yayılmayı koymamız gereken bazı noktalar vardı. Bu LED panellerin garip davranışları var garip ışık spektrumlarına sahipler, renkleri hangi açıya bağlı olarak oldukça dramatik bir şekilde değiştiriyorlar ve yatay açı değişikliğindeki dikey açı değişikliğinde farklı, bu yüzden hepsini telafi etmek zorunda kaldık. CGI ile renk paletlerini yeniden düzenledik. "Bununla birlikte, sıfır-G'yi oluşturmak için kullanılan farklı teknikler de vardır. Sandra Bullock, bazı çekimler için 12 telli teçhizata asılırdı. Webber, “Dört farklı noktaya bağlıydı ve her noktaya giden üç farklı kablo bulunmaktadır.” diye açıklıyor. "Noktanın 3B uzaydaki konumunu tam olarak herhangi sallanma olmadan kontrol edebililebilmekteydiler. Savaş Atı'nda çalışan kontrol ekibimiz bulunmaktaydı. Tam anlamıyla Sandra'yı kontrol ediyorlardı. Temsil eden metal bir blokları bulunmaktaydı 360 derecelik açı ile her yöne evrile biliyordu. Ayrıca, tüm teçhizatı X ve Y'de sahnede yukarı ve aşağı ve aynı zamanda yükseklikte hareket ettirme yeteneğine sahiptik. Bu önceden programlanmış, bilgisayar kontrollü veya fiziksel kontrolcü ile sağlanmıştı. "(Webber, Bill Desowitz görüşme, 4 Ekim 2013).

Aydınlatmanın doğru olması gerekirken, bir noktada sinema hikâye anlatımının ihtiyaçları da rol oynamıştır. Film efektiftir, ancak gerçeklik dogmatik değildir. Örneğin, belki de daha fazla efektli sahneler var, aynı şekilde çeşitli uzay istasyonlarının ve uyduların yörüngeleri, yörünge yükseklikleri açısından biraz

sıkıştırılmış olabilir. Ancak ışıklandırmanın merkezinde Framestore ekibinin ve Solid Angle'dan Arnold'un projeye getirdiği fiziksel doğruluk ve doğru gölgelendiriciler gerçekçilik katmıştır. Webber, "Efektleri kullanmanın temel nedeni, onu güzel ve gerçekçi kılmaktır" diyor, "ancak ışığın alıştığı şekilde davranmasının Chivo için yardımcı olduğunu düşünüyorum ve aydınlatma teçhizatlarımızı yeniden tasarladık. Bilgisayar, sıçrama ve engelleyici gibi geleneksel aydınlatma donanımlarına çok benziyor. Ufak bir fark var tabiki, ISS'ye bir ışık yansıtmak isteseydik, bir kilometreye bir kilometre olan beyaz bir sıçrama alanı yaptık. Uzayda bunu yapmanız gerekebilir ve bunun gerçek dünyadaki fizikselliği sizi kısıtlamamalıdır. "(Webber, Bill Desowitz görüşme, 4 Ekim 2013)

Yerçekimi Arnold'da yapıldır. Gösteri için 71.000 satır gölgelendirici kodu yazılmıştır. Neyse ki Framestore için Arnold, çok karmaşık sahnelerin bazılarının hala işlenmesine izin veren olağanüstü bellek yönetimine sahiptir. Webber, "Bence Arnold'un çok iyi olduğu bir konu hafıza ve üzerlerinde ışın izleme yaparken çok fazla geometri bulunan sahneleri işleyebilme," söylemektedir. "Oluşturma süreleri çok fazlaydı ve işleyen yollar basit teknolojinin yanı sıra, yalnızca doğru aşamada doğru türden şeyi oluşturduğunuzdan emin olmak gereklidir. Test renderları yaparken hangi kaliteye zarar verebilirdiye ayarlamalar yaptık, ancak tüm film üzerindeki etkiyi değiştirmez miydi? Bu koşullarda dikkat fark yaratmıştır. " Görsel karmaşıklık ekleyen ancak bellek sınırlarını azaltmayan büyük miktarda örnekleme kullanılmıştır. Framestore ekibinin eklediği bir şey de, bir mercekten kanama veya parlama veya renk sapması gibi oldukça fazla mercek efektiydi normalde birinin gerçek çekimde sahip olabileceğinin ötesinde olan öğelerdir. Webber, bunun "kısmen hisse yardımcı olduğu için, her şeyi bir araya getirmesine yardımcı oldu, özellikle de gerçekten uzayda çekim yapıyor olsaydınız, en iyi kameralarla çekim yapamayacağınız, lensleri değiştiremeyeceğiniz ve bu tür şeyleri yapamayacağınız için. Uzayda çekim kavramına uyan görüntülerin niteliklerinin olduğu gerçeğine uygulamaktır gerçekten parlak ışıklardan biraz kırılma olmasıydı. Güneşin gücü beyaz giysilerle gölge tarafı arasındaki zıtlık gölge tarafınızı dolduran yeryüzü sekmesi yoksa, kontrast çok büyük olurdu. Güneşin parlaklığı ve diğer taraftaki uzayın karanlığından dolayı yeryüzünde elde edeceğiniz her şeyden çok daha yüksek bir kontrast değerine ulaşırdı. Bu yüzden genellikle yüksek kontrastlı görüntüler bulunmaktadır. "

Yönetmen uzay mekiğinin baş aşağı gösterilmesini istediğinde, ses karışimleri olmasına ve açılış sekansında nispeten büyük bir değişiklik olmasına rağmen, Framestore 2012'nin sonunda hemen hemen üretimini tamamlamıştır. (Görsel 45), Hubble teleskopunun parçaları için ekstra modellemeyi de içeren iki aylık ek bir çalışma gerekmiştir. Webber, tüm bunların "basit bir değişiklik gibi görüldüğünü" öne sürüyor, ancak bu filmin herhangi bir bölümünü değiştirmek, sürekli çekimlerle daha karmaşık olacaktır. (Webber, Bill Desowitz görüşme, 4 Ekim 2013).



Görsel 45: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Warner Bros. Pictures, 09.03.2020

RSP'nin çekimlerinde kullanabileceği ve mat boyama ile tamamlayabileceği faydalı fotoğraflar ve doku parçaları elde edilmiştir. Gravity için bir özelliği olarak

gerçek görüntülerden referans almak aynı zamanda temiz bilgisayar grafikleriyle renderlamak ve bunların fotogerçekçi ve otantik çekimler olarak gerçekleştirilmesini sağlamıştır. Clarke, “Kameranın, çipin, kamera operatörünün optik performansı ile ilgili olarak gerçek fotoğrafçılık asla temiz değildir” diyor. “Bu nedenle, lenslerde ufak deformasyonlar, küçük kır parçaları ve lenslerde neyin olmayacağını eklemek için gerçekçi yollar bulmalıyız. İnandırıcı gerçekçi ve odak dışı tip efektler yaratmak için şirket içinde çok sayıda teknolojiye sahibiz. ”(Tony Clark, Bill Deowitz görüşme, 4 Ekim 2013)

Kamera sarsıntısı da RSP'nin doğru şekilde kopyalamak için zaman harcadığı bir şeydir. Clarke, " Çekimi temiz bir şekilde yapmak ve kompozisyonda sallamak yerine," görüntüleri temiz hale getirdik ve ardından onları kamera sarsıntısını tasarlayanın çok interaktif olduğu kompozisyona koyduk, çekimi dışarıdan yaptık, 3D'ye geri gönderdik ve kamera sarsıntısı gömülü olarak oluşturulmuş hale geldi, bu da çerçevenin altında hareket bulanıklığı yapmamıza olanak tanımıştır. " (Clarke, Bill Deowitz görüşme, 4 Ekim 2013)

Sonuç olarak sadece bilgisayar alanında değil fiziksel materyallerde olan gelişim süreçleriyle birlikte yer çekimsiz ortamda çekim yapma becerisi kanıtlanmıştır. Gravity ile birlikte minimal setlerde G kuvveti revize edilmiştir. Sağladığı avantaj oyuncuların oyunculuklarını yaparken uzay ortamında bulundukları hissini yaşamışlardır. Amaç olarak gerçekçi bir oyunculuk yansımalarını kolaylaştırmıştır. Gravity ile birlikte uzay filmlerinde yeni etkiler doğmuştur. İmkânsız gibi görünen gerçek uzay ortamı gerçekleşmiştir.

3.12. Orman çocuğu

Orman Çocuğunu özel kıla önemli özellik 360 derece VR teknolojisi ile çekilmiş olmasıdır. VR'ın amacı izleyiciyi zihinsel ve fiziksel olarak orada hissettirmesidir. Filmde 360 açılarda çekimlerin sağlanması için farklı çekim teknikleri uygulanmıştır. Aç açının VR'a aktarılması için çekim dışında kalan alanlar sanal zeka ile oluşturulmuştur. Yüksek ölçekli renderlamalar ile çekim dışındaki mekanlar eklenmiştir.

Filmin gerçekçilik açısından etkileri en üst boyutlardadır sebebi VR' ın kişisel serüvene sizi çekmesinden kaynaklanmaktadır. Karakterin gözünden sizi serüvene fiziksel olarak zaman ve mekana katılmanızı sağlamaktadır.

Grossmann, “Hepimiz fikirlerinizi ortaya çıkarmaya, çalıştığımız görsel efekt tabanlı yazılım ve oyun motorları üzerinden geçiş yapmaya çalıştık. Filmi çekmemiz için ihtiyaç duyulan tüm VR film ve büyük bir görsel efektler görsel efekt sistemleriyle bağlantılıydı” diye açıklamada bulunmuştur. Bu entegre ile orijinal D23 cızırtı makaradır ve Gösterilen ilk Lion King, Magnopusun ofisleri ilk prototip VR Sanal Üretim Sistemi veya VPSdir. Magnopus, hem Oscar ödüllü görsel efekt sanatçılarından hem de VR uzmanlarından oluşmuş ve şirket bir dönem VR projelerini yapmıştır. (Görsel 46), CocoVR Disney Pixar ile ISS: Misyon işbirliği içinde NASA ile birlikte kullanıcıların keşfetmesi amacıyla VR Uluslararası Uzay İstasyonu tarafından kullanıma sunulması ve araştırma yapılması için izin verilmiştir (Grossman, Mike Seymour görüşme, 28 Nisan 2016).



Görsel 46: Tekniklerin Uygulama Şekilleri.

Kaynak: Walt Disney Pictures, 09.03.2020

Sonuç olarak Sinemada 360 derece VR başarılı bir şekilde denenmiş ve VR ilk çıktığında pahalı bir sistem olduğundan tüm kullanıcılar erişememiştir. Fakat günümüzde evimizde rahatlıkla kullanabilir hale gelmiştir. Kuşkusuz ki sinemanın herkese ulaşma yetkisi bu alan da da varlığını göstermiştir. NASA’nın uzay teknolojileri için kullandığı bu sistem bilgisayar oyunları ve sinemaya da katılmış,

şuanda da en büyük etkiyi sinemada vermiştir. Bu etkileşim temeline Sinemanın zaman ve mekân olgusunun gerçekçilikle olan bağı VR sistemli sinema filmlerinin geleceğin sinema perdelerinin olacağının kanıtı olmuştur.

3.13. Blade Runner 2049

Rachael'in Blade Runner 2049 için kopyalanması, yeni Blade Runner 2049'da MPC'ye verilen teknik ve yaratıcı zorluk olmuş ve bu zorluğu aşmak için VFX Süpervizörü Richard Clegg liderliğindeki ekip, Direktör Denis Villeneuve ve Üretim VFX Süpervizörü John Nelson ile yakın bir şekilde çalışmıştır.

En büyük zorluklardan biri, Rachael'in kafasının CG heykeline nasıl yaklaşılabileceği olmuştur. Blade Runner filmi 30 yıldan daha uzun bir süre önce çekilmiş ve bu nedenle orijinal filmde Rachael'i oynayan aktris Sean Young, o zamanlar farklı özelliklerle açıkça daha genç olduğu söylenmiştir.



Görsel 47: Tekniklerin Uygulama Şekilleri

.Kaynak: Warner Bros. Pictures, 09.03.2020

Ndiewire'a bildirildiği üzere, Nelson, “ Prodüksiyonun bitiminden yaklaşık dört hafta önce, çitayı gerçekten yükselten orijinal ' Blade Runner'dan Rachael'in çekimlerini koymaya karar” vermesidir. (Görsel 47), MPC görsel efektler süpervizörü Richard Clegg, "Sahneyi kontrollü bir yüz yakalama ortamında yapan iki oyuncuyu da yakaladık, ancak sonunda bu hikâyeyi ince değişikliklerle

anlatmak istediğimiz için her şeyi elle canlandırmayı başardık," demiştir (Clegg, John Montgomery görüşme, 10 Ekim 2017).

Nelson ayrıca Indiewire'a şunları söylemiştir: "Her çekimde orijinal Rachael'i değiştirdik". Yapılan bu oynamalar ile filmin yapımcılarının CGI modeli gerçeğinden ayırt etmesi zor olmuştur. Yine de Rachael'in mevcut görüntüleri her zaman ideal olmamış, bunun nedeni ise onu düzenli olarak yumuşak odak noktasına sokan sığ alan derinliğine sahip karanlık ve kontrastlı aydınlatma çok fazla tahmin çalışması gerekmiştir. MPC'nin 3D modelleme sanatçıları daha sonra, aynı bir eşleşme oluşturan kadar başın geri kalanını bu görüntüler üzerinde şekillendirmek için saatler harcamışlardır. Kafa heykelinin tamamlanmasıyla karakterin saç ve renk dokuları üzerinde çalışılmıştır. Saç, MPC'nin Ar-Ge ekibi tarafından geliştirilen MPC'nin tescilli damat yazılımı Furtility kullanılarak şekillendirilmiştir. Furtility aracı, Rachael'in Blade Runner'daki açılış sahnesindeki saçını, kaşlarını ve kirpiklerini eşleştirmek için kullanılmıştır.

Sonuç olarak CGI görüntülemelerde bugün hayatta olmayan birini beyaz perde ekranına getirilebilmekte ve yaşlandırma, gençleştirmeyi yorumlanabilmektedir. Fakat Blade Runner ın yorumlama biçimi 20 yıl önceki sinema perdesindeki bir karakteri bu güne getirmesidir. Bunu gerçekleştirirken en ufak ayrıntının bile hesaplanması gerekmekte ve seyircinin de daha önce izleyip, beğendiği bir eseri tekrar yorumlarken geçmişi geleceğe taşıırken hem görsel anlamda hem de duygusal anlamda zarar vermemek gerekmektedir. Görsel efekt anlamında yüzler üzerine canlandırma teknolojinin sınırlarında olan karakter Blade Runner 2049 diğer örneklerden ayrılmıştır. Bu bağlamda geçmişte başarılı olan eserlerdeki karakterlerin günümüz teknolojisiyle gelecekte yorumlanacağı ve devam filmlerinin geleceği ön görülebilir.

4.BÖLÜM

Değerlendirme ve Sonuç

Bu çalışma iki ana tema üzerinde şekillendirilmiştir. Söz konusu temalar çerçevesinde oluşturulan üç ana başlık ise değerlendirmenin zeminin oluşturmaktadır.

Çalışmanın birinci bölümü sinematografik açıdan sinema tarihinde gerçekliğe değinilmiştir. Genel literatür izlenerek, sinemanın illüzyon meydana getirme gücü, montaj ve kurgu, ses ve 1960'lı yıllardaki gerçeklik üzerine düşüncelere yer verilmiş, teorik açıdan çalışmanın arka planı meydana getirilmeye çalışılmıştır.

İkinci bölümde ise sinemada görsel efekt teknikleri anlatılmış örnekler ile incelenmiştir. Özellikle 2000 sonrası efekt teknolojisinin dijital teknoloji ile keydana gelen gücü bu kısımda gösterilmeye çalışılmıştır. Devam eden kısımdaki örnekleri daha iyi anlamak adına bu bölüme yer verilmiş, efekt teknolojisinin analog teknik ve teknolojilerin ötesinde bir güce ve pratikliğe sahip olduğu anlatılmaya çalışılmıştır.

Sinemada gerçekçilik foto-realistik bir görünüm elde etmek demek değildir. Özellikle Hollywood sinemasında gerçekçilik kavramı ayrıca, güvenilirlik sağlamak, akla yatkın olmak ve de kuşkudan uzak olmak amaçlarını da bulundurmaktadır. Sinemada efekt, sahip olduğu yapısı gereği çok boyutlu ve fazla derin olduğundan, gerçekçiliğe ulaşabilmek de çok fazla koşulu bir arada bulundurmaktadır. Gerçekçilik olmasaydı ne olurdu? Hayal kurmanın anlamı kalmazdı. Ulaşılamayan haz döngüsü oluşur ve hiçbir ürün tamamlandım olgusuna kavuşamazdı. 2000 sonrası Hollywood sinemasında ise gerçeklik anlamında yönetmenlerin hayallerine kavuştuğu zamanlar başlamıştır. Matrix ile başlayan farklı çekim teknikleri ve görüntünün farklı açılardan kesinti olmadan aktarılması 3. şahıs bakış açısının sinema seyircisi üzerindeki etkisini hissettirmiştir. Bullet Time efekti ile zamanda hareket duygusunu izleyiciye bir merminin gözünden zamanda ve mekân da, hiper gerçekçi akışı aksiyonun gücünü artırmış farklı bakış açılarını göstermiştir. Motion capture Yüzüklerin efendisinde Gollum karakteri tamamen dijital olarak adapte edilecekken deneme çekimlerinde Andy Serkis Gollum karakterini etkileyici canlandırması Peter Jackson'da yeni yöntemler keşfetme ihtiyacı uyandırdı ve Motion capture ile Gollum karakteri hayata

geçmiştir. Sinemaya kattığı ise Gerçekte var olmayan bir şeyin sinema evrenin de estetik kaygıları karşılayarak nasıl var olabileceğinin kanıtıdır. Tasarlanan bir karakterde inandırıcılığı ileri bir seviyeye taşımıştır. Sinema iki binli yıllar öncesi gerçekçilik anlamında bu efektlerden yoksunken hayallerin sınırları vardır.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi ve sinemada prodüksiyon ve post prodüksiyona entegre olması ile birlikte sinema tarihini başından bu yana gerçeklik problemi farklı bir evreye girmiş ve cevap bulmuştur. Bu dönemden sonra efektler film boyunca seyirci üzerinde çarpıcı ve şaşırtıcı olduğu söylenebilir. Dijital efekt teknolojisiyle birlikte sinemada mekan, zaman, karakter ve oyunculuk dolayısıyla da anlatımda değişimler meydana gelmiştir. Çalışmamız bu değişimlerin sadece dijital efekt ve gerçekliğe olan etkisi üzerine yoğunlaşmıştır. Buna göre sinema zaman ve hareket ilişkilerinde türlere göre daha kolay tasarımlara gidilmiştir. Matrix ve benzeri filmlerdeki “bullet time” efekti buna örnek olmuştur. Dijital efekt teknolojisiyle birlikte canlandırılması zor olan karakterler Kurşun Zamanı tekniğiyle kolaylıkla canlandırılmıştır (Yüzüklerin Efendisi, Alita gibi).

Gelecekte bir öngörü olarak sinema sanatının aramızda olmayan oyuncuların üç boyutlu Warping and Morping ile birlikte gelecekteki filmlerde oynamaya devam edeceği söylenebilir. Face capture Tekniğinin yakın zamanda bu fikre ilham verdiği söylenebilir. Tüm bu dönüşümler gerçekliğin görsel deneyim açısından değişimine işaret etmektedir. Hata gelecekte sinema sanatı diğer duyularımıza da hitap edebileceği de öngörülebilir.

Çalışmamıza benzer bir araştırma yapmak isteyenlere sesin efekt rolünün incelenmesi, belli başlı sinema türlerindeki efekt teknolojik değişimini, sinemadaki gerçeklik algısının değişimi ve estetik ilişki gibi konuların araştırılmanın tavsiye edilebilir. Böylelikle sinemanın meydana getirdiği gerçekliğin sinema tarihi içerisinde nasıl bir estetik bakış ve söylem, alımlama meydana getirdiği açıklanabilir.

KAYNAKÇA

- Akçora, E. (2015). Auteur Kuram Perspektifinden Derviş Zaim Sineması, Ordu: Ordu Üniversitesi Yayınları.
- Andrew, J. D. (1976). The Major Film Theories: An Introduction, New York: Oxford University Press
- Abisel, N. (2014). Sessiz Sinema, Ankara: De Ki Yayınları.
- Acar, A. (2017). Sessiz Sinema Tarihi, İstanbul: Doruk Yayınları
- Astruc, A. (2010). “Yeni Avangardın Doğuşu: Kamera-Kalem (Le Camera-Style)”, Sanat Sineması Üzerine Yaklaşımlar ve Tartışmalar, Editör: Ali Karadoğan, Ankara: De Ki Yayınları
- Baydur, M. (2004). *Sinema Yazıları*, İstanbul: İletişim Yayınları
- Bazin, A. (1966). Çağdaş Sinemanın Sorunları, Ankara: Bilgi Yayınevi
- Bazin, A. (2000). *Sinema Nedir?* Çev. İbrahim Şener, İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Betton, G. (1990). *Sinema Tarihi*, Çev. Şirin Tekeli, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Betton, G. (1993). *Sinema Tarihi*, Çev. Şirin Tekeli, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Bordwell, D. ve T., K. (2003). *Film History: An Introduction*, New York: McGraw-Hill.
- Bordwell, D.ve T. , K. (2009). *Film Art: An Introduction*, New York: Mcgraw-Hill College,
- Brecht, B. (1975). *Sesli Sinema, Çağdaş Sinema Dergisi*, İstanbul: Birlik Matbaası, Sayı 7.
- B., S. ve T., G. (2010). *Sinema: Tarih-Kuram-Eleştiri*, İstanbul: Kırmızı Kedi Yayınları.
- Cumhuriyet Gazetesi, 7 Mayıs 1930, s.7

- Demir, M. (2009). *Sinemanın İlk Yıllarında Korku Teması ve Dışavurumcu Alman Sineması*, İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi, C.1, S.1, Ss.7-27.
- Ertaş, R. (2016) *Auteur Bir Yönetmen Olarak Çağan Irmak*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi
- Edgar, R. (2012). *John Marland, Steven Rawle, Film Dili*, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Eisenstein, S. (1958). *Notes of a Film Director*, (Çev. X. Danko) Moskova: Foreign Languages Publishing House.
- Eisenstein, S. (2000). *Sinema Sanatı*, (Çev. Nilgün Şarman) İstanbul: Payel Yayınevi
- Eisenstein, S. (2014a). *Film Biçimi*, (Çev. Nijat Özön) İstanbul: Agora Kitaplığı
- Eisenstein, S. (2014b). *Film Duyumu*, (Çev. Nijat Özön). İstanbul, Agora Kitaplığı.
- Esen, Ş. (2013). “Sinemada Auteur Kuramı”, *Sinema Kuramları 2: Beyazperdeyi Aydınlatan Kuramlar*, Editör: Zeynep Özarslan, İstanbul: Su Yayınevi.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Massachusetts: MIT Press.
- Kars, N. (2003). *Herkes İzlesin*, İstanbul: Der Yayınları.
- Kılıç, L. (2008). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*, Ankara: Dost Yayınları.
- Konuralp, S. (2004). *Film Müziği*, İstanbul: Oğlak Yayıncılık
- Kracauer, S. (1960). *Theory of Film: Redemption of Physical Reality*, New York: Oxford University Press.
- Kaymak, A. (2008). *Auteur Bir Yönetmen Olarak Nuri Bilge Ceylan*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi.

- Mevlutoğlu, Z. (2018). *Onur Ünlü Filmlerinin Auteur Kuram Çerçevesinde İncelenmesi*, İstanbul: Marmara Üniversitesi.
- Martin, L. (1994). *Of Mice and Magic: History of American Animated Cartoons*, UK: Penguin Books Ltd.
- Miller, R. (2006). *Special Effects: An Introduction to Movie Magic*, Mineapolis, Minesota: Twenty-First Century Books,
- Mitry, J. (1989). *Sinema Estetiği ve Psikolojisi*, (Çev. Oğuz Adanır), İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Yayınları.
- Monaco, J. (2000). *How to Read a Film*, New York: Oxford University Press.
- Monaco, J. (2006). *Yeni Dalga*, İstanbul: Artı 1 Kitap.
- Montegu, I. (1964). *Film World*, Middlesex: Penguin Books.
- Nuyan, E. (2013). *Sinema Felsefesine Giriş*, Bursa: Sentez Yayıncılık
- Onaran, Ş. A. (1986). *Sinemaya Giriş*. İstanbul: Milli Eğitim Yayınları.
- Rickitt, R. (2000). *Special Effects: The History and Technique*, New York: Billboard Books,
- Rotha, P. (2000). *Sinemanın Öyküsü*, İstanbul: İzdüşüm Yayınları.
- Ryu, J. H. (2007). *Reality & Effect: A Cultural History of Visual Effects, A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy*, Georgia State University, Atlanta: College of Arts and Sciences.
- Samancı, Ö. (2004). *Animasyonun Önlenemez Yükselişi*, İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Seton, M. (1960). *Sergei M. Eisenstein: A Biography*, New York: Groove Press.

Steve, W. (2011). *Compositing Visual Effects: Essentials for the Aspiring Artist*, Oxon (UK): Focal Press.

Stam, R. (2014). *Sinema Teorisine Giriş*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Şenyapılı, Ö. (2003). *Sinema ve Tasarım*, İstanbul: Boyut Matbaacılık.

Tversky, G. (2003). *Structures of Mental Spaces Environment and Behavior*, New York: Academic Press.

Uysal, Ö. S., Yayınlanmamış Ders Notları.

Vincent, G. (1997). *Sinemanın Yüzyılı*, Çeviren: Engin Ayça, İstanbul: Evrensel yayınları.

Yıldırım, E. (2015). *Bir Auteur Yönetmen Olarak Fatih Akın Sineması*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi.

Zinderen, İ. E. (2012). *Türk Sinemasında Özel Efekt Uygulamaları*, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Erzurum.

Wollen, P. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*, İstanbul: Metis Yayınları.

Online Kaynaklar

Avatar, (2012). *Motion Capture*, www.avatarblog.typepad.com

Bauer, E. (2014). The Lord Of The Rings Interview, Erişim Tarihi: 25.01.2021, <https://creativescreenwriting.com/its-just-a-movie-peter-jackson-on-the-lord-of-the-rings/>

Bill, D. (2005). 'King Kong': Part 1 — The Creatures of Skull Island 14 Aralık 2005 Erişim Tarihi: 14.03.2021 <https://www.awn.com/vfxworld/king-kong-part-1-creatures-skull-island>

Bill, D. (2009). *Avatar': The Game Changer*, Erişim Tarihi 09.03.2021 <https://www.awn.com/vfxworld/avatar-game-changer>

- Bill, D. (2011). *A VFX & 3-D Convergence for 'Hugo'* Eriřim Tarihi: 09.03.2021, <https://www.awn.com/vfxworld/vfx-3-d-convergence-hugo>
- Bill, D. (2013). *Reverse Engineering 'Gravity'* Eriřim Tarihi: 09.03.2021 <https://www.awn.com/vfxworld/reverse-engineering-gravity>
- Bradshaw, P. (2019). Dean- Charles Chapman and George MacKay in 1917, 25.11.2019, Eriřim Tarihi: 25.01.2021, <https://www.theguardian.com/film/2019/nov/25/1917-review-sam-mendess-turns-western-front-horror-into-a-single-shot-masterpiece>
- Failes Ian, (2012). *Life of Pi: a tiger's tale* 26 Kasım 2012 Eriřim Tarihi 14.03.2021 <https://www.fxguide.com/fxfeatured/life-of-pi/>
- Film Faculty, (2014) *Visual Effects Breakdown*, www.filmfaculty.com
- Gallery For, (2014). *Green Screen Before And After*, www.imgarcade.com
- Görsel Efekt, (2014). *Rotoscoping nedir? Rotoscoping nasıl yapılır?*,
- Huang, Y. (2013). *Face Feature Detection and Face Morphing*, www.eecs.ucf.edu
- www.gorselefeft.net
- Kurtboğanoğlu, B. (2014). “Dijital Imaging”, www.slideplayer.biz.tr. 4 Kasım 2020
- Marshall, R. (2015). *How dijital face mapping helped time (and Falcon) fly in The Winter Soldier*, www.dijitaltrends.com
- Martin, P.(2003). Interview With James Peterson (Specialty Model Maker), Eriřim Tarihi: 25.01.2021, <https://www.matrixfans.net/interview-with-james-peterson-specialty-model-maker-usa-from-the-matrix-reloaded-and-revolutions-2003/>

- Montgomery, J. (2017). *MPC Replicating Rachael in Blade Runner 2049* 20 Ekim 2017. Erişim Tarihi: 14.03.2021, <https://www.fxguide.com/xf/featured/mpc-replicating-rachael-in-blade-runner-2049/?highlight=blade%20runner>
- Patta, G. (2019). Director Robert Rodriguez James Cameron's Vision To Life, 14. 02. 2019. Erişim Tarihi: 25.01.2021, <https://lrmonline.com/news/robert-rodriguez-interview/>
- Rooster Teeth, (2013). *Low budget Bullet-Time method*, www.roosterteeth.com
- Seymour, M. (2009). The Curious Case Age of Aging Visual Effects. Eric Barba ile röportaj. Fxguide. 01.01.2009. Erişim Tarihi: 23.01.2021, https://www.fxguide.com/xf/featured/the_curious_case_of_aging_visual_effects/
- Seymour, M. (2017). *The techniques used in the Blade Runner 2049 Hologram Sex scene* 30 Ekim 2017. Erişim Tarihi 14.03.2021, <https://www.fxguide.com/xf/featured/the-techniques-used-in-the-blade-runner-2049-hologram-scene/>
- Scholl Of Prpesspressionism, (2014). *Green Screen: 10 Errors to Avoid*, www.seamedu.com
- Signals Media Arts Centre, (2013). *The Matrix*, www.signalsmediaarts.blogspot.com.tr
- Silbey, M. (2013). *Xsens mainstreams motion-capture technolog*, www.zdnet.com
- Taylor, A. (2012). *The Moscow-Protest Photo That Wasn't What it Seemed*, www.theatlantic.com
- Val Vfx, (2014). *Crowd Duplication Breakdown*, www.youtube.com
- Zhang, M. (2012). *Freezing "Time and Space Using a Bullet-Time Rig of 100 Dijital Cameras*, www.petapiksel.com

Wolf, E.(2014). 'Spider-Man 2': A Conversation with Visual Effects Guru John Dykstra, 07.14.2004. Eriřim Tarihi: 14.03.2021, <https://www.awn.com/vfxworld/spider-man-2-conversation-visual-effects-guru-john-dykstra>

Wolfe, J. (2016) *Double Negative Breaks Down the VFX of 'Ex Machina'* 23 Mart 2016 Eriřim Tarihi: 14.03.2021 <https://www.awn.com/news/watch-double-negative-breaks-down-vfx-ex-machina>

Film

The Matrix(1999)

Yönetmen: Lana Wachowski, Lily Wachowski **Senaryo:** Lana Wachowski, Lily Wachowski **Oyuncular:** Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving, Gloria Foster, Joe Pantoliano, Marcus Chong, Julian Arahanga, Matt Doran, Belinda McClory **Ülke:** ABD, **Süre:** 136dk

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0133093/>

The Lord of the Rings(2001)

Yönetmen: Peter Jackson **Senaryo:** J.R.R. Tolkien **Oyuncular:** Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Liv Tyler, Sean AstinSean Bean, OrlandoBloom, John Ryans-Davies, Billy Body **Ülke:** Yeni Zelanda, **Süre:** 178dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt0120737/fullcredits?ref=tt_ql_1

Benjamin Button(2008)

Yönetmen: David Fisher **Senaryo:** Eric Roth **Oyuncular:** Brad Pitt, Cate Blanchett, Taraji P. Henson, Julia Ormond, Tilda Swinton, Mahershalalhashbaz Ali, Jared Harris, Jason Flemyng **Ülke:** ABD **Süre:** 159dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt0421715/?ref=nv_sr_srsg_0

Alita (2019)

Yönetmen: Robert Rodriguez **Senaryo:** James Cameron **Oyuncular:** Rosa Salazar, Christoph Waltz, Jennifer Connelly, Mahershala Ali, Ed Skrein, Jackie Earle Haley, Kean Johnson **Ülke:** ABD **Süre:** 122dk

URL: <https://www.imdb.com/title/tt0437086/>

1917(2019)

Yönetmen: Sam Mendes **Senaryo:** Sam Mendes, Krysty Wilson- Cairns **Oyuncular:** George MacKay, Dean-Charles Chapman, Mark Strong, Andrew Scott, Richard Madden, Claire Duburcq, Colin Firth, Benedict Cumberbatch **Ülke:** İngiltere, ABD **Süre:** 119dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt8579674/?ref=fn_al_tt_1

Avatar (2009)

Yönetmen: [James Cameron](#) **Senaryo:** James Cameron **Oyuncular:** Sam Worthington, Zoe Saldana, Sigourney Weaver, Michelle Rodriguez, Stephen Lang, Joel David Moore, Giovanni Ribisi, CCH Pounder, Dileep Rao, Matt Gerald, Laz Alonso, Peter Mensah, Wes Studi **Ülke:** ABD **Süre:** 162 dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt0499549/?ref=fn_al_tt_2

Blade Runner 2049 (2018)

Yönetmen: [Denis Villeneuve](#) **Senaryo:** Hampton Fancher ile Michael Green **Oyuncular:** [Ryan Gosling](#), [Harrison Ford](#), [Ana de Armas](#), Lennie James, David Dastmalchian, Wood Harris, Hiam Abbass, Edward James Olmos, Mark Arnold, Tomas Lemarquis, Barkhad Abdi, Krista Kosonen, Elarica Johnson **Ülke:** ABD **Süre:** 163 dk

URL: <https://www.imdb.com/title/tt1856101/>

Gravity (2013)

Yönetmen: [Alfonso Cuarón](#) **Senaryo:** [Alfonso Cuarón](#), [Jonás Cuarón](#)

Oyuncular: [Sandra Bullock](#), [George Clooney](#), [Ed Harris](#) **Ülke:** ADB, Birleşik Krallık **Süre:** 90 dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt1454468/?ref=fn_al_tt_2

Hugo (2011)

Yönetmen: [Martin Scorsese](#) **Senaryo:** [John Logan](#) **Oyuncular:** Ben Kingsley, Sacha Baron Cohen, Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz, Ray Winstone, Emily Mortimer, Christopher Lee, Jude Law **Ülke:** Birleşik Krallık, ABD, Fransa **Süre:** 126 dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt0970179/?ref=fn_al_tt_1

King Kong (2005)

Yönetmen: Peter Jackson **Senaryo:** [Merian C. Cooper](#) **Oyuncular:** Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody, Andy Serkis **Ülke:** ADB **Süre:** 188 dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt0360717/?ref=nv_sr_srsrg_0

Life Of Pi (2012) **Yönetmen:** Ang Lee **Senaryo:** [David Magee](#) **Oyuncular:** Suraj Sharma, Irrfan Khan, Tabu, Adil Hussain, Gerard Depardieu, Rafe Spall **Ülke:** ADB **Süre:** 127 dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt0454876/?ref=fn_al_tt_1

Orman çocuğu (2017)

Yönetmen: [Jon Favreau](#) **Senaryo:** [Justin Marks](#) **Oyuncular:** Neel Sethi, Ben Kingsley, Bill Murray, İdris Elba, Scarlett Johansson, Christopher Walken, Lupita Nyong'o, Giancarlo Esposito, Emjay Anthony, Ritesh Rajan, Ralph Ineson **Ülke:** ABD **Süre:** 106 dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt3040964/?ref=fn_al_tt_1

Örümcek adam (Spider Man 2) (2004)

Yönetmen: Sam Raimi **Senaryo:** Stan Lee, Steve Ditko **Oyuncular:** Tobey Maguire, Kirsten Dunst, James Franco, Dylan Baker, Alfred Molina, J.K. Simmons, Joanne Baron **Ülke:** ABD **Süre:** 127 dk

URL: https://www.imdb.com/title/tt0316654/?ref=nv_sr_srsrg

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	Ademcan Tiryaki
Doğum Yeri-Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi, Resim-İş Öğretmeni. (2009-2012)
Yüksek Lisans	Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sinema Tv Anabilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
İş Deneyimi	
Stajlar	Kalkanca İlk Öğretim Okulu
Projeler	Comenius, Karadeniz Kirleniyor Afiş, Sosyal Kirlilik reformu, 3A Şirketler Kurumu kurumsal Kimlik, Onur İnşaat Kurumsal kimlik, Oturaklar Mobilya Logo, Gözmer Kurumsal Kimlik, Melike Aktel reklam Ajansı Logo, Dolce Sera Logo, vs...
Çalıştığı Kurumlar	Can Halı Sarayı
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	23.01.2021